

UNIVERSIDAD CAECE
Departamento de Humanidades
En convenio con la Fundación Walter Benjamin
Instituto de Comunicación y Cultura Contemporánea

Maestría en Comunicación y Creación Cultural

Cotidianeidades transmitidas en medios audiovisuales no tradicionales

– Caso justin.tv –

Autor: Diego Fernando Montoya Bermúdez

Directora de Tesis: Alicia Entel

Buenos Aires, 2011

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
A manera de contexto referencial	6
Población a estudiar: La experiencia Justin.tv	9
<i>Lifecasting</i> , la vida expuesta en una pantalla	10
Metodología de investigación	12
Descripción de canales analizados	15
Capítulo 1.	
ESCENARIOS VIRTUALES; UN ESTADO DEL ARTE	17
1.1 Esclarecimiento del concepto de cibercultura y configuración de los estudios sociotécnico culturales	18
1.2 Caracterización de los sujetos de la cibercultura	21
1.3 Exhibición e inmersión: las relaciones del sujeto con la pantalla...	24
Capítulo 2 .	
MARCO TEÓRICO - TV OR NOT TV: Cotidianidades puestas en escenarios virtuales	30
2.1 La hibridación digital en la captura de imágenes a través del tiempo: Breve recorrido desde la pintura hasta el video digital	30
2.1.1 La mudanza de la televisión	34
2.2 Vida Cotidiana	38
2.2.1 La reproducción de la cotidianidad	41
2.2.2 Las <i>objetivaciones</i> en la reproducción de la Vida Cotidiana	43
2.2.3 <i>Lenguaje, usos y cosas</i> en la transmisión de la vida cotidiana .	48
2.3 Virtualidad Real	49
2.3.1 La vida a través de la pantalla	50
2.3.2 La realidad en la escena de lo virtual	52
2.3.4 El show de la vida real en el marco de una pantalla	56
2.3.5 A manera de contextualización	59

Capítulo 3.

LA ESPECTACULARIZACIÓN DE LA COTIDIANIDAD: Dialéctica del <i>lifecaster</i> y el <i>lifeviewer</i>	61
3.1 El <i>ambiente inmediato</i> : Virtualizaciones del espacio físico	62
3.1.1 <i>Fragmentos de casa</i>	63
3.1.2 <i>El trabajo como escenario</i>	69
3.1.3 <i>El exterior</i>	73
3.2 <i>El mundo de las cosas</i> : Objetos e instrumentos de relación en la cotidianidad transmitida	79

Capítulo 4.

USOS Y APROPIACIONES EN LA COTIDIANIDAD TRANSMITIDA...	85
4.1 <i>El mundo de los usos</i> : Acciones y Demostraciones en pantalla ...	85
4.1.1 <i>Actividades de casa</i> : La vida al interior del hogar	87
4.1.2 <i>Acciones del exterior</i> : más allá de las paredes	93
4.1.3 Dormir una acción transmitida	97
4.1.4 <i>Actividades laborales</i> : trabajar como hecho cotidiano transmitido	98
4.1.5 <i>Entretenimiento al otro</i> : los hobbies como acciones transmitidas	101
4.2 Roles, regulaciones y comportamientos en el regreso del <i>prosumidor</i>	104
4.2.1 Contexto macro y contexto general de la regulación	105
4.2.2 La norma en el marco particular: relación <i>lifecasters –lifeviewers</i>	113

Capítulo 5.

EL LENGUAJE EN LA TRANSMISIÓN DE LA COTIDIANIDAD	122
5.1 Sistemas de objetivación del <i>lenguaje</i> :	
La escritura como sistema <i>primario</i> de comunicación	125
5.2 El <i>lenguaje</i> en la configuración de la cotidianidad desde el <i>lifecaster</i>	127
5.3 El <i>lenguaje</i> en la configuración de la cotidianidad desde el <i>lifeviewer</i>	134
5.4 El <i>lenguaje</i> como aspecto que configura vida cotidiana en los canales de <i>lifecasting</i>	138

Capítulo 6.

LA INTERACTIVIDAD COMO ESPACIO DE LA COTIDIANIDAD VIRTUAL	141
6.1 La construcción de <i>lazos</i> en los <i>ambientes</i> virtuales	143
6.2 La representación del <i>YO</i> en <i>ambientes</i> virtuales	148

Capítulo 7.

CONCLUSIONES	153
7.1 Lifecasting: diálogos entre observador y observado	153
7.1.1 La interpretación psicoanalítica del Narciso	155
7.1.2 La interpretación comunicativa (mcluhiana) del Narciso	158
7.2 De las bases estéticas de la ciudadanía, a las bases estéticas de los modos de habitar urbano y telepolita	160
7.3 Oda a la amnesia, o de cuando la memoria secuencial se deshace como causa de subjetivación	163
7.4 Dónde estamos y para dónde vamos: del <i>lifecasting</i> y las tecnologías de diseminación de las memorias subjetivas	166
7.5 <i>Lifelogging</i> : el siguiente estadio del <i>lifecasting</i>	170
BIBLIOGRAFÍA	177

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Usuarios de internet por cada 100 habitantes	7
Tabla 2. Desarrollo global de las Tecnologías de Información y Comunicación	7
Tabla 3. Uso de la red en sitios de redes sociales. Comparativo entre América Latina y el mundo	8
Tabla 4. Sitios de redes sociales. Descripción por países latinoamericanos y comparativo mundial	9
Tabla 5. Descripción de canales analizados grupo 1	15
Tabla 6. Descripción de canales analizados grupo 2	15
Tabla 7. Descripción de canales analizados grupo 3	16
Tabla 8. Descripción de canales analizados grupo 4	16
Tabla 9. Descripción de canales analizados grupo 5	16
Tabla 10. Representación gráfica de las objetivaciones de la Vida Cotidiana en el proceso de reproducción de la misma	45
Tabla 11. Clasificación de canales por acción mostrada en pantalla	86
Tabla 12. Tránsito de tecnologías de registro de la vida cotidiana	176

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fragmentos de casa en canal de Frank Taylor	64
Figura 2. Sentido de familiaridad en canal de Frank Taylor	65
Figura3. La cocina como espacio virtual	67
Figura 4. Sentido de cercanía y familiaridad desde los objetos	68
Figura 5. El espacio de trabajo como escenario virtualizado	70
Figura 6. El espacio de trabajo como escenario virtualizado	71
Figura 7. El espacio de trabajo como escenario virtualizado.	72
Figura 8. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster	74
Figura 9. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster	74
Figura 10. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster	75
Figura 11. Exteriores habituales en la configuración de cotidianidad	76
Figura 12. Exteriores habituales en la configuración de cotidianidad	77
Figura 13. Seguidores continuos de canales	78
Figura14. Seguidores continuos de canales	78
Figura 15. Animales y objetos que configuran cotidianidad	80
Figura 16. Animales y objetos que configuran cotidianidad	81
Figura 17. Representación de lifecasters a través de elementos fetiche ..	82
Figura 18. Representación de lifecasters a través de elementos fetiche ..	83
Figura 19. El cocinar como actividad de casa	88

Figura 20. La cocina como fragmento de casa	89
Figura 21. El Aseo del hogar como actividad de casa	90
Figura 22. El entretenimiento como actividad de casa	90
Figura 23. La interacción con los lifeviewers como acción mostrada	91
Figura 24. Acciones frente a la solicitud de un <i>lifeviewer</i>	92
Figura 25. Acciones frente a la solicitud de un <i>lifeviewer</i>	92
Figura 26. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers	93
Figura 27. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers	94
Figura 28. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers	95
Figura 29. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewer	96
Figura 30. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers	96
Figura 31. El dormir como una acción transmitida	98
Figura 32. El trabajo como acción transmitida	100
Figura 33. El entretenimiento como actividad mostrada	102
Figura 34. El entretenimiento como actividad mostrada	104
Figura 35. Ejemplo de creación de cuenta para un menor de 13 años	109
Figura 36. Ejemplo de creación de cuenta para un menor de 13 años	109
Figura 37. Cartel de regulación para acceder al contenido de algunos canales	110
Figura 38. Contenido prohibido en las transmisiones de justin.tv	110
Figura 39. Contenido prohibido en las transmisiones de justin.tv	111
Figura 40. Contenidos permitidos en las transmisiones de justin.tv	112
Figura 41. Regulaciones en torno al idioma	115
Figura 42. Regulaciones en torno al idioma	115

Figura 43. El lenguaje en la transmisión desde smartphones.	128
Figura 44. El lenguaje fonético en canales de entretenimiento	130
Figura 45. Uso de lenguajes fonético, escrito y gestual	130
Figura 46. Uso de lenguajes fonético, escrito y gestual	132
Figura 47. Uso de lenguajes escrito y gestual	133
Figura 48. Uso del lenguaje fonético desde el lifecaster	134
Figura 49. Uso del lenguaje escrito desde el lifeviewer	136
Figura 50. La oralización del lenguaje escrito	137
Figura 51. Uso de mala ortografía y emoticones para economizar y oralizar lo escrito	138
Figura 52. Uso de mala ortografía y signos de puntuación para oralizar lo escrito	138
Figura 53. Uso de mala ortografía, mayúsculas, emoticones y signos que forman figuras	138
Figura 54. Objetivación desde el lenguaje de lo que pasa en el canal	140
Figura 55. Objetivación desde el lenguaje de lo que pasa en el canal	140
Figura 56. Secuencia de imágenes de chat objetivando la cotidianidad desde el lenguaje	141
Figura 57. Lazos entre lifecasters y lifeviewers	145
Figura 58. Lazos entre lifecasters y lifeviewers	145
Figura 59. Sección de episodios anteriores de un canal de lifecasting	146
Figura 60. Demostración de lazos de lifeviewers con el episodio transmitido.	148
Figura 61. Demostración de lazos de lifeviewers con el episodio transmitido.	148
Figura 62. Construcción de una historia cotidiana	151

Figura 63. Construcción de una historia cotidiana	152
Figura 64. Uso del cuerpo y el tatuaje como técnicas de registro de recuerdos.	166
Figura 65. Sistema básico de lifelogging	173

INTRODUCCIÓN

Corría el año de 1998 cuando por primera vez me encontré frente a una computadora conectada a internet. Estaba llegando tarde a la cita con la “súperautopista de la información”, y sin embargo era mágico para ese momento de mi historia encontrarme con una cuenta de correo electrónico, con la que podía mandar mails a cualquier parte del mundo. Entender que desde mi pequeña ciudad de origen podía comunicarme con otras personas era algo difícil de asimilar. *www.ciudadfutura.com* era la primera y única página en la cual di mis primeros pasos como navegante de la red. Cuando decidí salirme de la orilla de ese inmenso mar, que aún no podía concebir como tal, me encontré con *www.altavista.com*, el primer buscador que sorprendía mi cabeza, cuando hallaba en pocos minutos, cientos de páginas con información que precisaba.

Las casi dos horas diarias que le dedicaba a este nuevo “juego” me llevaron rápidamente a encontrar otros espacios. Todo era novedoso y todo sorprendía la mente, al imaginar que en otra parte del mundo podía encontrar gente. *www.dialogo.com* fue el primer canal de *chat* que hallé. Para ese entonces en mi repertorio lingüístico la palabra *chat* era nueva y pensar que habían personas en ese mismo momento en otra latitud opuesta a la mía, hablando conmigo, era increíble.

Las conexiones para ese momento eran satisfactoriamente rápidas. Tardar “sólo” cinco minutos conectándose, y estar más de media hora sin caerse la conexión, era fabuloso. El sonido de la máquina entrando en contacto con la línea telefónica, era música para los oídos, porque era el pase a otro mundo, uno que nunca había tenido tan cerca.

En el año 2000 ya tenía varias cuentas de correo electrónico: *Yahoo*, *hotmail*, *starmedia* eran algunas de ellas, todas con pocos mails en su bandeja de entrada, pues aún no era habitual que la gente se comunicara conmigo a través de este medio. Las cartas, no tenían fotos, éstas pesaban mucho y hacían imposible el

tránsito por la *ciberautopista*. Y ni hablar del audio y el video, eran cosas que ni osaba probar, pues era una caída segura de la conexión.

Cuando escribo esto y tomo conciencia de lo que era esa época, me parece que fue hace mucho tiempo, en el que me conectaba cada tanto por el costo de ocupar la línea telefónica. Sin embargo, cuando recuerdo el año, tomo conciencia que sólo ha sido un poco más de una década, que entrar en la red era una experiencia novedosa y poco común.

En doce años, tuve que aprender qué era un mail, cómo comunicarme por chat, cómo hacer compras sin tocar el producto, y cómo enamorarme a través de bits. Hoy, una década y un par de años después, encender la computadora, conectarme a Internet y ser avasallado con millones de imágenes por segundo, es un acto que además de cotidiano, se ha convertido en mecánico y en la mayoría de las oportunidades, sin raciocinio. Hoy, vivir sin internet es algo que se me convierte en un problema.

Hace casi un lustro que no escucho el sonido de un módem conectándose a través de la línea telefónica, y desde esa época, cuando tuve acceso a la banda ancha, puedo estar en internet siempre que tenga prendida la computadora. Pasaron un par de años más y desaparecieron los cables, todo se transmite por el aire gracias al mágico *wifi*, y hace menos de 3 años años que estoy conectado además de la computadora, por medio de un dispositivo de telefonía móvil, del reproductor de música y hasta de la consola de juego portátil.

Todos los días mi casillero de mail, está saturado de mensajes personales y publicidades molestas; casi todos tienen fotos y muchos hasta videos. Hoy puedo estar en mi casa y sólo desde la máquina conectada a internet hablar gratis por un servicio *voip*, ver televisión *on line*, mandar mails, hacer compras sencillas y complejas, pagar deudas, estudiar, trabajar, pelear y reconciliarme, y hasta seguir paso a paso la vida de una persona que a millas de distancia, en un pueblo remoto, de un país que no conozco, ha decidido transmitir su vida.

Esa es la internet hoy para mí, un *no lugar* que habito más que mi propia casa, un espacio que no deja de sorprenderme, donde hay cabida para todo y para todos, incluso para una permanente evolución, la misma que ha permitido la convergencia de múltiples soportes, y que dieron paso a su vez, a la evolución de la ya tan común *Web 2.0*, que posibilitó una completa interacción entre los usuarios y el desarrollo de contenidos en la red.

“En esta nueva Web, la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios.” (Cobo Romani & Pardo Kuklinski, 2007, 15)

De esta forma, cada vez más el ciberespacio se colma de imágenes de cuanto ser humano tiene acceso a él y en esa medida desde el último lustro - por lo menos en el contexto latinoamericano, donde la tecnología llega siempre después - la proliferación de *fotoblogs*, *videoblogs* y canales audiovisuales, en los que la gente expone sus vidas ante los demás como una suerte de reality permanente, ha ido incrementando.

Ahí, en esos lugares virtuales como se dijo con anterioridad, convergen múltiples soportes: la fotografía que dejó de ser impresa como resultado fotoquímico para reposar en las pantallas de los ordenadores producto de ecuaciones matemáticas. El cine que corrió la misma suerte; la televisión que no fue más producto de señales eléctricas. Los textos escritos que dejan de habitar el papel y se suman al formato digital, armando entre todos una mixtura de soportes que hoy habitan en la web, al servicio - en este caso - de millones de *cibernautas* que encontraron en esta hibridez de formatos, una manera de ser reconocidos gracias a la transmisión continua de sus cotidianidades.

Es esa presencia de internet en la cotidianidad de los humanos, donde radica esta investigación, cuando buscando canales de televisión *on line*, me encontré con una amplia diversidad de transmisiones, no sólo de las que nos tiene acostumbrados la televisión convencional, sino también las propias de personas que aprovechando la

amplia transmisión de información que permite hoy la red, decidieron empezar a hacer de sus vidas cotidianas un espectáculo audiovisual al alcance de todos.

Hoy por hoy es común encontrar en el *ciberespacio* la transmisión de millones de sujetos que duermen, comen, juegan, trabajan y realizan cualquier tarea propia de la vida cotidiana, en una suerte de espectacularización, cobrando así sentido lo que más de cuatro décadas atrás plantearía Guy Debord (1967, 15): “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada por las imágenes”.

Es desde todo lo anterior, en esa relación entre usuarios que se exponen y se observan, que se analizará a partir de una muestra específica las transmisiones audiovisuales de la vida cotidiana a través de internet. Para dicho estudio, se ha escogido la página *www.justin.tv* que desde 2008, cuando a penas llevaba un año en el ciberespacio, hemos venido siguiendo, la misma que ofrece dentro de su amplio repertorio de canales, un espacio dedicado a usuarios que hacen de su cotidianidad un espectáculo visto por muchos.

Justin.tv, como una muestra de la gran red, permite ver de manera ininterrumpida en vivo y en directo la vida de una persona, la misma que no necesita mucha tecnología para mostrarse ante todos. De igual forma y en esta dinámica de exposición, aparecen millones de espectadores que día a día siguen dichas transmisiones, al mejor estilo de las series de la televisión convencional, con un valor agregado: la interactividad entre el que emite y el que observa. Siguiendo a Debord (1967, 31), en la sociedad actual, la del espectáculo, “una parte del mundo se representa ante el mundo, y le es superior. El espectáculo no es más que el lenguaje común de esta separación. Lo que ata a los espectadores no es más que una relación irreversible en el centro mismo que mantiene su aislamiento. El espectáculo reúne lo separado, pero lo reúne en tanto que separado.”

De esta manera y desde un enfoque comunicativo, los estudios sobre las relaciones y comportamientos de los seres humanos, mediados por las nuevas tecnologías, tienen su importancia en la medida, en que en sólo una década del siglo XXI, las comunidades virtuales han acelerado su crecimiento, generando así nuevas

dinámicas en la comunicación interpersonal, y convirtiéndose en un nuevo campo de estudio y análisis.

Cada vez se hacen más necesarios apoyos teóricos y conceptuales, que permitan comprender esta nueva configuración de las relaciones sociales a través de las rápidas transformaciones de las nuevas tecnologías. Configuración que no sólo afecta el campo tecnológico, sino también el humano, en tanto se generan en estas dinámicas de relaciones virtuales, nuevas maneras de interpretación de los procesos simbólicos que definen las comunidades.

Como punto de partida, y en un contexto donde las relaciones entre humanos se lleva a cabo en la virtualidad, surge en interés de analizar el concepto de *vida cotidiana*, tomado desde la óptica de Agnes Heller y puesto en el contexto de la internet a través de la noción de *virtualidad real* de Manuel Castells.

En este orden de ideas, la tesis tendrá como hoja de ruta los anteriores conceptos vistos como categorías, las cuales dotarán de cuerpo al análisis a partir de subcategorías propias de los teóricos antes expuestos.

Es así como los primeros dos capítulos adentran al lector en un estado del arte y un marco teórico, para entender el tema desde lo que hasta ahora se ha investigado y así generar puntas de lanza que hacen más provechoso el análisis de los canales aquí estudiados. Los capítulos 3 y 4 están enfocados hacia las acciones, comportamientos, usos y apropiaciones de los usuarios que intervienen en las transmisiones sobre la vida cotidiana. El capítulo 5 está dedicado al lenguaje, no sólo desde el análisis a los discursos que se llevan a cabo dentro de esta relación virtual, sino también destacando la escritura como un sistema de comunicación que cobra mayor valor en este fenómeno de interacción digital. El capítulo 6, da mayor importancia a los conceptos de interactividad a través de la transmisión en red, y cómo dicha mediación tecnológica transforma las relaciones cotidianas de las comunidades.

A manera de contexto referencial

Justo en el año en que el hombre llegó a la luna – 1969 – ,el mundo estaría pariendo en secreto una de las creaciones humanas más importantes: la Internet. Finalizando la década de los años 60, el mundo bipolar se encontraba en la añeja postguerra o Guerra fría, época en la que los dos grandes “leones” dominantes del mundo se mostraban los dientes. Estados Unidos preocupado por aumentar su poder, y a partir del afán permanente por asegurarse, creó mediante su Departamento de Defensa la *ARPANET*, una red de computadoras que tenía como objetivo principal, tener superioridad en tecnología militar y seguridad en tanto la información no reposaría en un único lugar. Promediando los años 70, *ARPANET* creció al conectarse a distancia con otras computadoras. Nace así lo que hoy conocemos como *redes*. Durante la última década del siglo XX, Internet pasó de ser uso exclusivo del estado, a empresas privadas, lo que abriría poco a poco las puertas para la “democratización” de la red.

En el contexto latinoamericano Internet comenzó su desarrollo finalizando la década de los 90 del siglo pasado y desde ese momento, como ha sucedido en todo el globo terráqueo, no ha cesado su crecimiento. En la actualidad las cifras dan cuenta del constante aumento de *cibernautas*, destacándonos una amplia porción de los latinos, como las personas con más permanencia por horas en el *ciberespacio*¹.

¹ A datos de 2008, en el mundo existían 850 millones de usuarios de internet de los cuales 62 millones estaban en latinoamérica. El crecimiento para internet en el 2009 fue notable siendo de unos 72 millones de usuarios nuevos a nivel mundial y de unos 8 a nivel latinoamericano, llegando así en nuestro contexto a 96.6 millones de personas. En 2010 el crecimiento de usuarios latinoamericanos creció un 15% con respecto al registro del año anterior, ascendiendo a 111.4 millones de personas. El uso promedio de Internet en Brasil, México, Argentina y Perú superan el promedio mundial. Disponible en: <http://www.comscore.com>

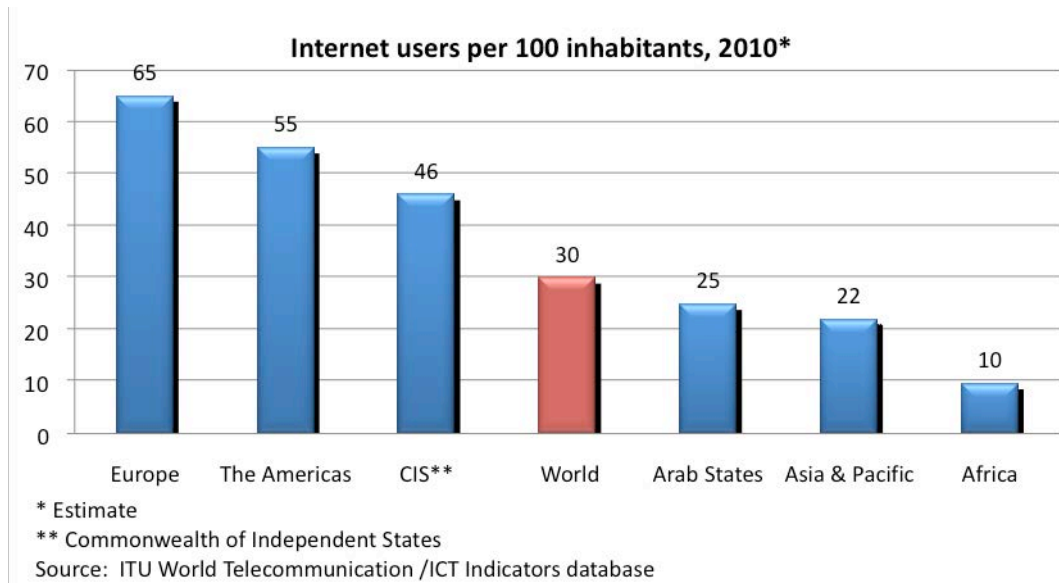


Tabla 1. Usuarios de internet por cada 100 habitantes²

Durante el año 2010, el incremento en el acceso a tecnologías como el teléfono celular aumentó, teniendo en cuenta que justo en esta última parte de la primera década del siglo XXI, se fortaleció el consumo de internet también por la posibilidad de acceder a través de los llamados teléfonos inteligentes o *smartphones*.

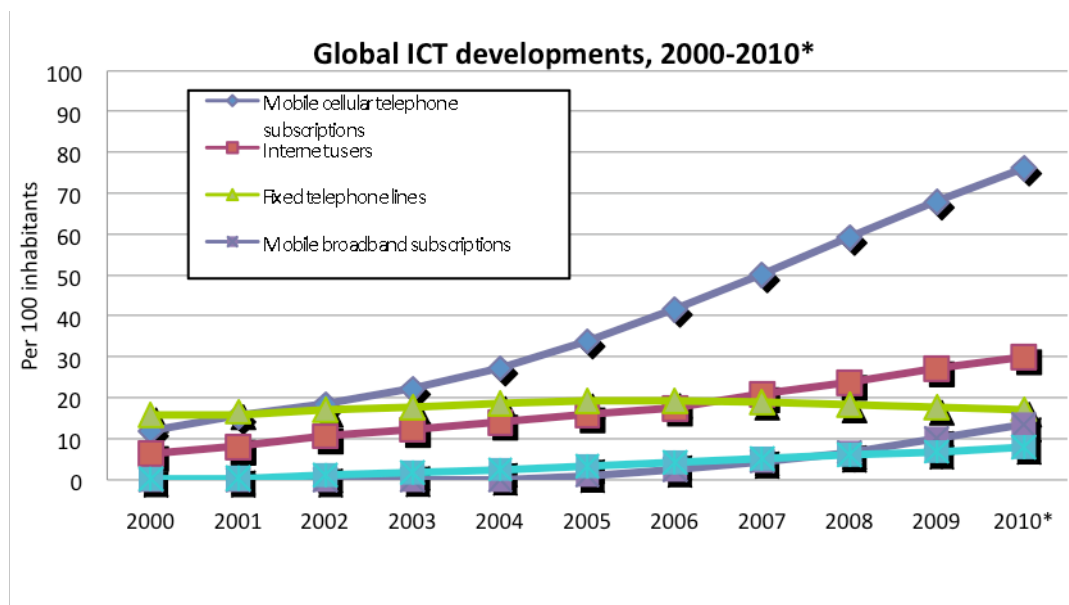


Tabla 2. Desarrollo global de las Tecnologías de Información y Comunicación³

² ITU Statistics. Disponible en <http://www.itu.int/ict/statistics>

³ ITU Statistics. Disponible en <http://www.itu.int/ict/statistics>

La anterior tabla ratifica que, en cuanto a telecomunicaciones, la telefonía celular y la internet son las que marcan la pauta en la actualidad. La tabla 1, demuestra el creciente incremento de los usuarios de internet. Si bien al citar estos datos no desconocemos el problema mundial de desigualdad de acceso, para efectos del presente trabajo, nos centraremos en los usuarios conectados a la red y la tendencia de incremento de estos.

Este crecimiento del uso de la red en América también ha revelado un notable incremento en los usuarios de redes sociales, *chats* y *fotoblogs*. Precisamente en el 2010 el contexto latinoamericano se destacó por estar por encima del promedio mundial en el uso de internet en la categoría redes sociales.

Variación Alcance de Sitios de Redes Sociales

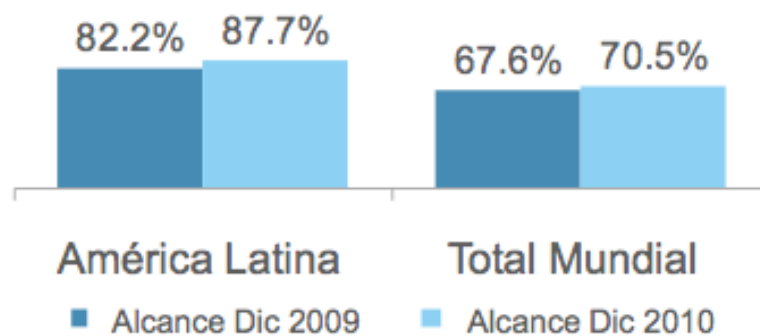


Tabla 3. Uso de la red en sitios de redes sociales. Comparativo entre América Latina y el mundo⁴

⁴ Memoria digital Latinoamérica. ComScore 2010. Disponible en <http://www.comscore.com>

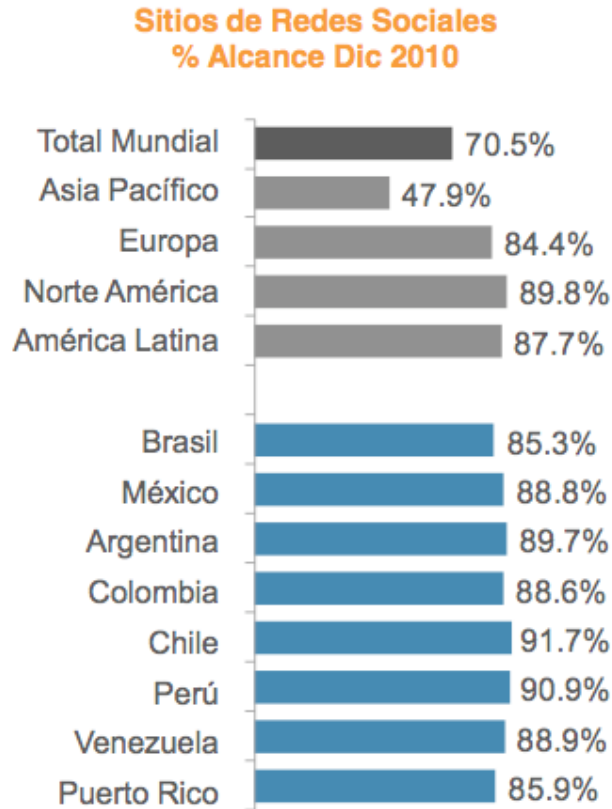


Tabla 4. Sitios de redes sociales. Descripción por países latinoamericanos y comparativo mundial⁵

Hablando del tema de redes sociales, uno de estos sitios que en la actualidad no es tan popular como *Facebook* o *Messenger*, pero que poco a poco hace presencia dentro de un grupo de internautas, es la red *justin.tv*, que a diferencia de las otras se muestra como una página que alberga canales de televisión *on line*, y donde cualquier persona puede tener su propio espacio de emisión, para mostrarse ante el mundo por la red.

Población a estudiar: La experiencia *justin.tv*

La página *justin.tv* de origen norteamericano, aparece oficialmente en Internet el 29 de marzo de 2007, con la idea de transmitir en video sin interrupciones todo lo que Justin Kan - uno de sus creadores – viera, a través de una *webcam* conectada a una gorra de béisbol que portaba el creador, en una suerte de *lifecasting* como lo definía él mismo.

⁵ Memoria digital Latinoamérica. ComScore 2010. Disponible en <http://www.comscore.com>

La experiencia de Justin tv, tiene como antecedente a Jennifer Kaye Ringley, una chica de Pensilvania que desde 1996 hasta 2003, transmitió su vida por Internet en una página que se popularizó con el nombre de *Jennicam*.

Cuatro años después de la puesta en marcha de la idea de Justin Kan y Kyle Vogt – quien desarrolló el sistema -, *justin.tv* transmite 24 horas al día los 7 días de la semana, en varias categorías de canales: Información, deportes, entretenimiento, juegos y canales sociales o *lifecasting*; ésta última, la más ligada a la idea original de la página. Aquí los usuarios registrados pueden crear sus propios canales de televisión, para transmitir sus vidas ante una comunidad de televidentes que a la vez pueden interactuar con los emisores. La categoría *lifecasting*, referente a los canales de exposición de la cotidianidad, será el foco de estudio del presente trabajo.

***Lifecasting*, la vida expuesta en una pantalla**

Como se dijo con anterioridad, dentro de esta investigación sólo se hará foco en los canales de exposición de la vida de las personas o *lifecasting*⁶ como lo ha definido la página *justin.tv*. Esta clase de canales presentan personas de todo el mundo – con una mayor presencia de usuarios norteamericanos -, que conectados a su cámara web, muestran distintos aspectos de su vida diaria, como dormir, trabajar, comer, ver televisión, jugar, entre muchas otras actividades, las mismas que después de ser observadas para esta investigación durante más de dos años, se ha decidido clasificar, con el fin de optimizar la información hallada aquí.

⁶ La página *Justin.tv* definió dentro de sus clasificaciones a las tipologías de transmisiones el *lifecasting* como una categoría de canales. No obstante cabe anotar que el concepto de *lifecasting* que traducido al español es *fundir la vida*, alude a la técnica de la reproducción exacta de partes o la totalidad del cuerpo humano a través de la fundición con materiales como siliconas, ceras, yeso, etc. La técnica de *lifecasting* se ha utilizado dentro de la industria televisiva y cinematográfica, en la construcción de prótesis, dentaduras postizas y consoladores sexuales, entre otras. Así mismo como técnica también ha llegado a ser considerada por algunas personas como una escultura arte, o simplemente como una habilidad técnica y trabajo de artesanos. Ahora bien, dentro de la página objeto de estudio la categoría de canales *lifecasting* se toma, como los espacios de transmisión donde se representa de manera exacta el cuerpo, es decir donde la exposición de las personas es absoluta, en una suerte de fundición de la vida que mediante la cámara web o de video, logra la reproducción exacta del cuerpo.

De esta forma y a partir de la observación de canales a través de *justin.tv*, se pudieron hallar:

1. Usuarios que utilizan la página como canal audiovisual para mantener *relaciones sociales* con personas que los observan y con los cuales dialogan en directo.
2. Usuarios – productores que hacen las veces de estaciones musicales y complacen a espectadores, con música en audio y/o video.
3. Personas que usan el canal como medio para *difundir ideas*, en especial se han encontrado cantidad de comunidades religiosas que utilizan los canales sociales para transmitir sus ceremonias y ritos, o personas que en el *living* de su casa, crean escenografías al estilo de la televisión convencional para difundir una ideología.
4. Usuarios que utilizan el medio como espacio para compartir *conocimientos prácticos*, como enseñanza de algún instrumento musical o soluciones de problemas informáticos para usuarios- espectadores.

De la anterior observación y durante el tiempo de visualización de canales *lifecasting* se escogió una muestra de 16 canales, los mismos que fueron divididos en 5 grupos diferentes según la interacción que tenían con los usuarios y la actividad cotidiana mostrada⁷. Los canales fueron escogidos por la continuidad que los productores tenían de transmitir sus vidas y por la amplia cantidad de espectadores que seguían dichas transmisiones. De todo esto, los cinco grupos escogidos como muestra fueron clasificados en matrices de análisis, con el fin de obtener una mayor comprensión de las relaciones cotidianas transmitidas. Dicha clasificación se llevó a cabo de la siguiente manera:

GRUPO 1: Canales que presentan una interacción media entre usuarios y productores – La interacción se da entre los mismos usuarios -. Se dedican a

⁷ Se tomará en cuenta como interacción alta, los usuarios – productores que tienen un permanente contacto con los espectadores, manteniendo charlas continuas siempre que están transmitiendo. Por otra parte, los usuarios – productores que no siempre dialogan con sus espectadores, sino que lo hacen en ocasiones esporádicas se clasificarán como de interacción media. Finalmente, aquellos usuarios – productores que sus transmisiones se basan solamente en la exposición de sus cotidianidades y no entablan ninguna comunicación directa con los espectadores, se tendrán en cuenta como parte de una interacción nula.

mostrar su vida no sólo en el hogar, sino que también exponen sus visitas o accesos a otros lugares

GRUPO 2: Canales donde los productores no interactúan con los usuarios. Son éstos, los que entre sí arman los discursos del canal a partir de la observación de las actividades del mismo. La cámara está quieta y ubicada en el mismo lugar. Sólo en mínimas ocasiones es cambiada del espacio, pero sigue fija

GRUPO 3: Canales donde la interacción de los productores con los usuarios es alta. Hay exposición directa de los productores ante la cámara

GRUPO 4: Canales donde los productores realizan una actividad de carácter entretenimiento o conducción de programas o temáticas en el interior de sus hogares. La interacción con los usuarios está ubicada entre media y alta.

GRUPO 5: Canales donde la interacción con el usuario es nula y la actividad principal es la acción de dormir del productor. La interacción se da entre los usuarios que observan el canal y los discursos son en torno a la observación de la acción del dormir que lleva a cabo el productor. Pueden llegar a tener otro tipo de actividades, pero se toma la acción de dormir como grupo de análisis de la vida cotidiana

Metodología de investigación

No sólo el auge de las nuevas tecnologías y el crecimiento del internet se ha venido dando en lo que va del siglo XXI. Las investigaciones en Ciencias Sociales, sobre diversos aspectos del ciberespacio han estado a la orden del día. De esta forma, y a partir de la necesidad de tener herramientas apropiadas para llevar a cabo dichos estudios, los investigadores han adaptado métodos convencionales como la etnografía, que es útil para el proceso de indagar sobre lo que acontece con las comunidades virtuales propias de la internet.

De dicha adaptación, se empieza a hablar iniciando la primera década del siglo XXI de *netnografía*, o Etnografía de la red, como método de estudio óptimo para ser

aplicado a investigaciones en el *ciberespacio*. Si bien la *netnografía* aún no es considerada ciencia, se toma como técnica de indagación de las experiencias acontecidas en los escenarios virtuales. El origen de dicha técnica como método investigativo se sitúa en los Estados Unidos, y ha servido como herramienta de investigación para el mundo del marketing viral, ya que le permite al investigador la posibilidad de tener un acercamiento directo a las comunidades virtuales y de allí extraer un óptimo resultado de los datos producto de las relaciones de los seres humanos en la internet.

La utilización de la *netnografía* resulta pertinente para investigar la transmisión de la vida cotidiana de personas a través de internet, en tanto como método de investigación, permite indagar y comprender con profundidad las interacciones de usuarios a través de la red y las relaciones entre sí, a través de las herramientas tecnológicas de mediación como en el caso de los canales sociales de televisión.

Desde este orden de ideas, la *netnografía* permite ser un método efectivo dentro del marco cualitativo, por la posibilidad que ofrece de acercarse a los fenómenos relacionales, comportamentales y de dinámicas de la vida cotidiana en las comunidades virtuales.

En este contexto, y para llevar a cabo el estudio sobre las cotidianidades transmitidas en la internet, la *netnografía* se planteó en dos grandes fases para el proceso de investigación: Una primera, conocida dentro de la técnica como *fase automática* (Turpo Gebera, 2008, 6), se dedicó a la recolección de información, mediante la posibilidad que nos ofreció dentro del trabajo de investigación, de hacer inmersión en el objeto de estudio, siendo además de observadores, usuarios dentro de los diferentes canales de la categoría *lifecasting*. Dicha penetración permitió acceder a los códigos utilizados por los usuarios en la transmisión de la vida cotidiana y como participante de las comunidades, interactuar con los productores y consumidores, entendiendo así las relaciones virtuales y generando un reconocimiento de la cotidianidad de cada productor investigado.

Para esta primera etapa de participación dentro del *ciberespacio* como campo de estudio, se creó un canal, el cual se denominó *coti-diana*. Como dentro de las

dinámicas de la página *Justin.tv*, cada canal tiene una descripción específica, a *coti-diana* se le creó un perfil, en el cual nos presentábamos como protagonistas del canal, exponiendo nuestra cotidianidad con una historia creada para efectos de llamar la atención en los demás usuarios. El nombre *coti-diana* se escogió porque es lo que define nuestra investigación, pero se presentó como el supuesto nombre de una pareja de novios próximos a casarse, de donde *coti*, es decir el hombre, decide transmitir sin restricciones sus últimos días de soltería.

La segunda fase dentro del proceso metodológico, conocida como *fase manual*, se llevó a cabo a partir de la interpretación de los datos a través de una matriz de análisis, la misma que se aplicó a los canales que fueron agrupados. Dicha matriz en una primera instancia se enfocó al análisis de la interfaz del canal, donde se da mayor importancia a la imagen transmitida. En esta matriz se tuvieron en cuenta los aspectos comportamentales del productor, al igual que las muestras de interactividad de los productores con los espectadores. Además de la imagen, los elementos sonoros que aportan a la comunicación entre usuarios también fueron tenidos en cuenta dentro de la matriz. La segunda instancia se enfocó básicamente en la lectura e interpretación de los flujos de diálogo llevados a cabo a través del *chat* de los canales.

Descripción de canales analizados

Frank Taylor's Official Lifecast	La_Jaz - Broadcasting from Iphone 3Gs"	Dylan Reichstadt	Bernadette
Frank Taylor es un hombre estadounidense, de 46 años de edad que transmite a cuatro cámaras y de manera ininterrumpida todo lo que pasa en algunos espacios de su casa. Frank en varias oportunidades transmite sus paseos por la ciudad.	Canal que muestra a Jaz, una chica de Sonora - México, que a través de su dispositivo móvil transmite gran parte de su vida. Sus idas a restaurante, las labores académicas y su vida familiar, son algunos de los temas que conforman la programación de este canal.	Dylan es uno de los chicos con más historial dentro de Justin.tv, con más de dos años de transmisión, este joven norteamericano muestra casi la totalidad de su vida cotidiana, desde la casa, su cuarto, la escuela como sus viajes a otros lugares.	Es una chica norteamericana que trabaja directamente con Justin.tv. Las transmisiones de Bernadette se basan en mostrar parte de su vida laboral y su cotidianidad gracias a la tecnologías smartphone con la que cuenta para este fin. Se decidió incluir este canal porque Bernadette es una chica que trabaja directamente dentro de la compañía Justin.tv y nos parece interesante conocer desde el interior la empresa que creó la posibilidad de que millones de personas se observen entre sí. Por ese motivo este grupo a diferencia de los demás tiene un canal más dentro del análisis.

Tabla 5. Descripción de canales analizados grupo 1

Restaurant Cam	The Office Cam	Vainpop1317
Todo lo que sucede en el interior de la cocina de una señora de 52 años de edad es lo que transmite el canal Restaurant Cam; donde lo cotidiano es el qué hacer gastronómico de una familia.	Una oficina es registrada por una cámara que graba permanentemente las acciones que en ella acontecen, las 24 horas del día	También conocido como el canal del acuario, porque siempre en plano está mostrando una pecera que se encuentra al interior de un hogar y en el que en varias oportunidades se ven los integrantes de este lugar realizando diferentes actividades propias de la cotidianidad. Ver televisión, realizar las tareas de limpieza o hasta dormir, siempre acompañados por música de fondo es la programación preparada para los usuarios que lo visitan

Tabla 6. Descripción de canales analizados grupo 2

The Barbershop (RichDaBarber)	The Bong TV - Marihuana	Amanita_muscaria
Richard es un joven de 24 años de edad que trabaja como peluquero de hombres. La cotidianidad de su trabajo y del interior de su cuarto cuando no se encuentra trabajando es la transmisión de este canal	También conocido como el canal de la "marijuana". Este canal, que tiene como referencia que es para mayores de 18 años, muestra la vida de un hombre de unos 45 años aproximadamente que consume marihuana con frecuencia	Amanita, es una chica argentina de unos 25 años de edad que se presenta ante la cámara a interactuar con los usuarios. Tiene como hobby practicar el pole dance y la mayoría de las visitas que realizan los usuarios a su canal lo hacen motivados por la práctica de este sensual baile.

Tabla 7. Descripción de canales analizados grupo 3

Sergio Abreu TV	Wendi	Gon Hanakura
Canal "seminario de filosofía antigua". Un joven con varias personas más en el comedor de su casa habla sobre filosofía antigua. A través de comentarios en vivo y en directo transmite sus percepciones en torno a cultura y filosofía.	Wendi es una chica mexicana que convierte su cuarto todas las noches en un centro de recepción de llamadas e intercambio con diferentes personas de todo el mundo. Ella interactúa con los usuarios quienes la llaman por otros medios dispuestos a través de la web y por el canal los invita a que hablen, canten o realicen alguna actividad que entretenga a todos.	Gon es un chico aficionado a la música, con mucho talento en la interpretación de piezas. El canal para Gon es importante en tanto sirve de plataforma para mostrar sus obras. Utiliza su espacio físico como un escenario, y por justin.tv transmite sus pequeños recitales, con una intension de entretenimiento a los espectadores

Tabla 8 Descripción de canales analizados grupo 4

Dara Dalton Sleeping	LisarobertsChannels_ "Sleeping_Lisa"	Canal de Maye
Dara es una chica de unos 20 años que se muestra en la mayoría de las oportunidades durmiendo ante los múltiples usuarios.	Canal que muestra exclusivamente a Lisa Roberts durmiendo. Es uno de los primeros canales a los que se le hizo seguimiento, en la actualidad no transmite.	Canal que en repetidas ocasiones muestra a Maye su productora, mientras duerme. Es uno de los pocos canales que en español se encuentra con esta temática.

Tabla 9 Descripción de canales analizados grupo 5

Capítulo 1

ESCENARIOS VIRTUALES; UN ESTADO DEL ARTE

Cuando se decidió analizar el fenómeno de transmisión de la vida cotidiana de las personas a través de Internet, se inició un recorrido de indagación teórica que buscaba encontrar un trazado por medio del cual investigaciones afines pudieran contribuir con la pesquisa. Es desde ese aspecto que se hallaron una gama de textos que permitieron generar un primer acercamiento al naciente y complejo mundo de las relaciones virtuales, a pesar de la – relativamente reciente – evolución de esferas como la llamada Web 2.0, escenario que permite la configuración de las prácticas a investigar.

El hecho de que no hubiese pasado una década, desde que hablamos de este nuevo contexto del ciberespacio con una red que facilita la interactividad, ha generado que de una u otra manera exista una corta investigación sobre los fenómenos que se gestan allí. Hablar entonces de las posibilidades de relaciones de personas, mediadas por las tecnologías multimediales a través de la red, es a penas un campo que se empieza a explorar desde finales de la última década del siglo XX.

La propagación de herramientas como el *chat*, los *blogs* y su evolución desde el *flog*⁸, hasta el *vlog*⁹, sumado al nacimiento de portales como *my space*, *facebook*, *youtube*, *Hi5*, *twitter*, *justin.tv*, entre otros, generaron la necesidad de entender estos fenómenos tecnológicos, como procesos de relaciones entre personas.

Es así como a partir de diferentes enfoques se empezó a tratar el tema. Caminos que a continuación desglosaremos desde tres frentes: Un primer recorrido desde lo

⁸ Los *flogs* son una evolución de los *blogs*, en la cual la intención es la inclusión de fotos, donde los *floggers* o usuarios de éstos sitios, postean su vida a través de fotografías.

⁹ El término *vlog* aparece con la evolución de la Web y la posibilidad de integrar herramientas como el video. Es de esta forma que *vlog* se conoce a las páginas dónde los usuarios o *vloggers* postean su vida a través de videos, como en una suerte de diario de vida audiovisual.

general, a partir de personas que intentaron desde los denominados estudios socio-técnico-culturales, esclarecer el concepto de *cibercultura*. En segunda instancia, autores que caracterizaron los sujetos que conforman este escenario. Y en un tercer momento del ejercicio, trabajos que tienen relación directa con nuestra investigación, haciendo referencia a las relaciones que entre sujetos se dan, mediadas por la pantalla de la computadora.

1.1 Esclarecimiento del concepto de cibercultura y Configuración de los estudios sociotécnico culturales

Para hacer un acercamiento a lo que se ha hecho en torno a los tópicos que tienen que ver con el estudio de la red, es importante pensar esto desde las nociones iniciales en torno al espacio digital: hablamos del *ciberespacio* (Gibson, 1994). Concepto que surge desde la literatura de ciencia ficción, a partir de la novela de William Gibson, *Neuromante* escrita en 1984. El aporte del autor norteamericano de definir por primera vez el espacio cibernético, como la matriz del computador donde confluyen sujetos y objetos, es importante como punto de partida para el tratamiento del tema, porque instala una idea que es después retomada por diversos autores, para configurar las investigaciones en torno a la red. Es desde allí que el profesor de origen tunecino Pierre Lévy (2007, 70), define el *ciberespacio* que propone Gibson, como “el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas”.

La configuración del *ciberespacio*, le sirvió a Lévy para instalar el concepto de *cibercultura*, que se puede entender desde el autor como “el conjunto de técnicas, de maneras de hacer, de maneras de ser, de valores, de representaciones que están relacionadas con la extensión del Ciberespacio.” (Lévy, 1999)

Desde la concepción de *Cibercultura*, Pierre Lévy (2007, XV), señala la importancia de pensar y comprender las distintas concepciones entre tecnología, cultura y

sociedad, no como elementos separados, sino como entidades integrales. Estamos hablando de los Estudios Socio-técnico-culturales. Desde este orden de ideas, en Lévy, se destaca el papel importante que juega la colectividad producto de las relaciones de sujetos en el ciberespacio. De ahí que en la cibercultura para el autor, se gestó el concepto de *inteligencia colectiva* (Lévy, 2004, 76), en el cual las relaciones entre personas dentro de la red, funcionan como un resultado inteligente producto del consenso y la coparticipación.

Esta noción de relaciones en red que procura la configuración del concepto de *cibercultura*, nos conecta con los estudios que desde mediados de los años 90 del siglo XX acerca de la red ha hecho Manuel Castells. Si bien el autor español no se ha dedicado a definir el concepto de cibercultura que sí abordó con detenimiento Lévy, Castells ha enfocado sus estudios a las relaciones e interacciones de la sociedad en el ciberespacio.

El proceso investigativo de Manuel Castells, ha abordado el ciberespacio como contexto donde se gestan relaciones sociales, económicas, políticas y culturales. Precisamente una de sus obras más conocidas es *La era de la información*, una trilogía de textos escrita entre 1996 y 1998, y que fueron el producto de sus proyectos en investigación sobre Internet.

La tendencia del autor en esta obra es abordar el tema de la colectividad que permite la red, y en esa integración define *la cultura de la virtualidad real* (Castells, 2000, 459): “Las culturas consisten en procesos de comunicación. Y todas las formas de comunicación [...], están basadas en la producción y consumo de signos. [...] En todas las sociedades, la humanidad ha existido en un ambiente simbólico y actuado por medio de él. Por lo tanto, lo que es históricamente específico al nuevo sistema de comunicación organizado por la integración electrónica de todos los modos de comunicación, de lo tipográfico a lo sensorial, no es la inducción a la realidad virtual, sino la construcción de la realidad virtual.”

Esta interpretación de la cultura en la sociedad en red, nos da otra luz del concepto de cibercultura. Además introduce la discusión de lo real y lo virtual, que es importante para el recorrido en nuestra investigación.

Como lo expusimos al principio de este capítulo, la ruta que hemos delimitado para realizar el estado del arte nos lleva por tres frentes: la configuración de la noción de cibercultura, los sujetos que hacen parte de este escenario y las relaciones mediadas por las tecnologías. Si bien en este primer frente estamos dilucidando la visión de dos autores como son Lévy y Castells, en torno al concepto de cibercultura, ambos nos dan la posibilidad de mirar en este escenario un poco la discusión de lo virtual y lo real. Discusión que aprovechamos abordar desde estos dos autores dentro de este estado del arte, porque primero, es una discusión que hace parte de la cibercultura, y segundo, porque es pertinente para el desarrollo de nuestra investigación.

Ambos autores coinciden en que lo virtual no se opone a lo real, en tanto lo virtual es otra forma de realidad. Dice Castells (2000, 459): “Lo virtual es lo que existe en la práctica [...] y lo real es lo que existe de hecho. Por lo tanto, la realidad, como es vivida siempre fue virtual, porque siempre fue percibida por medio de símbolos formadores de la práctica”.

Por su parte, Lévy (1999, 11) en su texto *Qué es lo virtual* plantea no una oposición de lo virtual con lo real: “En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización. Este conjunto problemático pertenece a la entidad considerada y constituye una de sus principales dimensiones.”

Puestas estas posiciones de Lévy y Castells en torno a lo virtual y lo real, continuamos con la configuración de la noción de cibercultura, que el camino recorrido nos lleva a un tercer autor: David Bell (2007), quien en su texto *Cyberculture theorists. Manuel Castells and Donna Haraway*, plantea el concepto desde una línea en la que los hombres y las mujeres se relacionan con las tecnologías de comunicación digital: “para mi, cibercultura es una manera de pensar acerca de cómo las personas y las tecnologías digitales interactúan, cómo *vivimos juntos*.” (Bell, 2007, 5)

Desde este orden de ideas, y partiendo de las propuestas de los autores referenciados en torno a la noción de cibercultura, es pertinente destacar: que dicha noción es importante como punto de partida para nuestro estudio, entendiéndola desde la relación integral entre fenómenos sociales, culturales y tecnológicos, que confluyen en el escenario gibsoniano del ciberespacio.

1.2 Caracterización de los sujetos de la cibercultura

Desde el recorrido bibliográfico para construir el estado previo a nuestra investigación, nos adentramos al concepto de cibercultura, el mismo que integra individuos. Esta característica nos lleva en la ruta de este trabajo, a intentar determinar, quiénes son los sujetos que hacen parte de la cibercultura.

Para observar el trazado teórico en torno a este tema, entramos en primera instancia a plantear uno de los textos que instauró nociones para ver de otra manera a las personas que intervienen en las relaciones al interior de la web. Hablamos de *La migración digital* de Lorenzo Vilches (2001), quien a pesar de guiar su planteamiento en torno a la fusión de antiguos y nuevos medios, y de ésta mixtura una migración hacia las tecnologías digitales, nos invita a repensar el papel de los sujetos que participan en este escenario.

Vilches plantea la tarea de reconfigurar la manera tradicional de ver a los individuos como audiencias, producto de la relación tradicional de los medios con los espectadores. Según el autor, gracias a la red y a la posibilidad de interactividad que ésta ofrece, los sujetos ahora son *usuarios*, en tanto tienen la posibilidad de intervenir en los contenidos que se ofrece en la red.

Esta premisa del investigador chileno, nos invita antes de continuar con el recorrido bibliográfico, que da cuenta de la caracterización de los sujetos de la cibercultura, a hacer un salto en el tiempo y ver desde Alvin Toffler (1980) en *La tercera Ola*, la figura del *prosumidor*, como un sujeto que produce y consume. Sujeto que toma vigencia en la cibercultura, y valida la reflexión de Vilches, porque es ahora el usuario, ese individuo activo, el que interviene en los contenidos que él mismo consume.

Si bien Toffler no planteó la figura del prosumidor específicamente en el escenario ciberespacial, diversos autores de la cibercultura lo retomaron aquí. Alejandro Piscitelli (1998) en su texto *Post / Televisión*, dedica un apartado a pensar en los consumidores y productores que hay en la Internet. Desde un enfoque proveniente del mercadeo plantea que en este escenario, “los consumidores de antaño se convierten en los productores/consumidores de hoy (prosumidores), y una ecología de la compra-venta de servicios totalmente nueva se instaura en estos mercados electrónicos en ciernes” (Piscitelli, 1998, 252). En una línea cercana a la de Piscitelli, está la idea de Ernesto Van Perborg (2010) en *Odisea 2.0*, quien plantea el tema respecto a los *prosumidores*, desde las posibilidades que en esta noción adquieren las marcas en el marco de las redes sociales.

Un enfoque diferente a la noción de Toffler en la cibercultura lo hace Lee Siegel (2008), quien en su análisis pone de manifiesto cómo hay una tendencia de las personas y de la sociedad como tal, hacia la aparición de un total narcisismo, donde se destaca la posibilidad de que cada sujeto que habita en la red, tenga la opción de convertir sus pensamientos íntimos en un producto del consumo, como en una

suerte de mercancía. De esta manera, el tiempo de descanso ahora tiene la posibilidad de ser un tiempo dedicado a la producción de contenidos para la red. Cada persona está en condiciones de consumir información, y pensamientos de otros sujetos y a la vez producir sus propios pensamientos e informaciones.

Después de ver el recorrido por los anteriores planteamientos en torno a la figura del Prosumidor, como una noción similar a la del usuario que propone Vilches, nos adentramos en la mencionada caracterización, que diversos autores han hecho sobre los sujetos de la cibercultura.

Es así como el autor Don Tapscott, en 1998 presenta en su texto *Growing up Digital*, el concepto de *Net Generation*, refiriéndose a los sujetos nacidos en la última década del siglo XX. El autor norteamericano, parte de los conceptos de *Baby boomer*, *baby bust* y *baby boom eco*, como los habitantes del mundo antes de los nacidos con la proliferación de las tecnologías de la red. Esta clasificación la retoma el mismo autor en su texto *La era digital* en 2009, para hablar de la maduración de la *Generación Net*, la misma que según el autor ha influido en la transformación de las instituciones y de la sociedad.

Otro autor que vio la necesidad de caracterizar a los sujetos que intervienen en las relaciones sociales, tecnológicas y culturales es Marc Prensky, quien en su texto *Inmigrantes Digitales* (2001), acuñó el concepto de *Nativo Digital*, dando así una clasificación sobre los sujetos que intervienen en la red.

Prensky preocupado por que la educación no parece cumplir con las expectativas de los estudiantes de comienzos del siglo XXI, se hace la siguiente pregunta: “¿Cómo debemos llamar a estos "nuevos" estudiantes de hoy?” y responde: “Algunos se refieren a ellos como *Net Generation* o *Digital Generation*. [...] la designación más útil que he encontrado para ellos es *Digital Natives* (Nativos Digitales), porque nuestros estudiantes de hoy son “nativos” del lenguaje digital de las computadoras,

los video juegos y la Internet.” De igual forma el autor norteamericano definió como *Inmigrantes Digitales*, al resto de los sujetos que no nacieron, o que no son “nativos del lenguaje digital”. (Prensky, 2001, 1)

El planteamiento de Marc Prensky, sirvió de base para que otras personas como el profesor argentino Alejandro Piscitelli, ampliara la caracterización de los sujetos de la web. Piscitelli retoma el concepto inscrito por Prensky de *Nativos digitales*, para asentar su investigación. Precisamente esta categoría da nombre al texto del docente argentino (2009), quien además hace su aporte agregando otras categorías que caracterizaban los sujetos. De esta forma, además de los nativos y de los inmigrantes de Prensky, Piscitelli aporta los colonos y los excluidos digitales.

Así pues, todos estos trazados bibliográficos en torno a los usuarios que se relacionan en el ciberespacio, nos ayudan en la configuración de nuestra investigación, en tanto sirven de base para caracterizar a los sujetos, que no sólo participan de la red, sino que se apropian de ésta para la exposición de la vida cotidiana a través de las pantallas. Característica que abordaremos a continuación, desde los recorridos previos al respecto.

1.3 Exhibición e inmersión: las relaciones del sujeto con la pantalla

El último enfoque que abordaremos en el recorrido bibliográfico, es el que hace referencia a las relaciones que entre personas se dan por medio de las pantallas de las computadoras, aspecto que involucra de una forma directa nuestro trabajo de investigación.

En 1995 el profesor e investigador estadounidense Nicholas Negroponte, escribió en su libro *Ser digital*, un capítulo al que título *Mirar y sentir: mírese a sí mismo*. Si bien el capítulo no hace referencia al fenómeno de exposición de la vida cotidiana, es

importante para iniciar el recorrido, en tanto está enmarcado en una línea netamente tecnológica, en la que expone cómo para ese momento (1995), se empezaban a popularizar las computadoras con cámaras de video, generando la posibilidad de desarrollar teleconferencias.

El trabajo de Negroponte se torna interesante como punto de partida, en tanto expone los interrogantes que para ese momento se hacía el autor: “Las computadoras personales serán cada vez más capaces de “mirar” y de “ver”. Los diseñadores de sistemas de conferencias, aún no han considerado la posibilidad de utilizar una cámara para la comunicación cara a cara con su usuario, pero...¿por qué no?” (Negroponte, 1995, 137)

Este tipo de preguntas en pocos años fueron quedando obsoletas, gracias a la rapidez con que las computadoras y las cámaras se mezclaron. Precisamente de hablar sobre esa evolución de las tecnologías, que desembocó en la hibridación de soportes para llegar a lo que tenemos hoy, se encargó el Profesor argentino Jorge La Ferla, quien en su texto *Videovació o el diseño de una obra video*, hace un recorrido desde el nacimiento de la videograbadora como dispositivo mecánico que permitió la conservación del video, y los intereses por conservar la imagen “real”, que hoy por hoy vemos con el transcurrir del tiempo en los procesos digitales analizados en la red.

Durante los primeros años del siglo XXI, estos desarrollos tecnológicos de los que dan cuenta Negroponte y La Ferla, fueron desencadenando el interés de los individuos que hacían parte de la red por aprovechar las posibilidades de interconexión. Al respecto y desde un enfoque investigativo el docente peruano Eduardo Villanueva escribió *comunicación interpersonal en la era digital* (2006), libro en el que el autor dedica, en estudios de caso realizados a lo largo de su investigación sobre las relaciones en la web, a referenciar prácticas sociales y comunicacionales producto de este fenómeno, tocando el tema de la exposición de la identidad y la privacidad de las personas, y haciendo énfasis en que muchas de

estas identidades presentadas son construcciones falsas de los propios sujetos. De esta manera el autor reflexiona: “La sinceridad en la expresión no tiene que ir acompañada por sinceridad en la identificación y esto se debe a que, usando tan solo la palabra escruta, sin revelar rostros o sin necesidad de establecer elementos concretos y reales de referencia sobre dónde, cómo y de qué manera se vive, es posible pretender ser otra persona sin mucho esfuerzo”.(Villanueva, 2006, 111 – 112)

Hasta ahora damos cuenta de una primera etapa bibliográfica enfocada al tema del desarrollo tecnológico en el que se mezclan computadora y cámara de video, y al interés por la intercomunicación entre personas gracias a dicho desarrollo. Ya en lo que refiere al hecho de hacer uso de estas tecnologías para exponer la vida cotidiana, nos encontramos con los planteamientos expuestos por autores como la antropóloga y comunicadora Paula Sibilia, quien en 2008 escribió *La intimidad como espectáculo*, texto en el que realiza un análisis al fenómeno de la exposición de personas en la red, gracias a la utilización de *blogs*, *fotologs* y *Webcams*, en una reflexión ligada no tanto a la presentación de la vida cotidiana como hecho transmitido, sino a la exposición de la intimidad de las personas – hechas por ellas mismas -, como una apropiación del yo para abandonar el anonimato y hacerse visible ante el mundo.

El texto de Sibilia pone en relación las maneras cómo en la actualidad y gracias a las nuevas tecnologías se construye subjetividad, a partir de otras formas de relatos que hacen los sujetos sobre sí mismos. En este sentido, como lo expone la misma autora, hace un recorrido, “que va desde el diario íntimo hasta el psicoanálisis, pasando por todas las formas de introspección”. (Sibilia, 2008)

En esta misma línea de análisis Arlindo Machado en 2009 presenta *El sujeto en la pantalla*. Un texto que se inicia con el tratamiento al tema del individuo que observa desde las dinámicas audiovisuales convencionales como el cine. No obstante, el aporte al tema del ciberespacio lo hace el investigador brasileiro en la segunda parte

de su libro, cuando plantea estas dinámicas de observación entre sujetos que se encuentran mediados por la red, y sus posibilidades de interactividad. Precisamente dedica uno de los capítulos de su libro a la posibilidad de inmersión que tiene el espectador tradicional cuando se encuentra ante las nuevas oportunidades que ofrecen las tecnologías de comunicación digital: “En estos dispositivos la visión se materializa y se convierte en algo que también es visible, además de seguir siendo inseparable de las posibilidades y aptitudes de un sujeto observador.” (Machado, 2009, 158)

Por otra parte el especialista en la administración de blogs Lucas Oliveira, interesado en dar su punto de vista en torno a lo que él define *el lado visible y el lado oculto de la web*, publicó en el año 2010 su libro *Conectados*, texto en el que a partir de la experiencia de varios años, se pregunta por el ejercicio de cómo vivir el mundo de hoy sin internet. Allí plantea en varios capítulos, el fenómeno de las relaciones sociales que hoy dependen de la red. Con un acercamiento a las redes sociales, y a lo que él define en un capítulo como *pandemia virtual*, dando puntadas iniciales para mirar el tema de las exposiciones de personas en Internet gracias a los *foto y video blogs*. Aclarando que su trabajo no es el de “dar cuenta exhaustiva de lo que el fenómeno tecnológico significa para el sujeto de hoy” (Oliveira, 2010), se acerca al fenómeno de la interconectividad mostrando historias particulares como la de algunos *bloggers* famosos gracias a la exposición de su vida en internet.

Como se puede observar, las preguntas sobre el sujeto en la llamada *hiperconexión*, posibles gracias a las tecnologías de comunicación digital, siguen siendo de interés desde diferentes campos del conocimiento. De ahí que las posibilidades de expresión que ha ofrecido la Web en su evolución, han hecho que poco a poco crezca el análisis en torno a los fenómenos que se presentan en la red. Antes, los puntos de vista y las discusiones teóricas eran casi exclusivas de intelectuales y académicos. Hoy por hoy, la popularización de tecnologías y la facilidad del manejo ha permitido que muchas personas, a través de sus blogs reflexionen en torno a estos fenómenos relacionales. Así como lo planteó desde su experiencia en el manejo de blogs Lucas Oliveira, otra persona que reflexionó en torno al sujeto de

hoy en el marco de la hiperconexión, fue Gastón Silberman, quien publicó en el 2010 *Sin cortinas*: documento en el cual expuso una serie de conversaciones llevadas a cabo durante un tiempo determinado con su psicoanalista Vivian Loew. En el texto, *las conversaciones sobre el ser humano digital* son la base reflexiva, ambos desde sus experiencias personales y los conocimientos respectivos, generaron un diálogo con la pretensión de ser “un juego abierto para la participación del lector”. (Silberman & Loew, 2010)

Este recorrido por las maneras de exposición de sujetos en red a través del video digital, nos lleva a hacer referencia a uno de los textos que tiene relación con nuestra investigación, y que fue publicado en noviembre de 2010, se trata de *Your life, uploaded* de Gordon Bell y Jim Gemmell, quienes muestran resultados de los primeros 10 años de exposición de la vida de Bell. Estos investigadores norteamericanos hacen parte junto con *Microsoft* del proyecto *MyLifeBits*. Proyecto que desde 1998, busca a partir de la conexión de dispositivos de grabación, capturar la vida de Gordon. En el texto *Your life, uploaded*, Bell y Gemmell explican cómo el incremento en el uso de las tecnologías digitales, ha permitido guardar la vida de las personas en “la nube¹⁰”, y cómo, portales web como *facebook*, ayudan a que este tipo de prácticas sean del uso cotidiano.

Como vemos, el recorrido por documentar las experiencias de exposición de la vida cotidiana en la web es corto. Sin embargo, estas experiencias no sólo han sido planteadas en libros. Desde lo cinematográfico también se ha iniciado esta tarea. Precisamente en el año 2004 el director Omar Naïm realizó la película *The Final Cut*, film en coproducción germano – canadiense que cuenta la historia de Alan Hackman, un montajista audiovisual que se especializa en los productos de Zöe tech, un chip que le implantan a las personas cuando niños y graban toda la vida cotidiana, la misma que es editada cuando éstos mueren. El actor norteamericano Robbie Williams interpreta a Alan, quien se vuelve adicto a ver la vida común de las personas que tienen el chip implantado.

¹⁰ El concepto de nube viene de *cloud computing* (computación en la nube), y se refiere al procesamiento y almacenamiento de información en servidores externos conectados a Internet, y a los cuales se puede acceder desde servicios web por conexión mediante dispositivos móviles o fijos desde cualquier lugar.

Estos planteamientos, que van desde las tecnologías audio – visuales, en pro de la conservación de la imagen y su respectiva evolución gracias al surgimiento de la red, son algunos de los puntos de partida que se han hallado, para empezar a pensar los fenómenos de exposición y conservación de la imagen cotidiana, que los sujetos hacen a través de la web y que son el foco de interés del trabajo que a continuación se presenta.

Capítulo 2 - MARCO TEÓRICO

TV OR NOT TV: COTIDIANIDADES PUESTAS EN ESCENARIOS VIRTUALES

Para estudiar la transmisión de la vida cotidiana en medios audiovisuales que permiten interactividad, se ha decidido optar por analizar dicho tema desde dos grandes categorías: *Vida Cotidiana* y *Virtualidad Real*, conceptos que desde autores como Agnes Heller y Manuel Castells respectivamente, permiten hacer un acercamiento serio a la población observada durante la investigación. No obstante, y como la base de este trabajo es la transmisión de la vida cotidiana a través de la imagen digital, se considera pertinente antes de hablar de vida cotidiana y virtualidad real, tener en cuenta el desarrollo de la imagen a través de la hibridación digital, con el fin de contextualizar al lector en la historia de la evolución mediática.

Desde este orden de ideas, el siguiente marco teórico se ha dividido en tres frentes conceptuales: El primero dedicado a la contextualización histórica en la evolución mediática que ha hecho el individuo para obtener y conservar la imagen. El segundo, destinado a desarrollar el concepto de vida cotidiana, y cómo hoy por hoy es objeto de exposición y/o mediatización gracias a las nuevas tecnologías. El tercer frente conceptual busca exponer el concepto de virtualidad real, propio de la interactividad de sujetos a través de la red.

2.1 La hibridación de tecnologías en la captura de imágenes: Breve recorrido desde el cine hasta el video digital

Uno de los inventos más importantes finalizando el siglo XIX fue el de la cámara de cine, la misma que asombraría al mundo por permitirle movimiento a la imagen estática que había logrado la fotografía.

“Soy un ojo fílmico, soy un ojo mecánico, una máquina que os muestra el mundo solamente como yo puedo verlo, me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana” (1923, 24), diría el revolucionario director de cine soviético Dziga Vertov en 1923, demostrando así lo maravillado que estaba con el joven invento.

Sin embargo esta cámara que como dice Vertov, muestra al mundo como solamente puede verlo, está siempre mediada por el individuo que la opera y que imprime lo que quiere ver. John Berger lo plantearía de esta manera: “La invención de la cámara cambió el modo de ver de los hombres. Lo visible llegó a significar algo muy distinto” (Berguer, 1972, 25). Y este cambio en la forma de ver que representó la cámara de cine, afectó también el arte, que ahora al ser reproducida por el dispositivo mecánico, perdía el carácter de *unicidad*. La obra de arte que era capturada por el ojo de la cámara, podría ser reproducida en múltiple lugares.

Este planteamiento de Berger está fundado en el pensamiento del filósofo alemán Walter Benjamin, quien habló del carácter de *unicidad* de la obra de arte como *aura*: “La obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una obra artística dispuesta para ser reproducida. De la placa fotográfica, por ejemplo, son posibles muchas copias; preguntarse por la copia auténtica no tendría sentido alguno” (Benjamin, 1972, 27)

En este sentido, el individuo con la cámara de cine, empezó a representar el mundo a través de la captura de la imagen en movimiento. Con esto y como lo planteaba Benjamin despojó a la obra de arte de su *aura*, y la reprodujo sin parar.

Pero el hombre con la invención de la cámara de cine, no culminaría en la construcción de dispositivos que representaran el mundo en imágenes. Este proceso de captura siguió evolucionando. Ya las imágenes no serían sólo producto de un proceso químico, ahora las imágenes eléctricas eran también posibles.

Es así cómo un par de décadas después de aparecer el cine, la televisión estaba abriendo sus ojos, para captar y transmitir en la distancia cuanto imagen pasara por delante de ella.

Sin embargo, aunque el pasar de la imagen fotoquímica en movimiento a la registrada a través de señales eléctricas era posible ya, aún había algo que inquietaba al hombre, y era ese carácter efímero que tenía esta nueva manera de registrar lo real. La imagen que la televisión tomaba era instantánea y no tenía posibilidad por sí misma de perdurar en el tiempo, sólo haciendo uso de la grabación fílmica se podía mantener, como una especie de contrato entre dos soportes que se ayudaban entre sí para permanecer (La Ferla, 1998). No obstante, fue con la aparición de la videogradora, que ya el film no tuvo que cumplir más éste objetivo, ahora la cinta de video le daba ese carácter de eterno o por lo menos de perdurable a la imagen televisiva, y no sólo a la televisiva, al cine también sirvió, como una suerte de imbricación de soportes que se servían entre sí por el bien de la permanencia de la imagen.

El video entra a revolucionar la estructura de la narración televisiva no sólo porque permite la grabación previa, sino porque más adelante es el que posibilita una especie de *democratización* del soporte, en tanto ya la imagen grabada no era exclusiva de la industria, ahora estaba abierta para “el consumo del ciudadano no profesional.” (La Ferla, 2007, 310). A la par de todo esto, otro elemento surgía como posibilidad de crear imágenes: la computadora. Que sin ser popular a la altura en que la videogradora surgía, ya venía más de un siglo atrás haciendo sus intentos de aparición¹¹.

11 Desde principios del siglo XIX se tiene conocimiento de los “Telares de Jacquard”, una máquina que podía imprimir imágenes en serie. Joseph M Jacquard a través de tarjetas perforadas, logra hacer funcionar esta máquina que es considerada como una de las precursoras de la computadora. Las tarjetas perforadas creadas en esa época serían utilizada también por la tecnología de las computadoras electrónicas durante los años sesenta y setenta del siglo XX. Tomado de CANTONI, Rejane, Máquinas de pensar. Máquinas de pensamiento, Aurelia Rivera/Nueva Librería, Buenos Aires

De esta manera, lo digital fue cada vez tomando presencia a la hora de crear imágenes y tanto las fotográficas - quietas, congeladas - , como las imágenes en movimiento -similares a las de la televisión y el cine-, se hacían posibles a través de la computadora. Eso sí, aunque a simple vista las imágenes de la máquina eran iguales a las de los dispositivos que la precedieron, en esencia era distinta, en tanto su creación ya dependía absolutamente de combinación de ecuaciones, como lo describe Couchot citado por Arlindo Machado (2007, 92): “Lo que llamamos computadora, no está constituida sólo de hardware, de circuitos electrónicos (procesadores, memoria); ella comprende también los lenguajes formales, los algoritmos, los programas, en resumen, el software. De esa manera, mientras que los aparatos fotográfico, cinematográfico y videográfico son programados desde la fábrica para ejecutar determinadas funciones y tan sólo estas funciones, la computadora, al contrario, se presenta como una máquina genérica, que se puede programar de mil quinientas maneras diferentes para cumplir funciones teóricamente infinitas, incluso para simular cualquier otro aparato o instrumento”.

Promediando la década del 90 del siglo XX, la computadora, como pasó con la videgrabadora conocida desde 1956, se fue democratizando, y el uso y consumo no profesional fue tan popular, que la creación de imágenes estaba a la orden del día de personas que tenían acceso a las máquinas. Y como sucedió desde el principio, hoy por hoy, los hombres siguen capturando el tiempo en imágenes, imágenes que intentan conservar ese carácter “real”.

Hoy, la génesis de la imagen quieta: la fotografía, es digital, como también es digital la misma imagen que un día optó por el movimiento, todo esto gracias a la hibridez entre soportes y a ese “terreno virtual” al que llamamos ciberespacio, como quiera que es aquí – como bien afirma Berenger (2007, 361) - dónde “confluyen tres grandes especialidades técnicas, profesionales e industriales: la informática, las telecomunicaciones y el audiovisual”

Todo este recorrido entre soportes, desde lo artesanal hasta lo digital coincide con lo planteado por Lucía Santaella (2007, 571): que un nuevo medio no obliga a desaparecer a su predecesor. Por ejemplo, si bien hoy la fotografía es digital, la génesis de ésta, la química no ha desaparecido y no sólo esto, sino que además deja a disposición del artista o en el caso de hoy, del usuario, materiales, técnicas y recursos que él hace propios para incorporarlo en la nueva tecnología.

Este recorrido entre soportes en los que se fueron capturando las imágenes, tiene como proceso dos características: una, de ser cada vez más democrático, y dos, que fue ascendiendo en el intento por construir cada vez una imagen más cercana a lo “real”. Y aquí, en la captura de la imagen cada vez más realista - como se expuso en un principio -, prevaleció la intensión en el hombre de trascender en el tiempo a través de su imagen, que podrá ser observada, posiblemente, bajo la idea de Sartre, de reconocerse a sí mismo en tanto es mirado por los demás ¹².

2.1.1 La mudanza de la televisión

Siguiendo con la idea de hibridación digital, y como se expuso con anterioridad, para efectos de este trabajo, es el portal *justin.tv* el foco de interés para analizar. Y es en este portal donde aparece la categoría de *lifecasting*, como una más de las múltiples categorías de canales de transmisión audiovisual. *Los canales sociales de televisión*, están dedicados a la transmisión continua de cotidianidades de personas de todo el mundo, lo que ha dado la posibilidad de mutar al concepto de *lifecasting* – técnica

¹² Aquí se toma este fenómeno del ser observado desde Jean Paul Sartre, quien planteaba que cuando sentimos que otro sujeto nos observa, nos damos cuenta que estamos ante otra subjetividad, es decir ante otro tipo de conciencia, sabemos entonces que no sólo estamos ante un objeto, sino ante una persona que se hace una percepción sobre nosotros; es ahí cuando el otro nos mira, que nos damos cuenta de nuestra presencia. Cuando esto sucede, surgen tres reacciones definidas por Sartre como “miedo, vergüenza y orgullo”. Miedo en tanto ser mirado significa “no ser para mí, sino como pura remisión al otro”; vergüenza porque es ahí donde “reconozco que soy el objeto que otro mira y juzga” y orgullo, porque me doy cuenta cuando me observan que no me ven como “un Ser para sí, sino como Ser en sí”. (tomado de MUÑOZ ARIAS, J.A. Jean Paul Sartre y la dialéctica de la cosificación. Editorial Cincel. Madrid. 113p)

que explicamos con anterioridad - y como producto de la hibridación digital, es pertinente analizar en la medida en que es importante entender este nuevo concepto de televisión, como quiera que es producto una vez más del híbrido de lo digital.

Partiendo de lo anterior, una serie de preguntas se generan en torno al tema: una de ellas, quizás elemental pero necesaria: ¿Es esto realmente televisión?. Si nos referimos al concepto *básico de televisión* - como lo plantea La Ferla (1998) en su artículo Madre Televisión – “Transmisión instantánea de imágenes y sonidos a distancia” podríamos decir a simple vista que sí. No obstante, hay elementos que hacen que esta respuesta no sea tan fácil de dar.

Por una parte, tiene elementos de la televisión en tanto transmite audio y video a distancia y de manera masiva. Trabaja bajo el concepto del “en vivo y en directo” como la televisión lo hizo en sus inicios y como hoy en día funciona con algún tipo de programas. Por otra, no es la misma imagen formada a partir de las señales eléctricas sino la producida desde las ecuaciones matemáticas. Es en este caso un producto de la hibridez. Ahora bien, ¿cómo definirlo?. Esa es la pregunta clave, porque si se quiere decir que es un chat - en tanto existe la interacción con otro tipo de personas o audiencia que observa la transmisión -, no lo es, en el momento en que en esta página existen espacios en los que las transmisiones son tan variadas que van desde ceremonias religiosas, hasta programas en la que los usuarios que se exponen adoptan la figura de emisoras radiales, o canales donde el productor haciendo las veces de una televisión que instruye, enseña a hacer algo como solucionar problemas tecnológicos o aprender a manejar algún instrumento musical, entre otros. Además de estos ejemplos, en este espacio se encuentran canales donde ya se trabajan varias cámaras web que cambian paulatinamente la imagen como sucede en la televisión o en otros casos donde se “ponchan”¹³ varias cámaras a la vez. Así pues, estos ejemplos dejan por lo menos claro, que lo que sucede con

¹³ Término utilizado en el argot popular de la producción de televisión, para hablar de la cámara de video que está siendo emitida al aire dentro de una transmisión.

estos canales, no es un simple chat con video, aunque en muchos casos sea utilizado así.

Desde este orden de ideas, sigue entonces flotando la pregunta, si no es televisión ni chat ¿Qué es?, o más aún, sino es televisión, como pregunta Lev Manovich (2005) en su texto *El lenguaje de los nuevos medios*, ¿es un nuevo medio por el hecho de ser la computadora el centro de las operaciones?.

Como dice el autor sería muy limitante dejarlo ahí. Por ahora se podría decir que es una mutación digital producto de la mezcla de los soportes que se sirvieron de la imagen y que evolucionando a través del tiempo dieron nacimiento a algo que sigue siendo todo y nada.

Dubois (2000, 7) por ejemplo, nos da luces acerca de una posible respuesta en tanto se trata de una nueva fase de los soportes mediáticos, que como ha sucedido siempre, retoma sus antecesores para reinventarse a sí misma. No obstante, seguirá quedando abierta esa pregunta, por si alguien trae una respuesta exacta o por lo menos más completa de qué es este híbrido.

Ahora bien, otro aspecto a tener en cuenta y en el que esta hibridación coincide y a la vez difiere con la televisión convencional, es el que tiene que ver con los contenidos. Difiere en tanto en los llamados canales *lifecasting*, no hay una programación de contenidos producidos con anterioridad y emitidos para el entretenimiento, la educación o la información de los espectadores, como en el caso de las telenovelas, series, magazines o demás programas producidos con el fin de ser emitidos en horarios específicos. Coincide en la puesta en escena de contenidos conocidos como televerdad, es decir, realities y demás programas donde la esencia es la cotidianidad de los seres humanos, y que en los canales sociales de televisión, abundan bajo el concepto de *lifecasting*, en los que la transmisión de la vida cotidiana, bajo un disfraz de “lo real”, aparece por doquier en una suerte de

obsesión, como en alguna oportunidad lo expondría y cuestionaría el artista visual Nam June Paik: “La industria de la electrónica está fundada en una obsesión, copiar el original de la manera más exacta posible. En cuanto a mí, yo nunca uso cámara, yo no tengo películas. Para mí la representación de la realidad nunca ha significado nada.” (La Ferla, 2007)

Esta declaración del artista oriental, ratifica lo que está pasando hoy por hoy con el tema de la obsesión por llevar la vida real a la pantalla. Promediando los años 90, fue la televisión convencional con el reality show la que se dedicó a “mostrar” la vida de seres humanos “comunes” ante el mundo, algo que Peter Weir metaforizó en 1998 en la pantalla gigante con “The Truman Show”.

Sobre este interés por representar la realidad, una posible respuesta que se anunció en páginas anteriores desde Sartre, es que el interés del exponerse para ser visto, radica en que en ese proceso es donde realmente el ser humano reconoce su propia existencia. ¿Pero será entonces que los que se muestran allí, están mostrando su realidad como lo anuncia por doquier este portal? En otras palabras, ¿el interés como decía y cuestionaba Nam June Paik es de mostrar la realidad?.

Paula Sibilía da una respuesta a esto: “El YO que habla y se muestra incansablemente en la Web suele ser triple: es al mismo tiempo, autor, narrador y personaje. Pero además no deja de ser una ficción, ya que a pesar de su contundente autoevidencia, el estatuto del YO siempre es frágil. Aunque se presente como “el más irremplazable de los seres” y “la más real en apariencia de las realidades” (Sibilía, 2008,37)

A partir de lo anterior surge la pregunta por si es un simulacro todo lo que vemos en Internet, acerca de gente que expone su vida en el ciberespacio. Dubois (2000), coincide con Sibilía cuando habla que esta obsesión por mostrar la realidad “es el

triunfo de la simulación donde la impresión de realidad es reemplazada por la impresión de presencia”.

Es precisamente este punto, el de la transmisión de cotidianidad de sujetos, en una obsesión por mostrar la realidad al que se quería llegar, y para el cual a partir de la categoría *vida cotidiana* se intentará analizar en este trabajo.

2.2 Vida Cotidiana

“[...] la exterioridad del espectáculo con relación al hombre obrante aparece en que ya sus propios gestos ya no son suyos, sino de un otro que se los representa. Éste es el por qué el espectador no se siente conforme en ninguna parte, ya que el espectáculo está por todas partes.”

Guy Debord

A las 7 a.m. todas las mañanas a “X” le suena su despertador. Después de 6 horas de dormir se despierta con el regular sonido. Entre 7 y 7:30 “X” se baña y ordena un poco su cama. En 15 minutos toma su desayuno, se lava los dientes y faltando 10 minutos para que sean las 8 de la mañana sale a las oficinas de la municipalidad, su lugar de trabajo. Está cerca de allí, son sólo 7 cuadras las que debe caminar. Entre las 8 y las 13 horas, “X” cumple media jornada laboral, al término de ésta toma su almuerzo. De 14 a 17:30 termina de cumplir su horario. Faltando 15 minutos para las 18 horas, “X” aborda el autobús que lo lleva al lugar donde estudia. A las 18:15 regularmente llega. 15 minutos le quedan para saludar un par de amigos y esperar el inicio de clases que van de 18:30 a 22:30 horas. A la noche, casi a las 23 está llegando a su casa. Como vive solo, le tarda una media hora prepararse algo y a eso de las 23:30 toma su cena. De 23:30 a 24 horas mientras come, ve algo de televisión. Luego dedica una hora, la primera del siguiente día para navegar un poco en la Internet. Revisa su correo, entra a una de las redes sociales a observar las

novedades de sus amigos virtuales, y se conecta a un servicio de chat, donde saluda a quien lo salude. Pasada esa hora, "X" apaga la máquina, la tele, las luces y se va a dormir, por un espacio de 6 horas, después de las cuales, todo vuelve a empezar.

Seguramente muchas personas, como "X" tenemos días así, que a causa del trabajo, del estudio, o de un simple hobby se convierten en repetitivos y a lo que simple y llanamente definimos, sin mucha pretensión teórica como cotidianidad; pero, ¿será que alguna vez hemos intentado pensar con seriedad qué es eso de lo cotidiano?, algo tan común y sencillo de entender, pero tan difícil de conceptualizar.

Agnes Heller, desde la sociología definió el concepto de vida cotidiana como "la reproducción del hombre particular" (Heller, 1991, 21), es decir el ser humano que se desarrolla dentro de una comunidad.

Para explicar con profundidad el concepto, entendamos que los hombres y las mujeres nacemos primero que todo – en términos de Heller - como sujetos *singulares*. Es decir, cuando una persona nace, independientemente de cualquier cosa, se le presenta un mundo constituido, el mismo que debe empezar a conocer y entender para sobrevivir. No obstante el hombre o la mujer es a la vez una persona *particular*, en tanto nace en *condiciones sociales concretas, en sistemas concretos de expectativas, dentro de instituciones concretas* (Heller, 1991, 21), y es en este escenario donde debe aprender a desenvolverse, haciendo uso y apropiación de lo que se le presenta y aprendiendo así un comportamiento específico en pro del desarrollo de esa sociedad a la que pertenece, y que existe en la medida en que los seres humanos se reproducen como sujetos *particulares*, en tanto adquieren compromisos a los que deben responder para el desarrollo de su parte social.

"Para reproducir la sociedad es necesario que los hombres particulares se reproduzcan a sí mismos como hombres particulares. La vida cotidiana es el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres

particulares, los cuales, a su vez, crean la posibilidad de la reproducción social.” (Heller, 1991, 19)

En el relato con el que se inició esta segunda parte del capítulo, contábamos un día en la vida de “X”, un sujeto que cada mañana a la misma hora se despierta, y en una sincronía casi involuntaria cumple un horario de entrada a su trabajo. Ahí el comportamiento de “X” responde a una regla establecida socialmente. Su trabajo como funcionario público le obliga a cumplir normas y a desarrollar tareas que desde su espacio, aportan al desarrollo social. “X” es en ese caso un hombre *particular*, y su cotidianidad está enmarcada en esa serie de actividades que le definen como sujeto dentro de una comunidad.

Desde una mirada simplista, la *Vida Cotidiana* es idéntica a todos los seres humanos particulares, no obstante la realidad es que todas las cotidianidades son totalmente diferentes entre sí. “X”, al igual que “Y” y “Z” para reproducirse como sujetos particulares necesitan realizar actividades como dormir bien, para cumplir con los horarios de trabajo o de estudio como está regulado. Sin embargo, la manera de dormir de estos tres sujetos es muy diferente. La Vida Cotidiana, es en ese sentido propia y exclusiva de cada ser particular y a la vez en determinados momentos puede cambiar de forma radical, cuando el sujeto en su particularidad cambia su ambiente.

Cada vez que el sujeto se inserta en un contexto específico, y se reproduce desde lo particular, crea rutinas reiterativas, es decir cotidianidades, y es allí también donde ese sujeto se objetiva, en tanto adquiere comportamientos específicos, construye su *ambiente inmediato* y como lo plantea Agnes Heller, “*se forma a sí mismo*”. La autora al respecto señala: “El particular forma su mundo como su ambiente inmediato. La Vida Cotidiana se desarrolla y refiere siempre al ambiente inmediato. El ámbito cotidiano de un rey no es el reino sino la corte. Todas las objetivaciones que no se refieren al particular o a su ambiente inmediato, trascienden lo cotidiano.” (HELLER, 1991, 25)

Coincidente con lo que plantea Heller está Erving Goffman, quien en su libro *La representación del yo en la vida cotidiana*, habla de estos cambios en el ambiente a los que se ve enfrentado y para los cuales siempre hay una adaptabilidad, en tanto termina apropiándose de códigos y características sociales que le obligan – en términos de Agnes Heller –, a reproducirse como *hombre particular*.

Al respecto, Goffman (2002, 72) explica: “Cuando el individuo pasa a una nueva posición en la sociedad y consigue desempeñar un nuevo papel, probablemente no será informado, con todos los detalles, sobre el modo como deberá comportarse [...] Comunmente, recibirá apenas algunas de esas insinuaciones e instrucciones escénicas, pues se presupone que ya tiene en su repertorio una gran cantidad de “puntas” de representaciones que serán exigidas en el ambiente”.

De lo anterior, aparecen entonces claramente dos conceptos en torno a la Vida Cotidiana. El de *particular*, que va referido al sujeto, y el de *ambiente inmediato*, que hace referencia al contexto social, es decir al mundo donde se lleva a cabo la reproducción de esa cotidianidad. Desde este orden de ideas, radica la afirmación que “en la Vida Cotidiana, el particular se reproduce a sí mismo y a su mundo”. (Heller, 1991, 27)

2.2.1 La reproducción de la cotidianidad

Hasta ahora y de una manera muy abstracta se ha hablado de la reproducción de la Vida Cotidiana, como un acto propio del ser humano que dentro de una esfera social se desarrolla y con esto se convierte en un ser *particular*. Cabe anotar que antes de ser producto de este desarrollo social (ser particular), el ser humano es *singular*, en tanto nace con características y cualidades que le son propias para cumplir con el acto instintivo de sobrevivir (Heller, 1991, 35). Retomando el hecho de la

reproducción, ésta se da en diferentes esferas, porque es también claro que el *particular* en su *ambiente inmediato* (donde se desarrolla la sociedad) ha creado una vida cotidiana específica, que como se dijo con anterioridad y en lo que coinciden Heller y Goffman, puede llegar a transformarse. En ese sentido lo que el ser humano *particular* crea cuando reproduce su cotidianidad es – en palabras de Goffman – una *fachada*, o un “personaje”, mediante el cual se reproduce su mundo. “Fachada, por tanto, es el equipamiento expresivo de tipo padronizado intencional o inconcientemente empleado por el individuo durante su representación” (Goffman, 2002, 29)

Estas representaciones que los seres humanos hacemos en nuestra vida cotidiana, son las que nos permiten crear nuestro *ambiente inmediato*. Es decir, lo objetivamos, y para llegar a esta objetivación, la hacemos desde tres momentos específicos identificados desde la sociología de Agnes Heller: un primer momento dedicado al reconocimiento de los *utensilios y productos*, es decir, un desarrollo del *mundo de las cosas*. Un segundo lugar para el *uso* y el aprendizaje de éstos, o sea *el mundo de los usos*. Finalmente, un momento para las relaciones entre los *particulares*, a través del *lenguaje*. De esta forma podríamos decir, se estructura el marco en el que se reproduce la sociedad, a través de los actos propios de la Vida Cotidiana.

Para hacer una descomposición de esta estructura veamos desde la óptica de Agnes Heller y las exposiciones de Erving Goffman, cómo se da esta reproducción. Para ello tomemos los tres momentos en los que se objetiva el *ambiente inmediato* como subcategorías de análisis, las mismas que nos ayudarán a desarrollar la categoría Vida Cotidiana, a través de la observación de la población con la que se llevó a cabo esta investigación.

2.2.2 Las *objetivaciones* en la reproducción de la Vida Cotidiana

Volvamos al relato de “X”. Como sujeto *particular*, nuestro personaje se reproduce a sí mismo en un *ambiente*, en el cual ha sido insertado y desde el que se desarrolla. Seguramente “X”, en su Vida Cotidiana tiene obligaciones a las que debe responder día a día, mientras sus horarios laborales así se lo demandan, dichas obligaciones son diferentes dependiendo el horario y el *ambiente inmediato* en el que se encuentra. Uno es el contexto laboral, donde participa como funcionario público de un estado, y el otro un escenario académico donde es estudiante. Para reproducir ambos mundos, “X”, debe apropiarse de elementos o herramientas, las mismas que le ayudan al desarrollo de una parte de esa estructura social, estamos hablando de lo que define Heller como *el mundo de las cosas*. Y este primer momento estructural, que se objetiva a través de los productos, nos guían la *actividad material concreta*.

Después de conocer los productos que hacen parte de su *ambiente inmediato*, “X”, debe pasar a apropiarse de ellos, es decir accede al segundo momento de la estructura social, el denominado *mundo de los usos*, el mismo que se objetiva a través del comportamiento. Ahora bien, entendiendo las cosas que tiene a su disposición, y aprovechándolas a través del uso, “X” genera un comportamiento específico, y que es de una u otra forma una exigencia propia del *ambiente inmediato* que él mismo está construyendo. Finalmente, para que se logre completar esta estructura social, “X” se relaciona con los demás seres *particulares* a través de *el lenguaje*, llegando así al tercer momento estructural, el mismo que es producto de la objetivación del *pensamiento*.

La relación de estos tres momentos y de las objetivaciones antes mencionadas son las que permiten según Heller la reproducción de la vida cotidiana: “Las heterogéneas formas de actividad de la cotidianidad humana son conducidas y reguladas por estas tres objetivaciones. Las tres guían el conjunto de las actividades del hombre, pero a pesar de ello existe entre ellas una cierta “división del trabajo”, en

cuanto que cada una de ellas ejerce su propia función de guía principalmente sobre una u otra manifestación humana [...] Las objetivaciones en-sí son además instrumentos, es decir, instrumentos para la reproducción de la vida de la humanidad. Poseer un instrumento significa también apropiarse de su modo de funcionar; conocer un instrumento significa conocer su modo de funcionar. Me he apropiado de un término, de un utensilio, o de un uso cuando soy capaz de emplearlo en la situación adecuada de un modo adecuado y de acuerdo con su destino. El sentido de los utensilios, sintagmas o usos antiguos sólo se hace claro cuando sé cómo eran empleados en el seno de su cultura.” (Heller, 1991, 239)

En la anterior cita, Agnes Heller habla de las objetivaciones *en-sí*. Éste y otros conceptos complementarios para efectos de esta tesis no van a ser desarrollados, sin embargo serán explicados desde la socióloga para contextualizar al lector en sus significaciones. Según la autora, en el proceso de objetivación de la Vida Cotidiana y desde la lectura que ella hace de Marx, utiliza tres conceptos. *En-sí, para-sí y para-nosotros*: “La vida cotidiana alienada es el reino del en-sí; en ella el particular es conducido por objetivaciones genéricas en-sí, a las que él simplemente se subordina intentando conservar al máximo sus motivaciones particulares y su conocimiento de la verdad [...] la personalidad en el hombre particular se objetiva en ente en-sí. Mientras que el hombre individual (singular), la personalidad se objetiva en el sujeto para-sí [...] el grado máximo de la transformación de la realidad en ser para-nosotros.” (Heller, 1991, 236)

Ahora bien, retomando el tema de la objetivación de la vida cotidiana al momento de su reproducción, miremos los tres momentos que según Heller forman la estructura social, los mismos que nos servirán de apoyo como subcategorías de análisis del concepto de Vida Cotidiana. Para ello se ha diseñado el siguiente gráfico que apoya visualmente las exposiciones teóricas antes mencionadas.

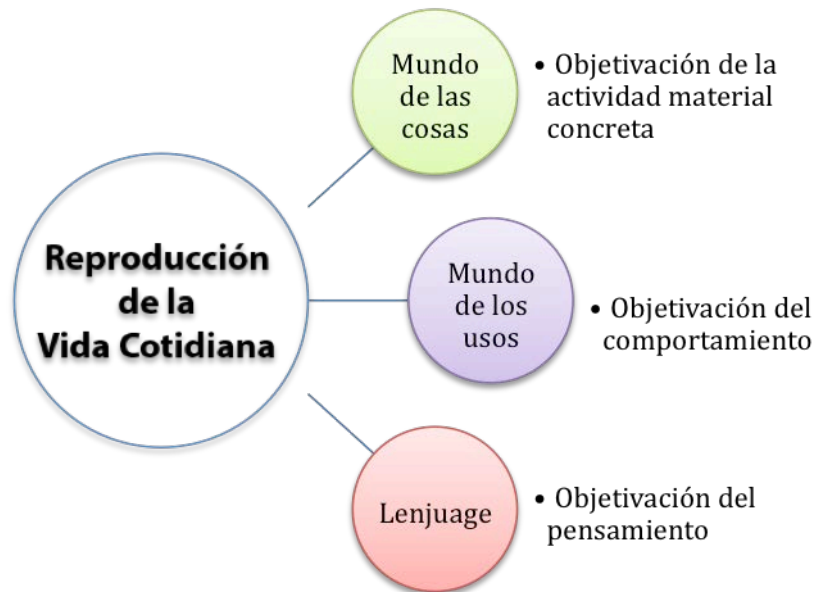


Tabla 10. Representación gráfica de las objetivaciones de la Vida Cotidiana en el proceso de reproducción de la misma.

El anterior gráfico nos muestra cómo el desarrollo social se da mediante la reproducción de la vida cotidiana, la misma que se logra en el momento en el que un sujeto *particular* pasa por los tres estados de objetivación. Ahora bien, el paso por este proceso reproductivo de la cotidianidad, en el que a la vez se reproduce el *ambiente inmediato* se da con una *fachada* específica del ser *particular*, ya que como explica Goffman, esta relación se presenta en cumplimiento a un rol específico del sujeto ante otras personas: “En presencia de otros, el individuo generalmente incluye en sus actividades señales que acentúan y configuran de modo impresionante hechos que confirman que, sin eso, podrían permanecer desapercibidos u oscuros. Porque si la actividad del individuo tiene que ser significativa para los demás, necesita mobilizarla de modo tal que exprese, durante la interacción, lo que necesita transmitir. De hecho se puede exigir que el actor no solamente exprese sus presuntas cualidades durante la interacción, pero también que el haga durante una fracción de segundo en la interacción” (Goffman, 2002, 37)

Cuando un sujeto se desarrolla como ser *particular*, éste está formando su mundo día a día a través de las actividades genéricas que conforman su vida cotidiana. Estas actividades empiezan a formarse y a establecerse en la vida del sujeto gracias

al proceso de repetición. “Una acción llevada a cabo una sola vez no es una acción perteneciente a la costumbre; un objeto manejado con éxito una sola vez, por casualidad, no adquiere por ello un significado concreto, una palabra pronunciada una sola vez no es una palabra. Por tanto, no se trata sólo de que, al igual que toda acción social, toda actividad, a través de un número mayor o menor de mediciones, deba al final desembocar en la praxis social, sino también del hecho de que ésta debe ser repetible en su ser-así sea cual fuere y debe realmente ser repetida” (Heller, 1991, 252). Es en ese sentido, es tomada como vida cotidiana, el conjunto de acciones que realizadas día a día, lleven al sujeto a actuar como *particular*, en tanto le permiten la formación de un *ambiente inmediato* en un contexto social.

De la misma manera, las actividades sociales reiteradas de un sujeto *particular*, pasan también por la comprensión y el entendimiento de los demás sujetos que hacen parte del *ambiente inmediato* del *particular*. Goffman (2002, 40) ante esto dice: “[...] La ejecución de una práctica presenta, a través de su fachada, algunos requisitos un tanto abstractos en relación con la audiencia, que probablemente le son presentadas durante la ejecución de otras prácticas. Esta es una de las formas en que una representación es "socializada" en forma, con modificaciones, para adaptarse a la comprensión y las expectativas de la sociedad en la que se presenta.”

Erving Goffman en este caso habla de prácticas de representación del sujeto que son “socializadas”. Y es en este proceso de socialización donde las audiencias – retomando las palabras del autor – comprenden dichas representaciones del sujeto *particular* y las aceptan como propias de éste, aunque no hay que olvidar el concepto de *fachada*, al que tanto énfasis pone Goffman.

Hasta aquí, ya es clara la representación del sujeto *particular* en su Vida Cotidiana. Volviendo a la estructura social y a los tres momentos en los que ésta se objetiva como cotidianidad, es en el segundo momento, en *el mundo de los usos*, a través del comportamiento del sujeto, que aparece *la regla*, como carácter normativo y producto de la repetición.

“El carácter normativo de las actividades genéricas en-sí, como sabemos, está orientado sobre su función. Observar una norma significa cumplir una función [...] De ello se desprende que la observancia de la norma no es una acción “puntual”; el “cumplimiento de la norma” posee un aura. Cumplimos la norma cuando llevamos a la práctica (repetimos) la función oculta en el carácter específico de la objetivación genérica en-sí.” (Heller, 1991, 245)

Los horarios de entrada y de salida laboral, los comportamientos diarios y las funciones específicas del sujeto particular, además de tener un carácter repetitivo, son producto de una normatividad establecida, y a la cual debe hacer caso, so pena de recibir alguna sanción o penalización, también establecida mediante la reglamentación. Estamos ante una evidente presencia del ser *particular* en *el mundo de los usos*, pues aquí es el comportamiento la base del cumplimiento de la norma.

No obstante, estos mundos identificados por Heller, y que representan la objetivación de la representación de la vida cotidiana, tienen relación entre sí. Es por eso que para que el intercambio entre particulares se lleve a cabo, es necesario que haya una presencia del *lenguaje*; y es aquí donde aparecen otros elementos importantes que permiten la relación entre personas. Estamos hablando de los *símbolos*, *los signos* y *los objetos* que hacen presencia en las relaciones entre *particulares* que comparten un *ambiente*, que por naturaleza es heterogéneo, pero que gracias al *lenguaje*, logra su homogenización.

“Dentro del conjunto heterogéneo de la vida cotidiana, por tanto, todo es pensable y, como consecuencia, homogeneizable en el medio del lenguaje. En ese sentido “todo es pensable” significa también que “todo es enunciable” (Heller, 1991, 286). Aquí aparece un nuevo componente que permite la homogenización de la cotidianidad de las personas: La palabra; la misma que se constituye en una objetivación del lenguaje. Las palabras, según Wittgenstein citado por Agnes Heller (1991, 288), “son también actos.”

Desde toda la estructura social, es *el lenguaje* un componente fundamental en el desarrollo de la vida cotidiana de un sujeto *particular*. Con el lenguaje se objetivan los pensamientos y de ahí se logra el entendimiento de significados que definen el comportamiento de las personas en un *ambiente inmediato*. Con el lenguaje también aparecen las palabras, desde un sistema fonético de orden primario y la escritura como un sistema de signos de orden secundario (Heller, 1991, 289). Según la autora, el lenguaje fonético hace parte de un sistema primario, en tanto es más *económico* en el desarrollo de las relaciones sociales: “Todos los otros sistemas de signos lingüísticos no son más que sistemas de signos del sistema primario, es decir, la “traducción” secundaria del lenguaje fonético. El lenguaje gestual es socialmente irrelevante, mientras que la escritura tiene gran importancia. Dado que el medio homogéneo es el lenguaje y no el sonido, “traducción” no significa transposición a otro medio homogéneo: el medio homogéneo de la escritura es el mismo que el del lenguaje fonético.” (Heller, 1991, 290)

2.2.3 Lenguaje, usos y cosas en la transmisión de la vida cotidiana

Hasta ahora hemos hablado de la estructura de la sociedad, vista en el mundo de las cosas, de los usos y del lenguaje; todo esto como objetivación de la cotidianidad. No obstante, y desde todo lo anterior la vida cotidiana la hemos visto partir de las relaciones sociales entre personas, es decir, mediante el desarrollo de los ambientes inmediatos tradicionales. Sin embargo de un tiempo para acá (menos de dos décadas), gracias a la evolución rápida de los medios de comunicación y en especial al desarrollo avanzado de la Internet, la vida cotidiana de las personas empezó a ser transmitida y con esto, las relaciones sociales no son ya interpersonales, con el cuerpo de por medio, sino virtuales, con las computadoras y las nuevas tecnologías uniendo y separando. Trayendo de nuevo a colación a Guy Debord, toma sentido su exposición cuando dice que “el espectáculo reúne lo separado, pero lo reúne *en tanto que separado*” (Debord, 2002, 31). Si bien el contexto en el que el autor expone esto no es el de la internet, cobra validez en este escenario, en tanto ahora con la trasmisión de cotidianidades, es la vida de las personas un espectáculo digno de ser presentado.

En la introducción de este trabajo, se expuso como objeto de estudio la categoría de *lifecasting* en los canales sociales de televisión de la página *justin.tv*. Allí, la exposición de la cotidianidad de las personas está siempre presente gracias a la transmisión que se hace de dichos canales por Internet. Al ingresar a uno de estos espacios, podemos llegar a encontrar a nuestro personaje “X” desarrollando su trabajo, estudiando, comiendo, jugando, durmiendo, o en cualquier actividad propia de la vida cotidiana. Ahora la pregunta que surge y que se intentará ir respondiendo a lo largo de los siguientes capítulos es, si ¿estas representaciones de la vida cotidiana – las transmitidas en la web – se adaptan a los conceptos de Agnes Heller cuando analiza la cotidianidad tradicional, y a las posiciones de Goffman cuando estudia las representaciones de los sujetos en la vida cotidiana?

Antes de entrar con el análisis de los diferentes canales que sirvieron para la realización de este trabajo, es necesario definir el contexto al cual estamos haciendo referencia; es decir el de virtualidad. Para ello y a continuación intentaremos dilucidar el concepto de *Virtualidad Real* como categoría de análisis, fundamental para entender el proceso que se da al momento que un ser humano decide transmitir su vida cotidiana por un soporte mediático como la Internet.

2.3 Virtualidad Real

“El lugar donde no hay oscuridad es el futuro imaginado, que nunca se vería; pero por adivinación, podría uno participar en él místicamente. Con la voz de la telepantalla zumbándole en los oídos no podía pensar con ilación [...] El rostro del Gran Hermano flotaba en su mente [...]”

1984 – George Orwell

2.3.1 La vida a través de la pantalla

Cuando en 1949 el escritor Indio George Orwell escribiría su novela “1984”, no existía más que en su imaginación, un mundo en el que las pantallas fueran la posibilidad de comunicación con el exterior. La novela, con una pretensión única y exclusivamente ficcional, narraba la historia de Winston Smith, un hombre revolucionario al principio, en una sociedad controlada por el estado en manos de lo que definió el escritor como “El Gran Hermano” y que vigilaba todo lo que hacían las personas a través de la *Telepantalla*. Cuando leemos esto, al principio de la segunda década del siglo XXI, nos son bastantes comunes muchos de los conceptos que en la novela encontramos. Cualquier persona ha escuchado hablar del *Gran Hermano*, y muchos seguramente tenemos en nuestro *ambiente inmediato* contacto con pantallas. No obstante, “1984” era para su época, una novela futurista, pues relataba algo que para ese momento sólo estaba en la cabeza de Orwell. Al año de 1950, cuando murió el autor, las únicas pantallas con las que tenían contacto los seres humanos, eran las de cine, y sólo en algunos lugares las de televisión; pues recién la década del 50 del siglo XX, fue la época en la que la mayoría de los países de Latinoamérica vieron el nacimiento de la llamada pantalla chica.

Hoy en día el mundo que imaginó George Orwell, ya no es sólo producto de la ficción. El mundo que habitamos está lleno de pantallas, que nos hablan, nos vigilan, nos informan, nos comunican, nos venden, nos controlan, nos enamoran, y hasta permitieron el nacimiento de *El Gran Hermano*, que extraído de la literatura, tomó vida en los contenidos de la televisión de los años 90. Precisamente la TV, fue la pantalla que más nos acompañó desde su proliferación durante las últimas décadas del siglo XX y hoy poco a poco se fusiona con otra popular pantalla, la de la computadora.

Es pertinente antes de empezar a definir el concepto de Virtualidad Real hablar un poco de la televisión, como medio de comunicación de masas del siglo XX que durante las últimas década de ese siglo y la primera de este, masificó en sus contenidos lo que algunos autores definieron como *televerdad*. donde los temas se

basaban en la experiencia del reality show. Umberto Eco (1986), a esta etapa la definió como la *neo-televisión* la misma que se caracterizaba por la convivencia entre el comunicador y los espectadores, y dónde la televisión hablaba de sí misma.

En ese contexto, el de la neo-televisión, premisas como la del artista norteamericano Andy Warhol en la que planteaba el derecho de todos a tener “quince minutos de fama”, cada vez tomó más valor, ante las “acrobacias” de la televisión en su afán por ser un medio cada vez más masivo. Ahí y como se dijo con anterioridad, el reality show, como estrategia de producción apareció con la intención de mostrar “la vida real” de las personas.

No obstante, y aunque la proliferación de los reality shows, ha suscitado poco después de su masificación, las críticas de muchos, aún siguen siendo éstos, programas fuertes dentro de las rejillas de producción de los canales de televisión, por sus amplias demostraciones de raiting.

En “Géneros realistas en televisión” (1995), Castañares plantea que el reality show hace parte de lo que se denominaría “género total”; porque no pertenece en exclusiva ni a lo informativo, ni a lo educativo, ni a lo espectacular, ni a lo real, ni a lo ficticio, porque pretende pertenecer a todos al mismo tiempo. Lo que sí es claro en el reality, es que desde su aparición, se convirtió en una herramienta para que la televisión lograra la cercanía a la privacidad, ahora no sólo de famosos sino de la gente común, con lo que permitía generar un efecto espejo para la teleaudiencia que ya se vería representada en el sujeto común que mostraba la pantalla chica.

Dicha representación de las masas y el logro de la proximidad, vendría a ser lo que hace más de medio siglo Walter Benjamin (1972) plantearía como una doble tendencia de la comunicación masiva.

De esta manera pareciera ser que ya la televisión con el reality llegó al objetivo de penetrar hasta lo más íntimo del espectador y podríamos entonces llegar a pensar que no queda mucho más por verse, sin embargo la permanente actividad de los

medios, ha hecho que la televisión ahora esté migrando - con el reality al frente -, a otro soporte, como es el de la Internet.

Hay en ese orden de ideas, y como lo definió Lorenzo Vilches (2001), una evidente *migración digital*, en tanto la televisión cada vez más se muda a la computadora, un soporte mediático que gracias a lo multimedial le ha recibido y con esto, la proliferación de esos contenidos pertenecientes a la *televerdad* están en la red, al servicio de usuarios que no sólo están para observar, sino también para producir.

2.3.2 La realidad en la escena de lo virtual

Estamos en un mundo dispuesto a mostrarse, o como diría Debord (2002, 21): “en una creciente de imágenes-objetos, dedicadas a la principal producción de la sociedad actual: El espectáculo”; y como veníamos hablando, son las pantallas, los objetos que más caracterizan nuestro contexto. Desde que se dio la masificación de los reality en la televisión, y con la evolución de la web 2.0, las pantallas y los contenidos que muestran la vida de las personas están a la orden del día, y con ello, conceptos como el de *realidad virtual*, que desde finales del siglo XX se popularizó; al punto que es utilizado por millones de personas sin una pertinencia teórica seria.

Al inicio de este capítulo, se habló de dos grandes categorías conceptuales que servirán para el análisis de los canales de *lifecasting* de la página *justin.tv*: *Vida Cotidiana* y *Virtualidad Real*. Precisamente éste último es el que nos permitimos desarrollar a continuación, como quiera que servirá de escenario, en tanto es en los soportes tecnológicos de los últimos tiempos, donde se ha instalado la Vida Cotidiana de las personas, al punto de espectacularizarse y con ello convertirse en contenido de un medio de comunicación como la Internet.

Desde que los contenidos en la *neo-televisión* fueron cambiando, y más adelante migraron a la web, se popularizó el concepto de realidad, pero esclarecer qué es realidad, y el modo en que la entendemos, es un proceso que ha ocupado el pensamiento filosófico del hombre y que ha pasado – como lo describe Diego Levis en su libro *La pantalla ubicua* – por una concepción producto de la *creación divina*, en las culturas judeocristianas y del pensamiento religioso oriental, a una idea producto de la *razón* en la reflexión helénica. “La dificultad que tenemos para formarnos una idea fiel y objetiva de la realidad está determinada por los límites que nos marca la naturaleza subjetiva de nuestra percepción” (Levis, 2009, 183); es por eso que el autor cita a Glasersfeld, quien hablando acerca de la realidad dice: “tenemos nuestros propios modos de ver las cosas, no podemos representarnos en un mundo que no hayamos experimentado”.

Dejando a un lado los planteamientos filosóficos en torno al concepto de realidad, Manuel Castells para definir Virtualidad Real, divide este concepto desde los dos términos; y se apoya en el diccionario para explicar “[...] real es lo que existe de hecho” entre tanto hablando de lo virtual encuentra; “virtual es lo que existe en la práctica, aunque no estricta o nominalmente” (Castells, 2000, 459)

De esta búsqueda, el autor catalán define Virtualidad Real de la siguiente manera: “Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material / simbólica de las personas) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo del hacer-creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se transforman en la experiencia”. (Castells, 2000, 459)

Con la aparición de las nuevas tecnologías y con ello la proliferación de contenidos dedicados a mostrar la realidad en dichos medios, se concibió lo virtual como lo que aparecía en las máquinas electrónicas y digitales. Sin embargo hay que entender que lo virtual hace alusión, a lo que existe en la práctica – como lo explica el diccionario – y la práctica es producto de la intermediación de símbolos que la forman. Castells, para consolidar su concepción acerca de lo que él llama

virtualidad real explica: “la realidad, tal como se vive, siempre ha sido virtual ya que siempre se percibe a través de símbolos que forman el sentido práctico que escapa a su estricta definición semántica. Es esta capacidad que todas las formas de expresión tiene que codificar la ambigüedad y la apertura a una diversidad de interpretaciones que hacen las diferentes expresiones culturales de razonamiento formal/lógico/matemático” (Castells, 2000, 459)

Todo proceso de comunicación donde se relacionan los seres humanos, está implícito en una esfera de lo real. Y como proceso comunicativo, dicha relación está mediada por símbolos que permiten que ésta se lleve a cabo, y sin importar el medio, el sentido semántico esté siempre presente; es desde ahí que “toda realidad es percibida de manera virtual” (Castells, 2000, 460)

Hablar entonces de *virtualidad real* como un proceso donde se relacionan sujetos, implica hablar de comunidades. Es por eso que con la evolución de la Web 2.0, la masificación y democratización de las nuevas tecnologías, se empezó a hablar de *comunidades virtuales*, concepto con el que se definieron los grupos relacionados a través de la mediación de la computadora y que contó con muchas críticas, en tanto se oponía, según varios autores, a las comunidades físicas en las cuales se relacionaban los seres humanos.

Castells, cita este tipo de críticas cuando habla de autores como Mark Slouka: “los críticos sociales condenan la deshumanización de las relaciones sociales que nos han traído los ordenadores, pues la vida *on-line* parece ser una manera fácil de escapar de la vida real” (Castells, 2000, 443). Unido a este tipo de cuestionamientos en torno a los procesos de relación mediados por las máquinas, otros autores como Dominique Wolton, citado también por Castells plantea, que el uso de la Internet y la proliferación de estas comunidades, aumenta la soledad, la alienación a las computadoras y la depresión en las personas (Castells, 2000, 443). Igualmente Jackes Perriault, desde el inicio de la última década del siglo XX, definía este tipo de sociedades como comunidades de la soledad.

No obstante a la par con las críticas, otros autores entendieron el nacimiento de este tipo de comunidades de otra manera menos censurable y comprendieron el hecho que como comunidades eran diferentes, ni peor, ni mejor, sólo diferentes. Barry Wellman citado por Castells, al respecto dice : "las comunidades virtuales" no deben oponerse a las "comunidades físicas" son diferentes formas de comunidad." (Castells, 2000, 444)

Siguiendo al autor con el tema de las comunidades virtuales, éste hace una pregunta en torno a si estas comunidades por el hecho de estar mediadas por las computadoras son reales; pregunta a lo que responde de la siguiente manera: "Si y no. Son comunidades, pero no son comunidades físicas, y no siguen los mismos modelos de comunicación e interacción de las comunidades físicas. Pero no son "irreales", funcionan en otro plano de la realidad. Son redes sociales interpersonales, en su mayoría basadas en lazos débiles, diversificadas y especializadas, también capaces de generar reciprocidad y apoyo por intermedio de la dinámica de interacción sostenida." (Castells, 2000, 445)

En este contexto las comunidades de personas que mediaban su relación a través de las máquinas fue creciendo con el inicio del nuevo siglo. La Web 2.0, caracterizada por la interactividad de los usuarios, se convirtió en el escenario perfecto para que las comunidades virtuales se relacionaran entre sí. Fue con la masificación de este fenómeno que nacieron las redes sociales, como el no-lugar donde se relacionaban cada vez más los sujetos y dicha relación se fundaba a través de la construcción de símbolos que al igual que en las relaciones físicas, permitían el intercambio entre los habitantes de un espacio mediado por las computadoras.

A partir de esto, las relaciones a través de la Web se incrementaron a la par con las redes sociales: *Facebook*, *MySpace*, *You Tube*, *Second Life*, *Twitter*, *Linkedin*, *Justin.tv*, sumados a los *foto y videoblogs*, son sólo algunos de los miles de espacios que en la red permiten la relación de las personas, a partir de intercambios

simbólicos, generando así la masificación en la red de contenidos que migrando de la televisión convencional, mostraban la *vida cotidiana* en el contexto de la *virtualidad real* de los sujetos

2.3.4 El show de la vida real en el marco de una pantalla

Con la proliferación de las redes sociales y la interacción de las comunidades virtuales, la cotidianidad de las personas pasó a ser el contenido de la Web. En palabras de Guy Debord (2002,15), “Toda la vida de las sociedades en las cuales reinan las condiciones modernas de producción se anuncian como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que era directamente vivido se ha desviado en una representación”. El día a día de los seres humanos pasó a ser el capítulo de un canal social de televisión – en términos de *justin.tv* -.

La consigna principal en la red ahora es el “*Broadcast yourself*”; eslogan del popular sitio *YouTube*, que al igual que *justin.tv* y otras páginas más, promueven el acceso a usuarios que a partir de la computadora o un *smarthphone*, la cámara web y una conexión a Internet presentan la *vida cotidiana* en un escenario de lo *virtual* mediado por las nuevas tecnologías.

En este contexto, son las vidas de millones de personas las que son seguidas por cantidades superiores de usuarios, en una suerte de series de televisión, donde se muestra el qué hacer cotidiano. No obstante, estos contenidos presentados bajo la premisa de la vida tal como es vivida, son cuestionados por muchos autores que exponen que estas muestras, no son más que personajes creados por los usuarios.

Sherry Turkle, citada por Manuel Castells plantea: "Los usuarios interpretaban papeles y creaban identidades on-line. Pero eso generó una sensación de comunidad, aunque efímera, talvez encontró algún alivio a personas carentes de

comunicación y auto expresión [...] la noción de real contra ataca. Quienes viven vidas paralelas en la pantalla, están, no obstante, unidos por los deseos, por el dolor y por la muerte física de sus personalidades.” (Castells, 2000, 443)

En esta misma línea de pensamiento se establece Erving Goffman, quien no hablando de la relación de las personas mediada por máquinas, sustenta el hecho que todos los seres humanos en el desarrollo de la cotidianidad, a partir de la formación como sujeto *particular* crea ideas de sí mismo, las cuales son representadas ante los demás en el desarrollo del *ambiente inmediato*. Goffman citando a Cooley afirma este concepto: “Hasta qué punto es posible para un hombre actuar sobre los demás mediante una falsa idea de sí mismo, es cosa que depende de un gran número de circunstancias. Como se ha señalado, el mismo hombre puede ser un mero incidente y sin ninguna relación definida con la idea en sí, siendo este último un producto distinto de la imaginación. Esto difícilmente puede pasar, excepto donde haya contacto inmediato entre los adeptos y explica parcialmente por que la autoridad, sobre todo si se tiene una debilidad personal intrínseca, tiene siempre la tendencia a rodearse de formalidades y de misterio artificial, cuyo objetivo es evitar el contacto íntimo y por lo tanto dar a la imaginación la posibilidad de idealizar ...” (Goffman, 1975, 68)

Ahora bien, volviendo a lo expuesto al principio de este capítulo en torno al concepto de *Vida Cotidiana* en Agnes Heller, recordemos que ella hace una división de la persona en *singular* y *particular*, y es éste último con la apropiación de los objetos, los usos y el lenguaje que desarrolla su vida cotidiana, y es aquí donde el sujeto se convierte en “*un ser doble*: una existencia inauténtica, que continúa actuando” (Heller, 1991, 406). De esto se puede plantear, que la cotidianidad en cualquiera de las formas en que se desarrolle, a través del contacto directo entre las personas o con las nuevas tecnologías de por medio, presenta sujetos que se *representan* a sí dentro de un *ambiente inmediato*.

Por otra parte y hablando de los *ambientes inmediatos*, la vida cotidiana requiere de lugares para desarrollarse, espacios físicos que no son ajenos al mundo de lo virtual, pues estos lugares existen en tanto son presentados como los contextos donde se desarrollan las comunidades virtuales, y que coinciden con los espacios, que en palabras de Heller, son definidos como “*antropocéntricos*; en tanto en su centro está la presencia del hombre que vive su cotidianidad” (Heller, 1991, 382).

En la vida cotidiana los espacios o *puntos fijos* – como los define Heller – son importantes para el desarrollo de los sujetos *particulares*, uno de esos *puntos fijos* es *la casa*. “La casa no es simplemente el edificio, la habitación o la familia, hay personas que, aún siendo propietarias de una habitación o poseyendo una familia, no tienen casa. Por ello lo conocido y lo habitual son necesarios para crear un sentido de la familiaridad, pero no agotan la categoría de casa. Es necesario que exista también el sentido de la seguridad.” (Heller, 1991, 384)

Dentro de las cotidianidades en el espacio de la *Virtualidad Real*, los lugares son expuestos por los sujetos. Espacios íntimos como la habitación o comunes como el living y la cocina están ahora exhibidos en la pantalla de la computadora. Dentro de las comunidades físicas, en un tiempo atrás la casa, era el espacio donde la relación con las personas se daba sólo en un contexto de mucha cercanía entre los sujetos relacionados, y ni hablar de la habitación, como el espacio íntimo y exclusivo del individuo, donde la penetración del otro era en casos muy específicos y absoluta seguridad y confianza. En las redes, estos espacios íntimos están abiertos a todos los que deseen acceder, y aunque no hay un contacto físico, la relación virtual permite el acceso gracias a la imagen.

Sigue teniendo validez la afirmación de Agnes Heller en torno a la necesidad de un sujeto dentro de su cotidianidad tener la casa como su *punto fijo*; y es *punto fijo* en tanto hay acceso habitual y familiaridad del sujeto con el espacio; no obstante y por lógicas razones la casa se presta como un lugar virtual donde acceden todos pero con la limitante de la imagen. De igual forma en las transmisiones cotidianas a través

de la red no es toda la casa el espacio dispuesto a todos, son sólo algunos puntos de ésta los que se abren a la *virtualidad real*; quizás como dice Goffman por el alto precio que se debe pagar al exponer su lugar habitual y con esto la posibilidad de perder el control de este espacio ante los demás.

“Ciertamente es preciso pagar un precio por el privilegio de realizar una representación en la propia casa, la persona tiene la oportunidad de transmitir informaciones a su propio respecto por medios escenicos, pero ninguna oportunidad de esconder las especies de hechos transmitidos por el escenario. Es de esperar, por lo tanto, que un mayor potencial evite su propio palco y los controles de el, a fin de impedir una representación no halagadora...” (Goffman, 1975, 92)

Es entonces desde todo lo anterior, que la *vida cotidiana* se desarrolla a través de sujetos *particulares*, quienes en dicho proceso forman *ambientes inmediatos* y que a través de la mediación tecnológica se vienen relacionando gracias a la Web 2.0 en espacios digitales, donde las relaciones al igual que en las comunidades físicas se llevan a cabo a partir de símbolos que generan el sistema que Castells define como *virtualidad real*.

Desde este marco referencial, es importante ahora plantearnos los conceptos de *vida cotidiana* y *virtualidad real* como grandes categorías y éstos con sus respectivas subcategorías, para el análisis de las transmisiones que sobre la cotidianidad vienen realizando los usuarios de la página *justin.tv*; en lo que se ha denominado *lifecasting*

2.3.5 A manera de contextualización

Como ya se ha repetido con anterioridad, este trabajo busca analizar los procesos de transmisión de la vida cotidiana a través de las comunidades virtuales. Por ello en los capítulos siguientes, se analizarán a la luz de los conceptos teóricos expuestos a

lo largo de este capítulo, los canales sociales escogidos como muestra de la página *justin.tv* y con los que se pretende entender el desarrollo y la representación de la *vida cotidiana* de las personas en los ambientes virtuales.

Los canales, como también se explicó dentro del apartado metodológico, fueron escogidos por la regularidad con la que transmiten o transmitieron la vida cotidiana de personas y que durante sus emisiones presentan índices¹⁴ permanentes de usuarios espectadores. Estos canales – 16 en total – descritos con anterioridad, fueron divididos en cinco grupos, que dependiendo la interacción del productor con el espectador y el tipo de transmisión, cumplían con requisitos importantes para ser analizados y que se considera, responden al interés de estudiar la vida cotidiana que es transmitida en la Internet.

De igual forma y con base en las matrices de análisis se observaron diferentes aspectos que fueron designados como subcategorías de análisis y que ayudan la evaluación de las categorías. Así, para *Vida Cotidiana* definida como categoría, se corresponden conceptos como *acciones, presencia del cuerpo, reglas, objetos ícono, espacio mostrado y lenguaje* que responden a su vez a las subcategorías *mundo de las cosas, mundo de los usos, lenguaje y ambiente inmediato*. Estos conceptos, a partir de la visualización de los canales permiten extraer información oportuna. Por otro lado, conceptos como *actitud frente a la cámara y actitud frente al chat*, serán tenidos en cuenta como correspondencia en el análisis la categoría *Virtualidad Real*.

¹⁴ En los canales de *Justin.tv* existe un indicador real de audiencia. Es decir, siempre que hay un nuevo usuario – espectador, éste es contado por el registro del portal. Para efectos de este trabajo, se tuvieron en cuenta los canales que siempre contaron con espectadores al momento de las transmisiones.

Capítulo 3

LA ESPECTACULARIZACIÓN DE LA COTIDIANIDAD: Dialéctica del *lifecaster* y el *lifeviewer*

*“ El hombre separado de su producto,
produce cada vez más poderosamente él mismo todos los detalles de su mundo,
y así, se encuentra cada vez más separado de su mundo.
Cuanto más su vida es ya su producto, tanto más está separado de su vida.”*

Guy Debord

El interés por analizar el acto de transmitir la vida cotidiana a través de nuevas tecnologías que convergen en el ciberespacio, nos lleva a encontrar en cada canal social de televisión, una relación permanente entre personas que observan y personas que se dejan observar; relación que se sostiene en un diálogo continuo donde el observador, es regularmente un usuario que también es observado.

La espectacularización de la cotidianidad, ya la anunciaba Debord en el ocaso de la década de 1960, y hoy se materializa en una actividad que cada vez se populariza más y más. En la introducción de este trabajo hablábamos de la evolución del *blog* como bitácora de la vida de un cibernauta, evolución en tanto pasó de los textos, a las fotos y ahora al vídeo. Hoy los diarios son estos canales donde se relacionan personas y a las cuales vamos a denominar *lifecaster*¹⁵ – cuando son los usuarios que producen el canal – y *lifeviewer*¹⁶ – cuando son observadores de vidas lanzadas en Internet -.

¹⁵ El término *lifecaster* es utilizado en la página www.justin.tv para denominar a las personas que dentro de la categoría de canales de *lifecasting*, los crean para mostrar sus vidas. Su traducción al español plantearía el concepto de “vida lanzada”.

¹⁶ Definimos para efectos de esta tesis a los usuarios que consumen los canales de *lifecasting* como *lifeviewers*, entendiendo este término desde la traducción al español como “visores de vida”.

Este capítulo pretende empezar a ver esas relaciones entre *lifecasters* y *lifeviewers* desde dos componentes que participan en la construcción de la vida cotidiana: El *ambiente inmediato*, como escenario y *el mundo de las cosas*, como parte de la estructura social. Ambos componentes necesarios para el desarrollo de un sujeto particular.

3.1 El *ambiente inmediato*: Virtualizaciones del espacio físico

Recordemos desde las concepciones sociológicas de Agnes Heller, que el *ambiente inmediato* es ese espacio en el que se desarrolla la vida cotidiana de los seres particulares. Hablamos del trabajo, la casa, la escuela, como lugares físicos comunes a todos donde nos desenvolvemos. Con la proliferación de las tecnologías de comunicación digital y la aparición de otras formas de relación entre los seres humanos, estos espacios o ambientes inmediatos mudaron con el sujeto a la pantalla. Ahora es común y fácil para cualquiera “ingresar” a la habitación de una persona, un espacio que por tradición, siempre ha sido considerado de máxima intimidad, pero que gracias a la web construyó una ventana – la cámara digital – a la cual estamos invitados a mirar.

En *Sociología de la Vida Cotidiana* Heller habla de los *espacios cotidianos*, como espacios netamente *antropocéntricos*, pues las relaciones que se desarrollan allí, siempre están mediadas por el hombre como sujeto que vive su cotidianidad (Heller, 1991, 382). En el caso de las transmisiones alrededor de las cotidianidades de las personas en la web, estos lugares siguen contando con la presencia del ser humano cuando se trata de analizar el desarrollo cotidiano. Sin embargo aparecen otro tipo de espacios o hábitats en los que el individuo no hace presencia, y sin embargo, genera relación entre los espectadores que se reúnen a través del chat, para discutir sobre la imagen transmitida.

Lugares comunes de transmisión:

3.1.1 Fragmentos de casa

Desde la exposición de Agnes Heller, espacios físicos como la casa cumplen un papel de extrema importancia en el desarrollo de la *vida cotidiana* de los sujetos particulares. Sin embargo, y como se explicó en el capítulo anterior, la casa no es tomada en cuenta sólo como la construcción material de cuatro paredes: la casa es también el sitio *habitual* en el que se desarrolla el sentido de *familiaridad* (Heller, 1991, 385), y donde el sujeto adquiere sensación de protección.

En la transmisión de la cotidianidad a través de las nuevas tecnologías y expuesta en el ciberespacio, la casa es un *lugar común*. Pero a diferencia de las relaciones físicas, en el espacio virtual, no es toda la casa el área de desarrollo de cotidianidad que se transmite, son más bien – por llamarlo de alguna forma - *fragmentos de casa* los presentados, los mismo que resultan diferentes entre las distintas personas.

Es desde lo anterior por ejemplo que la habitación, como espacio de intimidad en un sentido físico, se convierte ahora en un espacio virtualizado y común para muchos, donde juega un papel importante la presencia del sujeto y la relación con los objetos de ese espacio. La cama por ejemplo en el caso de transmisiones acerca del acto de dormir, se presenta como un objeto de uso fundamental, es decir, encontramos aquí la presencia dentro del ambiente inmediato, del *mundo de las cosas* al que hace alusión Heller. Pero dejemos para más adelante el análisis del *mundo de las cosas* como subcategoría para este trabajo, antes sigamos referenciando esos *fragmentos de casa* a los que estamos haciendo alusión.

Para que un espacio, en este caso la casa, sea considerado lugar de desarrollo de vida cotidiana Heller, en su tesis expone que éste debe ser un lugar donde se “construyan además relaciones afectivas intensas y sólidas: el calor de hogar”

(Heller, 1991, 385). Pero ¿será que éste *calor de hogar* se puede evidenciar en las transmisiones a través de la web, a pesar de las múltiples críticas de autores en torno a lo *frío* de las relaciones que se dan en este contexto?

Para responder este tipo de preguntas que nos resultan en torno al sentido de *calor humano*, partamos de la observación de imágenes de exposición de lugares propios de la vida cotidiana en la web.

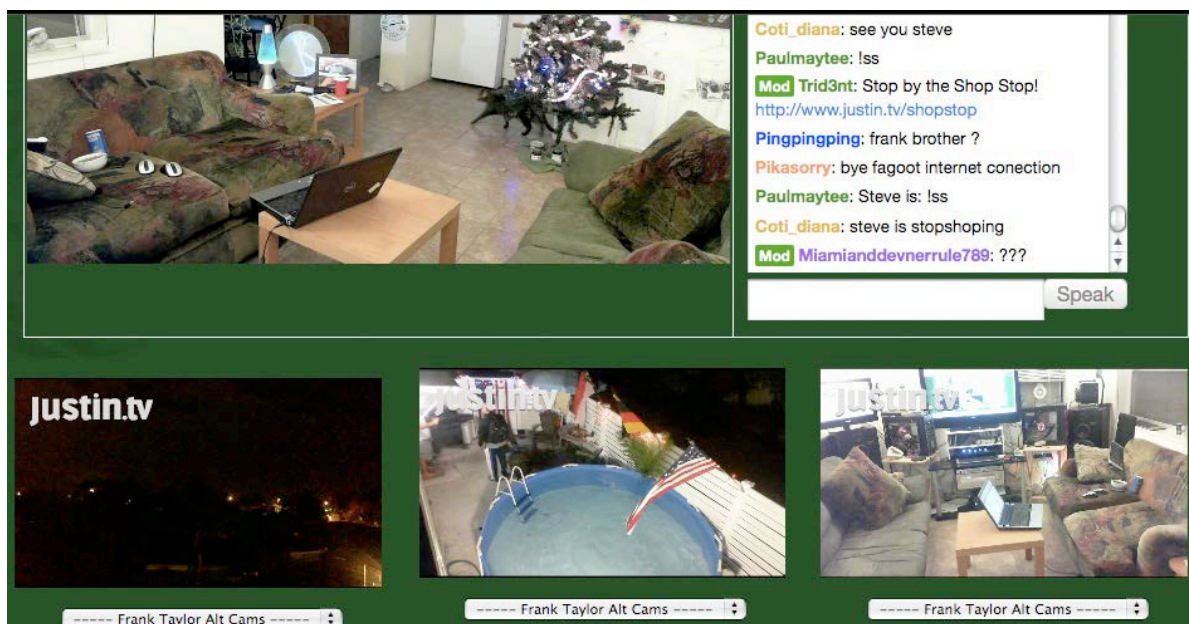


Figura 1. Fragmentos de casa en canal de Frank Taylor.¹⁷

La figura 1, nos muestra una de las habituales transmisiones de Frank Taylor. Si bien en ese momento de la transmisión de Frank no está la presencia humana en cámara, el sentido de familiaridad y el llamado *calor de hogar* según Heller se hace evidente, en tanto la misma decoración del lugar (hablando de la imagen que muestra la cámara superior izquierda específicamente) da ese toque de calidez y de sentido de cercanía que existe. Es desde ahí que elementos como el árbol de navidad, que desde la tradición occidental hace referencia a una época del año

¹⁷ Todas las figuras referente a canales que se exponen en esta tesis son tomadas de la página <http://www.justin.tv>

específica, y que dentro de su marco de significados trae consigo una serie de sentidos para los sujetos, nos lleva a develar desde la imagen transmitida la familiaridad y calidez del espacio. De igual forma y observando la figura, vemos a partir de los objetos que se encuentran en el sofá y hasta en el mismo gato que está presente en el espacio, cómo se hace evidente la función *antropocéntrica* del espacio, y es en ese sentido que sin ver el sujeto, entendemos lo que Heller presenta como ese “[...] espacio donde nos esperan cosas conocidas, habituales, la seguridad y una fuerte dosis de sentimiento.” (Heller, 1991: 385)

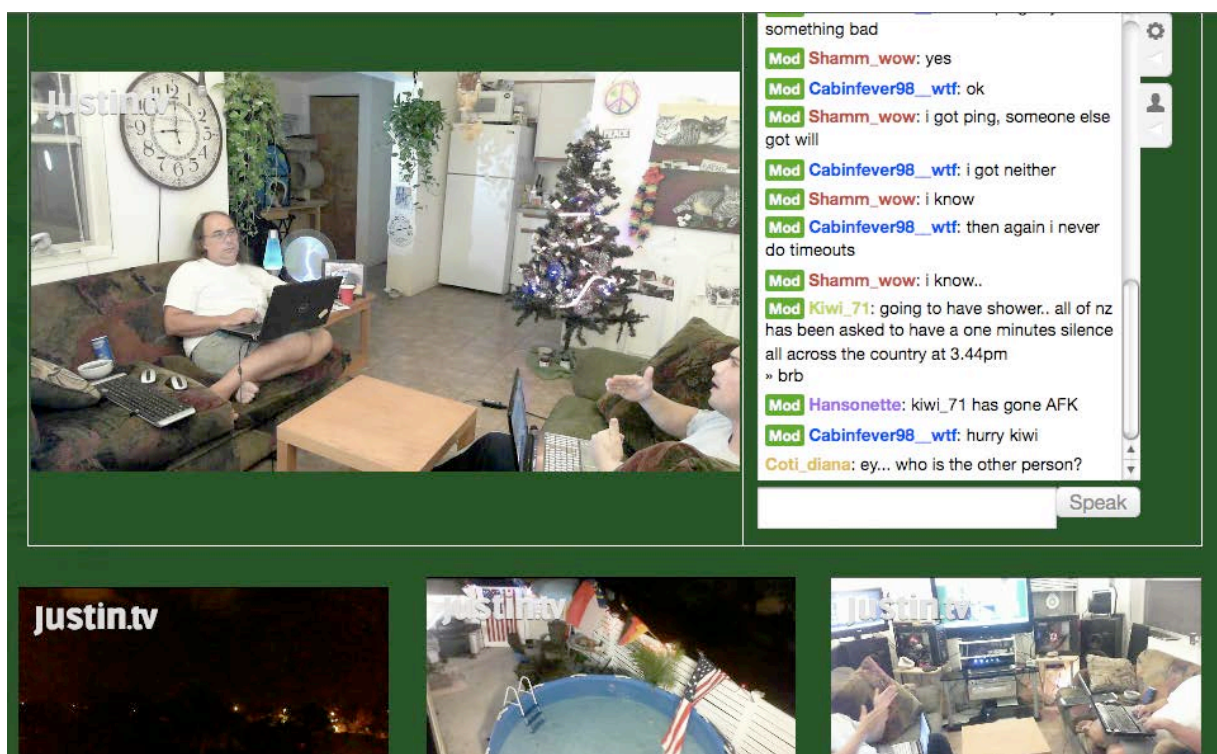


Figura 2. Sentido de familiaridad en canal de Frank Taylor

Ya en el caso de la figura 2, el hombre como centro del espacio se reafirma, y con esto el sentido de familiaridad. El poder ser testigos de la charla de dos amigos en el *living* de la casa de uno, es para los asistentes a la transmisión cibermedial, un acto que testifica la calidez del espacio, debatiendo así la idea de *frialdad* que para muchos hay en las dinámicas relacionales que se dan en este contexto.

Si bien en este capítulo aún no nos enfocaremos en analizar los discursos que se dan en el chat, entre los personajes que forman parte de la transmisión, es importante tener esto en cuenta desde la imagen, como quiera que, metafóricamente hablando, es el *contraplano*¹⁸ de la ventana donde se ubican los *lifeviewers* quienes intervienen en la escena, aportando ese sentido de familiaridad que hace que el lugar sea un espacio humanizado.

Continuando con lo que hemos llamado *fragmentos de casa*, la cocina es otro de los espacios que se hallan en la transmisión de la cotidianidad. Como punto fijo, es éste un lugar importante y al igual que el *living* reafirma las sensaciones de cercanía, calidez y familiaridad a pesar del escenario de transmisión virtual.

Como uno de los *fragmentos de casa*, la cocina es de suma importancia en tanto allí se concentra el sistema de preparación de alimentos que aporta al desarrollo cotidiano de una familia. Desde el pensamiento de Claude Levy-Strauss (1987, 125), la cocina para una sociedad es como el lenguaje, en tanto refleja la estructura de esa sociedad.

Ahora bien, volviendo a las imágenes transmitidas en torno a estos aspectos cotidianos, la cocina como escenario virtual es un *fragmento de casa* que se muestra en la web, y en el que no se hace ajeno el carácter antropocéntrico que requiere un espacio para hacer parte del desarrollo de la vida cotidiana.

¹⁸ Nos apropiamos del concepto de contraplano similar al que se maneja en el lenguaje audiovisual. Se habla de contraplano la imagen opuesta al plano que muestra la pantalla

The image shows a YouTube channel interface. At the top left is a profile picture of a woman and the channel name "Welcome to my channel!". Below this are tabs for "Status", "Description", and "Badges", along with social media sharing options for "Like" (78) and "Tweet" (4). The main video player shows a kitchen scene with a person sitting at a table. Below the video, statistics show "15 Viewers", "646 Followers", and "2,304,057 Views". At the bottom are "Unfollow", "Share", and "Report" buttons. On the right side, there is a chat window with several messages from users. Above the chat is a Telefonica advertisement for a WiFi modem.

Figura3. La cocina como espacio virtual

La imagen anterior expresa en un plano general, toda la importancia de la cocina para la vida cotidiana de las personas que allí conviven, no sólo porque es el centro de la elaboración alimenticia, sino también porque es el espacio de concentración de las diferentes personas que allí comen. Es una imagen netamente antropocéntrica, donde hay presencia absoluta de personas y objetos, que denotan familiaridad y un desarrollo normal de la cotidianidad, en la transmisión a través de los dispositivos tecnológicos,

Finalmente, dentro de los espacios que hemos definido como *fragmentos de casa* que son expuestos por los *lifecasters* de *justin.tv*, y donde se refleja el desarrollo de la vida cotidiana de las personas por su carácter antropocéntrico y de familiaridad hogareña, encontramos la habitación o el lugar destinado para el descanso, que como dijimos con anterioridad, es un espacio íntimo por tradición, al cual se accede sólo en altos grados de cercanía. Sin embargo, las transmisiones de la vida cotidiana en Internet, posibilitaron que el cuarto de dormir fuera ahora de acceso masivo, y su calidad intimista adquiriera ahora la característica de *extimidad*, concepto que desarrolló desde el psicoanálisis Jacques Lacan y que Paula Sibilia

retoma, refiriéndose a un juego de palabras que consiste en exponer la propia intimidad (Sibilia, 2008, 16). Es en este sentido la imagen de la habitación, uno de los espacios íntimos con más sentido de calidez y familiaridad, que ahora adquiere el carácter de *éxtimo*

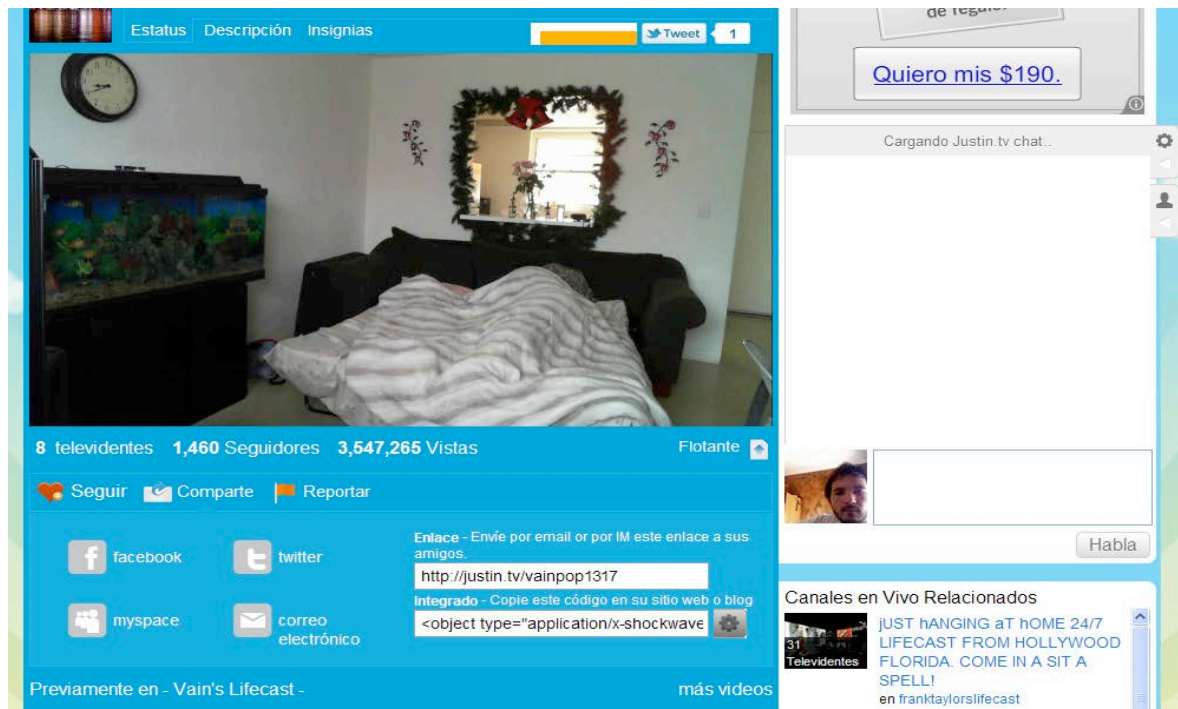


Figura 4. Sentido de cercanía y familiaridad desde los objetos.

Hasta este momento se han observado en internet dentro de los lugares comunes de transmisión de la vida cotidiana, imágenes pertenecientes a lo que hemos definido como *fragmentos de casa*, pues la totalidad del lugar de hábitat como lo conocemos, en ningún momento es presentado por los *lifecasters*. Siempre existe una elección de uno de los lugares de la casa, como en una suerte de controlar la exposición que hacen.

En el caso del canal de Frank Taylor esto se hace evidente, pues siendo el canal que más elementos muestra de su casa, al disponer de manera continua cuatro cámaras de emisión, no está mostrando más que su *living*, ya que para mostrar este *fragmento de la casa* dispone de dos cámaras. Las otras dos, hacen las veces de

cámaras de seguridad al publicar el exterior del hogar. En este orden de ideas, la decisión de los *lifecasters* de mostrar sólo una mínima parte de su casa, lleva a certificar lo que mencionábamos en el capítulo anterior a partir de la exposición de Erving Goffman (1975, 92), cuando analiza el sujeto en la vida cotidiana y plantea la necesidad que tiene éste, de mantener el control sobre el escenario donde realiza la representación de su cotidianidad.

3.1.2 El trabajo como escenario

Agnes Heller además de la casa plantea otros lugares de desarrollo social del sujeto particular: El *trabajo* es uno de estos. Pero antes de introducirnos en este concepto como escenario, y en el respectivo análisis de las demostraciones de los espacios de trabajo hallados en la web, es importante entender que desde la filósofa húngara el *trabajo* debe ser entendido en dos dimensiones: “como ejecución de un trabajo es parte orgánica de la vida cotidiana y como actividad de trabajo es una objetivación directamente genérica” Heller, 1991, 19). A estas dos dimensiones ella las define como *labour* y *work* respectivamente.

Es importante tener claridad en estas distinciones, sin embargo para efectos de esta parte de nuestro análisis, miremos inicialmente el concepto de *trabajo como escenario*, donde el productor desarrolla una parte de su vida cotidiana, y es ésta transmitida por la web. En ese contexto, veamos el trabajo como otro escenario virtualizado.

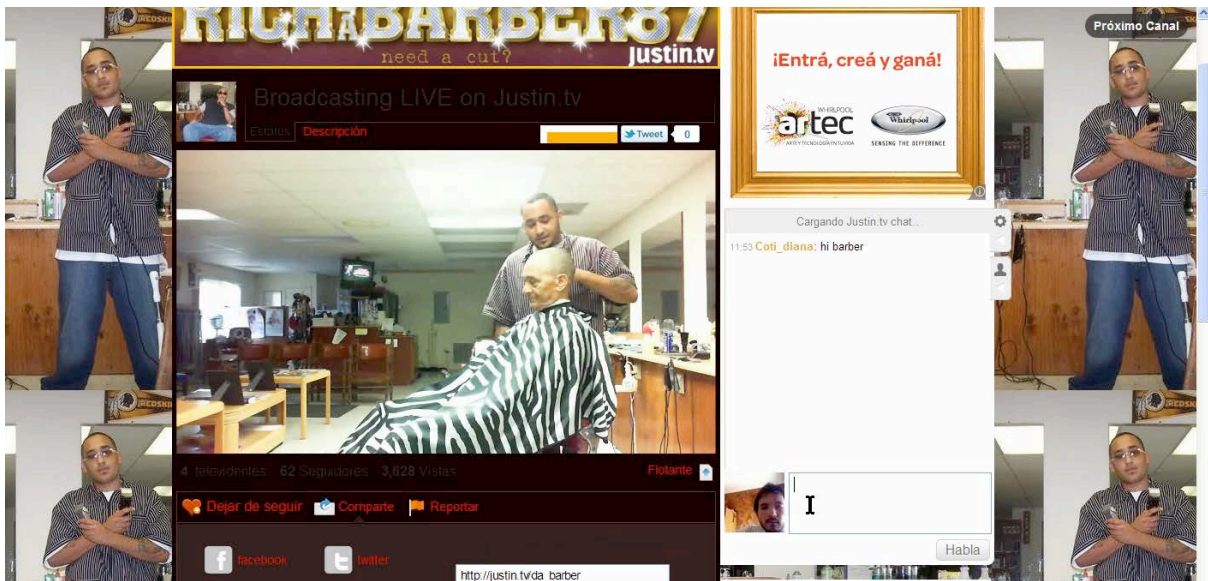


Figura 5. El espacio de trabajo como escenario virtualizado. The RichDaBarber.

RichDaBarber como se explicó en la introducción, es un joven norteamericano que trabaja como barbero y que acostumbra a mostrar el lugar donde realiza sus labores diarias, y en el que presenta la relación con los clientes a los que les corta el pelo. Desde la *Sociología de la Vida Cotidiana* según Agnes Heller, el trabajo es considerado fundamental para el desarrollo del sujeto como *particular*, y de su *ambiente inmediato*. Este desarrollo se lleva a cabo gracias también al hábito en el que se convierte el trabajo, y a la relación entre sujeto y objetos, a partir de la intervención de instrumentos (Heller, 1991, 19). Es en esta medida que lo que muestra habitualmente *RichDaBarber* forma parte de su cotidianidad, en tanto hay una permanente exposición de este fenómeno de relación entre él, sus clientes y los instrumentos. Es decir, aquí de nuevo aparece el denominado *mundo de las cosas* (del cual hablaremos más adelante), y que son necesarios para el desarrollo estructural de la sociedad.

Ahora bien, analizando la figura 5, dentro del canal de *RichDaBarber87*, ésta es una imagen habitual, pues el personaje presenta a diario durante el cumplimiento de su jornada laboral, todo lo que acontece en su puesto de trabajo. Los sujetos y objetos con los que se relaciona físicamente, construyen su espacio cotidiano de labores, y mediante la continúa revisión del chat, mantiene contacto con los *liveviewers* que

observan su transmisión, estando dispuesto – como él mismo lo indica –, a responder las preguntas que se presenten, siempre y cuando cumplan con las reglas básicas establecidas por él mismo, y de las que hablaremos en el siguiente capítulo.



Figura 6. El espacio de trabajo como escenario virtualizado. The office (justin.tv) cam

Otro ejemplo visible del trabajo como *ambiente inmediato* transmitido, lo encontramos en el canal *The officecam*, que además tiene como particularidad que es canal oficial de la página *justin.tv*. Es decir, en este espacio se muestran siempre las instalaciones de la oficina donde se desarrolla y controla el portal. Como en una suerte de autoreferencialidad, la cámara muestra las 24 horas del día los 7 días de la semana, con o sin personas en el interior, todo lo que se desarrolla ahí. Este tipo de cámara tiene además un objetivo, y es el de vigilar. No obstante, se está tomando en cuenta para ser analizada, porque a la vez cuenta con un moderador y con la relación entre usuarios a través del chat. De igual forma es interesante contar con esta cámara para nuestro análisis, en tanto es la ventana a observar el portal que ha permitido que millones de usuarios se observen entre sí.

Volviendo a las dos imágenes anteriores (*RichDaBarber87* y *Officecam*), la presencia de sujetos es evidente. Esta característica a lo largo de la observación de los canales es reiterativa con el canal de Richard, mientras que la cámara de la oficina de *Justin.tv*, como muestra las 24 horas del día el lugar de trabajo, hay una parte del tiempo de transmisión que aparece sin sujetos. Sin embargo, como sucedía cuando hablábamos de *fragmentos de casa*, los objetos desde un contexto semiótico reflejan la presencia de sujetos, así la imagen no los muestre. Veamos un ejemplo.



Figura 7. El espacio de trabajo como escenario virtualizado. The office (justin.tv) cam

Si bien en el momento de ser capturada esta imagen, el canal *Officecam* no contaba con la presencia de personas, este espacio sigue contemplando el carácter antropocéntrico; en tanto la presencia de objetos, como computadoras, escritorios, cuadros, y hasta bombillas encendidas, dan cuenta de una permanente interrelación de sujetos con estos objetos, como instrumentos o herramientas de trabajo. El lugar da cuenta de ser el espacio de la vida cotidiana de muchas personas, en tanto se

nota como espacio vital, aspecto que ratifican los *lifeviewers* que observan e interactúan en torno a la imagen.

3.1.3 El exterior

En este capítulo inicialmente nos hemos dedicado a observar los escenarios, es decir los *ambientes* de desarrollo de la cotidianidad que son transmitidos a través de la web. Según Heller, los espacios como lugares físicos, permiten el desarrollo de la vida cotidiana de los sujetos, en tanto más que lugares materiales, son escenarios cálidos, familiares y habituales. A partir de esto, hemos visto en la *casa y el trabajo*, esos primeros escenarios fundamentales para el desarrollo de la vida cotidiana de los individuos, que como *particulares*, se exponen en la pantalla de las computadoras.

No obstante, existe un espacio físico que gracias a los dispositivos móviles y a las redes inalámbricas de conexión a Internet, se muestra con frecuencia en las transmisiones de la vida cotidiana de personas. Hablamos de la calle, o para ampliar el concepto lo definiremos como el *exterior*. Aquí encontramos restaurantes, iglesias, centros comerciales, supermercados, avenidas, en fin, espacios de acceso común y que están ya dispuestos para ser observados cuando uno de los productores decide transmitirlos.

Cuando intentamos analizar el *exterior* como espacio de cotidianidad a la luz de la teoría de Heller, nos encontramos con que pueden ser lugares de acceso habitual y no tener el carácter de familiaridad. Sin embargo, es pertinente verlos como lugares de desarrollo de la vida cotidiana, en tanto en estos espacios se da el desarrollo social del hombre *particular*, pues son escenarios que obligan a que el individuo los haga suyos, en la medida en que relaciona el *mundo de las cosas*, *los usos* y el *lenguaje*. De igual manera es importante observar en este trabajo esos diversos escenarios, que cada vez se hacen más comunes gracias a los dispositivos móviles.

The screenshot shows a live stream interface. At the top, the title reads "jUST hANGING aT hOME 24/7 LIFECAST FROM HOLLYWOOD FLORIDA. COME IN A SIT A SPELL!". Below the title are navigation tabs for "Status", "Description", and "Badges", along with social media icons for "Like" (360), "Tweet", and "21". The main video feed shows a dark, blurry outdoor scene at night. Below the video, statistics show "39 Viewers", "4,297 Followers", and "5,052,062 Views". At the bottom left are "Unfollow", "Share", and "Report" buttons. On the right, a chat window displays a promotional banner for Whirlpool: "Entrá, creá y ganá un electrodoméstico con tu diseño y un iPod por día." Below the banner is a Whirlpool logo. The chat contains several messages from users like "Curvenut", "Daveinbirminghamuk", "Kinfolkzz", "Rudus", "Endymion32", and "Keeferboy_".

Figura 8. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster

The screenshot shows a live stream interface. At the top, the title reads "Frank Taylor's Official Lifecast". Below the title are navigation tabs for "Status", "Description", and "Badges", along with social media icons for "Like" (360), "Tweet", and "21". The main video feed shows a blurred outdoor scene at night with lights and a white structure. Below the video, statistics show "39 Viewers", "4,297 Followers", and "5,052,062 Views". At the bottom left are "Unfollow", "Share", and "Report" buttons. On the right, a chat window displays a promotional banner for Whirlpool: "Entrá, creá y ganá un electrodoméstico con tu diseño y un iPod por día." Below the banner is a Whirlpool logo. The chat contains several messages from users like "Curvenut", "Foxmanshawn", "Emoney0420", "Endymion32", "Kinfolkzz", "Leisure_suit_larry", and "Endymion32".

Figura 9. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster

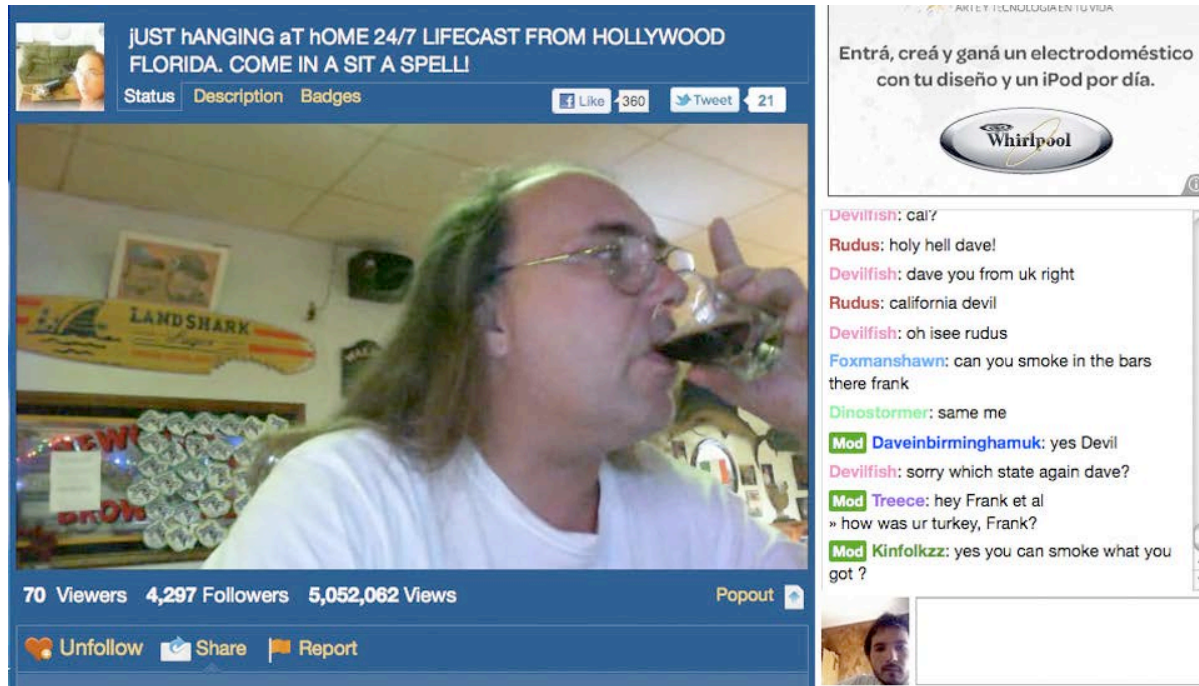


Figura 10. Secuencia de transmisión del exterior a partir del paseo de un lifecaster

La secuencia anterior muestra uno de los recorridos que habitualmente hace Frank fuera de su casa. Aquí el *exterior* como escenario de cotidianidad funciona para el sujeto, en tanto en su recorrido siempre muestra total conocimiento de los espacios transmitidos en la página. Así mismo, su relación con las personas que lo atienden en el bar, por lo que se evidenció al momento de ver la transmisión, es absolutamente cercana; es decir aquí, funciona también el concepto de calidez y familiaridad del que hablamos cuando el personaje se encuentra en su casa.

Cuando un sujeto entra a formar parte de un nuevo contexto, éste empieza a constituirse en su *ambiente inmediato*, y como ser *particular* se apropia de espacios y objetos. De esta relación forma su *vida cotidiana* (Heller, 1991, 25). Esta afirmación coincide con lo que se expuso en el capítulo anterior desde Goffman, cuando explica que la inmersión de un sujeto en un nuevo ambiente, a pesar de no tener todo el conocimiento del nuevo espacio, trae consigo una serie de *puntas* o instrucciones que le servirán para la formación de la cotidianidad y del *ambiente inmediato* (Goffman, 1975, 72). Esto se evidencia cuando un *lifecaster* muestra el

La_jaz es una chica mexicana que transmite su cotidianidad desde diferentes espacios de desarrollo. La casa, el lugar de estudio, visitas a restaurantes, centros comerciales, o viajes en automóvil por la ciudad, son algunos de los *ambientes* cotidianos de esta persona. Al igual que en el caso de *Bernadette*, esta *lifecaster* expone sus recorridos, con una característica común entre las transmisiones por medio de *smarthphones*, y es que la imagen que más prolifera, es la que hace referencia a la mirada del sujeto en una suerte de cámara subjetiva²¹.

En las transmisiones móviles, el sujeto particular no es el más observado, sino que la observación radica en sus respectivas miradas. En este sentido, el dispositivo se convierte en los “ojos” del sujeto *particular*, que pasa a multiplicarse en cuantos *lifeviewers* tenga siguiendo la transmisión.

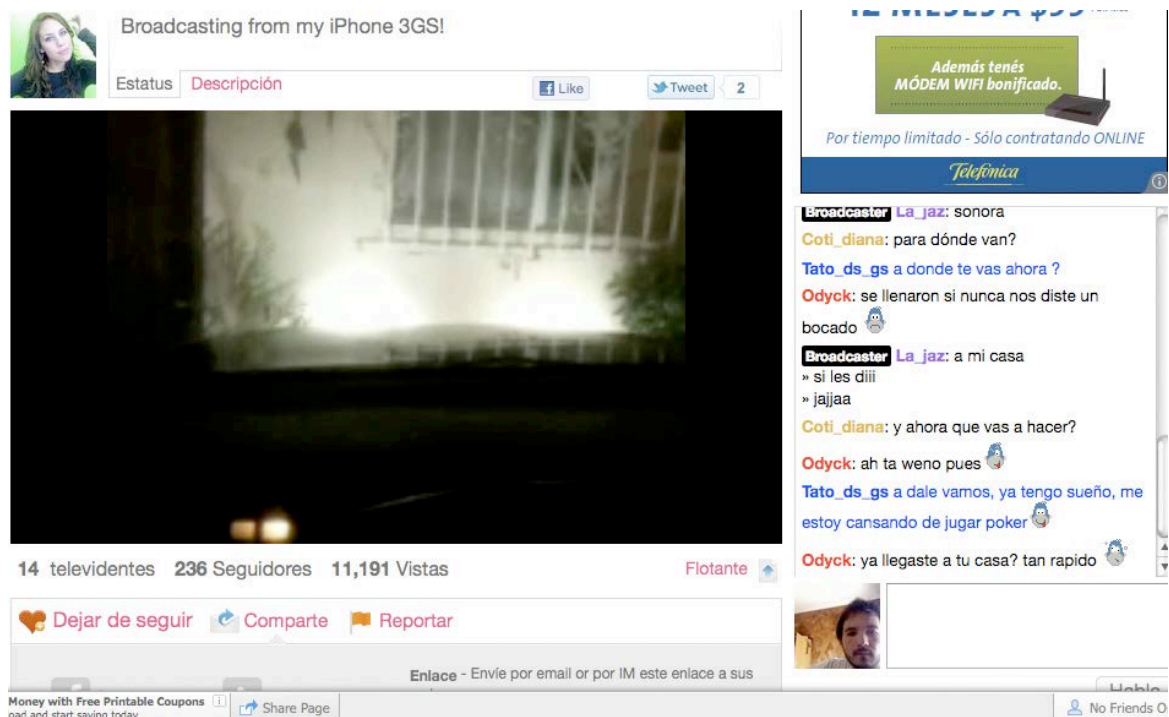


Figura 12. Exteriores habituales en la configuración de cotidianidad. La Jaz, regresando a casa

La vida cotidiana se reproduce en espacios físicos, que ahora se virtualizan gracias a la hibridez de dispositivos tecnológicos que confluyen en la Internet. Esta virtualización hace que los espacios adquieran otras connotaciones, como por

²¹ Nos apropiamos desde el lenguaje audiovisual del concepto de cámara subjetiva, la misma que hace referencia a la mirada del protagonista de una escena; en este caso el sujeto particular

ejemplo, la de convertirse en lugares de encuentro de miles de personas que acceden a una transmisión. Esta afirmación se localiza en casos específicos como los de *lifestreamers* que se convierten en seguidores de canales y regularmente “visitan” el *fragmento de casa*, el lugar de *trabajo* o acompañan al productor por un recorrido al *exterior*, apropiándose también de la cotidianidad del *otro*.

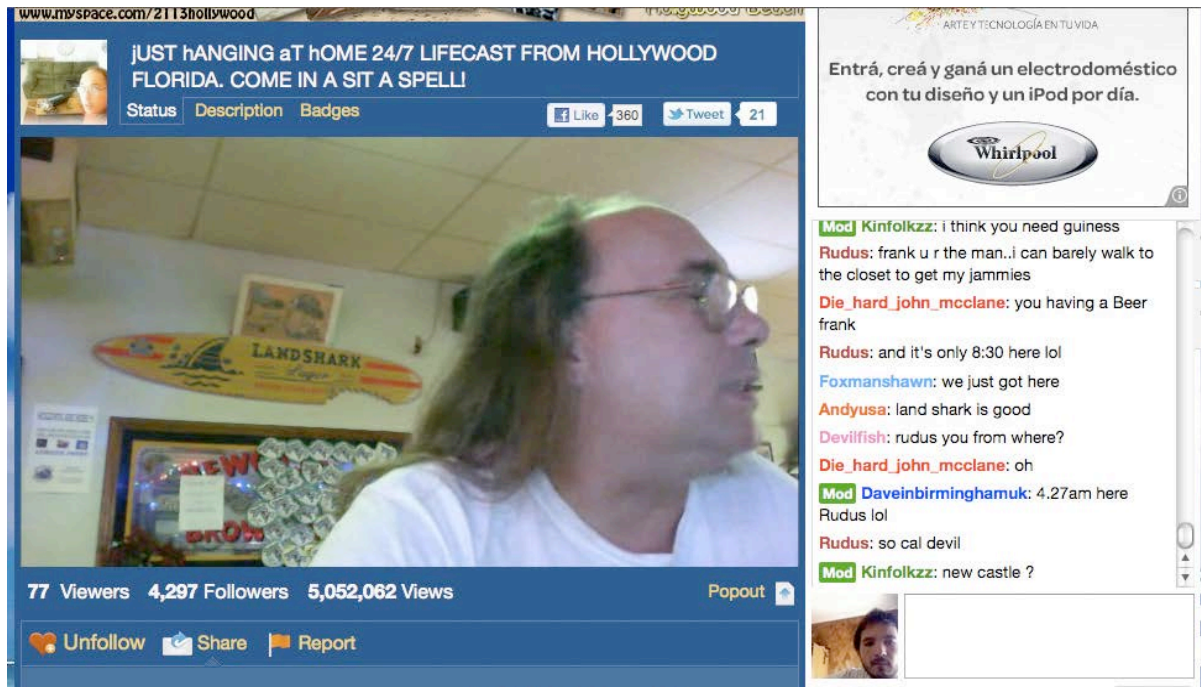


Figura 13. Seguidores continuos de canales. Rudus, transmisión del 25 de Nov de 2010

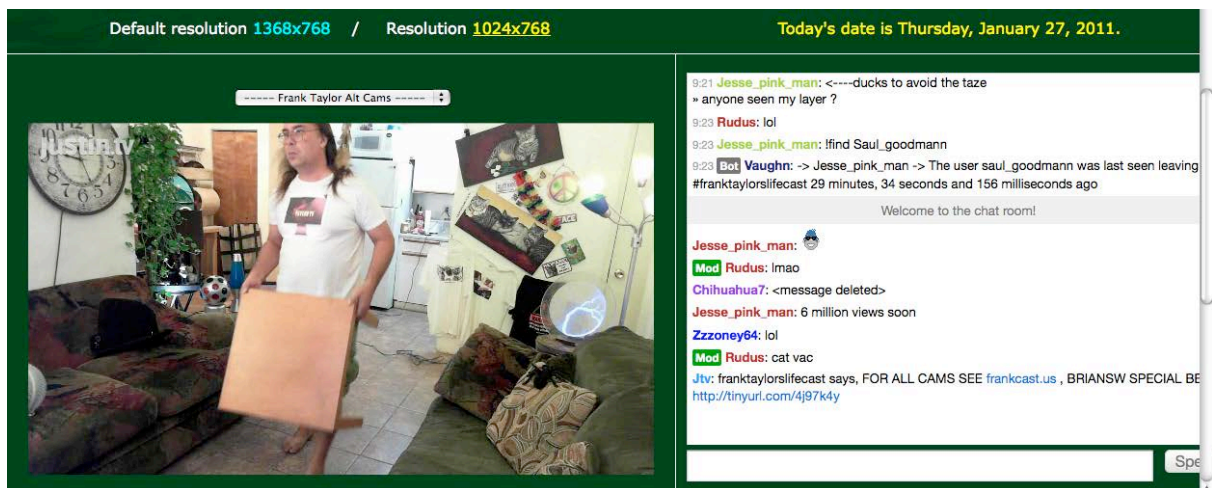


Figura14. Seguidores continuos de canales. Rudus, transmisión del 27 de Ene de 2011

“Rudus” es un *lifestreamer* que a través de *justin.tv* sigue continuamente la vida de Frank Taylor. Las imágenes anteriores (figuras 13 y 14) muestran dos momentos muy diferentes de la vida de Frank, en épocas distintas. La primera registrada el 25

de noviembre del 2010 y la segunda, como constata en la página, el 27 de enero del 2011. Estamos ante la presencia de una misma persona que evidentemente sigue paso a paso los espacios de Frank, es decir, un sujeto que de forma *virtual* se apropia de estos espacios y los hace suyos.

Desde este orden de ideas podríamos pensar con respecto a la construcción del *ambiente inmediato*, que a diferencia de la vida cotidiana desde un plano físico o material, en el plano de lo virtual, los espacios del *lifecaster* se convierten en áreas de desarrollo de vida cotidiana de cientos de *lifeviewers*, en tanto son habitados virtualmente. Entendemos el concepto *virtual* desde Castells, como otro tipo de apropiación gracias a la existencia de códigos y símbolos, que logran el desarrollo de relaciones entre sujetos, generando con esto, familiaridad, cercanía y por qué no, el *calor de hogar* que plantea Heller en los espacios de la vida cotidiana.

3.2 *El mundo de las cosas: Objetos e instrumentos de relación en la cotidianidad transmitida*

Cuando entendemos la categoría *Vida Cotidiana* desde Agnes Heller, encontramos dentro de la estructura social, el denominado *mundo de las cosas*. Es decir, el nivel en el que aparecen los objetos e instrumentos que sirven al sujeto para el desarrollo cotidiano.

Una *cosa conocida* nos permite adquirir sentido de pertenencia por un espacio (Heller, 1991, 385). Animales, objetos, instrumentos, generan sensaciones de apropiación, y permiten el desarrollo de la vida cotidiana de un ser particular, gracias a que ayudan en la construcción del *ambiente inmediato*. Las transmisiones de la cotidianidad en Internet a través de dispositivos tecnológicos, muestran entre los usuarios las relaciones con *el mundo de las cosas*. Aparecen en ese sentido, sobre todo en los denominados *fragmentos de casa y trabajo*, elementos que aportan a este desarrollo de la cotidianidad. Es así como se hace evidente dentro de los

diversos canales analizados, cómo la presencia de seres vivos (animales) y objetos inanimados, cumplen un papel importante dentro del desarrollo de la cotidianidad de las personas, y esos objetos o seres vivos pasan a ser referenciados por los *lifestreamers* del canal. Podríamos decir que adquieren la calidad de *elementos fetiche*, en tanto tienen referencia directa con el *lifestreamer*, y están cargados de representaciones para el individuo. Estos objetos y/o animales logran la convocatoria de espectadores en torno a un lugar virtualizado, así no haya presencia de individuos en el momento de la transmisión.

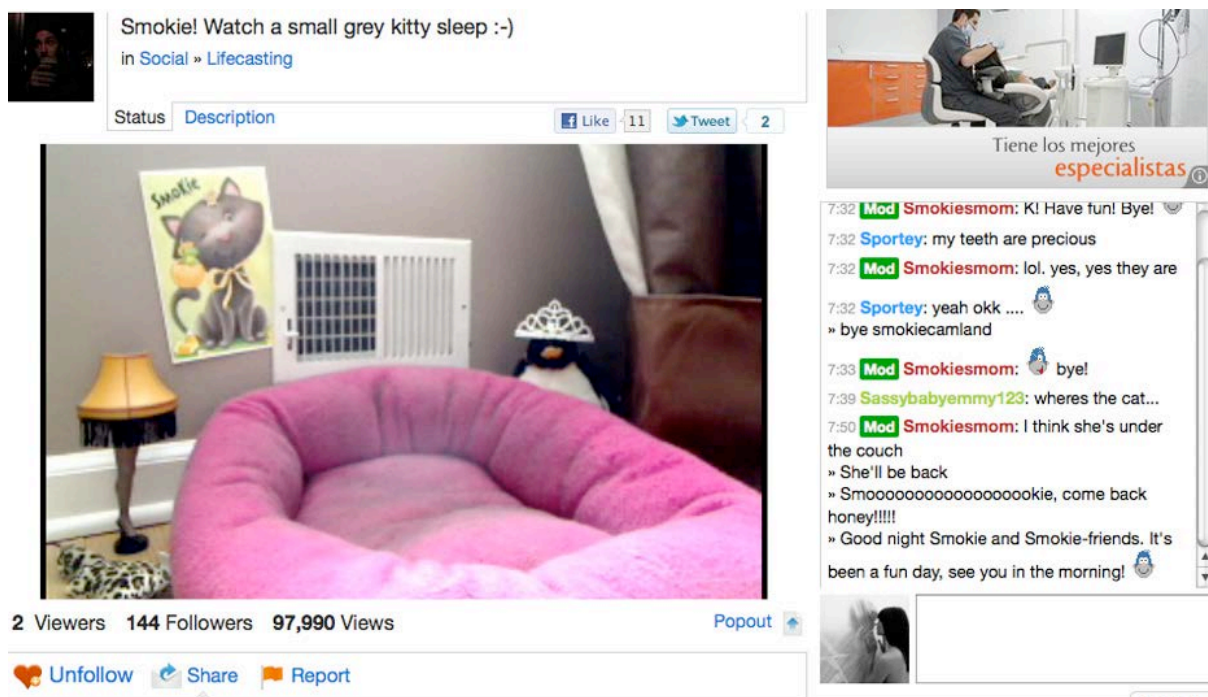


Figura 15. Animales y objetos que configuran cotidianidad. Smokie Cam²²

²² Las figuras 15 y 16 son representaciones de dos canales que no se tuvieron en cuenta dentro del análisis de la transmisión de la vida cotidiana de personas, pues estos canales siempre están mostrando la vida de gatos, con lo que no se aborda el desarrollo de seres particulares. No obstante, fueron citadas estas imágenes en esta parte del trabajo por lo que reafirman el concepto de *elementos fetiche*, que hemos optado utilizar y que se evidencia en la relación de los *lifestreamers* con el canal.

The image shows a screenshot of a live stream titled "Kittycast From Kittyville" with the subtitle "Live Now on Marksr". The main video frame shows a grey cat standing in a kitchen with wooden cabinets. In the foreground, there is a blue balloon on a green mat, and a green and orange cardboard box. To the right, a smaller video frame shows a man in a blue shirt and mask, with the text "Tiene los mejores especialistas" below it. A chat window on the right side of the screen displays several messages from viewers, including "no entiendo espanol", "frolly hello again", "Yikes--it's the gecko", "Trying to sell us insurance", "thought it was a new family member (cousin of kittys)", "Good night/afternoon everyone", "Night Troll", and "marksr says, Welcome To Kittyville, USA". At the bottom of the chat, there is a link: "http://www.justin.tv/marksr/b/273403310". The video player at the bottom shows a progress bar at 0:26 / 2:48.

Figura 16. Animales y objetos que configuran cotidianidad. Kittycast

A diferencia de lo que pasa en el plano material o físico, con respecto a la relación de los sujetos con las cosas, éstas adquieren importancia, en tanto aportan sentido de pertenencia para una persona, o en su defecto para un número finito de personas que tienen contacto directo con esas cosas. Es decir, en una oficina, la relación de las personas con las máquinas, escritorios y demás enseres, es directa para ese grupo de personas, que son los que las manipulan o se sirven de las mismas para desarrollar sus cotidianidades laborales.

En el caso del plano virtual mediante la transmisión por Internet, el *mundo de las cosas* adquiere importancia para un número infinito de personas. Y estas cosas son valoradas por los *lifestreamers*, gracias a que representan a los protagonistas de los canales a los cuales siguen. Estas valoraciones de las cosas son las que le dan ese carácter *fetichista*.

Los tres gatos de Frank Taylor son una representación de él, y es entendido así por los habituales visitantes virtuales, quienes en sus comentarios preguntan o hacen referencia a estas mascotas.

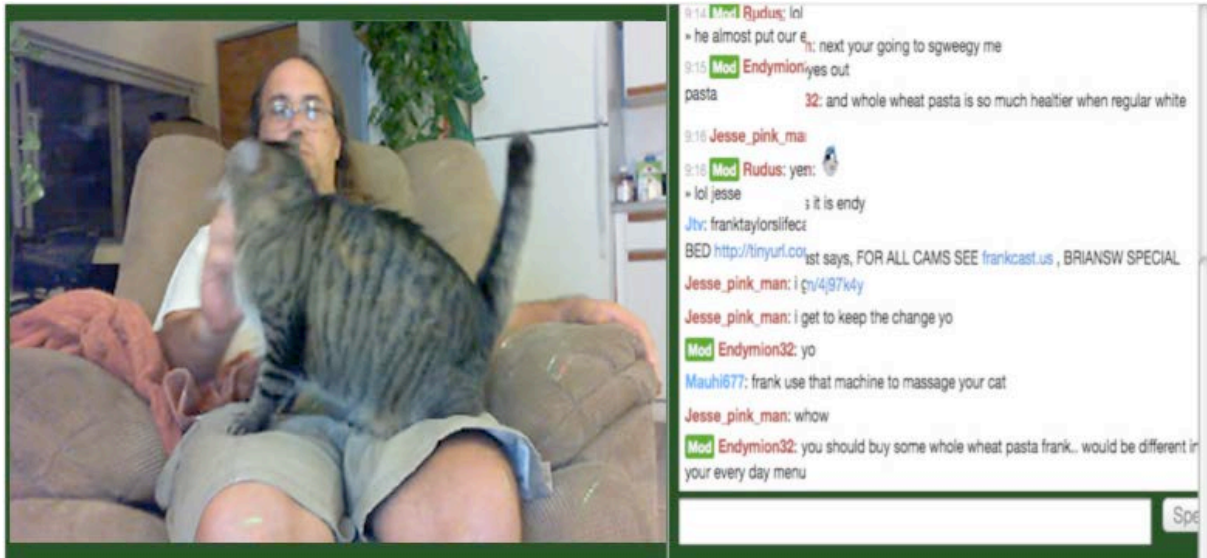


Figura 17. Representación de lifecasters a través de elementos fetiche. Expresión en el chat donde usuario Mauhi877 pregunta por el gato.

Los gatos son de esta forma *elementos fetiche* para los *lifeviewers*. A partir de estas prácticas de transmisión virtual, adquieren importancia y reconocimiento en una mayor cantidad de personas, hecho que en un plano físico o material no se podría dar.

Pero no sólo en el caso de los animales se presenta este fenómeno. Objetos inanimados pasan a ser tenidos en cuenta por personas, que no se sirven de ellos en el plano de lo físico para su desarrollo social. Un objeto como el tubo utilizado para la práctica de *pole dance*²³, es importante para el desarrollo de la cotidianidad de *Amanita Muscaria*. Una persona que tiene esta práctica como hobby, y como tal, al estar en su *ambiente inmediato* adquiere el carácter de cercanía. Este elemento por ejemplo, en el plano de lo físico, no debería ser importante sino para la persona

²³ El *Pole dance* se puede traducir al español como *baile del caño*. Consiste en una práctica en el que juega un papel importante un caño o poste vertical, sobre el cual la persona que ejecuta el baile realiza su actuación.

que lo utiliza, sin embargo, a partir de la transmisión por Internet, se convierte en *elemento fetiche*, en tanto atrae la atención de una serie de *lifestreamers*, para quienes el objeto los acerca a la cotidianidad del *lifestreamer*

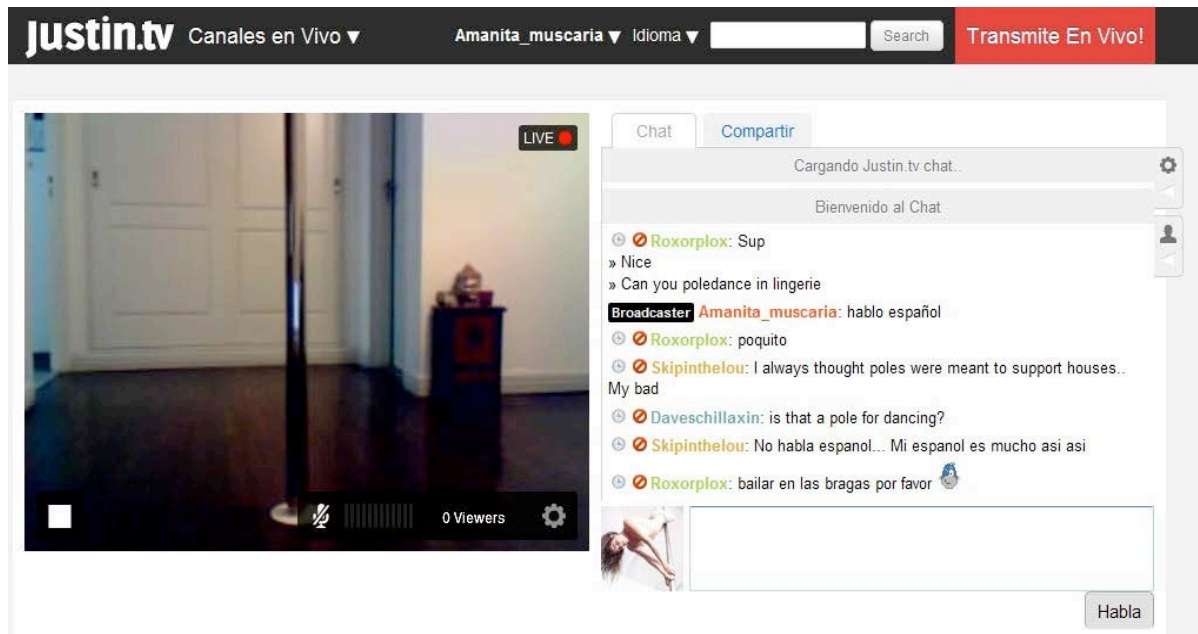


Figura 18. Representación de lifestreamers a través de elementos fetiche para los lifestreamers

Pero los llamados *elementos fetiche* no son sólo evidentes en las participaciones en chat de los *lifestreamers*. Estos objetos son antes que nada importantes en la construcción de la cotidianidad de los *lifestreamers*, quienes los exponen con una intención de transferir ante los observadores, sus representaciones en dichos objetos.

El hecho de que un canal muestre siempre un acuario desde cualquier ubicación de la cámara, evidencia la importancia de dicho elemento para el *lifestreamer* que lo presenta. Ahí, el elemento juega un papel importante para el sujeto *particular*, pues adquiere la característica de ser una *cosa conocida* (Heller, 1991, 385), que representa familiaridad y cercanía con el *ambiente inmediato* que construyó.

Espacios y cosas conforman una primera instancia de eso que llamamos *vida cotidiana*, y que *lifecasters* de todo el mundo muestran por Internet a millones de *lifeviewers* que empiezan a convivir en esos escenarios, lejanos desde lo físico, pero cercanos desde lo virtual.

Los siguientes capítulos, intentarán configurar el resto de esas cotidianidades que se transmiten en la web, a partir de las maneras en que *lifecasters* y *lifeviewers*, dan uso a las cosas y se apropian de los espacios.

Capítulo 4

USOS Y APROPIACIONES EN LA COTIDIANIDAD TRANSMITIDA

4.1 *El mundo de los usos: Acciones y Demostraciones en pantalla*

¿Qué hacemos habitualmente en nuestro diario vivir que configura lo que llamamos cotidianidad?, ¿cómo nos comportamos en el contexto que habitamos? ¿cómo nos apropiamos de las cosas que tenemos alrededor para configurar un espacio donde nos desarrollamos?. Esas son algunas de las preguntas que surgen al pensar en la configuración de lo que llamamos *vida cotidiana*, y que sirven para ver la cotidianidad no sólo desde el plano físico o material, sino también en el plano virtual, cuando se trata de la transmisión del diario vivir de las personas por Internet.

En el capítulo anterior se empezó a analizar la cotidianidad transmitida, a la luz de las concepciones de Agnes Heller y se definió un marco espacial – en el contexto virtual – al que se llamó *ambiente inmediato*, que como vimos está compuesto en el caso de los *lifecasters* por los lugares que se muestran en pantalla. Hablamos también desde ese orden de ideas, de los niveles en los que se estructura la sociedad y que son formadores de *vida cotidiana*. Se trata del *mundo de las cosas*, como ese primer nivel estructural donde se encuentran los objetos, instrumentos y demás enseres que sirven al sujeto *particular* para la configuración de su mundo cotidiano. Ahora bien, en esa consecución de conceptos, se puede hablar del *mundo de los usos*, que como se planteó en el capítulo 2, y haciendo referencia a Heller, es ese *componente orgánico de la actividad* (Heller, 1991, 229), que junto con *el lenguaje* terminan por configurar la estructura social. Es importante resaltar lo que Agnes Heller expone en torno a estos tres niveles, y es que en el caso del *mundo de los usos* y *el lenguaje*, éstos no son una consecuencia del *mundo de los objetos*; sino y reiterando el concepto, ambos son *componentes orgánicos*, necesarios para la configuración de la *vida cotidiana*.

Partiendo de lo anterior, observemos qué tipo acciones transmitidas en Internet, son las que objetivan la *vida cotidiana* de los *lifecasters* con que se contó para el análisis. De esta observación y teniendo en cuenta los diferentes canales

observados, se planteó una clasificación más precisa en torno al tipo de acciones demostradas en pantalla.

ACCIÓN EN PANTALLA	CANAL – LIFECASTING -
Actividades de casa (cocinar, asear, ver televisión, etc)	<ul style="list-style-type: none"> - Frank Taylor - Restaurant Cam - The Bong Tv - Vainpop1317 - Amanita muscaria - Dylan Reichstadt
Actividades laborales	<ul style="list-style-type: none"> - RichDaBarber - The Office Cam
Acciones del exterior (estudiar, compras, visitas a lugares públicos, etc)	<ul style="list-style-type: none"> - La Jaz - Bernadette
Dormir	<ul style="list-style-type: none"> - Dara Dalton Sleeping - Sleeping Lisa - Canal de Maye
Entretenimiento al otro	<ul style="list-style-type: none"> - Sergio Abreu TV - Wendi - Goh Nakamura

Tabla 11. Clasificación de canales por acción mostrada en pantalla

El cuadro anterior nos permite ver con mayor facilidad las diferentes actividades – en algunos casos identificadas por el ambiente donde se desarrollan - registradas por los *lifecasters* en la producción de sus canales. Es importante anotar que si bien se clasificaron en una sola actividad, hay algunos como el caso de *Frank*, *RichDaBarber*, *La Jaz* y *Bernadette*, que transmiten en algunas oportunidades otro tipo de acciones.

Ahora bien, esas cinco actividades identificadas nos ayudan a observar cuál es ese *mundo de los usos* configurado a partir de *ambientes inmediatos* y acciones; y cómo éstas construyen esa *vida cotidiana* desde el plano de lo virtual.

4.1.1 Actividades de casa: La vida al interior del hogar

Como se definió en el marco de los *ambientes inmediatos* transmitidos a través de Internet, los sujetos *particulares* cuando exponen su lugar de hábitat, lo que hacen es mostrar *fragmentos de casa*, espacios en los que el *lifecaster* realiza diversas actividades, que configuran *el mundo de los usos*. Casos como *Frank, Bong Tv, Restaurant, Amanita y Vainpop*, presentan su vida en el interior del *fragmento de casa* escogido, ahí, la objetivación de la acción, se da en el contexto espacial mostrado y en la apropiación de las cosas.


En el plano físico o material, las acciones configuran la vida cotidiana cuando pasan por características como la *repetición*, pues es en el accionar continuo y reiterado que se habla de cotidianidad. Según Heller (1991, 252): “Una acción llevada a cabo una sola vez no es una acción perteneciente a la costumbre; un objeto manejado con éxito una sola vez, por casualidad, no adquiere por ello un significado concreto, una palabra pronunciada una sola vez no es una palabra. Por tanto, no se trata sólo de que, al igual que toda acción social, toda actividad, a través de un número mayor o menor de mediaciones, deba al final desembocar en la praxis social, sino también del hecho de que ésta debe ser repetible en su ser-así, sea cual fuere y debe realmente ser repetida”. En este sentido, los canales que observamos configuran cotidianidad en la medida que son transmisiones continuas durante un número considerado de días.

Restaurant Cam por ejemplo es un canal dedicado a mostrar la cocina de la casa de una familia, espacio en el que a diario se transmite la preparación y el intercambio de los habitantes del lugar.

LIVE from my Android phone
Live Now on [Restaurantcam](#) Watch Live

Will taking a bite of a muffin! He "loves it"


Like Tweet 0


 **RestaurantCam**
❤️ [Unfollow](#)


Will, while jumping on the chair, reaches over and takes a muffin and takes a bite and puts it ba... [more](#)

77 views | August 14 2010

Post a Comment

 **Mimijr** says: 12:14pm August 14th, 2010
Love it!! Good job, John! lol

 **Treece** says: 4:23pm August 14th, 2010
Ha ha ha....I LOVE it!! Way ta go Grandpa!!



0:03 / 0:56

Figura 19. El cocinar como actividad de casa

El hecho que este canal, muestre la cocina de un hogar como *fragmento de casa*, donde se desarrollan parte de las actividades diarias de una familia, es considerado en el marco de una transmisión virtual, como configuración de vida cotidiana, en la medida en que la emisión no es producto de lo casual, sino de un permanente proceso de producción del canal. Esto se hace evidente en figuras como la siguiente donde se muestra el mismo canal, en otro horario y que a pesar de no contar con la presencia de seres humanos en la emisión, los *liveviewers* demuestran su familiaridad con el sitio.

The image shows a live broadcast interface. On the left, a video feed displays a kitchen scene. Above the video, the text reads "LIVE from my Android phone" and "in Social » Lifecasting". Below the video, statistics show "3 Viewers", "682 Followers", and "2,642,262 Views". There are buttons for "Unfollow", "Share", and "Report". On the right, a chat window displays viewer comments:

- 9:11 Euskadigaztea: kisess
» In my kitchen preparing rice and fish
» bye
- 9:31 Lukeosborne: Hello everyone
» How are you all today
- 9:52 Mod Theejulie: just getting ready to serve up the folks eating a later bfast
» 8:30 or 9:00 are the two basic choices
» but you can eat earlier if you are here for business
» had that all weeeek
- 2:44 Kubanored: hey
» any buddy here
- Jtv: restaurantcam says, Happy New Year!. Be nice or be gone!

At the top right, there is a banner for "acepta el reto del 2011 con los precios del 2010" with a "CLICK AQUÍ" button. At the bottom right, there is a "Speak" button.

Figura 20. La cocina como fragmento de casa

No importa la hora, *Restaurant Cam* muestra la cocina del hogar de esta familia. Ese proceso repetitivo de la acción de mostrar el *fragmento de casa* como *ambiente inmediato* y lo que se desarrolla ahí, es lo que configura la cotidianidad, no sólo de la familia como *lifecaster*, sino también de los *liveviewers*, como quiera que se reúnen a participar de una u otra forma de los momentos de transmisión del canal, ya sea para compartir comentarios en torno a la comida que se está cocinando o a los diálogos que allí se gestan.

Pero no sólo cocinar es una de esas *actividades de casa* que podemos identificar en el marco de las cotidianidades transmitidas por Internet. Acciones tan habituales para muchos en casa como ordenar, también integran los contenidos de programación de estos canales. El público que observa, es decir los *liveviewers*, intervienen entre sí, haciendo preguntas o proponiendo cosas desde el chat.

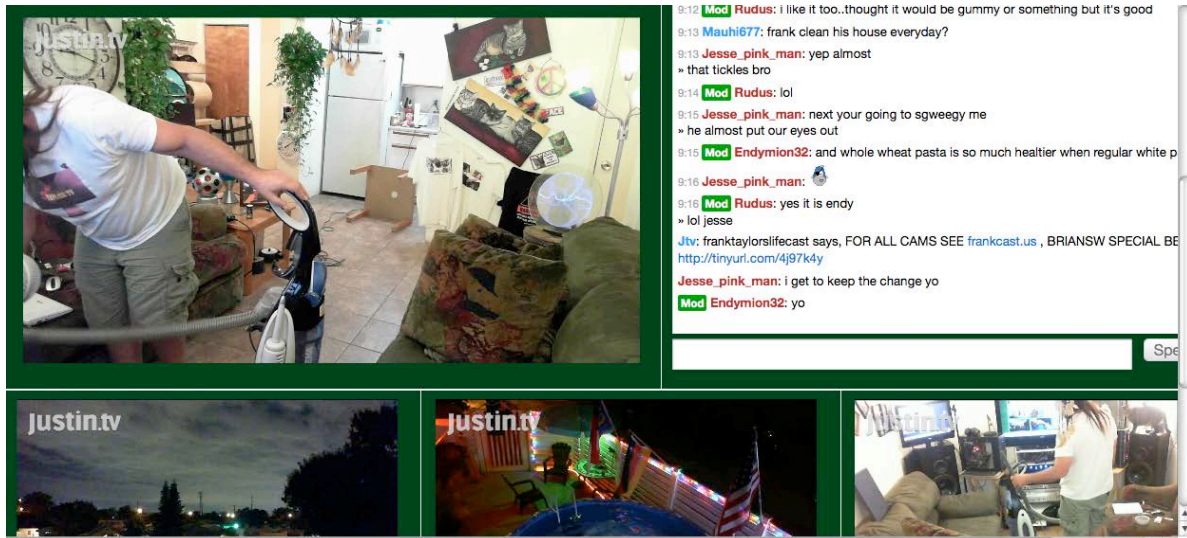


Figura 21. El Aseo del hogar como actividad de casa

Todo lo que pasa en el interior de un *fragmento de casa*, y que cuenta con la repetición como una característica de emisión de un *lifecaster*, se objetiva como cotidiano. *Actividades de casa* también son las acciones de entretenimiento que tiene el sujeto *particular* en el interior de su *ambiente inmediato*. Ver televisión, utilizar los video juegos y la misma interacción con otros usuarios a través del chat, hacen parte de esta clasificación. Precisamente estas tres últimas actividades descritas son las más comunes.

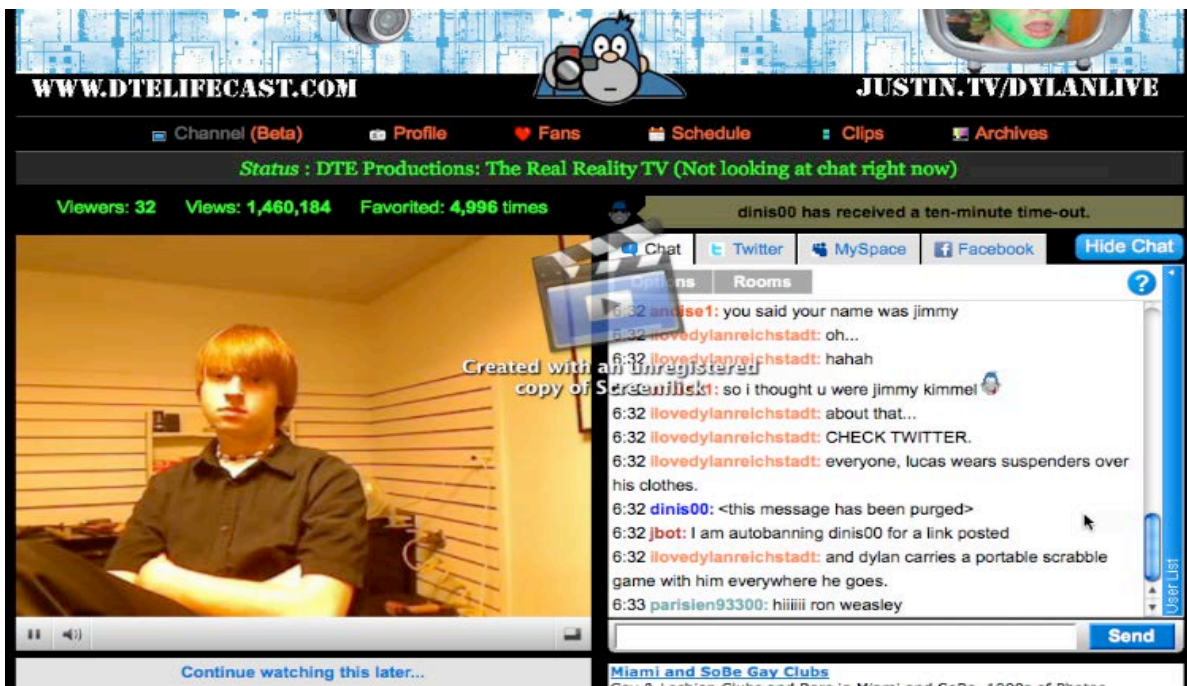


Figura 22. El entretenimiento como actividad de casa

Dylan es otro de los chicos que se podrían denominar como históricos dentro del mundo de los *lifecasters* en *justin.tv*. Ha estado a la vanguardia de las transmisiones casi ininterrumpidas de su vida cotidiana, y con la inclusión de las tecnologías *smarthphone*, éstas le han servido para mostrar casi todo lo que sucede con él. En esta acción, Dylan se muestra viendo televisión, pero en sus transmisiones más habituales está la de interactuar con los *liveviewers*. De hecho, es importante anotar, cómo en la figura anterior, Dylan en la descripción del status de transmisión, en la parte superior de la pantalla escribe:

“Status: DTE Productions: The real reality TV (not looking at chat right now)”

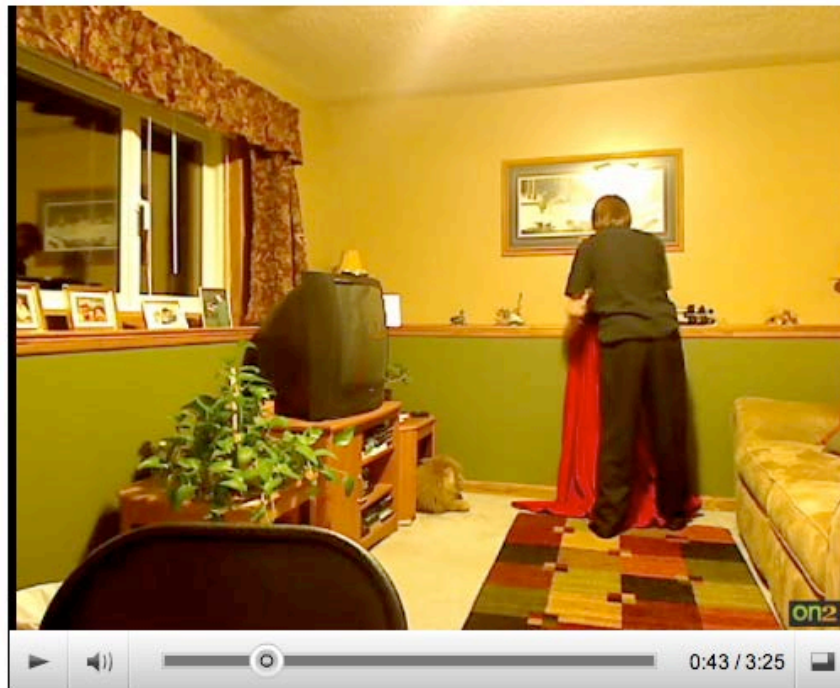
La aclaración de que en ese momento de la transmisión no está mirando el chat, clarifica cómo para este *lifecaster*, el interactuar con sus seguidores del canal es importante, hecho que es evidente, cuándo se observa en reiteradas ocasiones cómo Dylan hace lo que le piden los *liveviewers*.

La siguiente secuencia de imágenes extraída de una de las tantas transmisiones de Dylan, muestra cómo el chico en una interacción con sus *liveviewers*, hace lo que le pide una chica a manera de juego.

The image shows a screenshot of a Justin.tv live stream. On the left, a video player displays a young boy (Dylan) in a room with a green wall and a patterned rug. The video player has a progress bar at 0:00 / 3:25 and buttons for 'Highlight', 'Upload to YouTube', and 'Report'. On the right, there is a social media-style interface. At the top, it says 'FORT DYLAN' and has buttons for 'Me gusta' and 'Tweet'. Below that, it shows 'DTE Mobile Lifecast' with an 'Unfollow' button. A text description reads: 'After days of dylan feeling sick... it really gets to his head and he becomes a 4 year old again.... more'. It also shows '207 views | March 29 2009'. Underneath is a 'Post a Comment' section with three comments from users: 'Koolbanana12' (March 29th, 2009) saying 'Fort Dylan fails at life', 'Olivia_' (March 30th, 2009) asking 'couldnt he set the tripod up and put the blanket over it? LMFAO', and 'Rygu72995' (March 31st, 2009) saying 'this is why Dylan has the best lifecast on the web :)'. Each comment includes a small profile picture of the user.

Figura 23. La interacción con los *liveviewers* como acción mostrada.

Obsérvese cómo la chica identificada como “Olivia” le pide a Dylan que use el trípode como soporte para la manta y para ponerla sobre él. (El trípode y la manta son dos objetos de los cuales venían hablando durante la transmisión estos chicos; por eso a pesar que no se ve en esa primera imagen, la chica hace referencia a ellos). Ahora bien, después de esa solicitud, ésta es la secuencia de imágenes seguidas en las cuales Dylan obedece a la solicitud de la chica.



Figuras. 24,25. Acciones frente a la solicitud de un *liferviewer*.

4.1.2 Acciones del exterior: más allá de las paredes.

En relación con la *repetición* como característica de objetivación de las acciones pertenecientes a la vida cotidiana, Frank Taylor y Dylan Reichstadt, siguen siendo dos de los mejores ejemplos; pues es gracias a las transmisiones ininterrumpidas, que los miles de *lifeviewers* que los siguen, los identifican en sus espacios y acciones. De ahí que la reiteración en el accionar ayuda a la configuración de la cotidianidad, en tanto se nota la familiaridad que despiertan hasta en los seguidores, quienes siempre interrogan por la situación en la que se están desempeñando.

water breakdancing

Me gusta Tweet 0

trid3nt's channel
Follow

yeah, frank kicks it oldschool in the pool...

129 views | July 27 2010

Highlighted from:
FRANKTAYLORSLIFECAM

Post a Comment

Andrecher says: 5:51pm August 10th, 2010
that's a LOT of exercise

Highlight Upload to YouTube Report

Link - Email or IM this link to your friends

Post Comment

Figura 26. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers. Frank nadando

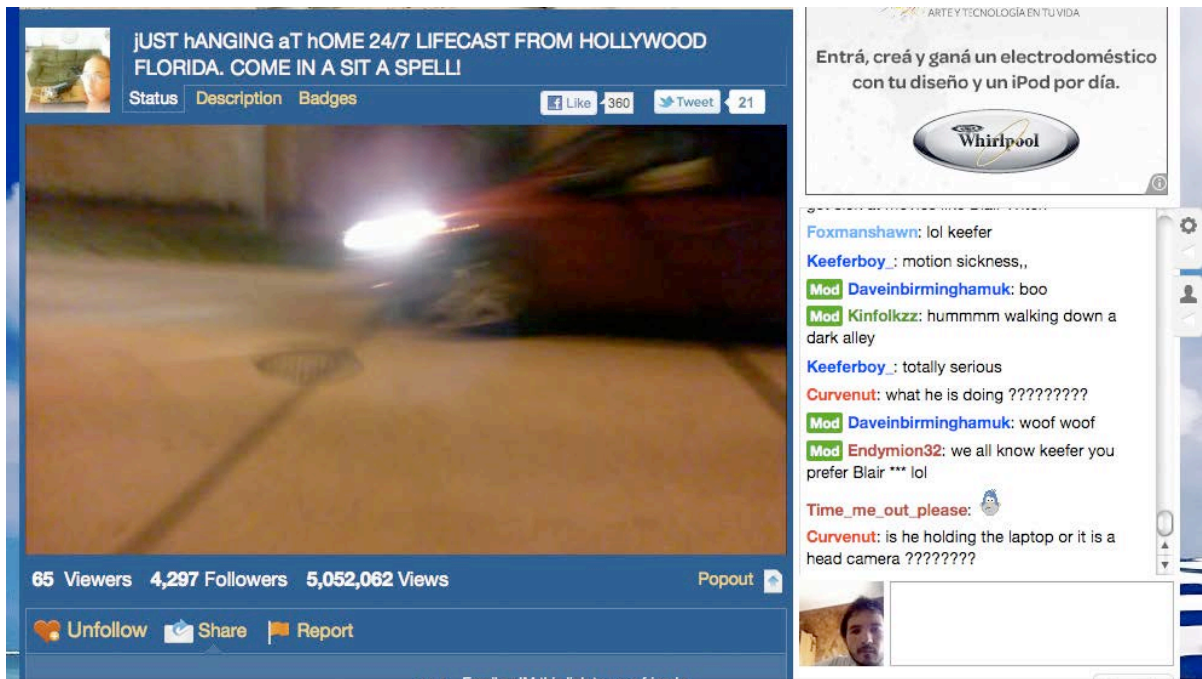


Figura 27. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers. Frank caminando

En esta última imagen se ve, cómo sin importar que la cámara no esté mostrando al sujeto, los *lifeviewers* lo acompañan y de hecho interactúan en torno a lo que ven. Frank tiene acostumbrados a sus seguidores no sólo a mostrar su casa, sino diferentes lugares pertenecientes al *exterior*. Esto se refuerza en la descripción superior del canal, en la que aparece el lugar donde reside como *ambiente inmediato*, asunto que sumado a la imagen reiterativa de los *fragmentos de casa* y el *exterior*, configuran un aspecto más de la cotidianidad del *lifecaster*, aspecto que se ha denominado para efectos de este análisis como *acciones del exterior*.

Entonces, acciones como interactuar con los *lifeviewers* desde el living de su casa, caminar por la ciudad, ir a bares o centros comerciales, se convierten en aspectos propios de la vida cotidiana, en tanto – y coincidiendo con Heller –, no son producto de un hecho aislado y casual, sino resultado de la repetición del accionar.

En el caso de Dylan sucede lo mismo, en tanto las *acciones del exterior* para este chico se han configurado en cotidianidades propias de ser transmitidas, porque son

reiterativas y se hacen evidentes en la familiarización de él y de los usuarios al presentar dichas actividades.

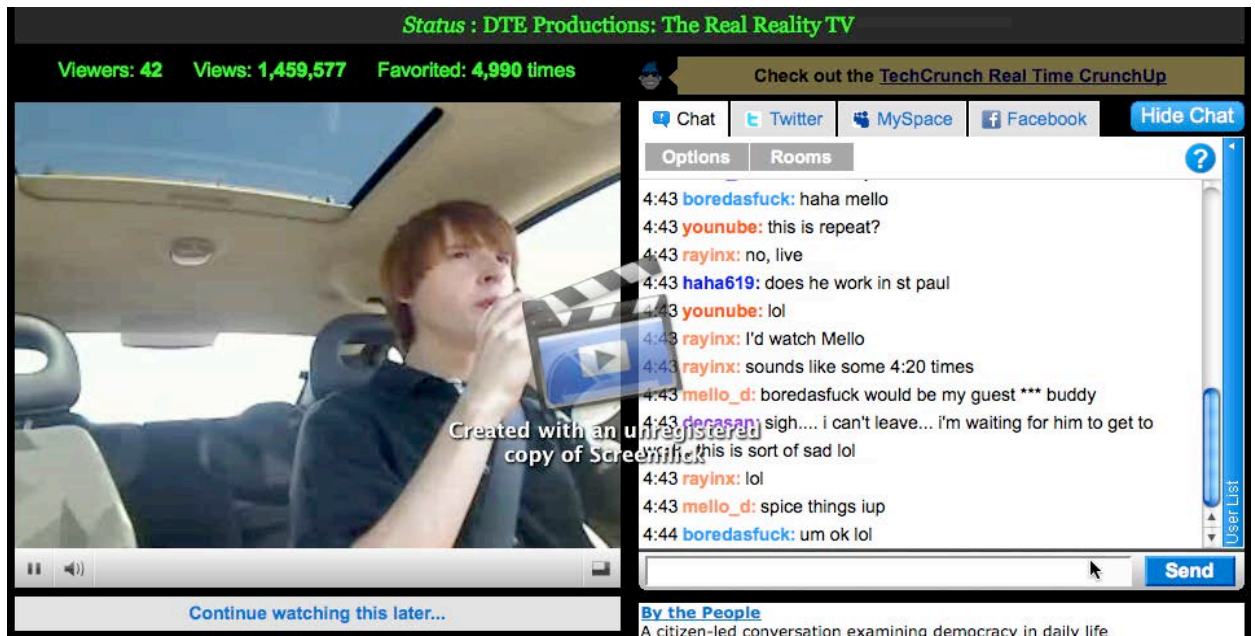


Figura 28. Acciones del exterior que son seguidas por liveviewers. Dylan conduciendo

Al igual que Frank y Dylan, otros *lifecasters* han hecho, gracias a la repetición de sus acciones fuera de los límites de una casa u oficina, que éstas puedan ser consideradas como asuntos propios de la cotidianidad. Los dispositivos de acceso a Internet móvil, tan populares hoy en día en nuestro contexto, gracias a las redes inalámbricas permitieron el hecho de que la vida cotidiana pudiera ser transmitida más allá de los interiores de un *ambiente inmediato*; es decir, estos ambientes, ahora son más diversos y sus accionares – propios de la cotidianidad – pueden ser presentados en vivo y en directo.

La_Jaz, en México, y *Bernadette* desde Estados Unidos, son dos ejemplos de *lifecasters*, que han acostumbrado a sus *liveviewers*, a que sus cotidianidades se desarrollen en un mayor número de transmisiones fuera de *ambientes* cerrados. Como sujetos *particulares*, gracias a la repetición, generaron en sus seguidores una representación de sus vidas cotidianas en el marco de lo que se ha denominado

acciones del exterior. Trabajar, caminar, visitar centros comerciales, viajar en auto, estudiar, ir a espectáculos públicos y privados, son entre muchas otras, las maneras de objetivar con acciones la vida cotidiana transmitida, y que como muestran las dos siguientes imágenes, son consideradas como cotidianas, en tanto reflejan la familiaridad del *lifecaster* al realizarla gracias a la repetición de dicha actividad.

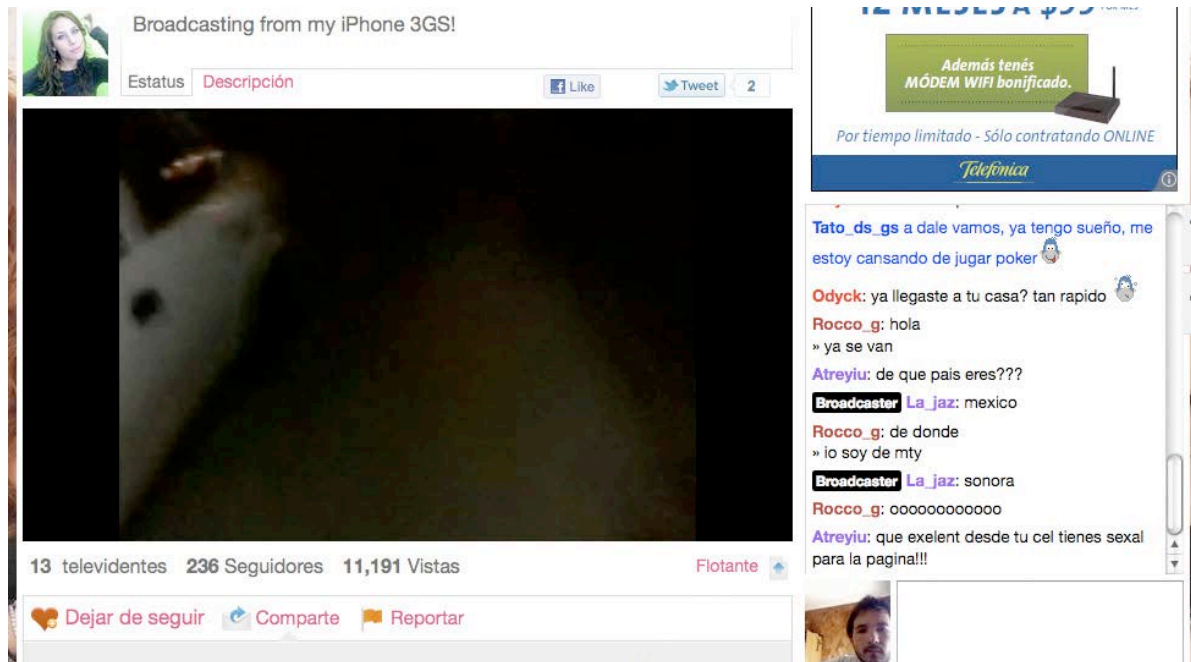


Figura 29. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers. La Jaz llega a casa

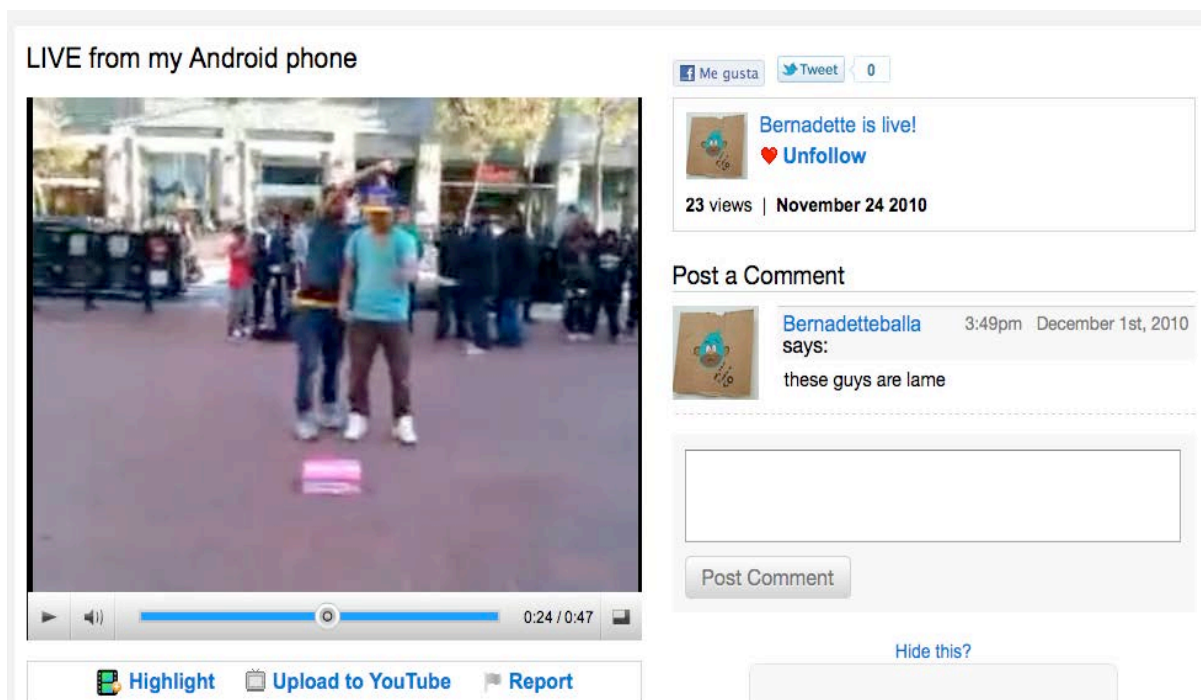


Figura 30. Acciones del exterior que son seguidas por lifeviewers. Bernadette en la ciudad

4.1.3 Dormir una acción transmitida

Quién se hubiera imaginado que casi cinco décadas después de que Andy Warhol hubiese experimentado filmando a un cercano amigo mientras dormía, esta acción tan cotidiana, dejara de ser un hecho de experimentación artística, para convertirse en una modalidad de transmisión de la vida cotidiana por Internet.

Pues sí, la acción de dormir, propia de seres vivos es una de las actividades que podemos hallar en *Justin.tv* con un considerable número de espectadores, y que es interesante mirarla, como quiera que permite ver a la luz de lo que plantea Agnes Heller con respecto a la *vida cotidiana*; como una actividad común para los seres *singulares*, es diferente para cada uno desde lo *particular*.

Precisamente al inicio de la *Sociología de la vida cotidiana*, Heller explica que, “en la vida cotidiana de cada hombre, son poquísimas las actividades que tienen en común con otros hombres, y además, éstas son sólo idénticas en un plano muy abstracto. Todos necesitan dormir, pero ninguno duerme en las mismas circunstancias y por los mismos periodos de tiempo” (1991,19). ¿Será quizás por esto, que hay *lifestreamers* dispuestos a ver a otros cómo duermen, y entablan diálogos en torno a esa acción?

Es muy probable que lo que planteaba Heller desde hace mucho tiempo, hoy de una u otra forma, a través de la transmisión de la cotidianidad por Internet se esté clarificando, de ahí que la observación de muchos *lifestreamers* del dormir como una acción, se deba a que siendo tan común este hecho, todos nos diferenciamos entre sí, por la manera cómo lo llevamos a cabo.

La cotidianidad se configura gracias a los sujetos *particulares*, y este hecho nos convierte en diferentes a todos, así hagamos cosas supuestamente iguales. Es en

ese orden de ideas, que tener la oportunidad de ver al otro, haciendo eso que nosotros hacemos, pero nos hace diferentes entre sí, es lo que motive, no sólo a que sea un producto de las temáticas (si se puede llamar así) de los canales de *lifecasting*, sino a que tengan un público dispuesto a su consumo.

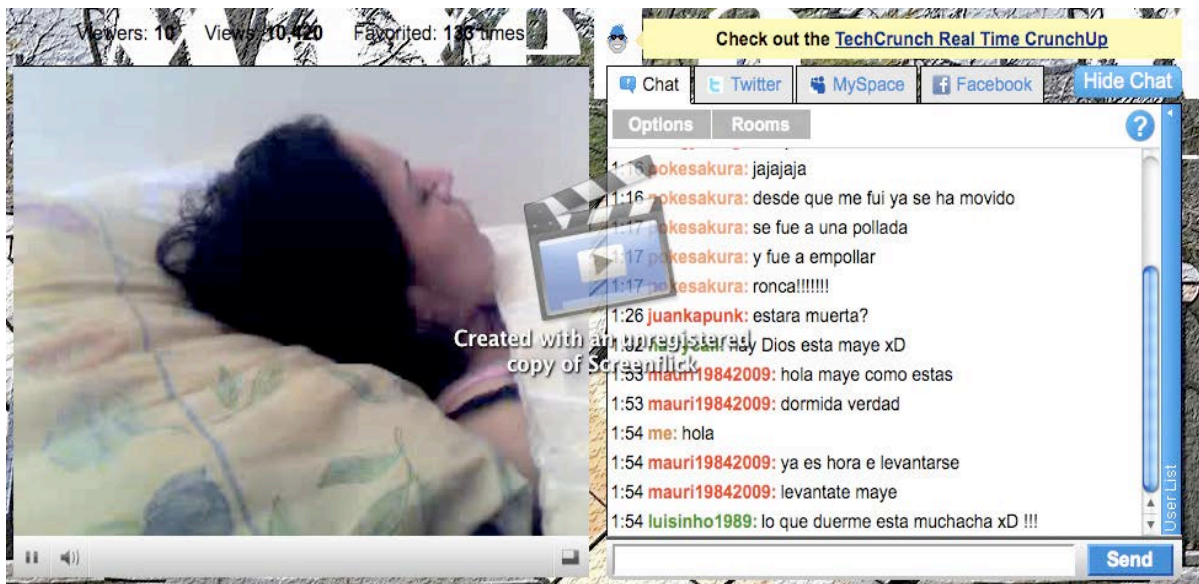


Figura 31. El dormir como una acción transmitida. Canal de Maye

Como éste, son varios los canales que dentro de la página de *justin.tv* exponen la acción de dormir como uno de los contenidos, y es una acción que implica no sólo la exposición del *lifecaster* en algo tan íntimo como el descanso, sino la demostración de uno de los *fragmentos de casa*, que recién gracias a las transmisiones cotidianas por Internet tenemos la oportunidad de apreciar. Ya que en el plano de lo físico, es casi imposible estar en el cuarto de un desconocido observándolo mientras duerme.

4.1.4 **Actividades laborales: trabajar como hecho cotidiano transmitido**

En el marco de los *ambientes inmediatos* se veía con anterioridad, cómo el trabajo como espacio, cobra fuerza, en tanto configura la vida cotidiana de un sujeto

particular. Dicho espacio es generador de acciones en la medida en que son puestas al común a través de las transmisiones en Internet de forma reiterativa.

La exposición de las acciones laborales llevadas a cabo en el plano de lo físico y mostradas en espacios virtuales, son cada vez más factibles de ser encontradas. En algunas oportunidades estas acciones empezaron a configurarse como productos *lifecasting*, gracias a la disposiciones de cámaras de seguridad y monitoreo en las empresas y oficinas. Dichas cámaras que cumplían una función netamente de control, terminaron siendo espacios donde confluían *lifeviewers*, los cuales terminaron configurando estos espacios como transmisiones de cotidianidad. El caso de la *Officecam* muestra esto, donde la disposición del plano de la cámara permite ver cómo ésta, tiene la intención de monitorear las situaciones en el interior del espacio físico. Sin embargo los usuarios que observan lo que pasa allí, han transformado la función inicial, logrando que éste ahora sea un canal donde se transmiten *actividades laborales*.

Pero no todos los casos de este tipo de acciones transmitidas surgieron de esa forma. Otros, como el caso del canal del barbero, muestra cómo *RichDaBarber* a diario transmite lo que pasa en el salón donde realiza su oficio de cortar el pelo y afeitar personas. No hay un día de labores de este chico, que no sea mostrado allí, de hecho dentro de la presentación del canal, el mismo *lifecaster* plantea sus horarios de trabajo como una suerte de horarios de programación, así los *lifeviewers*, pueden saber cuándo *Rich* está trabajando.

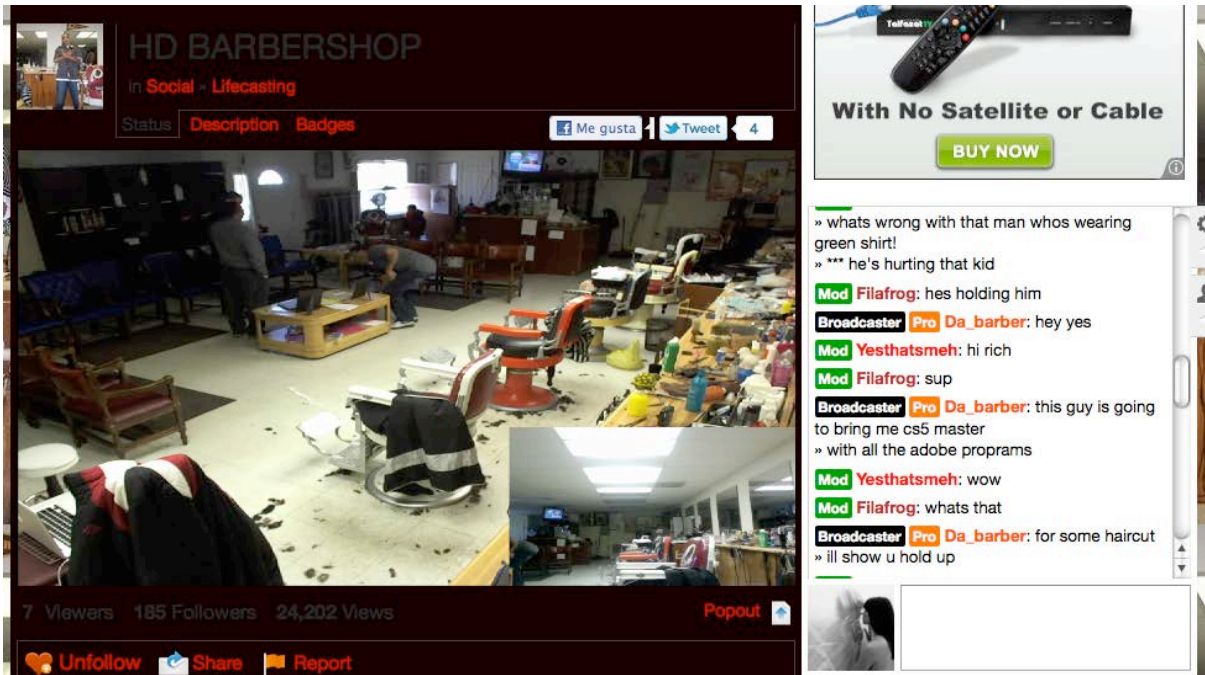


Figura 32. El trabajo como acción transmitida. Canal de RichDaBarber

Las *acciones laborales* en el plano de las transmisiones a través de Internet, configuran la vida cotidiana de un sujeto particular, en tanto coinciden con lo que plantea Heller, respecto a que lo “que es válido para el desarrollo de la sociedad en su conjunto, lo es también para el desarrollo del particular” (1991, 118).

Heller – y se anunciaba en el capítulo anterior cuando se definía trabajo como espacio –, expone que el trabajo debe ser distinguido entre ejecución y actividad. Es desde ese aspecto que para efectos de este análisis se ha definido como *acciones laborales*, partiendo de que la base de la observación de las acciones transmitidas forman parte de una ejecución. Desde ese orden de ideas, las transmisiones mostradas por sujetos como *Rich* en el plano de su trabajo son ejecuciones, las mismas que ayudan a configurarse como cotidianas gracias a la repetición a través de la continuidad del día a día transmitido.

4.1.5 Entretenimiento al otro: los hobbies como acciones transmitidas

Entendemos por *hobbie* todas las actividades propias de los sujetos que son realizadas por placer. Esas actividades también tienen su espacio para ser transmitidas, y se convierten en aspectos propios de la cotidianidad de los sujetos, en tanto son mostradas con frecuencia.

Una persona amante a una actividad deportiva y que la realiza de manera continua puede llegar a considerar dicha actividad como algo cotidiano, en tanto al repetirla una y otra vez de forma periódica, se convierte en algo familiar.

En el plano de los productos de *lifecasting*, acciones de carácter *hobbie* son fácilmente encontradas y están al servicio del entretenimiento de los *lifeviewers* que siguen el canal. En ese orden de ideas se pueden hallar dentro de las múltiples transmisiones, personas dedicadas a hacer de sus canales espacios musicales, de enseñanza de alguna actividad o tema en particular, o de demostración de un habilidad.

De lo anterior, existen canales como el de *Goh Nakamura*, un chico con habilidades para la música y que siendo ésta su mayor afición la comparte con usuarios, utilizando el canal a manera de escenario de televisión donde interpreta canciones de su repertorio propio o covers de cantantes famosos. De igual manera *Goh* dispone su *ambiente inmediato* como un espacio donde tiene público, a quienes les interpreta sus canciones y quienes al final de cada interpretación, al mejor estilo de la televisión convencional, aplauden y ovacionan la interpretación del cantante.

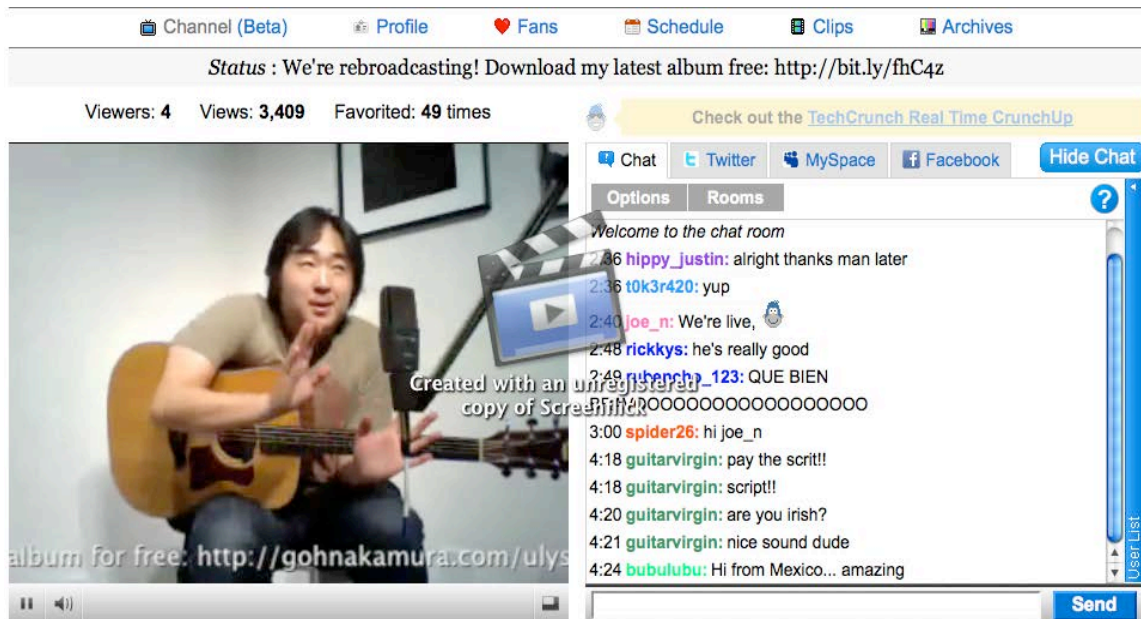


Figura 33. El entretenimiento como actividad mostrada. Canal de Goh Nakamura

En esta imagen por ejemplo, *Goh* está agradeciendo a los asistentes a su “presentación”, quienes aplauden por la interpretación de la canción. En estos casos cuando los usos del canal son para transmitir los *hobbies* de los *liveviewers*, son muchas las cercanías con las producciones de televisión convencional. Ya se dijo de la presencia de público en el *ambiente inmediato* que hace las veces de set, además de la utilización de textos impresos a manera de crawl²⁴, los mismos que en este caso son usados para promocionar la música del *lifecaster*.

Otro tipo de actividades comunes clasificadas como *entretenimiento para otros*, son las realizadas por sujetos que hacen las veces de conductores de programas, donde las personas llaman e interactúan con el conductor como en una suerte de *broadcaster*. Este tipo de actividades van mezcladas con el uso de otra posibilidad

²⁴ En el lenguaje común de la televisión a los textos que aparecen en la pantalla corriendo en dirección horizontal se les conoce como crawl.

de servicios que ofrece la red y que son externos a *justin.tv*, como las llamadas entre computadoras por medio del *skype*²⁵.

Una *lifecaster* que hace uso de esta modalidad de *entretenimiento para los otros* es *Wendi*. Una chica mexicana que en algunas noches transmite desde su cuarto haciendo las veces de locutora de un medio televisivo: recibe llamadas y hace interactuar a sus *lifeviewers*, ya sea invitándolos a cantar o a realizar algo que ella considere que ayuda a la transmisión. De igual manera participa con los usuarios en *chat*, siguiendo sus comentarios y respondiendo a las cosas que preguntan o plantean.

Algo similar a este tipo de usos es el que hace *Sergio Abreu*, quien cada semana transmite desde el comedor de su casa, junto a varias personas una exposición propia sobre algún tema de filosofía. A manera de clase académica o de programa de corte educativo, el *lifecaster* hace las veces de conductor principal, explicando a los *lifeviewers*, quienes a través del chat hacen preguntas o simplemente generan comentarios en torno a lo expuesto. De igual manera, los acompañantes de *Sergio*, quienes sirven de moderadores y siguen la transmisión en el chat, están presentes en la pantalla, al mejor estilo de la televisión convencional.

²⁵ Skype es una aplicación (software) para computadoras y smartphones que sirve para la realización de llamadas entre computadoras de forma gratuita o desde una de ellas a un teléfono en cualquier parte del mundo con tarifas muy reducidas.

Figura 34. El entretenimiento como actividad mostrada. Canal de Sergio Abreu

Todas estas transmisiones de los *lifecasters* forman el *mundo de los usos*, e intervienen en la construcción de la cotidianidad, en tanto hay una reiteración de la actividad realizada. Dicha reiteración se hace evidente tanto en la familiaridad con los *lifestreamers*, como con el *ambiente inmediato* destinado para llevar a cabo dicha transmisión. En este contexto, *el mundo de las cosas* está presente y refuerza la configuración de la vida cotidiana del sujeto transmisor, en la medida en que hace uso en todo momento de su exposición, de los objetos, utensilios, herramientas y demás cosas con las que cuenta a su alrededor, y de las que se vale para transmitir periódicamente sus acciones habituales.

4.2 Roles, regulaciones y comportamientos en el regreso del *prosumidor*

El mundo de los usos como lo plantea Heller, alude al comportamiento de las personas. En ese contexto las relaciones entre *lifecasters* y *lifestreamers* se ven intervenidas por una serie de regulaciones, propias del contexto en tres frentes: Primero, un contexto general, hablando del *cibespacio*. Segundo, un contexto particular, refiriéndonos al portal *justin.tv*. Tercero, un contexto personal, el de las

regulaciones propias entre los usuarios de canales, tanto los que lo producen como los que consumen.

4.2.1 Contexto general y contexto particular de la regulación

A partir de la visualización de lo que el portal *justin.tv* denomina como *lifecasting*²⁶, se podría pensar como lo plantea Lawrence Lessig (2001) en *El código y otras leyes del Ciberespacio*, que esta práctica de transmisión de la cotidianidad, forma parte de una de las tantas *exageraciones del ciberespacio*. *Exageración*, que ha alcanzado y sigue alcanzando gran popularidad y que es producto, como se planteó anteriormente, de la evolución y convergencia de tecnologías. Aspecto que democratizó este tipo de producción de contenido en la web, en tanto facilitó a una gran cantidad de usuarios el tener su propio canal.

Este fenómeno globalizador, de relación entre *lifecasters* y *lifeviewers* llevó a mirar de otra manera la relación productor – espectador. Ya no existen personas que observan y no intervienen el mensaje, acá los *lifeviewers* dejan de ser simples espectadores pasivos y pasan a ser, como lo plantea Lorenzo Vilches en su texto *La migración digital (2001)*: usuarios activos.

Es desde esta dinámica con la presencia de un productor que consume y un consumidor que produce, que toma vigencia el concepto de *prosumidor* que desde la economía acuñó Alvin Toffler hace más de tres décadas, y que Lee Siegel en su texto *El mundo a través de una pantalla (2008)*, retoma y adapta al sujeto que produce y consume para y en la web.

Siegel para explicar el concepto de *prosumidor* lee a Toffler cuando hace referencia a las tres “olas” en las que dividió la historia de la economía mundial: “[...] En la “primera ola” la mayoría consumía lo que producía [...] La “segunda ola”, se generó con la Revolución Industrial, donde hubo una separación en las funciones de productor y de consumidor; fue la era de la producción para el intercambio [...] La

²⁶ En el portal *Justin.tv*, se define *lifecasting* como el proceso de distribuir streaming de videos en vivo y en diferido de las actividades del día a día de los *lifecasters*.

“tercera ola”, un sueño para el hombre de negocios [...] una disposición en la que la vida está dividida en producir (lo que se traduce en ganarse la vida) y en comprar lo que otras personas producen o proveen.” (Siegel, 2008, 62 – 63)

El concepto de *prosumidor* se adopta para estas dinámicas de relaciones sociales en la web 2.0, sobre todo en un espacio donde los usuarios producen y consumen las transmisiones de sus cotidianidades. También está respaldado en planteamientos teóricos como los de Castells y Arsenaut: "Somos testigos del surgimiento de una nueva forma de comunicación: la libre comunicación de masas que es la comunicación de procesos que tienen lugar en una red mundial de redes de comunicación horizontal, que incluye el intercambio multimedial y la interactividad [...] sin embargo es la libre comunicación ya que los individuos potencialmente generan sus propios contenidos, eligen la plataforma de emisión y desempeñan un papel activo en la conformación del proceso de recepción." (Arsenaul & Castells, 2008, 4)

Ahora bien, partiendo de lo anterior en esa potencial posibilidad de que los individuos generen sus propios contenidos, surge la necesidad de regular lo que se produce, porque cualquier cosa podría emitirse. En ese sentido estamos ante otro de los aspectos característicos del *mundo de los usos*: el comportamiento y la regla, como factores esenciales dentro del marco de la vida cotidiana (Heller, 1991, 254).

Pero antes de ver la *norma* en torno a lo observado en los diferentes canales con los que se contó para este análisis, es pertinente ver el tema de la normatividad desde un contexto más amplio, el del marco regulatorio del ciberespacio.

Desde los planteamientos de Lessig, el ciberespacio se ve afectado por factores como las leyes, las normas sociales, la arquitectura (o código del sistema) y el mercado, éste último, visto desde el alto crecimiento de usuarios, que ha hecho que para acceder a algunos canales rankeados como de interés se generen restricciones de acceso, para las cuales ya hay que abonar un dinero: "El mercado en el ciberespacio, al igual que en el espacio real, cambia los precios de acceso"(Lessig, 2001, 3).

Siguiendo al autor, no sólo el mercado regula el acceso a la página para los usuarios. La *arquitectura o código*, es decir, el hardware y el software necesario para formar esta gran red audiovisual, también regulan el acceso; pues ya se requieren equipos y redes con mayor capacidad de tráfico de información, además de un conocimiento un poco más amplio del manejo de las mismas.

Hemos hasta ahora dado cuenta de dos regulaciones existentes en *justin.tv* y que median la relación entre *lifecasters* y *lifeviewers*: el mercado y la arquitectura o código. Nos queda acercarnos a los otros dos tipos de los que da cuenta Lawrence Lessig y que coinciden con los aspectos *del mundo de los usos* de Heller. Las *normas sociales* y las *leyes*. Las primeras, aquí se convierten en pieza clave de análisis hablando de regulaciones, pues es a partir de portales como *justin.tv* con sus canales *lifecasting*, que aparecen otras dinámicas de comunicaciones y relaciones sociales entre seres humanos.

Desde el punto de vista de la comunicación, como lo vimos con anterioridad, la relación *lifecasters – lifeviewers*, dejó de ser pasiva como en la televisión de antes, a volverse activa. De ahí, como plantea Lorenzo Vílches, vale la pena referirse a los espectadores como usuarios, por la posibilidad de interacción que ahora tienen con el emisor de mensajes. Esta relación activa desde la comunicación, regula, en tanto cambia las formas de intercambio al que muchas personas estaban acostumbradas cuando se acercaban a un medio audiovisual.

Por otro parte, desde el orden de las relaciones sociales, la regulación es mayor, en tanto encontramos otras maneras de intercambio social que permea la presencia de personas sobre todo por características como la edad. Al respecto, Alejandro Piscitelli (2009) en su texto *Nativos digitales*, hace una interesante clasificación sobre los tipos de personas que convergen en la red.

Un primer grupo son los *nativos digitales*: personas que nacieron con la proliferación de la Internet y las nuevas tecnologías, es decir, son esos chicos que desde sus primeros años de vida tuvieron acceso a las máquinas conectadas a Internet.

Un segundo grupo son los *colonos digitales*: nacieron en la época de transición, cuando las nuevas tecnologías aún no se mezclaban en la computadora, y por su puesto Internet a penas se conocía – en el mejor de los casos – por las referencias de lo que era ARPANET. Sin embargo los *colonos digitales* son esas personas que naciendo en ese contexto, ingresaron a las nuevas tecnologías y empezaron a habitar el ciberespacio, y aunque los sorprenden muchas cosas, fácilmente acceden y penetran cada vez más.

Un tercer grupo son los *inmigrantes digitales*: personas que naciendo mucho antes de todo esta proliferación de tecnologías e Internet, tuvieron que ingresar a este contexto por obligación, sea por aspectos laborales o académicos.

Un cuarto grupo son los *excluidos digitales*: se trata de las personas que ni nacieron en la época de las tecnologías y su convergencia, ni les interesó ingresar a ellas. Piscitelli plantea un quinto grupo que son aquellas personas – como él mismo lo expresa – que hacen parte de poblaciones del mundo en extrema pobreza y total desconocimiento tecnológico.

Esta clasificación hecha por el profesor Piscitelli, es pertinente al momento de observar la regulación propia de la norma social que plantea Lessig, en tanto cada grupo se apropia de una manera diferente del portal. De ahí que los *lifecasters* caracterizados como *nativos digitales*, se destaquen por interactuar de una forma más estrecha con sus seguidores, mientras que los *colonos* en algunos casos (*Sergio Abreu, Gon Nakamura*), utilizan el portal con fines de enseñanza de alguna actividad y tienen una interacción media o nula con los *lifeviewers*.

Volviendo a Lawrence Lessig, nos queda el tema de la *ley* como factor de regulación, y en el caso del canal *justin.tv*, ésta se hace evidente en tanto regula el comportamiento de usuarios dentro del portal. Regulación que empieza a aparecer desde la página con la restricción a personas menores de 13 años para ser *lifecasters*.

Transmite lo que estás haciendo

Está en vivo ahora, conoce nuevos amigos y diviértete

Transmite en vivo en tres pasos!

- 1 Crear una cuenta
- 2 Haga click en "Permitir"
- 3 Haga click en "Start"

Nombre de usuario
nativos_digitales ✓

Contraseña
●●●●●●

Fecha de Nacimiento
Enero 18 2002

Email
df.montoya@yahoo.com.ar

Por favor ayúdenos a combatir el spam / registros automatizados.
Siga las instrucciones en el siguiente gráfico:

Escribe estas palabras:

vice versa

Su respuesta
vice versa

SOLVE media

Figura 35. Ejemplo de creación de cuenta para un menor de 13 años



COPA violation: You must be at least 13 years old to use the site.

Figura 36. Ejemplo de creación de cuenta para un menor de 13 años. No permitida

Las figuras 35 y 36 muestran cómo para hacer parte de la comunidad de *justin.tv*, los usuarios deben diligenciar un formulario digital, que impide el acceso si se es menor de 13 años. No obstante, este tipo de restricciones fácilmente pueden ser evadidas, generando datos falsos sobre la edad. Aunque cuando hay transmisiones de niños, éstas son cortadas por el portal según sus regulaciones.

Otro tipo de restricción con respecto a la edad, ya no para *lifecasters* sino para *lifeviewers*, es por el acceso a canales que se han considerado para mayores de edad, donde aparece un mensaje de advertencia para menores, mensaje que sólo es necesario clicar para acceder.

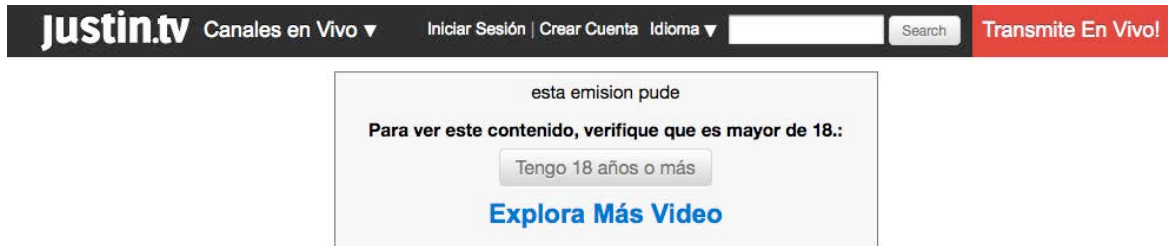


Figura 37. Cartel de regulación para acceder al contenido de algunos canales.

Como vemos, estas regulaciones si bien se plantean, son muy fáciles de pasar por alto. Cabe traer a colación el pensamiento de Lessig (2001), hablando del contenido sexual para adultos y que se regulan en la internet: "¿Por qué esta furia tan grande por el porno en el ciberespacio? ciertamente más porno existe en el espacio real".

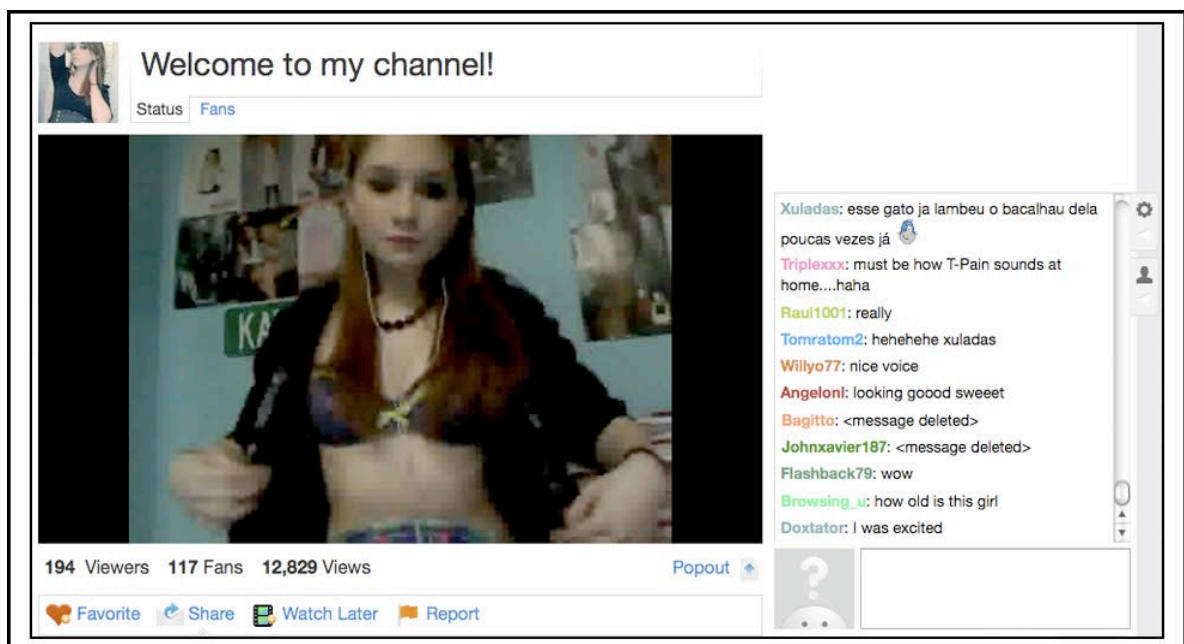


Figura 38. Contenido prohibido en las transmisiones de justin.tv

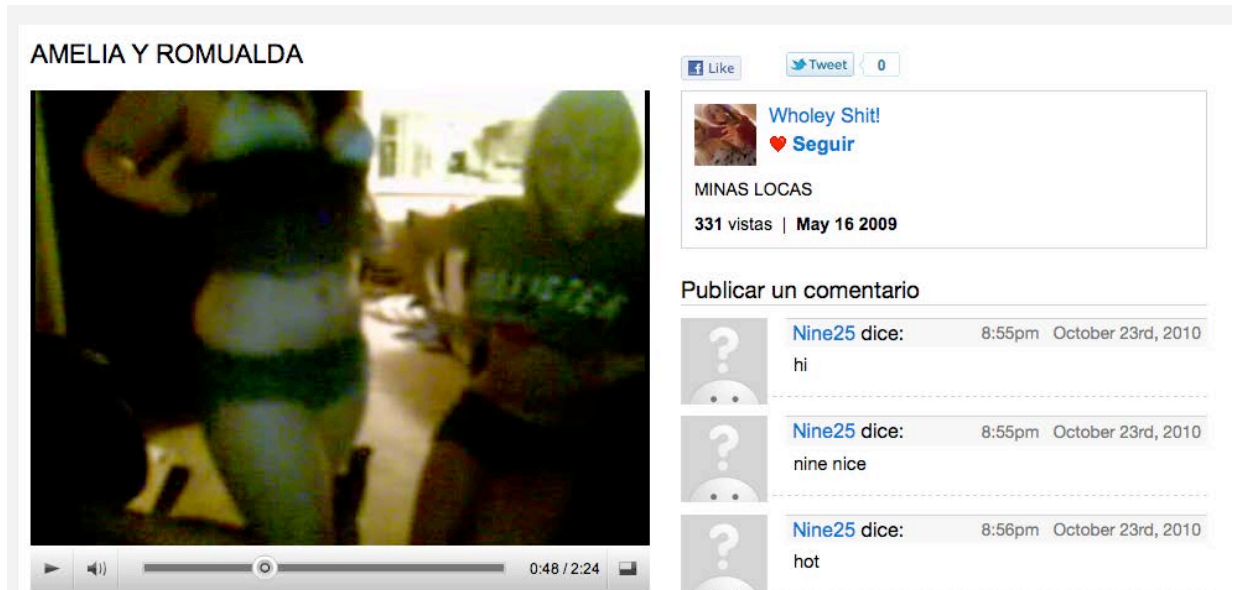


Figura 39. Contenido prohibido en las transmisiones de justin.tv

Deteniéndonos un poco en el tema de las restricciones por temas sexuales dentro de los canales *lifecasting*, y de acuerdo a lo que Lessig expone, éste es un tema que pasa más por un aspecto “de doble moral”.

Durante el tiempo de observación de los canales se notó cómo en muchas ocasiones, *liveviewers* que tocaban temas sexuales eran expulsados o penalizados de la página por escribir frases "obscenas", como son evidentes en el chat de la figura 38, donde se da cuenta de mensajes borrados por moderadores. No obstante, se llegó a observar otro tipo de conversaciones en otros canales, que si bien no tocaban temas sexuales, hablaban de cuestiones referentes al deseo por no vivir, lo que genera un cuestionamiento, sobre qué es más delicado entre este tipo de discursos.

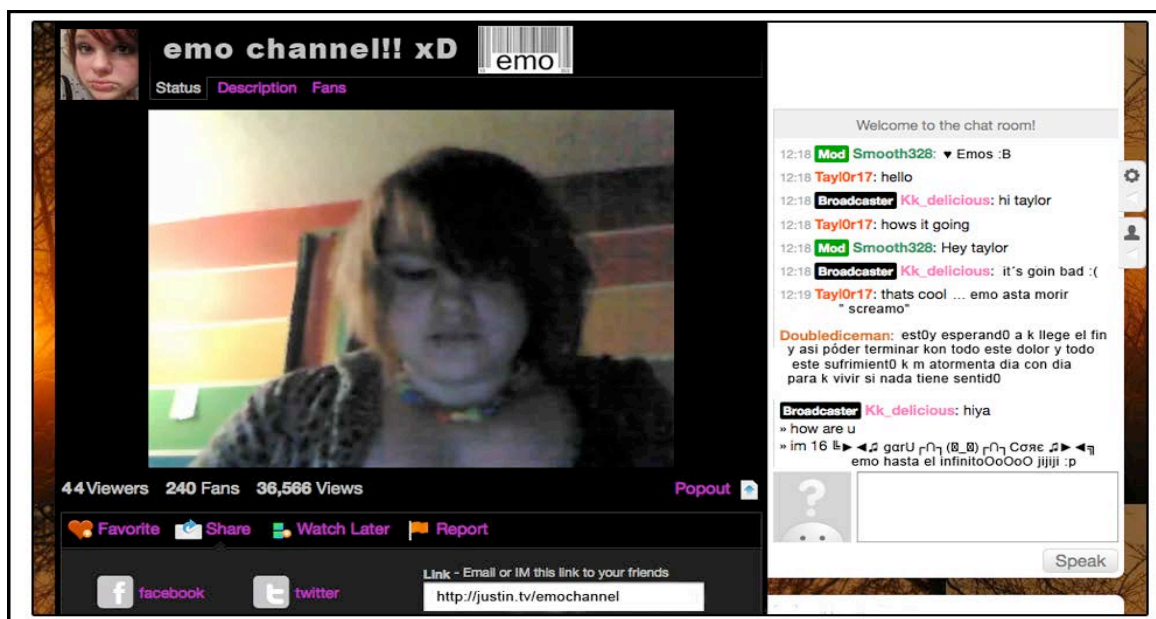


Figura 40. Contenidos permitidos en las transmisiones de justin.tv

Cabe aclarar que las tres imágenes anteriormente expuestas, no forman parte de la clasificación escogida para este trabajo, sin embargo es pertinente mostrarlos para entender el tema de los comportamientos desde la página en un aspecto general.

Por otra parte, y dejando a un lado el tema de la edad que nos llevó a observar las regulaciones por discursos sexuales, las normas dentro de justin.tv, también aluden al tema de *copyright*, regulación que el portal plantea desde la DMCA²⁷ (Digital Millennium Copyright Act). Ley sancionada por el congreso de los Estados Unidos y firmada por el presidente Bill Clinton en Octubre de 1998 y que intenta proteger las infracciones contra los derechos de autor de producción y distribución en internet.

Esta regulación legal que expone el portal, si bien es cuestionable, porque la retransmisión de canales de televisión que hacen usuarios, está mostrando una fuerte presencia de "piratería", en tanto se re transmiten emisiones sin ningún permiso de los canales propietarios, no es de nuestro interés. Como dijimos en un principio, el nuestro, son los canales *lifecasting*, y acá no hay trasmisión de

²⁷ U.S. Copyright Office Summary. "THE DIGITAL MILLENNIUM COPYRIGHT ACT OF 1998" [en línea] [ref. de 10 de marzo de 2010]. Disponible en www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>

productos creados por otros. No obstante, es importante dejar planteado este tema, ya que es en este tipo de portales donde convergen medios y expresiones infocomunicacionales de todo el mundo, en los que el tema de los derechos de autor se ve afectado de manera evidente.

Finalmente, y después de esta salvedad con el copyright, podemos decir desde la óptica del intercambio entre roles, que es en este soporte tecnológico - la internet -, y en este tipo de portales – *justin.tv* -, donde la relación entre *lifecasters* y *lifeviewers* nunca antes había sido tan estrecha, y todo esto gracias a la convergencia de tecnologías. Fenómeno que obligó por una parte, a generar un cambio en las dinámicas de producción y recepción del mensaje audiovisual y por otro, a plantear una serie de restricciones voluntarias e involuntarias del portal y los usuarios, que de una u otra forma segmentan el nuevo mundo de las relaciones audiovisuales en el ciberespacio.

4.2.2 La norma en el marco particular: relación *lifecasters* –*lifeviewers*

Tuvimos la oportunidad de observar algunas de las formas de regulación que se presentan en el canal y en general en el contexto del ciberespacio. Ya en un plano particular, las relaciones entre personas que se exponen – *lifecasters* - y personas que observan – *lifeviewers* - se ven mediadas por comportamientos y maneras de usar el espacio. Es decir, al igual que en el aspecto físico, en lo virtual, el llamado *mundo de los usos* de Heller se hace partícipe de la interacción de los sujetos particulares. Aquí advertimos una manifestación más de la vida cotidiana, por el modo como es vivida en la transmisión por medio de Internet.

Como señala Heller (1991, 254): “La regla nace cuando hay “adaptación”, es decir, cuando hay una “referencia” a algo cuya observancia es obvia y natural (no se percibe la repetición), que sólo se evidencia cuando hay una violación”. En los procesos de interacción de los sujetos en la transmisión de la vida cotidiana por Internet, estas reglas funcionan iguales al plano físico. Aquí existen *referencias* que

son creadas por los *lifecasters* y a las cuales los *liveviewers* hacen caso, so pena de ser penalizados con minutos de no entrada al canal, o expulsión de los mismos.

No obstante, en la transmisión de estos procesos de cotidianidad, sucede algo a veces similar y otras contrario al plano físico o material, y que describe Heller cuando lee a Wittgenstein: En la vida cotidiana existe un parangón entre las *reglas lingüísticas* y las *reglas de juego*. Las primeras responden al ser aprehendidas por los sujetos particulares a través de las dinámicas de interacción y aquí la repetición es supremamente importante, pues es gracias a la repetición que una acción es acción en-si (Heller, 1991, 253). Ahora bien, en las otras *reglas* (entre ellas las del juego), éstas se pueden aprender antes de ser usadas. Aquí y siguiendo a la autora, “el carácter de regla no sólo clarifica la obviedad de la observancia, sino también su validez obligatoria”. (Heller, 1991, 254)

Lo anterior cuando es en el plano de lo virtual decimos que entra a generar cambios en el marco de las llamadas *reglas lingüísticas*, en tanto muchos de los *lifecasters* tienen en sus canales las *reglas* que ellos mismos han establecido para el comportamiento de los *liveviewers*. Es decir, hasta el mismo idioma se convierte en una regulación por la cual puede un sujeto ser excluido.

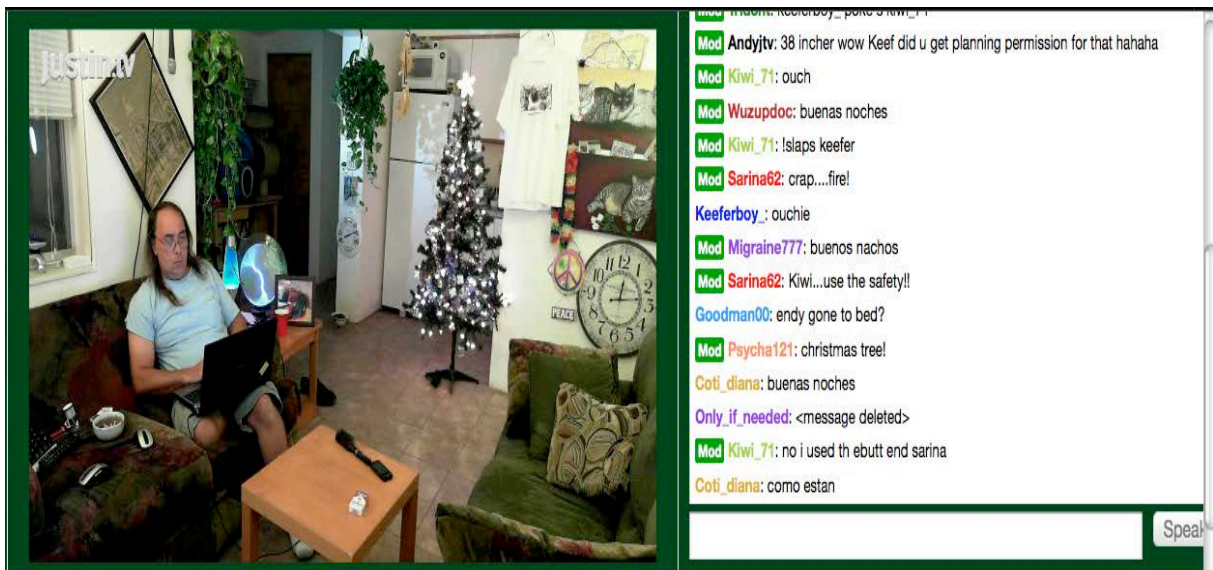


Figura 41. Regulaciones en torno al idioma

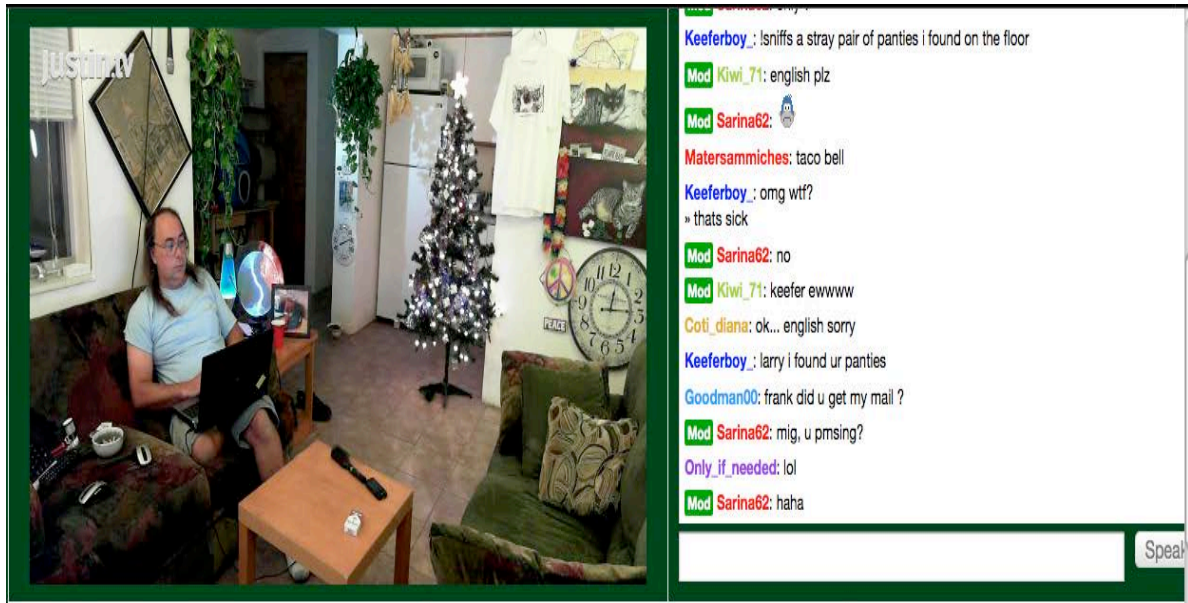


Figura 42. Regulaciones en torno al idioma

La secuencia anterior muestra cómo en un contexto del inglés como idioma de comunicación, existen solicitudes específicas de no usar otro idioma. Podría simplemente existir en el mismo espacio de diálogo – como en otros espacios –, que las personas se comuniquen entre sus idiomas nativos o de dominación, pero en este caso la petición específica es que no se use uno diferente al que maneja el *lifecaster*. Obviamente ésta es una norma específica de este canal e impuesta entre el productor y los moderadores de la página, cosa que puede no suceder en otro canal.

Desde la perspectiva de Heller, en su lectura sobre los *parangones entre reglas* (citando a Wittgenstein), cobra sentido la frase, “las reglas de juego”, en tanto el decidir ver las transmisiones de vida cotidiana de sujetos particulares se torna de una u otra forma una dinámica que debe ser aprendida, algo así como cuando entramos por primera vez a participar de un juego y debemos conocer las reglas. Los comportamientos básicos para un *lifeviewer* son similares a los usados cuando se relaciona con sujetos particulares en el plano de lo físico. Hablamos del respeto, las llamadas *reglas de urbanidad*, los códigos, es decir todos los intercambios

simbólicos que como sujetos particulares tenemos aprendidos cuando empezamos a formar parte de un *ambiente*.

No obstante en las dinámicas de presentación de muchos *lifecasters*, existen una serie de normas de comportamiento, que a juicio del dueño del canal se deben seguir para permitir su acceso. Llevando esto al plano de lo que estamos acostumbrados a vivir, cuando alguien nos permite ingresar a su casa por primera vez, por respeto, como sujetos particulares seguimos unas normas culturalmente establecidas de comportamiento. En ese sentido sólo estamos en el lugar donde nos han recibido la visita. Es decir, en el plano de lo físico en una primera visita al hogar de una persona, ésta nos abre, no su casa, sino un *fragmento* de ella. El fenómeno es similar al que sucede en la red cuando entramos a un canal social de televisión, el *lifecaster*, que en este caso es el dueño de la casa, al transmitir desde su *living*, nos está permitiendo a los visitantes entrar sólo hasta ese *fragmento de casa* y el intercambio debe llevarse en el plano de lo que desea para su canal el dueño, so pena de ser reprendido por el mismo *lifecaster* o por un moderador del portal, o en el peor de los casos ser expulsado.

Para evitar ese tipo de penalizaciones – aspecto propio del *mundo de los usos* - volvemos al tema de las denominadas “reglas de juego”, que como dijimos con anterioridad, en algunas oportunidades son presentadas por los mismos *lifecasters*.

En el caso del canal de *Frank Taylor*, este sujeto es quien quizás ha elaborado con mayor detenimiento su reglamento. Ha dispuesto al público que quiere hacerse fanático de sus emisiones, un *mundo de los usos* a partir de una serie de normas de comportamiento.

A continuación presentamos la totalidad de las reglas dentro del canal de *lifecasting*, que *Frank Taylor* ha generado para sus visitantes. La versión original de dichas

reglas están escritas en inglés y han sido traducidas al español para efectos de este trabajo. El uso de mayúsculas se ha conservado de la versión original²⁸.

Reglas del Chat

“1 - NO RACISMO O COMENTARIOS intolerantes DE NINGÚN TIPO, Esto incluye comentarios acerca de cualquier raza, religión, origen nacional, Preferencia sexual.

2 - Las letras mayúsculas deben ser utilizados de la siguiente manera: Se pueden utilizar para expresar sorpresa, como "WOW eso es una locura!" o "¡FELICIDADES!" o "termina esa canción!" No se puede utilizar de la siguiente manera: "HEY FRANK QUE ESTÁS HACIENDO". "¿Por qué estás agotado ", "¿POR QUÉ NO te cortas el pelo". Utilizarlo de esta manera altera el chat. Estos son los usos innecesarios de las mayúsculas. Los moderadores advierten una vez, como una primera ofensa. A continuación, tendrá un tiempo fuera de 10 minutos, si lo hacen en una segunda oportunidad. La tercera infracción será una prohibición permanente y para volver a la sala, tendrá que enviarme un correo electrónico pidiendo que lo admita de nuevo con una disculpa.

3 - Maldecir es una palabra que está limitada por la censura. Sin embargo si la persona trabaja duro por conseguir volver, voy a tener un moderador para quitar su prohibición.

4 - No trate con los moderadores o conmigo acerca de una prohibición en la sala principal, si lo desea, puede enviarlas a mi correo electrónico y preguntar. Reviso el correo todos los días, así que usted puede utilizar el correo JTV o puede enviarme un correo electrónico a frank@franktaylorslifecast.com Si usted pregunta a los moderadores por un tiempo en la sala principal de chat ese TIEMPO FUERA NO LO DARÉ!

5 - Los moderadores no prohíben, sólo regulan el tiempo de espera de los

²⁸ Todas las normas de comportamiento de Frank Taylor, fueron extraídas de <http://franktaylorslifecast.com/rules.htm>

espectadores del canal a menos que hagan algo extremo o si Frank determina si deben ser prohibidas.

6 - No haga comentarios acerca de mis gatos, en cualquier forma, sexual o como forma de cena; cualquiera de éstos dará lugar a una prohibición.

7 - No haga preguntas sobre mi sexualidad. No es asunto suyo! Si lo hace, dará lugar a un tiempo fuera la primera vez y la prohibición de la segunda vez.

8 - No sea irrespetuoso de cualquier otra persona en la sala, si lo hace obtendrá un tiempo de espera y si vuelve otra vez a hacerlo, usted recibirá una prohibición permanente.

9 – LA SALIDA DE SPAM EN LA SALA DE CHAT DARÁ UNA PROHIBICIÓN

10 - Los enlaces son permitidos, sin embargo, si son sólo en una charla mostrando algo a otro moderador. No tienen tiempo de espera o la prohibición. Si llega a ser excesiva se le permitirá saberlo con una advertencia .

11 - Discusión sobre el alcohol o las drogas se permite en forma de discusiones generales.

12 - El sexo puede ser discutido de manera informal, no explícito.

13 - La religión y la discusión política es y será de mi discreción en todo momento.

14 - No hay drama, Si veo drama voy a decir que lo termine. Si no voy a tener que prohibir o dar un tiempo de espera a una o las dos partes. Yo decidiré que es en efecto drama. Por favor, recordar que hay personas en este cuarto de todas las edades y ámbitos de la vida. Desde los médicos a los estudiantes de secundaria, las mujeres y los hombres de todos los ámbitos de la vida, tratar de ser respetuosos el uno con el otro y darse cuenta de que, si bien algunos de nosotros podemos ser inteligentes en un área, otros no pueden; por lo tanto no se burlen de alguien que pregunte lo que puede parecer una pregunta tonta. No hay tal cosa. Moderadores por favor, sentido común con el uso del T/F (Tiempo fuera) y las prohibiciones. No lo

haga por razones tontas como escribir en mayúsculas en una oración alguna vez. Y por favor moderadores no ELIMINEN LA PROHIBICIÓN o QUITEN TIEMPO FUERA a alguien sin consultarlo primero conmigo.

Yo hago esto por diversión y no gano dinero con esto; de hecho es muy caro como hobby. Me gusta hablar con todos, desde todas partes pero no me gusta el drama y no lo toleraré. También tener en cuenta, que yo agradezco las donaciones que recibo pero éstas no compran ningún privilegio especial en la sala de chat a cualquier precio. Por último, no me dan ninguna mierda sobre la libertad de expresión, mientras que éste es un país libre no es una sala de chat libre y usted es libre de irse, no diga cualquier cosa que quiera.

Gracias, por favor, lea esto dos veces y luego a disfrutar de la charla. Si alguien dice algo que no le gusta o de acuerdo con usted y no es cubierto aquí, entonces, sólo dígalos en alto. Voy a decir si es algo que no debería haber dicho, si creo que es una gran cosa. De todas formas permítase sólo divertirse y tratar a los demás con respeto.”

Entre las reglas de comportamiento que expone Frank en su página, notamos dos tipos de normatividades: unas casi podríamos definir las como de sentido común, como el respeto a las personas, la no utilización de palabras que puedan ofender, entre otras. Es decir, son esas reglas que harían parte de lo que acostumbramos a vivir en nuestra vida cotidiana en el plano físico o material. Este primer grupo de normatividades sería en palabras de Heller (1991, 254), las que integran el *parangón de las reglas lingüísticas*.

El otro grupo de normatividades, las podríamos incluir en el otro *parangón*; el denominado por la filósofa como el de *las reglas de juego*. Aquí encontramos una serie de normatividades que no son comunes al sentido de cualquier persona, sobre todo si no está familiarizada con el uso de estos canales. Por ejemplo, en el caso de un *migrante digital*, reglas como no escribir en mayúsculas porque puede ofender, es un tipo de regla extraña y por la cual en un determinado momento se llegaría a ser penalizado. Sin embargo, para un *nativo digital*, desde su acercamiento natural al

chat, entiende códigos como que escribir en mayúsculas, es similar a estar gritando en una conversación normal en el plano físico.

Ahí por ejemplo es evidente, cómo para la *vida cotidiana* de un sujeto particular que ha decidido transmitir por Internet, los objetos con los que tiene que interactuar para formar su *ambiente inmediato*, le modifican el *mundo de los usos*. Un sujeto como Frank, con casi 50 años de vida, el ingresar a las nuevas tecnologías es un hecho que evidentemente no se dio como un *nativo digital*. Si bien el contexto de nacimiento de *Frank* (Estados Unidos) le permitió sin lugar a dudas – con respecto a otros contextos como el latinoamericano – llegar primero a algunas tecnologías, no le hacen ser un *nativo*. Por el contrario, sus actividades laborales lo llevaron a ser un *colono digital* y por lo tanto, el aprendizaje de los instrumentos, es decir, el interactuar con el llamado *mundo de las cosas*, lo llevó a reconfigurar espacios, o en otras palabras, a crear sus *ambientes inmediatos*, a partir de *los usos y apropiaciones* de los mismos. Configurar esas reglas de comportamiento, es para *Frank*, la manera de armar su *ambiente*, permitiéndose en el plano de su cotidianidad virtual, un absoluto control como el que uno supuestamente tiene en el plano de la cotidianidad física.

No obstante el hecho de que *Frank Taylor* sea un - en palabras de Piscitelli - *colono digital*, la configuración de reglas en las cotidianidades transmitidas en Internet son aspectos que competen a *nativos digitales*.

Dejando a un lado el caso de *Frank Taylor*, ocupémonos de *RichDaBarber*, un joven estadounidense nacido en 1987, alguien que desde niño creció a la par que se popularizaba Internet. A partir de estas características, este sujeto podríamos considerarlo un *nativo digital*.

Las diferencias en edades de estos dos casos (Frank y Rich) permiten identificar dos concepciones diferentes del acceso a las nuevas tecnologías, y mientras Rich a muy temprana edad ya sabía lo que era un chat y cómo se conseguían amigos por ese medio, Frank no lo sabía. Estamos hablando que la niñez de *RichDaBarber* se dio promediando los años 90, mientras que la de Frank en el paso de los años 60 y 70, ambos del siglo pasado. Estos dos contextos de tiempo, a pesar de que a

simple vista son sólo un poco más de dos décadas, marcan la llamada brecha digital; sin embargo, volviendo al tema de las reglas, *RichDaBarber*, al igual que Frank configura normas del uso de su *ambiente inmediato*.

“REGLAS de RichDaBarber

No Spam. No hablar acerca de los clientes, no irrespetar, no links de otros canales, sólo con mi permiso o el de mis moderadores, Sólo relájese y míreme cortar algunos pelos.”²⁹

La configuración del *ambiente inmediato* de *RichDaBarber*, en su canal sobre el trabajo que desempeña, se da de una manera más simple en materia de reglas o formas de apropiación que deben seguir los diferentes *lifeviewers* que lo observan. Podríamos pensar en lo que muestra de reglamentación, que éste parte del hecho de que como *nativo digital*, sus normas de comportamiento en chats se dieron casi de una manera natural, a medida que iba creciendo. Por eso no hace hincapié en reglas como el no escribir en mayúsculas. Su configuración, según lo que hemos venido siguiendo en Heller como *el parangón de las reglas lingüísticas*, es similar al de *Frank*: no irrespetar al otro como factor esencial de comportamiento.

En ese orden de ideas podemos decir: que la *vida cotidiana* de los *seres particulares* se configura tanto en el plano físico como en el virtual a partir de reglas, que hacen que el sujeto forme su *ambiente inmediato* desde el *mundo de las cosas* y el *mundo de los usos*. No obstante estas reglas también evidencian como común denominador, que ambos planos comparten el *parangón de las reglas lingüísticas*, pero se diferencian en el *de las reglas de juego* (Heller, 1991, 254).

²⁹ Todas las normas de comportamiento que expone Rich, fueron extraídas de http://www.justin.tv/da_barber. Dichas reglas están escritas en inglés y fueron traducidas al español para efectos de este trabajo.

Capítulo 5

EL LENGUAJE EN LA TRANSMISIÓN DE LA COTIDIANIDAD

Para terminar de configurar los tres niveles: *mundo de las cosas*, *mundo de los usos y lenguaje*, en los que se estructura la sociedad y donde se desarrolla la vida cotidiana, el sujeto *particular* requiere de éste último, del lenguaje, como medio de relación entre pares. Recordemos cómo el sujeto en un *ambiente inmediato*, se apropia, es decir mediante *el mundo de los usos*, de objetos y utensilios en el marco del *mundo de las cosas*. Esto es hasta este momento lo que se ha visto en las transmisiones propias de cotidianidades por Internet, en lo que se ha definido como *lifecasting*. No obstante, esta configuración se complementa con el intercambio simbólico entre *lifecasters* y *lifeviewers*; intercambio que se da en lo que Agnes Heller ha definido como *el lenguaje* y que ha sido útil para el análisis en el marco de este trabajo, para entender el complejo fenómeno contemporáneo de transmisión de la vida cotidiana por Internet, gracias a las nuevas tecnologías de comunicación digital.

Para Heller, *el lenguaje* es sumamente importante en tanto funciona como medio para homogeneizar los pensamientos de los sujetos. Lo anterior en palabras de la autora es expresado así: “ante todo hay que poner en relieve cómo el lenguaje cotidiano (corriente) constituye el medio homogéneo de la vida y del pensamiento cotidianos, el medio que homogeneiza sus esferas heterogéneas.” (Heller, 1991, 284)

En este orden de ideas, el lenguaje no sólo posibilita la homogeneización de los pensamientos cotidianos de una cultura, sino que también, éstos pueden ser expresados, permitiendo al sujeto introducirse en esa determinada cultura. (Heller, 1991, 283).

En el contexto analizado - Internet como espacio virtual que ha posibilitado la transmisión de millones de vidas de personas -, el lenguaje adquiere toda la importancia que en el plano de lo físico, Heller le imprime cuando se trata de reproducir la cotidianidad. En el momento de estudiar la *vida cotidiana* desde este plano, cabe advertir que regularmente los seres *particulares* se desarrollan en un mismo contexto espacial. Es decir, los *ambientes inmediatos* de las personas son mucho menos heterogéneos que los existentes en el plano de lo virtual. Acá – en lo virtual -, la evolución de las tecnologías de comunicación digital, permiten que el mundo sea esa *aldea global* imaginada por McLuhan gracias a la interconectividad de las personas. En ese orden de ideas, los idiomas, las culturas, las ideologías, son completamente diversas y heterogéneas, aspectos que le imprimen *al lenguaje* toda la responsabilidad de agente homogenizador, para que las relaciones entre sujetos *particulares* se den, y en ese orden de ideas, para que la *vida cotidiana* se configure.

Hablar del espacio *justin.tv* y de las transmisiones de la cotidianidad por medio de los canales que se han definido como *lifecasting*, implica aludir a la posibilidad de interactuar con millones de personas de cualquier parte del mundo, todos con ideas diferentes, provenientes de culturas diferentes, lo que genera, si no se contara con el lenguaje como articulador y homogenizador, un caos comunicativo y una imposibilidad de relación. Desde este planteamiento *el lenguaje* es, como medio, el máximo posibilitador de este fenómeno: el de la transmisión de la vida cotidiana de *lifecasters* y la interactividad con *lifeviewers*.

Pero para entender esto a la luz de lo expuesto por Heller en *Sociología de la Vida Cotidiana*, hay que concebir que: en *el lenguaje* se objetivan los pensamientos de los sujetos *particulares*.

Al respecto Agnes Heller (1991, 283) plantea: “Dentro del conjunto heterogéneo de la vida cotidiana, por tanto, todo es pensable y, como consecuencia, homogeneizable en el medio del lenguaje. En este sentido “todo es pensable” significa también que “todo es enunciable”. (una aserción está falta de sentido

cuando no es pensable.) Esta pensabilidad y enunciabilidad tiene, evidentemente, unos límites, pero que no son de naturaleza lingüística. Incluso lo que en realidad no existe (comprendidas las representaciones colectivas), incluso lo que está falto de función es pensable: pero normalmente no es pensado precisamente porque está falto de función; de hecho el lenguaje sirve a fin de cuentas (constituye un rol social) para favorecer la orientación en la realidad presente.”

Todas las relaciones que se pueden encontrar entre *lifecasters* y *lifeviewers*, en el marco de las transmisiones de vida cotidiana por Internet, están mediadas por el lenguaje. Cada uno de los intercambios evidentes, ya sea de manera oral o escrita, son la materialización de los pensamientos de cada uno de esos sujetos. Precisamente, en ese punto aparece algo que hace diferente al nivel *lenguaje* respecto a los otros dos antes explicados – *mundo de las cosas* y *mundo de los usos* -. A diferencia de los otros dos, los pensamientos que se han materializado, han tenido la posibilidad de pasar por una preparación y no son productos directos. Es decir, cuando alguien habla o escribe, este acto ha pasado por una elaboración para ser publicado, y que se da en el momento en que el sujeto piensa y luego decide o no exponer lo pensado. (Heller, 1991, 286)

En el plano de lo físico cuando Agnes Heller plantea esto, habla de la existencia de lo que denomina – citando a Vygotsky - el *monólogo interior*. Es decir, el paso del pensamiento a la objetivación a través del lenguaje. No obstante en el caso que compete al análisis de las relaciones de los sujetos por medio de la Internet, en determinados casos puede llegar a existir un paso adicional, y que definiremos en este contexto como *publicación del lenguaje*.

Si un *lifeviewer* se encuentra observando la vida de una persona a través de Internet y esta observación contiene interacción con el sujeto, la persona que observa puede estar no solamente pensando las cosas que va a responder o a preguntar, sino que además, tiene su *monólogo interior* en el momento en que procesa y se auto cuestiona. Aparte en el plano de lo físico, podría estar

interactuando con otra persona y ahí estar materializando su pensamiento a través del lenguaje. No obstante hasta que no haga *público* a través del medio - en este caso el chat - ese pensamiento, no se da la presencia del lenguaje en la esfera virtual.

5.1 Sistemas de objetivación del *lenguaje*: La escritura como sistema *primario* de comunicación

Continuando con el tema de la *publicación* como materialización del lenguaje en los ambientes virtuales, aparece otra gran diferencia cuando se habla de objetivación entre los planos físico y virtual. Si bien en ambos planos los pensamientos se objetivan a través del lenguaje, en el plano físico, esta objetivación por lo regular se da desde lo fonético como sistema de signos primario, y según Heller (1991, 289 – 290) la escritura aparece como sistema de signos secundario: “El lenguaje fonético es el sistema de signos lingüísticos natural [...] Y no sólo porque el sonido requiera el mínimo empleo de energía en el acto de señalar, porque es de por sí más económico que cualquier otro signo, sino también porque no depende de la capacidad visual y de iluminación.”³⁰

Esta posición de Heller si bien es importante en el plano de lo físico, cuando nos enfrentamos al análisis de la vida cotidiana que se transmite por Internet, el tema cambia, pues el sistema fonético en la relación de los sujetos no es tan común como el sistema escrito, en tanto la base de la relación de los *lifestreamers* con los *lifecasters* se da por medio del chat, y éste como espacio de interacción adopta lo escrito como lo único posible.

Las apreciaciones de Heller en relación con lo económico del lenguaje fonético por el hecho de que cuenta con lo sonoro como ayudante de comunicación, en estos casos no funciona, pues el aspecto visual, prescindible si fuese necesario en el

³⁰ HELLER. 1991. 290p

plano físico, no es posible en el virtual. En la Internet todo entra por los ojos, y el tacto adopta primacía sobre el habla, en tanto cualquier persona puede comunicarse sin necesidad de emitir ningún fonema. Desde este orden de ideas, hay una diferencia enorme en los sistemas a través del cómo se puede objetivar el lenguaje. En este plano – el virtual – no es osado decir, que es dónde se presenta la mayor variación de la vida cotidiana - al compararla el plano de lo físico -, pues la escritura como forma de objetivación, entra a hacer parte de un sistema primario y no secundario como lo plantea Heller cuando analiza la cotidianidad desde lo físico.

Esta apreciación de la importancia de la escritura como sistema del orden primario dentro de las relaciones gestadas en la Internet, coincide con el planteamiento que hace Pierre Lévy en su texto *Inteligencia Colectiva*, cuando interpreta eso que llamamos *ciberespacio*, y se refiere a la posibilidad existente de que a partir de estos modos de comunicación, haya cada vez más una imbricación de las dinámicas de del lenguaje fonético con el escrito. Así señala Lévy (2004, 75):

“Los sistemas de dominio que se fundamentaron en la escritura aislaron la lengua, la hicieron dueña de un territorio semiótico en lo sucesivo dividido, parcelado, juzgado según las exigencias de un logos soberano. Ahora bien, la aparición de las hipermedias dibuja con línea de puntos una interesante posibilidad (entre otras que lo son menos): el de un ascenso, sin llegar al camino abierto por la escritura, al logocentrismo triunfante, hacia la reapertura de un plan semiótico deterritorializado. Pero un ascenso rico por todas las potencias del texto, un regreso armado de instrumentos desconocidos al paleolítico, capaces de hacer vivos a los signos. Más que encerrarse en la oposición fácil del texto razonable y de la imagen fascinante.”

No se trata de generar un ordenamiento clasificatorio entre lo escrito y lo fonético como sistemas (teniendo en cuenta la primacía de lo escrito en este escenario); se busca entender esta mixtura de medios tecnológicos que dan paso a lo visual y lo sonoro como una posibilidad de que el lenguaje escrito, el fonético y hasta el gestual, permitan la relación entre *lifecaster* y *lifeviewer*, para la configuración de la vida cotidiana cuando es esta transmitida en Internet.

5.2 El lenguaje en la configuración de la cotidianidad desde el *lifecaster*

Un sujeto *particular* que transmite su vida cotidiana en Internet, es una persona que hace uso en la mayoría de los casos del lenguaje como manera de objetivar ante otros su cotidianidad mostrada. En ese sentido cuando un *lifecaster* crea un canal, busca – salvo excepciones –, relacionarse con *lifestreamers*, que configuran la vida cotidiana que es presentada en tanto los flujos de comunicación, se dan respecto a las acciones expuestas. De esto, es posible encontrar el lenguaje visto desde los sistemas fonéticos, escritos y gestuales; a partir de la posibilidad audiovisual que ofrece la multimedia.

Siguiendo a la persona que se muestra, la evolución de tecnologías de transmisión como los *smartphones*, generó desde el lenguaje, que lo escrito adquiriera un grado importante de uso, poniéndolo a un nivel igual o superior que el aspecto fonético. Es así como en casos puntuales como los de *La_Jaz*, *Bernadette*, y *Dylan*, que transmiten a través de dispositivos móviles, en la mayoría de los casos siguen haciendo uso de lo fonético combinado con lo escrito, ratificando la apreciación de Lévy, de fortalecerse el texto al aparecer esta mixtura de tecnologías de comunicación digital.

Broadcasting from my iPhone 3GS!

Estatus Descripción Like Tweet 2

12 televidentes 236 Seguidores 11,191 Vistas Flotante

Dejar de seguir Compartir Reportar

Enlace - Envíe por email or por IM este enlace a sus

12 MESES A \$99 POR MES

Además tenés MÓDEM WIFI bonificado.

Por tiempo limitado - Sólo contratando ONLINE

Telefónica

» en que ciudad?

Broadcaster La_jaz: sonora

Coti_diana: para dónde van?

Tato_ds_gs: a donde te vas ahora ?

Odyck: se llenaron si nunca nos diste un bocado

Broadcaster La_jaz: a mi casa

» si les diii

» jajjaa

Coti_diana: y ahora que vas a hacer?

Odyck: ah ta weno pues

Tato_ds_gs: a dale vamos, ya tengo sueño, me estoy cansando de jugar poker

Figura 43. El lenguaje en la transmisión desde smartphones. Canal de La Jaz

La_Jaz es un caso puntual donde intervienen lo fonético y lo escrito casi en un mismo nivel de ordenamiento. Dependiendo de la situación en la que se encuentra, hace uso de uno u otro sistema, partiendo del que más facilidad le genere. En el caso de la figura anterior, *La_Jaz*, como *lifecaster* muestra apartes de su vida cotidiana, y son objetivadas como tal, en tanto los flujos de diálogo que se dan en el chat, son en torno a la situación que en el momento de la transmisión se presenta. En este caso por ejemplo, se observa cómo, ante las preguntas de la dirección a la que se dirige, ella responde. Igual sucede ante comentarios como el que hace un *lifeviewer* sobre la acción anterior de comer ejecutada en el restaurante en el que se encontraba.

En el ejemplo anterior podemos ver cómo por encima de lo fonético, siendo un sistema *económico*, lo escrito ayuda a configurar la cotidianidad, en tanto la relación que entabla con sus *lifeviewers* depende de lo presentado. Aquí por ejemplo, la imagen mostrada, que por la oscuridad del espacio no logra definir un contexto específico, no es impedimento para que el flujo de comunicación se de.

Pasando a otro tipo de tecnologías usadas diferentes a los *smartphones*, usuarios como *Frank Taylor*, *Wendy*, *Sergio Abreu* y *Gon Hanakura*, también en sus transmisiones, al igual que en el caso anterior, se valen de lo fonético, pero mezclado con lo escrito para entablar comunicación y responder a los flujos de diálogos que se dan con los *lifeviewers*. No obstante, en el caso puntual de *Sergio* y *Gon* debido a la cotidianidad mostrada, se fundamenta más el uso de lo fonético, en tanto juega a favor del carácter de entretenimiento que tiene el canal. *Gon*, al presentar su afición a cantar como una actividad cotidiana, debe hacer uso total de lo fonético para configurar su transmisión diaria. Caso similar pasa con *Sergio Abreu*, quien comunica desde un lenguaje fonético y el uso de lo escrito queda dispuesto a los acompañantes en el *ambiente*, que lo utilizan para dar la bienvenida a los *lifeviewers* que llegan a la transmisión.



Figura 44. El lenguaje fonético en canales de entretenimiento. Canal de Sergio Abreu

En el caso de *Frank Taylor* y *Wendy*, los usos del lenguaje se podría decir que están más distribuidos en los diferentes sistemas. Tanto lo fonético, lo escrito como lo gestual, juegan un papel importante, en la medida en que son *lifecasters* que integran todas las posibilidades multimediales. En ese orden de ideas, comunican con lo escrito desde los flujos de diálogos que se dan en el chat, con lo fonético en las respuestas que de manera verbal dan a algunas inquietudes o comentarios de los *lifeviewers*, y desde lo gestual con sus acciones en cámara, donde hacen uso del lenguaje para comunicar.

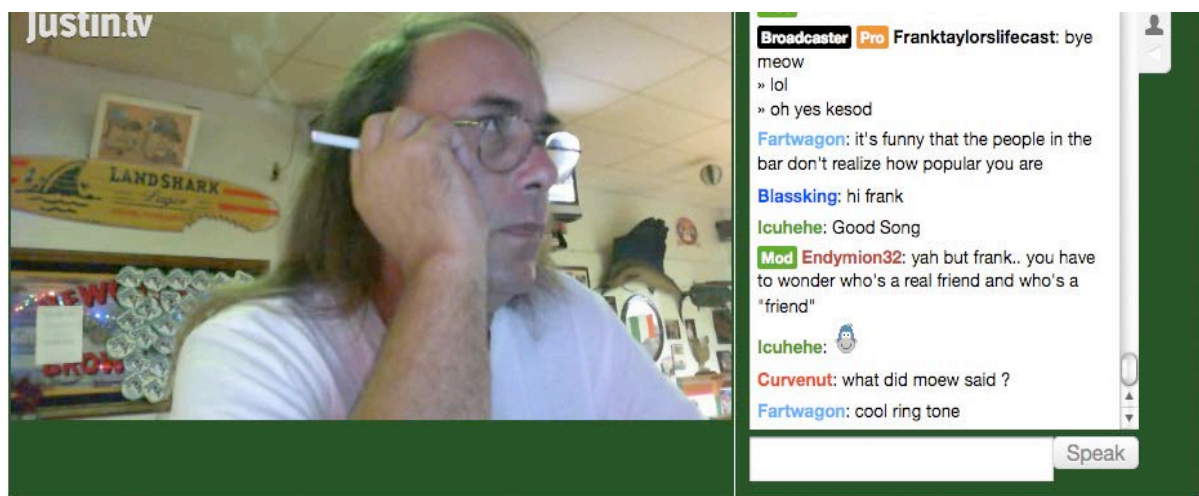


Figura 45. Uso de lenguajes fonético, escrito y gestual. Canal de Frank Taylor

En este episodio transmitido de la vida de Frank, al que ya se ha hecho referencia en capítulos anteriores, él como personaje protagonista de su canal salió a dar un paseo de noche, y sin parar de transmitir fue a un bar cerca de su hogar. Allí siempre estuvo conectado y respondía de manera hablada mediante los dispositivos de recepción de audio a los comentarios de los *liveviewers*. Al igual, sostenía conversaciones con la persona que lo atendía en el bar, diálogos que eran escuchados por todos los que estaban siguiendo el canal.

En lo que hay escrito en el chat se hace evidente que en ese momento de la transmisión había señal sonora, en tanto un usuario escribe acerca de la “buena canción” que está sonando en ese momento y otro hace alusión al ring tone del celular que recién le acababa de sonar a Frank, y por lo que estaba en ese momento de la imagen hablando con alguien.

En lo referente al lenguaje desde lo escrito, se puede evidenciar en la caja de chat, cómo Frank responde a comentarios de usuarios, cuando preguntan o aluden al tema que en ese momento él protagoniza. Precisamente en ese momento de la captura de la imagen, se puede leer cuando despide a un *liveviewer*. Ya con respecto a los gestos, la actitud de *Frank* demuestra la concentración que tiene mientras habla con el sujeto por teléfono celular, y el relajamiento que le ofrece el *ambiente* de bar.

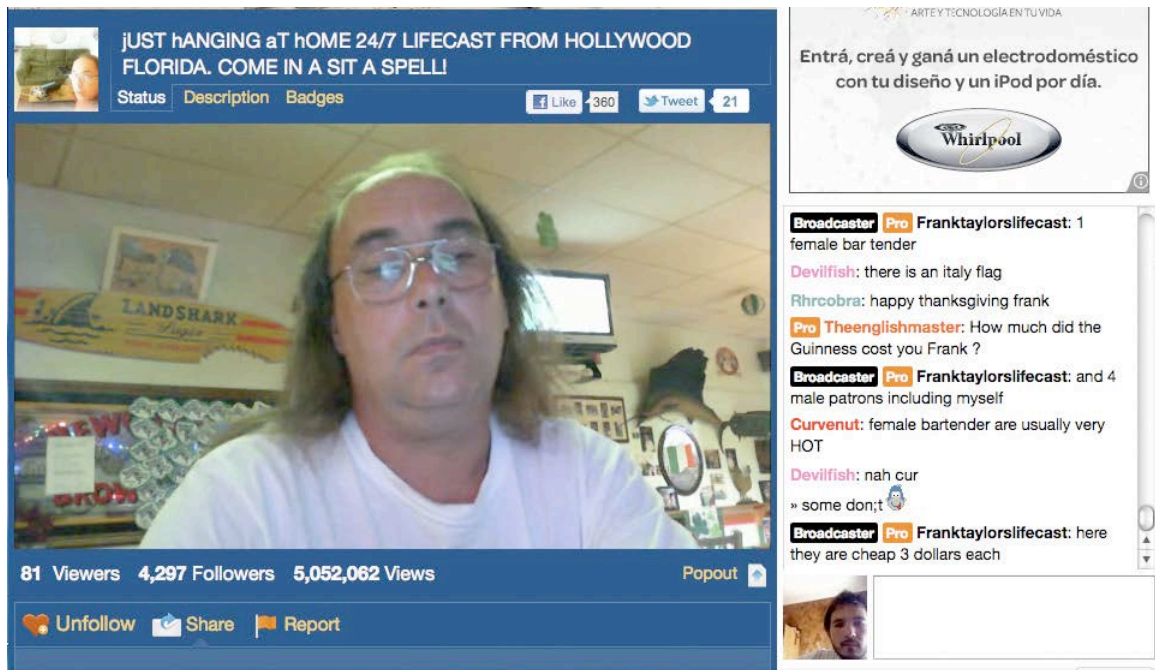


Figura 46. Uso de lenguajes fonético, escrito y gestual. Canal de Frank Taylor

La figura anterior fue tomada del mismo día de transmisión. *Frank* sigue en el bar y se nota el contacto permanente con los usuarios mediante el lenguaje escrito, con quienes configura su cotidianidad, en tanto hablan de algo que por lo que se lee, ya es familiar para el sujeto. Se advierte apropiación del *ambiente*, es decir, hay una familiaridad, producto de ser un lugar al que va con alguna frecuencia el protagonista.

Desde lo gestual, la actitud de observación de lo que sucede en el chat con los *liveviewers* ratifica también, el interés por seguir los flujos de comunicación que las personas que observan generan en torno a lo que él mismo está produciendo. Existe de una u otra manera una acción *prosumidora* en *Frank Taylor*, en tanto consume los discursos que genera la gente, y que son detonados por la transmisión que él mismo produce.

De otra parte, y cambiando a un tipo diferente de transmisión, canales como el de *Amanita Muscaria* y *RichDaBarber*, donde la emisión siempre se da a través de

dispositivos fijos, estos *lifecasters* se caracterizan por evitar el uso del lenguaje fonético. Si bien en el caso de *RichDaBarber* se escucha lo que sucede en el *ambiente* laboral donde lleva a cabo la transmisión, su relación con los sujetos se da desde el lenguaje escrito y el gestual. En este caso se ratifica lo dicho con anterioridad, con respecto a que en el plano virtual, a diferencia del físico, se caracteriza por la generación de un valor importante al lenguaje escrito como sistema. Esto mismo sucede con Amanita, quien directamente bloquea el dispositivo sonoro en su canal y toda la transmisión se da desde lo visual, en tanto la imagen con su lenguaje gestual y escrito, permite la total configuración de la cotidianidad transmitida.

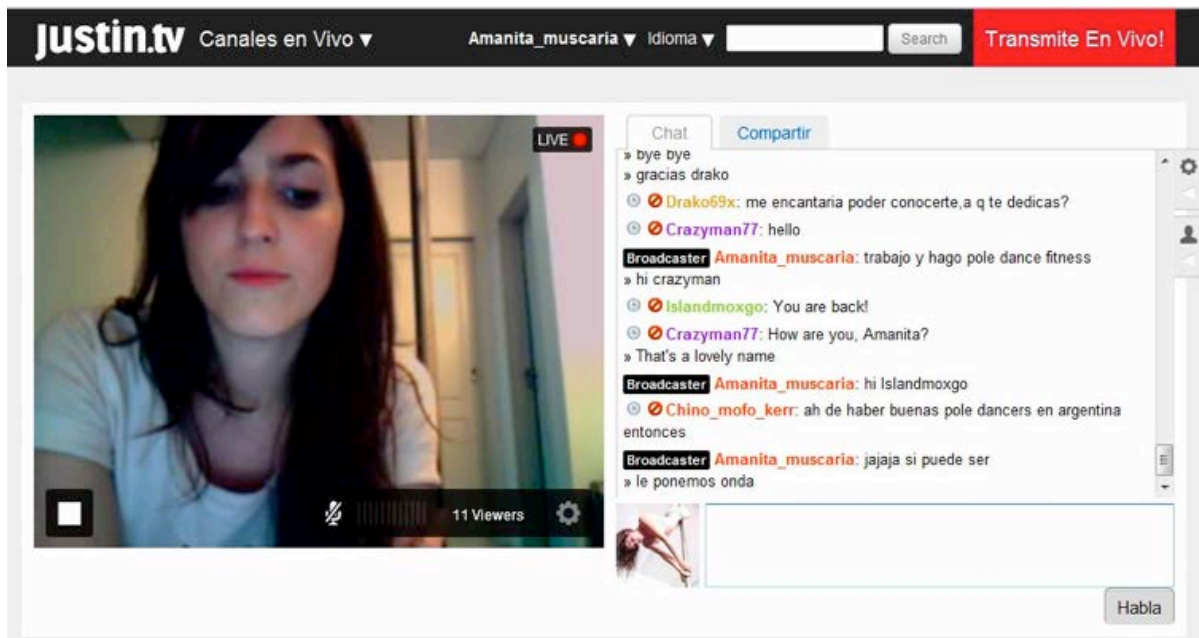
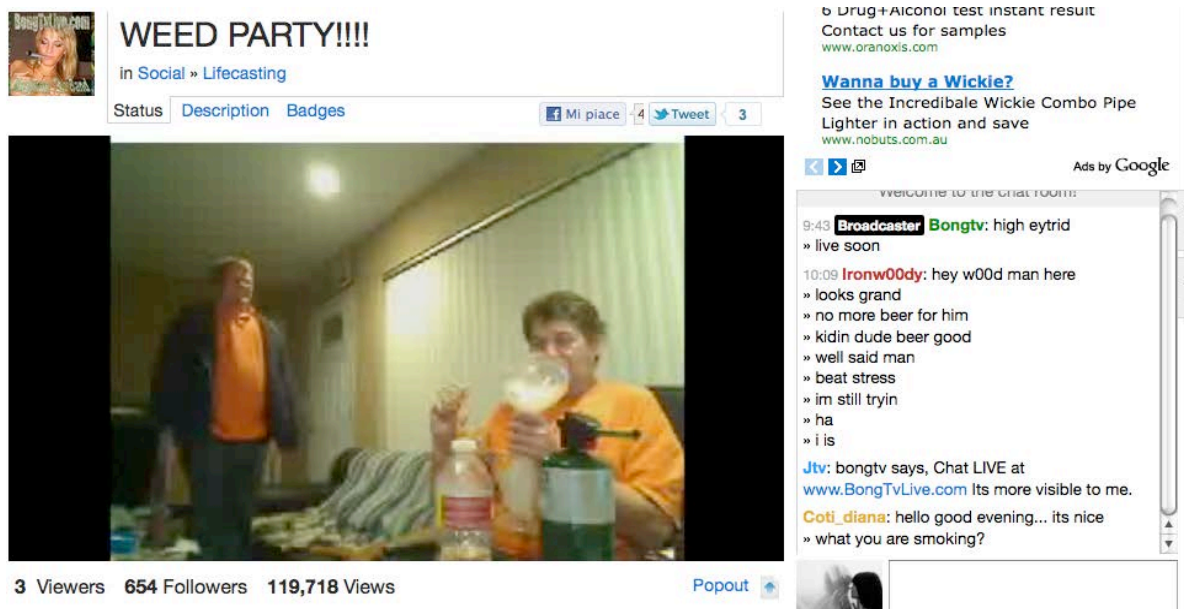


Figura 47. Uso de lenguajes escrito y gestual. Canal de Amanita Muscaria

La figura anterior muestra a *Amanita* en contacto con los *liveviewers* que la siguen. Ya la imagen como tal presenta desde lo iconográfico, cómo ella, en condición de *lifecaster*, ha decidido bloquear la salida de audio suyo, es decir no hay cabida para una configuración del flujo comunicativo a partir del lenguaje fonético. Desde las interpretaciones sobre la vida cotidiana en el plano de lo físico, hechas por Agnes Heller, el lenguaje fonético es sistema primario por lo económico, en tanto facilita los niveles de comunicación que no se supeditan a lo visual ni a lo táctil, sino únicamente a lo auditivo. Este hecho mostrado por *Amanita Muscaria*, demuestra

cómo en el plano de las transmisiones de la vida cotidiana a través de Internet, las cosas son totalmente distintas, y el elemento sonoro no es impedimento para la comunicación, en tanto gracias a la lecto-escritura, se pueden configurar las conversaciones en torno a la vida cotidiana representada en el canal. Lo gestual, como demostración de interés de ella como sujeto particular que expone una parte de su cotidianidad, y lo escrito reflejado en el flujo conversacional llevado a cabo en el chat, dan certeza de la importancia de la evolución de las tecnologías de comunicación digital, en la posibilidad de convertir en primario un sistema de lenguaje que antes era considerado de nivel secundario. (Heller, 1991, 289).

Pero como el interés no es el de clasificar de mayor importancia a uno u otro sistema de lenguaje, como sí sucede con la configuración de la vida cotidiana en el plano físico hecha por Agnes Heller, lo fonético sigue siendo importante en este escenario para los *lifecasters*, quienes en amplio número responden únicamente de forma oral a los planteamientos escritos por los *lifeviewers*. Casos como el de *Bong TV* muestran esto. La conformación del flujo comunicativo desde los usuarios que observan, se da desde lo escrito. Y las apreciaciones o respuestas, en el caso de los que transmiten, son desde lo fonético.



The image shows a screenshot of a live stream on Bong TV. The main video frame displays a man in a blue jacket and orange shirt standing in a room, and a woman in an orange shirt sitting at a table with a green bong. The stream title is "WEED PARTY!!!!" and it is categorized under "Social > Lifecasting". The video has 3 viewers, 654 followers, and 119,718 views. A chat window on the right shows a conversation between users, including "Broadcaster Bongtv: high eytrid", "Ironw00dy: hey w00d man here", and "Coti_diana: hello good evening... its nice". There are also advertisements for "Wanna buy a Wickie?" and "Drug+Alcohol test instant result" visible on the right side of the interface.

Figura 48. Uso del lenguaje fonético desde el lifecaster. Canal de Bong TV

5.3 El lenguaje en la configuración de la cotidianidad desde el *lifeviewer*

Ya se ha visto de los *lifecasters*, cómo el lenguaje sin importar el sistema – escrito, fonético o gestual -, configura la vida cotidiana que se transmite por Internet. Ahora bien, desde la mirada a los *lifeviewers*, esta diferencia entre los sistemas del lenguaje sí se ve marcada, en tanto los flujos de comunicación que entablan los usuarios que observan la vida cotidiana, en casi el cien por ciento de los casos, se da por medio escrito mediante el chat.

Sólo se encontró el caso de un *lifecaster* – *Wendy* -, quien permite a algunos *lifeviewers*, que intervengan en el canal por medio del lenguaje fonético con la utilización del servicio de *voip*³¹ que ofrece *skype*. Exceptuando esta situación, en los flujos de diálogo que aparecen desde los *lifeviewers*, se puede ratificar entonces: que la cotidianidad transmitida por Internet se objetiva a través del lenguaje escrito. Aquí la función económica de la palabra hablada y la interpretación que puede ofrecer el lenguaje de los gestos desaparece, en tanto es el chat el medio de interrelación de los sujetos. No obstante, se configura otro tipo de lenguaje escrito: aparecen íconos que reflejan expresiones, y las tradicionales formas de escribir se ven alteradas.

³¹ La palabra *voip* refiere a *voice over Internet protocol*, y es la forma como se designan a los servicios de voz que usan la Internet para efectuar la comunicación.

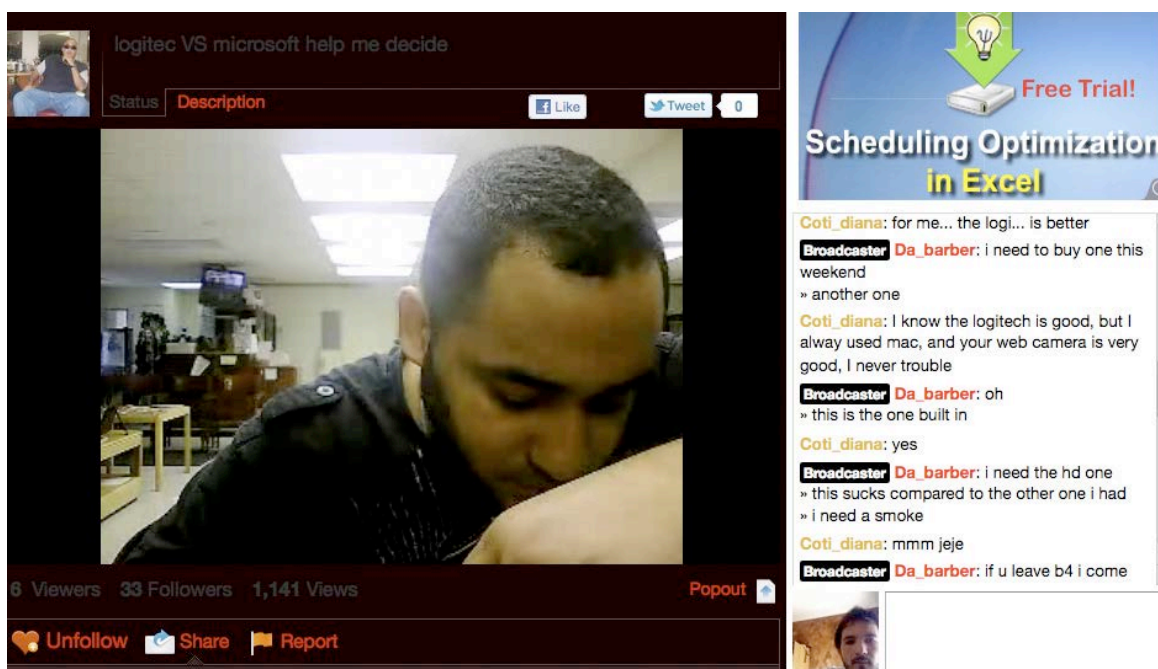


Figura 49. Uso del lenguaje escrito desde el liveviewer. Canal de RichDaBarber

RichDaBarber es un chico que tiene el inglés como lengua nativa. En la conversación que está llevando a cabo dentro del chat a través de la escritura, se puede observar cómo aparecen en sus palabras nuevas maneras de ser escritas y que no son producto de un mal tipeo, sino de la economía que busca lo escrito para agilizar los flujos de diálogo, y que aparecieron con la evolución del chat y de estas maneras de comunicación directa por medio de la escritura. Un angloparlante cuando escribe “you” lo reemplaza por “u”, como una manera, en palabras de Francisco Yus, de oralizar lo escrito. Al respecto el autor señala: “el chat de texto es un híbrido entre la estabilidad y formalidad de la letra impresa, por un lado, y la cualidad efímera e informal del habla por otro. Por tanto muchos de los atributos que son prototípicos del habla aparecen también en el chat pero a la vez el usuario no puede obviar el hecho de que está escribiendo un texto sobre la pantalla” (Yus, 2010, 197).

Otro ejemplo de esto y que sustenta lo expresado por Yus, es la sucesión de letras “mmm” con la que *coti_diana* reemplaza una expresión propia del lenguaje fonético y gestual.

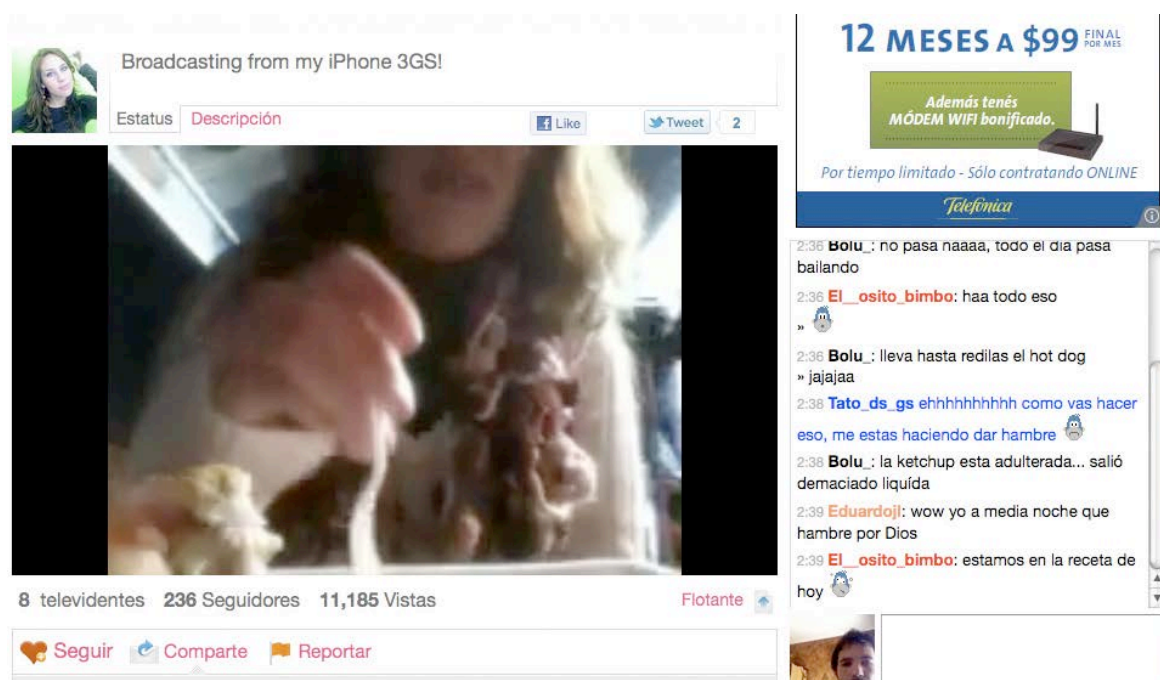


Figura 50. La oralización del lenguaje escrito. Canal de La Jaz.

La imagen anterior demuestra desde la presencia de los *liveviewers* en el chat, cómo la forma de escribir se ha modificado, y la aparición de onomatopeyas juegan un papel importante, reiterando lo expresado por Yus cuando habla de la oralización de lo escrito a través del chat.

Siguiendo con el lenguaje escrito, ya se había anunciado esa economía de la escritura en estos procesos de intercambio de sujetos en torno a la vida cotidiana transmitida. El aspecto económico del lenguaje, para Agnes Heller se da, en la posibilidad que tiene lo fonético de contar con lo auditivo, lo que hace que no haya necesidad de que los sujetos se vean o se toquen para comunicarse.

En lo virtual, se podría decir que hay una intensión de que sea un sistema económico con el fin de agilizar los flujos de diálogos. Esa economía se puede evidenciar en tres aspectos: La existencia de convenciones desde lo escrito, como por ejemplo escribir en mayúscula sostenida cuando se quiere gritar u ofender a alguien en el chat. El uso a propósito de errores de ortografía para lograr oralizar lo

escrito. La utilización de emoticones y caracteres como signos de puntuación y admiración para representar figuras que indican estados de ánimo.

Odyck: ah ta weno pues 🐼

Figura 51. Uso de mala ortografía y emoticones para economizar y oralizar lo escrito

1:17 pokesakura: ronca!!!!!!
 1:26 juankapunk: ¿estara muerta?
 1:32 harrycali: hay Dios esta maye xD
 1:53 mauri19842009: hola maye como estas

Figura 52. Uso de mala ortografía y signos de puntuación para oralizar lo escrito

6:31 andise1: jimy kimmel is in the chat!
 6:31 andise1: *jimmy
 6:32 andise1: :D
 6:32 ilovedylanreichstadt: WHERE?!
 6:32 andise1: you said your name was jimmy
 6:32 ilovedylanreichstadt: oh...
 6:32 ilovedylanreichstadt: hahah
 6:32 andise1: so i thought u were jimmy kimmel 🐼

Figura 53. Uso de mala ortografía, mayúsculas, emoticones y signos que forman figuras

Las tres imágenes anteriores muestran diferentes momentos de flujos de conversación de *lifeviewers* en distintos canales. Sin importar los idiomas (español e inglés en este caso), se puede apreciar la aparición de nuevas formas de utilización del lenguaje escrito. En la figura 52 por ejemplo se ve en la tercera línea cómo “andise1” por medio de un signo como los dos puntos y la letra “D” está demostrando un sentido específico. La suma de estos dos caracteres forman una figura que hace alusión a un rostro feliz, donde los dos puntos simulan los ojos del personaje y la letra D, una gran sonrisa. De esta manera, la sola utilización de dos caracteres economiza todo un estado de ánimo, o una respuesta específica. El mismo usuario en la última línea del diálogo utiliza la “u” como letra que fonetiza la expresión “you”. En la misma figura, la persona que se identifica con “ilovedylanreichstadt”, utiliza las mayúsculas sostenidas para preguntar en un sentido de sorpresa, simulando un tono de voz alto.

Estas formas de escribir que se gestan en los canales sociales de televisión, cuando interactúan *lifecasters* y *liveviewers* entre sí, son demostraciones claras de una forma económica del lenguaje escrito, que se adquieren en los procesos de relaciones a través de Internet. Dichos procesos que se evidencian acá, vienen gestándose desde que se popularizaron los chats, y las comunicaciones a través de mensajes de texto se incrementaron. Lo que daría a pensar en palabras de Alicia Entel, de la existencia de “*nuevos modos de escritura*”.

5.4 El lenguaje como aspecto que configura vida cotidiana en los canales de *lifecasting*

En lo que va corrido de este capítulo se ha intentado analizar el lenguaje como un aspecto necesario dentro de las relaciones de sujetos particulares para configurar la vida cotidiana. Desde el lenguaje fonético, escrito y gestual, se han observado los flujos de comunicación entre *lifecasters* y *liveviewers* para lograr esta configuración; pero, ¿por qué se afirma que en estos procesos hay configuración de vida cotidiana, y no son solamente chats donde la gente habla de cualquier cosa?

A lo largo de la observación de este fenómeno de transmisión de la vida cotidiana a través de Internet, se han encontrado en la totalidad de los casos, que las personas que intervienen allí, hablando de los *liveviewers*, lo hacen en relación con la imagen que muestran los *lifecasters*. Es decir, la imagen mostrada a través de la cámara como dispositivo tecnológico al servicio de la transmisión, es el elemento clave para que los flujos de diálogo se gesten en torno a la cotidianidad mostrada, y no a cualquier tema como puede suceder en un chat público. Por eso no es común encontrarse a *liveviewers* interactuando entre sí, sobre un tema ajeno a lo que sucede en el canal. Sin importar que el *lifecaster* utilice el lenguaje o no para comunicarse con las personas que observan su canal, los observadores plantean discusiones en torno a lo que allí pasa.

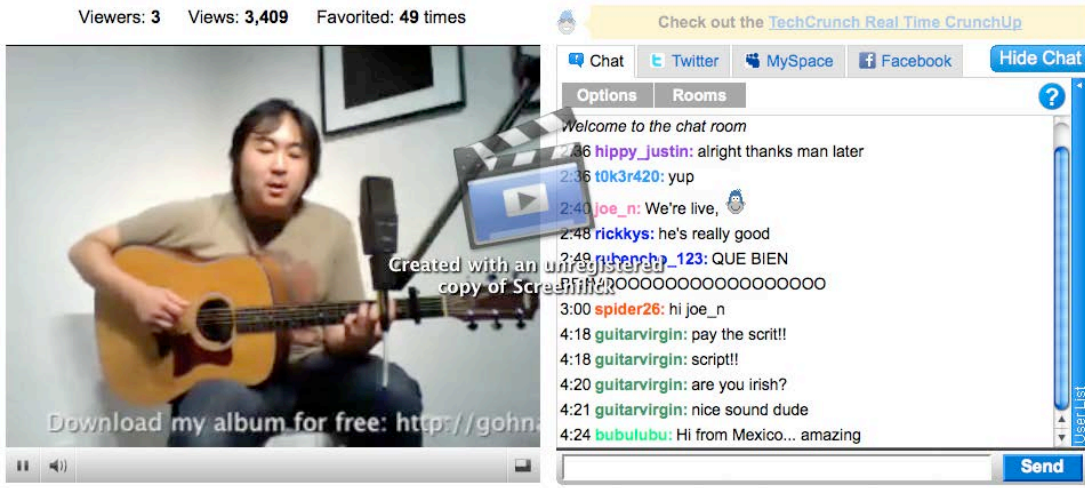


Figura 54. Objetivación desde el lenguaje de lo que pasa en el canal. Canal de Gon Nakamura

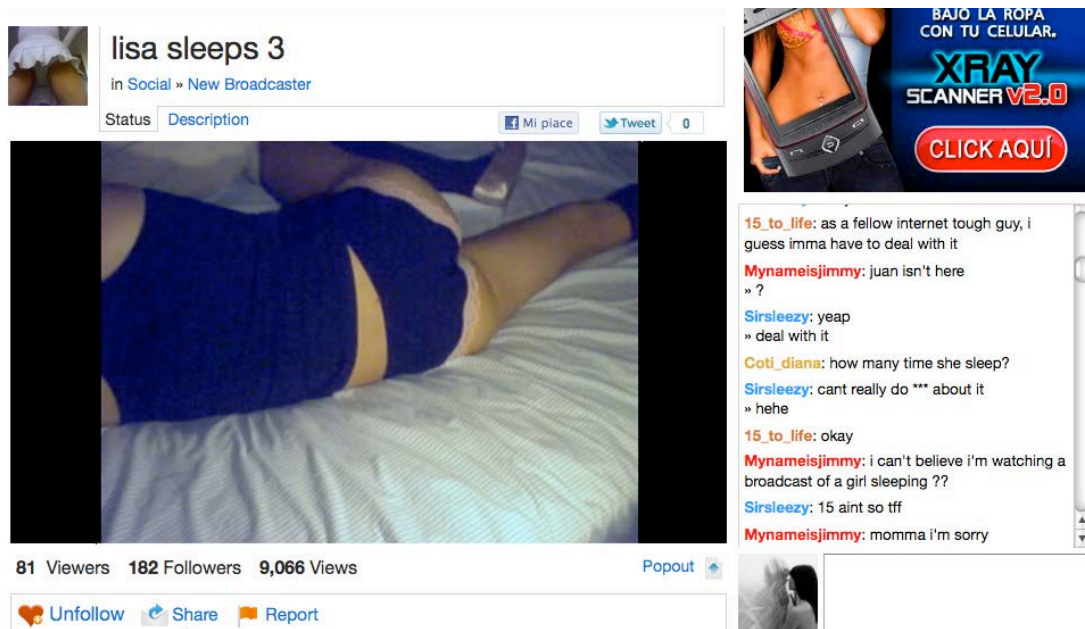
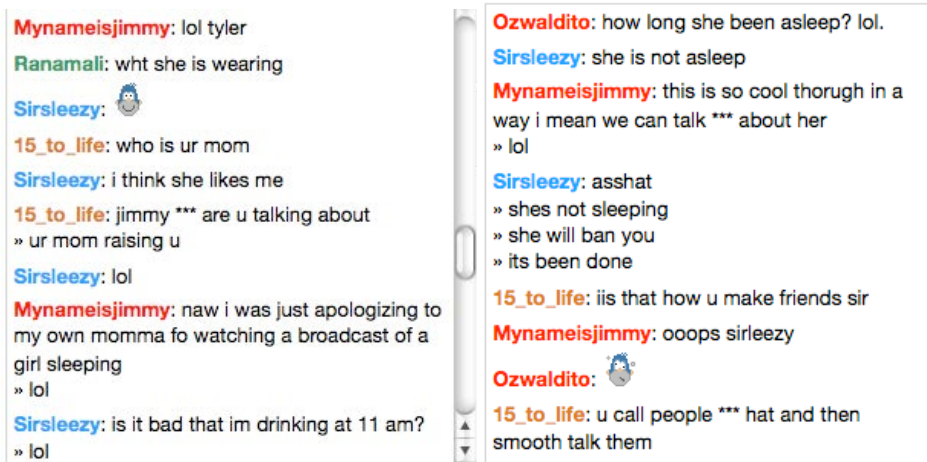
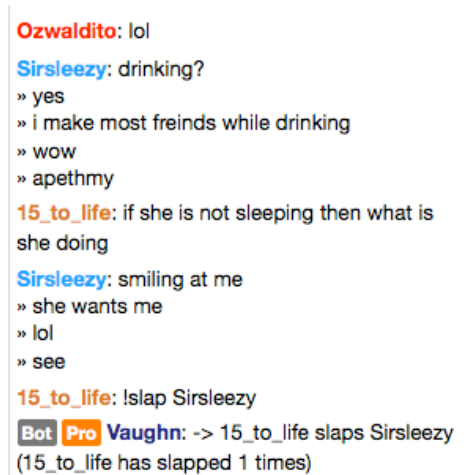


Figura 55. Objetivación desde el lenguaje de lo que pasa en el canal. Canal Lisa Sleeping





Ozwaldito: lol
 Sirsleezy: drinking?
 » yes
 » i make most freinds while drinking
 » wow
 » apethmy
 15_to_life: if she is not sleeping then what is she doing
 Sirsleezy: smiling at me
 » she wants me
 » lol
 » see
 15_to_life: Islap Sirsleezy
 Bot Pro Vaughn: -> 15_to_life slaps Sirsleezy
 (15_to_life has slapped 1 times)

Figura 56. Secuencia de imágenes de chat objetivando la cotidianidad desde el lenguaje.

La secuencia anterior (figura 56), es la continuación del flujo de diálogo que responde a la imagen mostrada en la figura 55. Imágenes como éstas son las que permiten comprobar que la vida cotidiana en el plano de lo virtual, se configura como tal, en tanto los flujos de diálogo objetivan lo que la imagen muestra. Ratificando así lo que Heller explica en la configuración de la vida cotidiana desde el plano físico: que el lenguaje objetiva, en tanto es el homogenizador de los actos que constituyen la vida cotidiana.

Con todo lo anterior podemos apreciar, que el lenguaje es quizás el nivel que logra generar mayor diferenciación en la vida cotidiana del plano físico y la transmitida a través del virtual. El lenguaje escrito, que es donde se configura la mayor parte de las relaciones cotidianas entre *lifecasters* y *lifeviewers*, ha sufrido modificaciones, por esa misma necesidad de convertirlo en un sistema económico, que facilite los flujos de diálogos en el plano mediado por las tecnologías. Esas modificaciones nos exponen ante una necesidad de aprendizaje y reconfiguración de las tradicionales formas de escritura.

Capítulo 6

LA INTERACTIVIDAD COMO ESPACIO DE LA COTIDIANIDAD VIRTUAL

“Están emergiendo *on-line* nuevas formas de sociabilidad y nuevas formas de vida urbana, adaptadas a nuestro nuevo medio ambiente tecnológico”

William Mitchell

A lo largo de los capítulos de este trabajo se ha configurado a la luz de Agnes Heller, el concepto de *Vida Cotidiana* en conjunción con el fenómeno contemporáneo de transmisión a través de la Internet, gracias a la convergencia de tecnologías de comunicación digital. Es desde ahí que analizando lo que pasa con algunos canales audiovisuales, en los que el contenido es lo que se ha definido como *lifecasting*, se ha visto cómo los aspectos que conforman la vida cotidiana de un sujeto particular son reproducidos en estos escenarios, con algunas lógicas variantes, producto de la mediación tecnológica en las relaciones de las personas. Precisamente, en la teoría analizada por Heller, los *ambientes inmediatos* en el plano de lo físico, son extremadamente importantes para que un sujeto particular configure su cotidianidad. Estos *ambientes* en el plano virtual, a pesar de ser intangibles, también se convierten en aspectos fundamentales para la configuración cotidiana. Ahora bien, esto que llamamos plano virtual desde el capítulo 2 se planteó según la concepción de Manuel Castells como “el sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo del hacer-creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se transforman en la experiencia.” (Castells, 2000, 459). En este sentido se deja claro que lo virtual es diferente y no opuesto a lo real como algunos deterministas lo han querido plantear (Lévy, 1999b, 10).

Pierre Lévy en sus estudios en torno al ciberespacio y las relaciones de los sujetos que interactúan, ha definido lo virtual en la misma línea de Castells, no oponiendo el

concepto a lo real como en repetidas ocasiones se ha hecho: “La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy, 1999b, 19). Con esto entonces se apoya la idea de pensar lo virtual como un aspecto constitutivo de lo real y no opuesto, una *mutación* porque lo que sucede en las relaciones entre sujetos, así no sea tangible desde el espacio material, lo es en otra medida desde el virtual.

En esta misma línea Pierre Lévy (1999b, 21) apunta: “Una comunidad virtual puede organizarse sobre una base de afinidades a través de sistemas telemáticos de comunicación. Sus miembros están unidos por los mismos focos de interés, los mismos problemas: la geografía, contingente, deja de ser un punto de partida y un obstáculo. Pese a estar “fuera de ahí”, esta comunidad se anima con pasiones y proyectos, conflictos y amistades. Vive sin un lugar de referencia estable; donde quiera que estén sus miembros móviles... o en ninguna parte. La virtualización reinventa una cultura nómada, no mediante un retorno al paleolítico ni a las antiguas civilizaciones de pastores, sino creando un entorno de interacciones sociales donde las relaciones se reconfiguran con un mínimo de inercia.”

Con este planteamiento que retoma lo que se expuso en el capítulo 2 del presente trabajo, es importante pensar ahora las relaciones entre los *lifecasters* y *lifeviewers*, que se gestan en los canales de *lifecasting* analizados del portal *Justin.tv*. A partir de lo que se ha visto al igual que en el plano de lo físico, en el virtual se puede hablar de una u otra manera de configuración de vida cotidiana, en tanto se presentan relaciones de los sujetos particulares no sólo entre ellos, sino también con sus ambientes inmediatos y con los niveles en los que se estructura la sociedad. No obstante, esta relación que por obvias razones es diferente, ¿permitirá una objetivación de la vida cotidiana de una manera completa?. Para intentar responder a esta cuestión Castells habla de la existencia de *lazos* que configuran las relaciones entre sujetos.

6.1 La construcción de *lazos* en los *ambientes* virtuales

Manuel Castells plantea en torno a las relaciones que se dan entre sujetos vía Internet, la existencia marcada de lo que él denomina “lazos débiles”, que son importantes en tanto permiten la posibilidad de transmitir, entre sujetos de cualquier parte del mundo, información y abrir oportunidades que en la esfera de lo físico no es posible de una manera tan fácil: “Los lazos débiles son útiles en el fortalecimiento de informaciones y en la apertura de nuevas oportunidades a bajo costo. La ventaja de la red es que ella permite la creación de lazos débiles con desconocidos, en un modelo igualitario de interacción [...] De hecho, tanto off-line como on-line, los lazos débiles facilitan la conexión de personas con diversas características sociales, expandiendo así, la sociabilidad más allá de los límites socialmente definidos de auto-reconocimiento” (Castells, 2000, 445).

En el caso de las transmisiones de vida cotidiana, esto se evidencia en cierta medida, en tanto gracias a las tecnologías de comunicación digital, se puede configurar la relación con la cotidianidad de una persona en cualquier parte del mundo. En el plano de lo físico, entablar un lazo y formar parte de la cotidianidad de un sujeto implica otro tipo de complejidades como “ganar la confianza”, que acá se supera con mayor facilidad. Quizás en ese sentido, eso que se convierte en un paso más fácil por la mediación tecnológica, es lo que permite hablar de la construcción de un lazo débil; además por que la relación siempre se gesta a partir de fragmentaciones de los *ambientes inmediatos* de los sujetos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que en el plano físico, los sujetos particulares también muestran solamente fragmentos de vida cotidiana, y de hecho, la configuración de su cotidianidad total, está dividida en distintos *ambientes* que son compartidos con personas diferentes. En otras palabras se puede decir, que en las relaciones tradicionales también existen los llamados *lazos débiles*.

Para los efectos de este análisis, el tema de la fortaleza de los lazos entre los *lifecasters* y *lifeviewers* no va a ser tomada en cuenta como una base para definir la

relación. En este caso el interés radica, en cómo de una u otra forma, sin necesidad de medir los niveles de fortaleza en las relaciones, se gestan vínculos que se pueden notar en la presencia de *lifecasters* en diferentes momentos de las transmisiones de algunos canales.

24/7 LIFECAST FROM HOLLYWOOD FLORIDA 1080P

Status Description Badges Like 346 Tweet 20

88 Viewers 4,257 Followers 4,954,146 Views Popout

Follow Share Report

descuentos
Sacá ahora tu Tarjeta Canchera
CLICK AQUÍ >

Mod Daveinbirminghamuk: yes frank got the top part of the lights working
Mod Migraine777: can you sense my energy?
Mojosurfer: yea i know babe
» yes i can sense your energy
Mod Migraine777: uh huh
Mojosurfer: lol
Gws22: hello mig remember me?
Mojosurfer: no really this is silly
Mod Migraine777: hey Gws
Wuzupdoc just typed t h i s with her toes.
Mojosurfer: and i hope u are ok

Figura 57. Lazos entre lifecasters y lifeviewers. Canal de Frank Taylor

¡JUST hANGING aT hOME 24/7 LIFECAST FROM HOLLYWOOD FLORIDA. COME IN A SIT A SPELLI

Status Description Badges Like 360 Tweet 21

85 Viewers 4,297 Followers 5,052,062 Views Popout

Unfollow Share Report

ARTE Y TECNOLOGIA EN TU VIDA
Entrá, creá y ganá un electrodoméstico con tu diseño y un iPod por día.
Whirlpool

Broadcaster Franktaylorslifecast: wa wonderfull
Foxmanshawn: wild turkey
Mod Daveinbirminghamuk: i'm up watching The Ashes [Cricket] Endland vs Australia on my normal tv
Curvenut: hooo Frank is having diner late
Die_hard_john_mcclane: Frank you too shy to talk to use, with all those people around
Devilfish: cool can smoke in the pub
Broadcaster Pro Franktaylorslifecast: i have
Devilfish: nowadays most pub don;t allow smokers smoke inside
Mod Daveinbirminghamuk: Frank enjoy your drink

Figura 58. Lazos entre lifecasters y lifeviewers. Canal de Frank Taylor

Observando las dos figuras en la parte del chat, en ambas uno de los *lifeviewer* que aparece es *Daveinbirminghamuk*, quien tiene el ícono que lo designa como moderador, lo cual ya habla de ser un usuario permanente del canal. Las imágenes fueron tomadas en días diferentes, la primera en el episodio dedicado al armado del árbol de navidad que se registró el 20 de noviembre de 2010, y la segunda de Frank en el bar, sucedió 15 días después – 5 de diciembre de 2010 -. Si se observan los comentarios de *Daveinbirminghamuk*, hay una evidente configuración de la cotidianidad de Frank desde el lenguaje del *lifeviewer*, en tanto en ambos comentarios se refiere a la acción específica que Frank desarrolla en ese momento. En la segunda específicamente – “*Frank enjoy your drink*” -, está desde el lenguaje, escrito generando cercanía con el sujeto que observa.

Ahora que se toca el tema de la cercanía para ratificar que en lo virtual también se gestan relaciones entre sujetos, y que sin necesidad de medir su nivel de intensidad o fortaleza, estas relaciones son importantes para ellos, es interesante llevar el análisis a algo que sucede con las relaciones que a lo largo de la historia del cine y la televisión se ha presentado, y son los afectos que el público genera con las historias y actores, sin importar que sean producto de la ficción. Y esta comparación no es ajena a lo que sucede en las transmisiones de la vida cotidiana a través de Internet, en tanto los *ambientes* son conocidos como canales sociales de televisión, y los momentos de transmisión desde el mismo portal son llamados episodios; y hasta aparecen frases como “previously on... (previamente en...)”, tal cual como sucede en las series y telenovelas de la televisión convencional.

Previously on la_jaz

more videos



solia ser amargada,
pero hoy amaneci de
104 Views



Transmitiendo EN VIVO
en Justin.Tv
30 Views



Broadcasting from my
iPhone 3GS!
11 Views



trabajando
9 Views

Figura 59. Sección de episodios anteriores de un canal de lifecasting. Canal de La Jaz

Partiendo de esta imagen, donde se evidencia el símil existente en las transmisiones de la vida cotidiana a través de Internet, y las series de televisión convencional (hablando de la forma), retomemos el interés que se venía desarrollando en torno a las relaciones que se gestan en lo virtual, las mismas que pueden llegar a ser justificadas, desde lo que ha sucedido a lo largo de la relación de los espectadores con los programas de televisión. En el texto *Telenovela: industria y prácticas sociales*, la profesora Nora Mazziotti habla de las afinidades entre los públicos y los productos, citando a Eco plantea: “Es sabido que las historias conocidas tienen el encanto de lo frecuentado, de lo previsible, lo que hace que los espectadores y espectadoras se sientan más seguros y vean satisfecha su capacidad de previsión”(Mazziotti, 2006, 53). Es quizás por este planteamiento, que los *lifecasters* y los *lifeviewers* a pesar de estar relacionados en un plano que para lo deterministas no tiene nada que ver con lo real, sí logra generar esos *lazos* de los que habla Manuel Castells.

Retomando a Mazziotti en su cita a Umberto Eco, y comparándola con lo que sucede en las transmisiones que han sido objeto de este análisis, si en la relación convencional teleaudiencia – televisión, se genera esa conexión de afectos gracias al llamado *encanto de las historias conocidas y frecuentadas*, en el caso de los canales de transmisión de *lifecasting* se llega a un nivel mayor de relación y afecto. La vida que se presenta, como parte del hecho que refiere a lo cotidiano de un sujeto particular, se plantea que es algo verdadero –por utilizar una oposición a lo ficcional- y por ende más cercano y conocido para el observador. Además en este fenómeno de transmisiones, a diferencia del convencional, existe algo que la televisión no logró por sí sola, y ahora gracias a la convergencia de las tecnologías de comunicación digital se está logrando: la interactividad entre productores y consumidores.

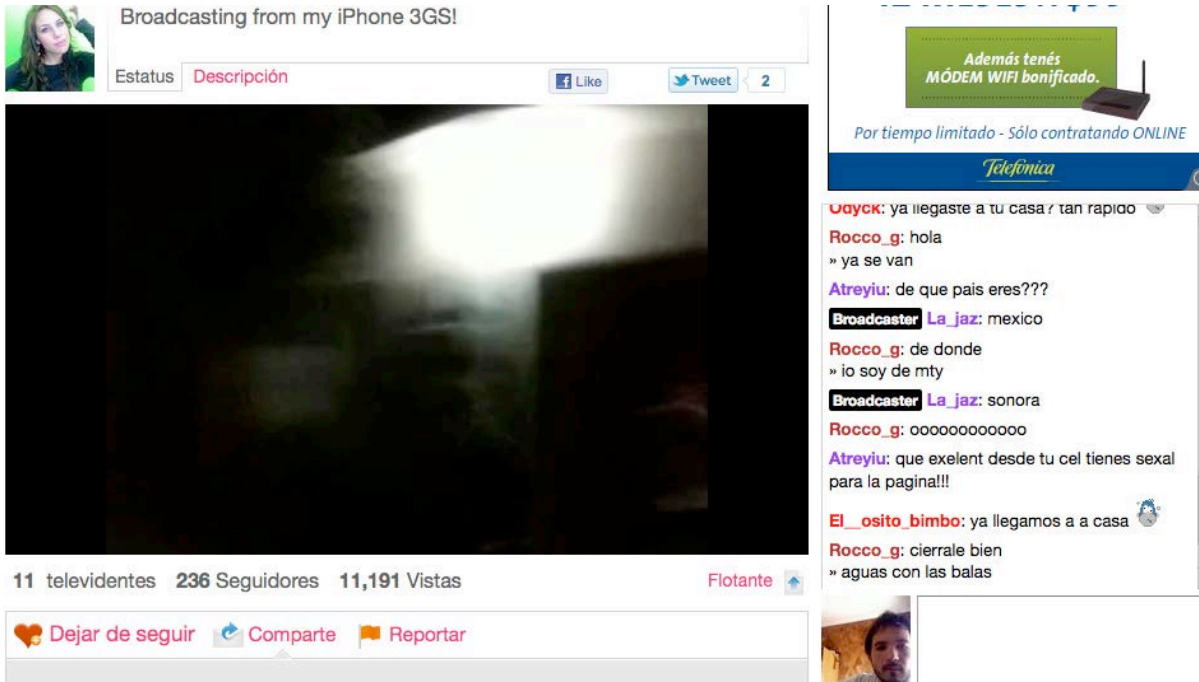


Figura 60. Demostración de lazos de liveviewers con el episodio transmitido. Canal de La Jaz

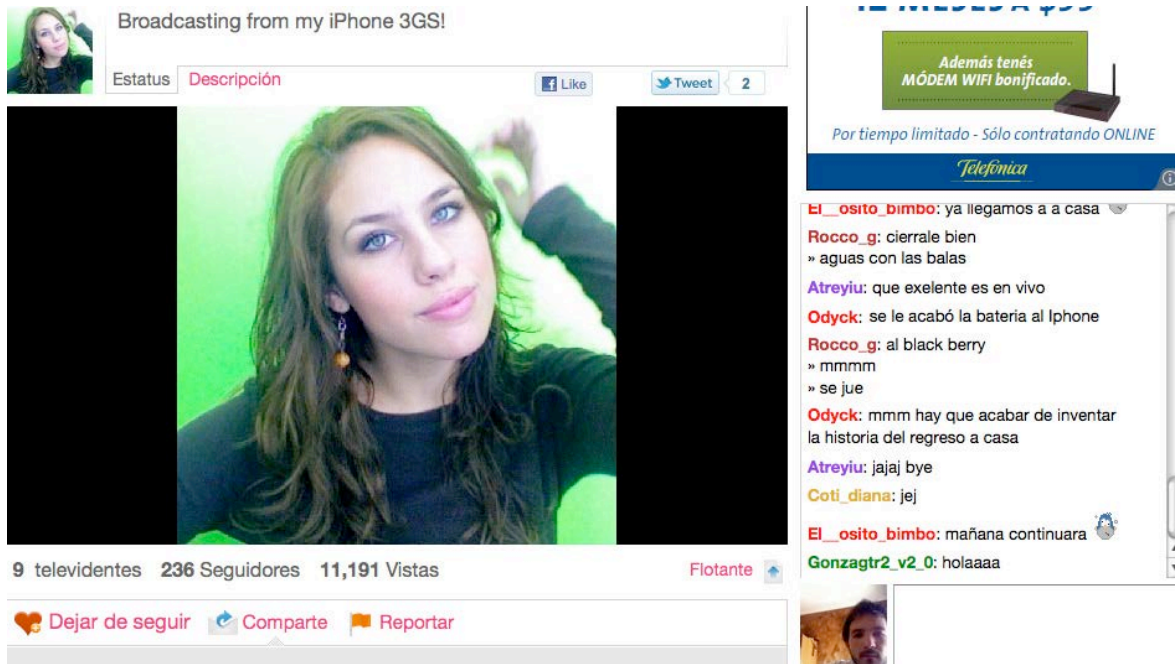


Figura 61. Demostración de lazos de liveviewers con el episodio transmitido. Canal de la Jaz

Las dos imágenes anteriores funcionan como una secuencia. Fueron tomadas de una transmisión en la que *La_Jaz* regresaba a casa después de cenar en un

restaurante de Monterrey, su ciudad de origen. En el episodio que ella como *lifecaster* transmite desde su *smartphone*, hace uso del lenguaje fonético y escrito. La primera figura, muestra desde la imagen que ofrece la cámara del dispositivo móvil la llegada a su hogar, en ese momento ella anunciaba que su I-Phone³² estaba quedándose sin batería. Un momento después, reflejado en la segunda figura de esta secuencia, la imagen de la cámara se va. Al apagarse el equipo de transmisión, ella deja de aparecer con su imagen en video, pero la transmisión la continúan los *lifeviewers* quienes venían entablando un flujo de diálogo con *La_Jaz* acerca de lo que ella hacía en ese momento. Obsérvese en el chat de esta segunda imagen, cómo los usuarios dan muestra con su lenguaje escrito de la cercanía que tienen con el *lifecaster* al que siguen, en tanto expresan el hecho, de que al día siguiente continuarán, cuando ella vuelva a transmitir. De esto se puede destacar la cercanía del observador con el canal que observa, y más que con el canal, con el personaje que protagoniza dicho espacio. Es decir, se ratifica lo expresado por Eco en Mazziotti, en relación con las cercanías de los espectadores, cuando la historia es conocida, y hasta previsible.

6.2 La representación del YO en *ambientes virtuales*.

En páginas anteriores cuando se hablaba de la relación de afinidad que despertaban los *lifeviewers* por la cercanía y conocimiento previo de la cotidianidad transmitida, comparándola con las historias convencionales de la televisión, se habló de lo verdadero como oposición al concepto de *ficción*. No obstante es importante clarificar esto, puesto que como ya se vio, en las transmisiones cotidianas a través de Internet, entre *lifecasters* y *lifeviewers* se generan lazos gracias a – según Eco – el aspecto previsible de las historias. Sin embargo estas historias de la cotidianidad de los sujetos particulares, por llamarlas de alguna manera, a pesar de referir desde la imagen mostrada como algo verdadero, en el fondo están compuestas por grados de ficción, en tanto aparecen representaciones que los *lifecasters* crean de sí mismos.

³² Dispositivo de la categoría *smartphone* producido por la compañía Apple

Manuel Castells citando a Nancy Baym plantea: “La realidad parece ser que muchos, probablemente la mayoría de los usuarios sociales de las comunicaciones mediadas por computadoras, crean egos on-line compatibles con sus identidades off-line.” (Castells, 2000, 447)

No obstante, lo que plantea Castells desde las relaciones gestadas en torno a los ambientes virtuales, no es exclusividad de este plano, en tanto en las relaciones desde lo físico los sujetos particulares crean roles, con los cuales se interrelacionan con otros sujetos dependiendo el *ambiente inmediato*; y de esta manera configuran su cotidianidad. Esto lo ratifica Erving Goffman (1975, 79) cuando habla de las representaciones que el sujeto hace de sí mismo en la vida cotidiana: “*Hemos dicho anteriormente que u puede invertir mayor es su papel, cada vez convencido de que el momento que crea la impresión de la realidad es la realidad verdadera y única. En estos casos el actor se convierte en su propio público, que resulta ser un actor y asistente del mismo espectáculo.*”

A partir de los planteamientos de Castells y Goffman se puede decir: que tanto en el plano de lo físico, como en el virtual, los sujetos particulares crean roles, mediante los cuales muestran lo que desean de su vida cotidiana. Estos roles permiten de una u otra forma, configurar relaciones en torno a la cotidianidad transmitida. Se podría plantear en ese caso, que desde los aspectos virtuales, lo que muestra el *lifecaster*, podría llegar a ser una simulación para mantener contacto con otros sujetos, pero esta simulación de igual forma se puede dar también en las relaciones desde el plano físico.

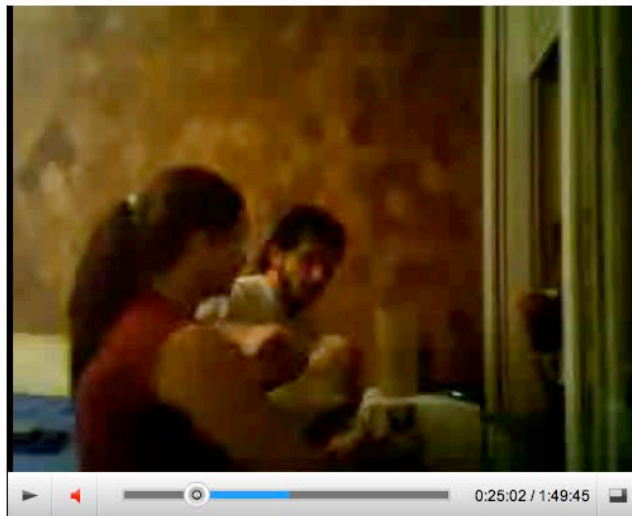
Para comprobar esta posibilidad de que un sujeto particular en su función de *lifecaster* construya una historia desde la exposición de su cotidianidad, y desde allí se desprendan relaciones o construcción de lazos en torno a la transmisión con *lifeviewers*, se creó un canal a partir de una historia que no era cierta.

Como parte de la investigación y partiendo de la *Netnografía* como metodología para llevar a cabo este análisis, se publicó en la pagina *justin.tv*, el canal “*coti_diana*”, que transmitía por algunos momentos la situación que se vivía en el interior de la casa. Para presentar el canal ante la comunidad de *liveviewers*, se inventó una descripción en la cual se planteaba que el nombre del sujeto mostrado era *Coti*, y el de su pareja *Diana*, y que pronto estarían por casarse. La transmisión cotidiana buscaba mostrar los últimos días de soltería de *Coti*, prometiendo a los usuarios, la exposición de “todo”. En algunas de las oportunidades de transmisión no se mostraba nada más allá de la habitación, como *ambiente inmediato* donde se desarrollaba la vida de *Coti*, y a él frente a la computadora. Sin embargo la aparición de *liveviewers* observando la situación e interactuando al respecto, ratificó la posibilidad de crear ficciones para la construcción de lazos.



Figura 62. Construcción de una historia cotidiana

ultimos dias de solteria



Like Tweet 0

coti_diana
This is you

64 views | November 23 2010

Post a Comment

Post Comment

Hide this?



Figura 63. Construcción de una historia cotidiana

Las dos imágenes muestran el seguimiento que hacen los *lifestreamers* en torno a la vida de un individuo, y configuran esa transmisión como un aspecto de la cotidianidad de un sujeto – en este caso el *lifestreamer* – en tanto ayudan a la construcción de la historia. Aquí podríamos hablar del concepto de *narrativas colaborativas*, el cual habla de la posibilidad de construcción de historias entre varios sujetos, gracias a la interactividad que ofrece la convergencia de tecnologías de comunicación digital.

La figura 62 se extrajo de los archivos que quedan guardados en la red sobre las transmisiones pasadas de todos los sujetos. Ahí se sigue registrando el número de personas que observan un episodio después de cerrar su transmisión en vivo y en directo, y donde se ratifica con los 64 usuarios que han visto esa transmisión, cómo se termina de configurar la cotidianidad transmitida, a pesar de no haber un contacto directo con el *lifestreamer*.

De todo lo anterior se puede entonces decir, con respecto a lo virtual como medio de interacción, que no se opone a lo real, sino que ofrece otras dinámicas. Por ejemplo, la relación de sujetos y la creación de lazos se hace evidente a pesar del paso del

tiempo. Observando la última imagen, vemos cómo sin importar que la acción cotidiana transmitida haya ocurrido tiempo atrás, los *lifeviewers* pueden continuar en su configuración en tanto las transmisiones quedan guardadas. Estamos ante un nuevo escenario: el de las dinámicas del *lifelogging*, es decir, el de la posibilidad de tener un registro audiovisual de cada segundo de nuestras vidas.

Lo anterior lo señala Castells (2000, 462): “el nuevo sistema de comunicación transforma radicalmente el espacio y el tiempo, las dimensiones fundamentales de la vida humana. Las localidades están privadas de su sentido cultural, histórico y geográfico y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes, ocasionando espacios de flujos que sustituyen el espacio de los lugares. El tiempo está fuera en el nuevo sistema de comunicación ya que pasado, presente y futuro pueden ser programados para interactuar entre sí en el mismo mensaje. El espacio de flujo y el tiempo atemporal son las bases principales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación históricamente transmitidos”.

En este nuevo escenario, el de las transmisiones cotidianas en internet, se estarían gestando nuevas maneras de vivir la vida. Los sujetos ya no estamos sólo en el plano de lo físico, viviendo nuestra cotidianidad, sino que ahora tenemos la opción de seguir paso a paso la cotidianidad de cualquiera. Las historias de la ficción están siendo superadas por la realidad. Ya no sólo lo que se imaginó Omar Naïm en su película *The Final Cut*, de grabar la vida de todas las personas para quedar con un registro total de la vida constituye una loca idea. Estamos ante esos modos desde lo virtual de poder tener registro de nuestros actos y poder acceder a ellos cuando sea. Esta virtualización de la cotidianidad y su transmisión gracias a la red es el primer paso. En el siguiente capítulo, el mismo que hemos dedicado a las conclusiones de esta tesis, intentaremos dilucidar esos escenarios que se abren gracias a este fenómeno de transmisión de la vida cotidiana.

Capítulo 7:

CONCLUSIONES

Estamos en un complejo escenario que finalizando la primera década del siglo XXI, nos invita a re pensar las maneras de relación y de exposición de la vida cotidiana, gracias a la red y a la mixtura de tecnologías. Empezar este capítulo dedicado a las conclusiones de este trabajo, obliga a hacer una claridad sobre el hecho, que en este contexto no podemos hablar de conclusiones como una manera de dar por cerrado el tema, sino como una posibilidad de abrir o continuar una discusión en torno a estas dinámicas de transmisión de la vida de los seres humanos a través de Internet. Por este motivo, las conclusiones que a continuación presentamos, son un punto de vista y de apertura a otros escenarios venideros, y para los que la investigación que hemos realizado, intenta dar cuenta de una etapa de la trayectoria que hace mucho viene recorriendo el ser humano.

Para llevar a cabo la escritura de este capítulo, trazaremos una ruta que pretende hacer un balance desde dos frentes: el primero, el de la transmisión de la vida cotidiana como fenómeno de *lifecasting*, y el segundo, como punto de partida al fenómeno de *lifelogging*. A su vez, para desarrollar el estadio del *lifecasting*, haremos un recorrido por tres aspectos que se evidenciaron a lo largo de la investigación: El aspecto narcisista del fenómeno de exposición de la vida cotidiana, la convergencia de tecnologías en la configuración de nuevas maneras de relacionarnos a distancia, y los usos de las tecnologías de la visibilidad como otras formas de conservar la memoria.

7.1 Lifecasting: diálogos entre observador y observado

A lo largo de la investigación una de las palabras que más utilizamos fue la de “observar”. Durante más de dos años nos dedicamos a observar personas que a su vez observaban a más personas.

El fenómeno del *lifecasting*, entendido como esa posibilidad de fundir la vida en la cámara de video, y a su vez la transmisión de este fenómeno, nos llevó a hacernos la pregunta del por qué este interés por ser observados. Pese a que esta pregunta es un interrogante emergente y no nuestro problema central, no nos ocupamos de ella a lo largo del trabajo de reflexión. Es claro entonces que nuestro interés principal es en torno al fenómeno de transmitir la vida cotidiana y su relación con el mundo de las cosas, el mundo de los usos y el lenguaje. No obstante, después de analizar los casos de exposición de la cotidianidad a la luz de varios referentes teóricos, queremos hacerle frente a la pregunta emergente, sobre el por qué del interés de exponernos y observarnos, presente en esa suerte de diálogo que se establece entre *lifecaster* y *lifeviewer*.

En el actual contexto, el sujeto y las sociedades han configurado un nuevo tipo de relación entre cultura y tecnología a partir del cual se redefinen conceptos, modos de relación y formas de cohesión social respecto a las sociedades modernas. De este modo, es cada vez más común encontrar “amigos” por Internet, conexiones intersubjetivas mediadas por lo que Manuel Castells (2000, 445) denomina “lazos débiles”, entre personas que no se conocen. Esto por ejemplo, supone dentro del panorama del individuo una transformación en la subjetividad. Según Dany-Robert Dufour (2007, 32): “el sujeto de hoy, ya no es globalmente el mismo que existía hace apenas una generación”.

Hoy en la cámara de vídeo y en la transmisión de esos registros a través de su potenciación en canales de *lifecasting*, encontramos una suerte de extensión de nosotros mismos para mostrarnos ante el mundo: una especie de espejo que nos refleja. Pero este reflejo no es, primero, un mero acto hedonista o de simple autoexhibición y, segundo, ese reflejo está mediado y transformado por las tecnologías que permiten la aparición y transmisión de la imagen. Para ampliar estos dos elementos, recurriremos a continuación a una comprensión de base psicoanalítica para entender el fenómeno narcisista que hace presencia en las dinámicas de *lifecasting*, y luego a la explicación comunicativa del proceso de mediación que aquí tiene lugar a partir de las consideraciones de Marshall McLuhan (1996, 61) en su ensayo titulado *El juguete amado. Narciso como narcosis*.

7.1.1. La interpretación psicoanalítica del Narciso

Hablar del fenómeno del *lifecasting*, implica dar cuenta de sujetos que a través de la cámara de video y la computadora, transmiten su propia imagen a un número cualquiera de personas. Y ese acto de transmitir la propia imagen gracias a la cámara, es lo que ha hecho pensar que el video desde su nacimiento, ha sido el elemento que más le permitió despertar el carácter narciso que hay en el ser humano.

Según Rosalind Krauss (1976): “Al contrario que el resto de las artes visuales, el vídeo tiene la capacidad de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo así una retroalimentación instantánea [...] la inmediatez de un espejo”. Así mismo y refiriéndose a la cámara de vídeo, Krauss considera inapropiado hablar de este dispositivo tecnológico únicamente como un medio físico, pues lleva consigo, en el sujeto que lo utiliza, una carga psicológica, pues modifica la atención de “un objeto externo – lo otro – y la dirige hacia el YO”. Esto en palabras de Freud, citado por Krauss (1976, 51), se ve como la condición específica del narcisismo, donde existe un abandono en la transmisión de libido a los objetos y la transformación del “objeto-libido en ego-libido”.

¿Será entonces que este carácter narciso del que habla Freud, es el que posibilita la aparición de estos canales de *lifecasting*, y la presencia de tantos *lifecasters* y *lifeviewers*?

Como lo vimos a lo largo de la investigación, entre los canales que observamos estaban los de personas que se exponían en el cotidiano acto de dormir (figura 55). En este tipo de transmisiones, a pesar de que no había un diálogo entre el *lifecaster* con los *lifeviewers*, la presencia de éstos últimos era amplia (81 personas seguían la transmisión y más de 9000 la habían visto). Y cuando entrábamos a observar los diálogos en el chat, éstos estaban haciendo alusión a la persona que dormía (“*Mynameisjimmy: i can't believe i'm watching a broadcast of a girl sleeping???*”)

De lo anterior y volviendo al planteamiento de Krauss, que a la vez cita a Freud para hablar de la vinculación del narcisismo con el video, se podría dar por verdadera esta premisa, en tanto en el *lifecaster* que duerme y que deja su cámara encendida para ser observado, se denota la importancia que él mismo da a la presencia de su imagen sobre el “otro” que lo observa. Esto daría pie a lo que en su momento plantearía Jean-Paul Sartre, con respecto a que es la mirada del otro la que valida la existencia del sujeto observado.

Según Sartre cuando sentimos que otro sujeto nos observa, nos damos cuenta que estamos ante otra subjetividad, es decir ante otro tipo de conciencia. Sabemos entonces que no sólo estamos ante un objeto, sino ante una persona que se hace una percepción sobre nosotros. Es ahí, cuando el otro nos mira, que nos damos cuenta de nuestra presencia. Cuando esto sucede, surgen tres reacciones definidas por Sartre como “miedo, vergüenza y orgullo” (Muñoz, 1987, 113). Miedo en tanto ser mirado significa “no ser para mí, sino como pura remisión al otro”. Vergüenza porque es ahí donde “reconozco que soy el objeto que otro mira y juzga”. Y orgullo, porque me doy cuenta cuando me observan que no me ven como “un Ser para sí, sino como Ser en sí”. Es desde lo anterior que para el pensamiento sartreano vale alterar la premisa de Descartes “Pienso, luego existo”, por “Me ven, luego soy”. Proposición que adquiere validez en los *lifecasters*, quienes al pasar horas enteras ante la cámara web siendo observados por el “otro”, sienten y demuestran con sus conversaciones y acciones ante la cámara que son “seres en sí” (reacción al orgullo, según Sartre) entre más *lifeviewers* los miran.

Hasta aquí hemos dado cuenta del fenómeno desde la observación al *lifecaster*. Sin embargo, la presencia del *lifeviewer* es importante, en tanto se convierte en el “otro”, que es con el que el *lifecaster* adquiere importancia para sí mismo desde los planteamientos de Sartre.

Volviendo a Dany-Robert Dufour, “el otro” también adquiere importancia en los nuevos intercambios entre sujetos. Dufour, haciendo referencia a Sigmund Freud, habla del “otro” como una construcción que realiza cada cultura, y explica, que a lo largo de la historia, el hombre y sus culturas desde las diversas subjetividades ha creado diferentes “otros” a los que someterse: “Las fuerzas de la Physis en el mundo

griego, al Cosmos o a los Espíritus en otros mundos, a Dios en los monoteísmos, al Rey en las monarquías, al Pueblo en la República, a la Raza en el nazismo, a la Nación en los nacionalismos, al proletariado en el comunismo” (Dufour, 2007, 48).

Ahora bien, si el “otro” es construcción de cada cultura, no es aventurado pensar que el “otro” de hoy está construido desde lo virtual, pues en el caso de los canales de *lifecasting*, los *lifeviewers*, es decir “los otros”, quienes son sujetos sin rostro visible y regularmente sin si quiera un nombre real, logran en el *lifecaster* las diversas reacciones a las que hace referencia Sartre. En este orden de ideas, es en este intercambio entre *lifecasters* y *lifeviewers* que el “otro” es también formador de subjetividad, en tanto es en éste donde se refleja el *lifecaster* que se reconoce a sí mismo con las devoluciones que sobre sí hacen los *lifeviewers*.

Hasta este momento es desde la mirada de Sartre que se está analizando la presencia del “otro”. Sin embargo el psicoanálisis en Lacan también hace referencia a esta figura, como la que le permite al sujeto observado construir subjetividad, porque es a partir de la mirada sobre el sujeto, que éste se constituye como tal. “*En el estadio del espejo como formador de la función del Yo*”, Jacques Lacan (1971) hace referencia a la imagen mítica narcisista, condición que acompaña al sujeto constantemente: “La mirada del otro me produce mi identidad por reflejo, a través de él sé quién soy, y en ese juego narcisista me constituyo desde afuera” (Bleichmar & Bleichmar, 1971, 171).

A lo largo de la investigación, la observación continua de transmisiones de la vida cotidiana, nos mostró cómo muchos de los *lifecasters*, actuaban frente a la cámara en respuesta a los *lifeviewers*. Hecho que desde la teoría expuesta por Castells y Goffman también se demostró. Ahora bien, de esta dinámica entre *lifecasters* – *lifeviewers* se puede decir, que hay una doble presencia dentro del juego de la mirada: el “Otro” me puede mirar, pero yo no lo puedo mirar a él. Es ahí donde el sujeto observado queda expuesto a la subjetividad del “otro”.

Ahora bien, en este juego de miradas, cabe destacar dentro del sujeto observado, que a pesar que el ser observado es decisión propia existen dos opciones

diferentes: ser observado como sujeto en sí o como mero objeto. Sea cual sea la opción en la que se ubique el objeto observado con relación al “otro”, existe aquí un conflicto, una construcción constante de subjetividades.

7.1.2. La interpretación comunicativa (mcluhiana) del Narciso

El proceso, según lo sugiere McLuhan puede ser comprendido de un modo diferente, veamos su explicación: “el punto importante de este mito es el hecho de que el hombre en seguida se siente fascinado por cualquier extensión suya en cualquier material diferente de él. [...] la sabiduría del mito de Narciso no conlleva ninguna alusión a que éste se enamorara de algo a lo que considerara como sí mismo” (McLuhan, 1996, 61 – 62).

De lo que se trata, según su planteamiento, es de un proceso de liberación de las tensiones ejercidas sobre el sujeto a través de una prótesis o extensión tecnológica, acto seguido se ejecuta un efecto narcótico, es decir, de insensibilización o de amputación, que delega en la prótesis la presión y las tensiones que antes se ejercían directamente sobre el individuo. De algún modo, lo que se busca no es tanto la afirmación del ego, como la proyección del mismo en un otro ajeno sobre el que se ejecuta la presión.

Así pues, como decíamos, McLuhan cuestiona la interpretación habitual de la figura de Narciso de la siguiente manera: “Tal vez sea revelador de los prejuicios de nuestra cultura intensamente tecnológica, y por lo tanto narcótica, el que durante mucho tiempo hayamos interpretado la historia del narciso como si significara que éste se hubiese enamorado de sí mismo y que creyera que él mismo era el reflejo.[...] Este es el sentido del mito de narciso. La imagen del joven es una autoamputación o extensión inducida por presiones irritantes” (1996, 62)

Veamos esto que plantea el autor canadiense a través del ejemplo de un *lifecaster* que a lo largo de la investigación estuvimos observando.

Frank Taylor es un hombre estadounidense que desde 2009 transmite su vida

cotidiana por internet³³. Como el mismo *lifecaster* lo plantea en su página, inició el proceso de transmisión de su cotidianidad, no para exhibirse a sí mismo, si no como un sistema de seguridad. Al tener cámaras de video sobre su hogar, podría vigilarlo por la página de *Justin.tv* cuando quisiera. No obstante, cómo el portal es abierto al público, sucedió que muchas personas empezaron a seguir lo que mostraban sus cámaras y a entablar diálogos con Frank, delegándose en ellos la responsabilidad también de procurarle a éste seguridad, y aliviándose por esta vía un poco de la preocupación por el cuidado de su espacio. Posteriormente a esto es que sus registros de video se convierten en un canal de *lifecasting*, donde Frank era el protagonista de su propia historia, pero además un espacio en el que los otros cuidan de algún modo de su propia seguridad.

A partir de este recuento podemos ver cómo lo que plantea McLuhan tiene sentido desde su concepción de Narciso. Frank al exponerse no estaba reafirmando su ego, si no que por medio de los dispositivos electrónicos como las cámaras, proyectaba la imagen de él que ya venía a ser un otro ajeno. Un otro sobre el cual las presiones existentes, como los miedos o la inseguridad menguaban. Ahí la imagen, como lo piensa McLuhan (1996, 62) funciona “*como antiirritante*” en tanto “*la imagen produce un entumecimiento generalizado*”

Estas dos posturas en torno al concepto de Narciso, como una posible respuesta al fenómeno de exposición de la vida cotidiana, permiten mirar la noción de *lifecasting* desde un contexto más amplio. Contexto que se hace necesario, en tanto las dinámicas de exposición evidenciadas a través de dicho fenómeno comportan motivaciones divergentes, las cuales no pueden explicarse de manera reduccionista a través de una idea de espectacularización de la vida cotidiana o mero exhibicionismo. En ese sentido pensamos, que el fenómeno del *lifecasting* evidencia cuestiones de configuración de la subjetividad y de las relaciones intersubjetivas que merecen explorarse como cuestión central de otra investigación.

³³ A datos de abril de 2011, a Frank lo siguen de manera constante 191 personas y a lo largo de sus transmisiones lo han visto más de 404 mil veces, entre seguidores y *lifeviewers* ocasionales.

7.2 La convergencia de tecnologías en el ciberespacio, en la configuración de las relaciones a distancia

La realidad superó la ficción, esos escenarios alguna vez imaginados por Orwell y Gibson, frente a las utopías metropolitanas del control y el dominio planificado del territorio, se configuran hoy.

El auge de las tecnologías de la comunicación digital y la convergencia de éstas en internet, han permitido a lo largo del siglo XXI otras formas de interconexión entre las personas. Aparatos como los teléfonos que en su desarrollo se han convertido en *asistentes digitales personales*³⁴, posibilitaron nuevas maneras de apropiación por parte de los usuarios.

Estas tecnologías que antes eran usadas como medios de comunicación entre dos personas de forma oral, hoy permiten conexiones entre múltiples sujetos, configurando además otras posibilidades de comunicación, como las del uso de lenguajes de corte taquigráfico producto de los mensajes de texto y los e-mails, por citar sólo algunos ejemplos que se hacen evidentes en el marco de esta investigación. Además del universo de formas expresivas propias de los contextos digitales y multimediales, como las de transmitir la vida cotidiana en vivo y en directo.

En este contexto de relación de sujetos, a través de la exposición de sus cotidianidades, aparece un nuevo tejido de personas que se observan entre sí y que integrados a través de tecnologías digitales generan lo que Javier Echeverría definió como *telépolis*: esa posibilidad que tenemos los ciudadanos de hoy, de interrelacionarnos a través de la distancia, con toda la heterogeneidad propia de las interconexiones que posibilita el ciberespacio. Heterogeneidad que no sólo

³⁴ Por su sigla en inglés, son conocidos como PDA (Personal Digital Assitant). Hablamos de las dispositivos tecnológicos de bolsillo y/o los smartphones, que cumplen muchas de las funciones de una computadora convencional

transformó las maneras de comunicación, sino también las mismas subjetividades. Así, como el *agón* soportaba los modos expresivos y de deliberación de los que hacía uso el ciudadano de la *polis* griega. Así como la lectura, el libro y la prensa dieron forma a la ciudadanía y a las democracias modernas, las tecnologías digitales y las mediaciones tecnológicas dan soporte a otros modos de habitar y constituir la urbanidad sobre la base de nuevos modos expresivos, otras formas de la percepción y la presencia.

“Los medios de comunicación, y en particular la televisión, constituyen parte de la infraestructura de Telépolis, conjuntamente con otras tecnologías de teleconexión. Telépolis existe en la medida en que los ciudadanos se interrelacionan a distancia, bien sea directa o indirectamente. En su manifestación actual, la mayoría de los ciudadanos (los telepolititas) tienen una participación puramente pasiva en la vida social: son espectadores. Sin embargo, también se van desarrollando otras formas de vida telepolítana (por ejemplo, el correo electrónico) que posibilitan su participación activa y su organización en grupos de libre elección”. (Echeverría, 1994)

Bajo este panorama, el escenario de la *telépolis*, el mismo que se hace evidente en el contexto que hemos analizado, requiere de otras maneras de reconocimiento, gracias a que estas nuevas posibilidades de comunicación mediatizada, propone otros mapas para entender la potencia comunicativa entre personas.

Estas consideraciones nos ubican en un lugar distinto a miradas apocalípticas, que condenan las innovaciones, al ver en ellas amputaciones de la esencia orgánica de lo humano, soportadas más en la unidad del sujeto de la ciudad (el ciudadano), que en la multiplicidad de ampliación dinámica y viva de los modos de habitar urbanos.

De este modo, las tecnologías de la información y la comunicación que fundan las *telépolis* contemporáneas, generan otras maneras de relación que están mediadas

por dispositivos de comunicación y que se dan entre sujetos que jamás se han encontrado cara a cara. Escenarios en los que se encuentran tanto nuevas formas de subjetividad, como de socialidad y, a través de ello, otras posibilidades de darse de las memorias y de entenderse la cotidianidad a partir de una digitalización creciente de las interacciones cotidianas.

Estamos ante espacios de saber-poder, textos complejos e interconectados (hipertextos) y gestos que se valen de la imagen, la palabra escrita, el sonido, las simulaciones, la información georeferenciada que dan lugar a verdaderas multiplicidades dinámicas o como lo define Lévy (2004, 121, 122): *cosmopédias*.

Estas formas de representación y de presentación del saber común en los nuevos espacios públicos digitales se redefinen constantemente y pueblan, cada vez con más fuerza, los espacios vitales de las sociedades actuales, configurando nuevos ambientes y ecologías mediáticas. Ecosistemas en los que se dan altos flujos de información que a veces no se pueden procesar con facilidad.

Se trata, en cualquier caso, de las socialidades contemporáneas en las que la subjetividad, al redefinirse tras la virtualización del cuerpo y del espacio, da lugar a avatares, a personalidades múltiples, a extensiones de sí a través de las cuales nos contactamos con otras personas a partir de lo cual encontramos otras maneras de poblar y habitar el espacio digital, el espacio del conocimiento: el ciberespacio. Estas condiciones, como lo vimos en los capítulos que preceden estas conclusiones, dan la posibilidad en el individuo, de la construcción de ficciones de sí, a partir de las narraciones compartidas, fáciles de ejecutar por la mediación tecnológica.

7.3 Oda a la amnesia, o de cuando la memoria secuencial se deshace como causa de subjetivación

“No es que tengamos imaginación, memoria y hábitos, es que somos imaginación, memoria y hábitos: ellos son nuestro ‘sí mismo’, ese sí mismo que difiere del ‘Yo pienso’ y que le precede; nuestro ser llega literalmente hasta donde llega nuestra memoria (somos lo que hemos podido retener del pasado, el pasado que tenemos presente), hasta donde llega nuestra imaginación (somos lo que de nosotros podemos proyectar hacia el futuro, lo que podemos imaginar desde el presente como futuro previsible), hasta donde llegan nuestros hábitos (ya que nuestro ser consiste en proyectar el pasado hacia el porvenir), y todas estas afirmaciones tienen, además de sentido metafísico, también un sentido ‘biológico’ o ‘psico-biológico’”.

José Luis Pardo – El sujeto inevitable.

Somos tanto como el conjunto de texturas en el que nos trenzamos. Haces de relaciones, puntos de interconexión, modalidades y variaciones del vínculo social, formas de inteligencia colectiva, que hacen que nuestra memoria biológica se disemine en las redes dando lugar a diversas formas de inteligencia distribuida.

Las nuevas conexiones colectivas a escala global, hacen frente de manera contundente a la idea de subjetividad moderna, estrechamente vinculada a conceptos fijos como los de identidad, responsabilidad y voluntad.

Somos, en palabras de José Luis Pardo (1996), “el conjunto de nuestras memorias disgregadas protésicamente, el conjunto de nuestras imaginaciones exteriorizadas en nuevos dispositivos, a la vez, angélicos y monstruosos, la materialización de

nuestros hábitos trazando trayectos, al mismo tiempo, itinerantes e irradiantes, es decir sedentarizantes y nomádicos”³⁵.

En este contexto, denso en informaciones e intenso en conexiones, los conocimientos han excedido la capacidad de almacenamiento de nuestra memoria biológica y de los mecanismos de recuperación narrativa de las mismas; esto como resultado de la propagación de formas posibles para dicho almacenamiento, y de una transformación en las técnicas y tecnologías de recuperación de los relatos biográficos (mnemotecnias) que toman como forma ya no la línea recta de la cultura libresca, sino tal vez la posibilidad de múltiples entradas, característica de la era *neobarroca*: una época hecha de saturaciones, repeticiones, monstruosidades y fragmentaciones. (Calabrese, 1999).

En sentido estricto, no podríamos hablar de una desaparición de formas de singularización que conducen el conjunto de la actividad humana a una actividad puramente colectiva o social. Es simplemente que esas singularizaciones que han sido registradas como subjetividad o individuación, han cambiado las superficies de inscripción de las memorias, de tal suerte que la unidad psicobiológica establecida por la secuencia y la aparente continuidad de ciertas trayectorias de sinapsis neuronales termina siendo rota, diseminada y expandida.

Ahora el sujeto, con esta posibilidad que tienen en las tecnologías de comunicación digital, logra encontrar otra opción de superficies de los que se sirve para el registro de su memoria. Es decir, la máquina se extiende cada vez más al mundo humanizado. En esta medida, la ampliación de las superficies y soportes de registro mnemotécnico y la complejización de los procesos para la recuperación narrativa de las memorias exteriorizadas y materializadas, propias de nuestras sociedades

³⁵ Para ver una ampliación del papel del espacio irradiante y el espacio itinerante como modos de configuración espacio temporal véase: LEROI-GOURHAN, André, *El gesto y la palabra*, Traducción de Felipe Carrera D. Universidad Central, Ediciones de la Biblioteca, Venezuela, 1971.

telepolitás, impiden la unidad del reporte biográfico y con ello el efecto de unidad de sujeto propia de otros momentos de nuestra sociedad³⁶.

Un poco como en *Memento*, la película de Christopher Nolan, en la que Leonard, un personaje quien ha perdido la capacidad de su cerebro para alojar y registrar sus memorias en términos de continuidad narrativa y unidad biográfica, debe hacer uso de notas rápidas (*post its*), fotografías y tatuajes que le permitan dar continuidad al relato de su propia vida en función del propósito de acción que le moverá en toda la película, pese a ello el complejo de situaciones y contingencias que le rodean fracturan constantemente el relato de continuidad que intenta y por lo tanto su propia unidad biográfica se rompe, se disgrega.



Figura 64. Uso del cuerpo y el tatuaje como técnicas de registro de recuerdos. Fotograma extraído del film *Memento* (Amnesia). Director Christophe Nolan. 2000

³⁶ Es claro como para un pensador como McLuhan el individuo es un efecto del modo de inscripción, las formas mnemotécnicas y los modos de construcción de conocimiento derivadas del libro entendido como objeto cultural que materializa y disemina la cultura occidental, en la Edad Media las funciones de aprendizaje colectivo eran más comunes que las posteriores formas de estudio individual que hicieron de las producciones intelectuales, antes resultado de la producción colectiva, trabajos de autor y atribución individual. Desde este punto de vista los modos de inscripción, registro y transmisión modifican las posibilidades de individuación, subjetivación y singularización.

Así, los soportes de inscripción de la memoria y los modos de recuperación de los registros han cambiado, por lo tanto los sujetos también. De tal manera que advertimos en tales depósitos, aspectos consustanciales al *ex-istir* y ya no, como desde una perspectiva idealista de las filosofías de la conciencia, elementos accesorios frente a la preeminencia y supuesta unidad de los actos de conciencia.

Estamos frente a otra configuración estética, en un sentido renovado, de los modos de singularización de lo humano atravesados todos ellos por intersecciones entre los modos de inscripción de la memoria y su recuperación como relatos hipertextuales, multimediales y cosmopédicos, por las formas renovadas de la imagen y la imaginación, por los hábitos mediados a través de objetos tecnológicos que pueblan nuestra cotidianidad, simulacros acelerados confeccionados en contextos tecnoinformáticos, por las formas de relación establecidas por comunidades de sentido virtualizadas. Colectivos inteligentes que compiten o cooperan, según sea el caso, por la apropiación y modificación de los modos diseminados de inteligencia colectiva.

7.4 Dónde estamos y para dónde vamos: del *lifecasting* y las tecnologías de diseminación de las memorias subjetivas

Más allá de las visiones moralistas sobre las prácticas de *lifecasting* que evitamos a toda costa en este ejercicio de investigación, aparece su potencial como dispositivo de configuración de las memorias subjetivas en el contexto de la cibercultura y como mecanismo de reacción-sujeción a las prácticas panópticas de una sociedad de la vigilancia y el control generalizado, una sociedad que refina sus dispositivos de poder y sus regímenes de visibilidad, de tal suerte que como indica Deleuze (1996, 283): “las sociedades de control actúan mediante máquinas de un tercer tipo, máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo son la piratería y la inoculación de virus. No es solamente una evolución tecnológica, es una profunda mutación del capitalismo”.

Pero no sólo del capitalismo, completaríamos nosotros, sino además del complejo sociotécnico de producción de valor, sentido y subjetividad que deriva de tales agenciamientos maquínicos.

Como lo planteamos al principio de este trabajo, el interés del ser humano por representarse no es algo nuevo, y las prácticas de *lifecasting* a través del video potencian esas posibilidades. Para la modernidad la carta, el diario y el relato autobiográfico constituyeron los modos privilegiados de recuento de la propia experiencia, de reconstrucción de la cotidianidad en perspectiva intimista y de creación de un efecto de subjetividad tejida por los hilos de la escritura y la secuencialidad de la palabra articulada en relato. La subjetividad de la modernidad es preponderantemente escritural, las contemporáneas acuden a la imagen digitalizada y a la pluritextualidad que permite el diálogo en pantalla a través de chat entre *lifecasters* - *lifeviewers*, como los hemos denominado en este trabajo; otredades de una cotidianidad expuesta y deliberadamente abierta a la mirada ajena. De este modo, el cambio de tecnologías de registro de la existencia constituye un cambio en las subjetividades en tanto que narradas.

Los simples ejercicios de leer y escribir marcan una de las primeras y más completas formas de subjetivación, tal como lo señala Michel Foucault (1999) en su texto "Escritura de sí", al recoger las reflexiones y la propia práctica escrituraria del pensador romano Séneca³⁷.

La escritura de libros personales de meditación, asociables a lo que hoy conocemos como diarios, en aquel contexto, los *hypomnemata* y, posteriormente, la correspondencia, son vistas como prácticas escriturarias que representan, para Foucault, la más legítima forma de exteriorización del pensamiento, de la mente, además de un esfuerzo de autoentrenamiento y de concientización del propio

³⁷ El texto que constantemente referencia Foucault es Cartas a Lucilo

cuerpo, evidente, por ejemplo, en las descripciones de quienes cultivaron en algún momento el género epistolar, al dar cuenta de los estados de salud y las mismas prácticas cotidianas, condiciones y escenas que en otras modalidades narrativas y enunciativas no tuvieron cómo aparecer.

Las escrituras de sí, como las llama Michel Foucault, hacen parte de las tecnologías del yo, las cuales se acompañan de procedimientos de registro que instituyen el arte de *cuidar* la propia existencia. El *cultivo de sí*, el *cuidado de sí*, como principios orientadores de la acción a medio camino entre estética y política de constitución e subjetividad.

De este modo, Foucault (1990, 61, 62) señala cómo: “Escribir también era importante en la cultura del cuidado de sí. Una de las características más importantes de este cuidado implicaba tomar notas sobre sí mismo que debían ser releídas, escribir tratados o cartas a los amigos para ayudarles, y llevar cuadernos con el fin de reactivar para sí mismo las verdades que uno necesitaba. Las cartas de Séneca son un ejemplo de este ejercicio de sí”.

Ahora bien, la sofisticación de las tecnologías de comunicación digital de nuestra época han permitido el refinamiento de los canales de registro y un cambio en la temporalidad del recuento. En esa evolución de formas de representación que utilizó el ser humano a lo largo de la historia, y luego del surgimiento y popularización de la fotografía, apareció en los escenarios domésticos una nueva manera de conservación pictográfica de la vida grupal: el álbum de familia³⁸, un soporte de inscripción de los ciclos y las genealogías a través de una tecnología de registro de la pura exterioridad, en la que cabe, por supuesto, al mismo tiempo, la intervención subjetiva del ojo que mira, encuadra y compone la escena. Adicionalmente, las cámaras instantáneas (Polaroid a la cabeza), aceleraron la incorporación de estos

³⁸ Armando Silva (1996) en su texto *Álbum de familia*, plantea el tema de éstos, como dispositivos sociosemióticos.

dispositivos a viajes y actividades personales permitiendo la configuración de interesantes archivos personales con registros de actividades cotidianas.

Este camino continuó posteriormente con la popularización de las cámaras de registro audiovisual, las *handycams* o cámaras manuales, pasaron a ser parte del repertorio de *gadgets* para la captura de eventos cotidianos que, sumados a la simplificación de las herramientas de edición no lineal, han permitido la consolidación de una amplia videoteca universal que recoge el acontecer diario de nuestra civilización.

Buena parte de esos registros o, por lo menos, de la estética asociada a ellos, ha sido incorporada en los relatos audiovisuales de nuestra época. Proyectos como *The Blair Witch Project* o estéticas como la propuesta por Dogma 95, exploran al máximo ese efecto realista que posibilitaron estas tecnologías apropiadas y, paralelo a ello, en el plano de los usuarios comunes, los *vlogs* se convirtieron en una forma si no habitual, por lo menos posible, de contarse a sí mismo, que aunadas a plataformas de contenidos colaborativos generados por los usuarios y a medios sociales (Social Media) típicos de la oleada Web 2.0, han configurado el repositorio más grande existente de documentos sobre la cultura actual. En este sentido, la exposición de *lifecasters* en los canales de *lifecasting* que analizamos a lo largo de este trabajo, son esa evolución de los *vlogs* o videos de diarios, evolución en tanto la actitud intimista del diario – haciendo referencia a los diarios escritos tradicionales – opta por un carácter exhibitivo.

En este orden de ideas, las mutaciones en la ecología mediática contemporánea han favorecido la emergencia de otras tecnologías del yo, y de otras modalidades de las escrituras de sí. Una escritura de sí que se torna, rápidamente, en *ex-hibición* de sí, *con-tacto* con el otro gracias a la mediación de la pantalla y el *chat*. Así, como propone Alain Renaud citado por Jean Baudrillard (1990, 13), los regímenes de visibilidad asociados a estas posibilidades de exhibición, se modifican en relación con los dispositivos de captura y las tecnologías de la imagen, las cuales “(...)se

inscriben en un proceso de transformación cultural global, que por su eficacia, llevan a la más alta potencia. El conjunto de los gestos culturales se encuentra modificado, desplazado, reestructurado, ya se hable del tratamiento del ejercicio social del saber, de la producción material, de la memoria, de la comunicación o de la creación”.

De este modo, el *lifecasting* como materialización de esas tecnologías de registro subjetivo, permite la toma directa de la vida personal y la publicación de la intimidad en tiempo real, de tal suerte que la elaboración e idealización de la vida cotidiana que permitía el tiempo diferido en la escritura, se desvanece en un relato continuo y sin cortes de la propia cotidianidad con sus detalles y banalidades, favoreciendo el despliegue de una performatividad a medio camino entre el efecto realista del *reality show* y la sinceridad intimista de la confesión.

Se trata pues, de una intimidad que exhibida y puesta a la mano de cualquier navegante se torna *extimidad*, como lo define Lacan y que retoma Sibilía. Concepto que revela una forma compleja de pliegue entre la interioridad subjetiva y la exterioridad de la exposición que obliga pensar en otros tipos de subjetividad que, entre transparentes y opacas, se juntan en el flujo de informaciones, imágenes y sonidos del ciberespacio.

7.5 *Lifeloggging*: el siguiente estadio del *lifecasting*

Es claro para el horizonte investigativo que proyecta este trabajo, que la mutación de las tecnologías de registro de la cotidianidad y de datos personales no ha parado su proceso de transformación y de sofisticación. Es así como aparece una nueva forma denominada *lifeloggging*, para la que no existe aún traducción, la cual consiste en términos de Stefan Sonvilla-Weiss (2008, 73), en la posibilidad de: “(...) grabar y almacenar conversaciones cotidianas, acciones y experiencias de sus usuarios,

habilitando su reproducción posterior y facilitando su recuperación para la memoria. El interés emergente en el concepto de sistemas de lifelogging proviene de la capacidad creciente de almacenar y recuperar fragmentos de la propia vida a través de dispositivos computarizados³⁹.

Es así como la combinación de sistemas de información georeferenciados, grabación y proyección de video a través de gafas, sensores de movimiento conjugados con conectividad, aplicaciones de realidad aumentada, aplicaciones en línea y servidores de computación de nube, permiten a un usuario hacer un registro multicanal de sus actividades paso a paso, todo esto integrado en un equipamiento portable, mimetizado con el vestuario cotidiano y con lentes de sol aparentemente “normales”.

En este caso el tipo de aparato de registro cambia la perspectiva de tercera persona que proveen los servicios de *lifecasting*, por una aproximación en primera persona a los contextos y situaciones del *lifelogger*.

Así, esta transformación de la perspectiva de visión permite al espectador transitar de la condición de *lifeviewer*, a una efectiva inmersión en la mirada del *lifelogger*. En ese contexto, el que se avisa después de estas dinámicas de transmisión de la vida cotidiana a través de internet, el portador de esta tecnología de registro tiene la posibilidad de acceder a datos referentes al contexto espacial en la que se encuentra a través de aplicaciones de realidad aumentada que le indican posición geográfica, proximidad de su red de amigos, entre otras informaciones sensibles al contexto.

³⁹ Traducción del autor. El texto original reza: “(...)record and store everyday conversations, actions, and experiences of their users, enabling future replay and aiding remembrance. the emergent interest in the concept of lifelogging stems from the growing capacity to store and retrieve traces of one’s life via computing devices”.

Para entender de una manera gráfica el proceso de *lifelogging*, hemos elaborado la siguiente imagen:

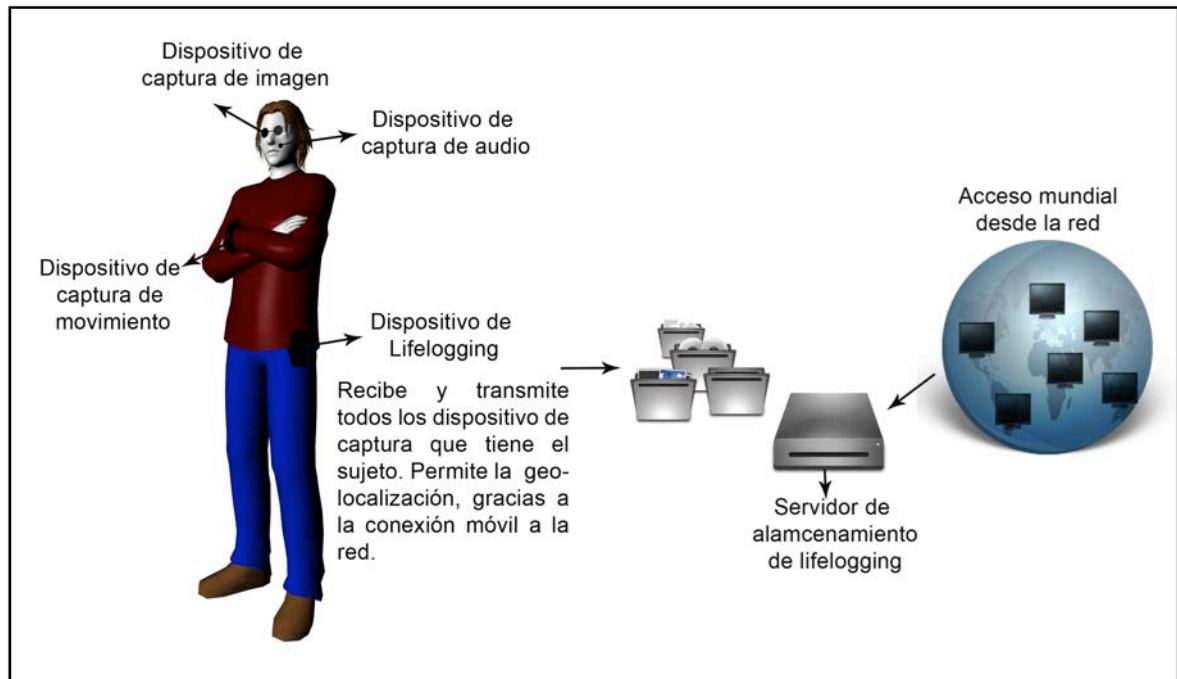


Figura 65. Representación gráfica de un sistema de *lifelogging*.

Desde este orden de ideas, surgen cuestionamientos del orden político y estético, que nos llevan a preguntarnos sobre ¿qué posibilidades de explotación política, económica y de control tendría la información transmitida por un sistema de *lifelogging*?, ¿qué relatos y narrativas resultarían posibles a partir de la emergencia de una figura que podríamos denominar como *lifeliever*⁴⁰?, ¿qué implica ver la vida del otro en primera persona?.

Así, si el núcleo de valor asociado a los servicios Web 2.0 está vinculado a la cualificación de las bases de datos a través de la segmentación de las informaciones para la identificación de los individuos y la automatización de procesos, entonces la recuperación de esa información, de los datos, para fines específicos, habrá de

⁴⁰ En igual lógica que en el caso anterior en donde se planteó una relación entre el que emite el registro de su vida (*lifecaster*) y quien lo ve (*lifeviewer*), en el caso del *lifelogging* resulta conveniente plantear una relación análoga entre quien constituye una memoria en línea de su vida (*lifelogger*) y el que ve esa vida con una perspectiva de primera persona (*lifeliver*).

constituirse en buena parte de la actividad que tendrá lugar en el ámbito de la computación ubicua y de nube asociada a las tecnologías de memoria en línea (*lifelogging*).

El acceso a los datos personales constituye entonces la base del debate actual sobre el uso de información, pues su lugar presente y de valor económico, simbólico y de poder, hace de este un escenario de nuevas disputas sociales a partir de las cuáles se pueden filtrar nuevas formas de tensión y asimetría.

Ahora bien, lo que proyecta el nuevo estadio de desarrollo de las tecnologías de registro de la cotidianidad, denominado *lifelogging*, pone de presente la anticipación hecha por Deleuze (1996, 251) en el texto “Post-scriptum sobre las sociedades de control” en donde señala:

“En cambio, en las sociedades de control, lo esencial ya no es una marca ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña [mot de passe], en tanto que las sociedades disciplinarias están reguladas mediante consignas [mots d’ordre] (tanto desde el punto de vista de la integración como desde el punto de vista de la resistencia a la integración). El lenguaje numérico de control se compone de cifras que marcan o prohíben el acceso a la información”

Siguiendo a Deleuze, la contraseña es la llave de acceso a formas de control sofisticadas en donde la segmentación, procesamiento y análisis de los datos inviste a su poseedor de poder y de posibilidades de control.

Pese a ello, la visión de Sonvilla-Weiss no resulta tan apocalíptica, en tanto lo que ve en estas formas de registro y en esta emergencia de nuevas formas de generación de valor, revierte las posibilidades de control disciplinario en las sociedades actuales o, por lo menos, configura otro escenario distinto al

plenipotenciario panóptico de las sociedades de control, el cual se denomina como “sinóptico”. Sigamos a Sonvilla-Weiss “2008, 86) en su exposición:

“Bauman sostiene que el panóptico obligó a la gente en la posición en la que se pudo ver, pero un Sinóptico por otra parte no necesita la aplicación. El poder de la vigilancia se está extendiendo entre todos nosotros. Por lo tanto, constituyen el Sinóptico por tener tanto la posibilidad de estudio y de ser parte del aparato. El poder penetrante de vigilancia emerge a través de señales, redes y conexiones a Internet y que se nos conecta con imaginación. En última instancia, todos somos parte del juego de la vigilancia, se reunieron en un medio electrónico, donde en una colección de ficción que vemos en los seleccionados. Estamos ávidos de su vida privada. heredero de privacidad es nuestra publicidad requerida”

Ahora bien, esta reversión del *panóptico* en *sinóptico* no disuelve las relaciones de poder, tan sólo pone en el lugar del sujeto el dispositivo de registro tornándole en parte esencial de todo el sistema de vigilancia. El conjunto de preguntas y necesidades de respuesta que abren estas reflexiones exceden desde luego las pretensiones y alcance de la presente investigación. Sin embargo, a continuación incluimos un gráfico de síntesis que pretende mostrar, a manera de insinuación, este tránsito de las tecnologías de registro de la vida cotidiana que se convierte en trazado para un potencial programa de investigaciones a largo plazo:

Forma de configuración del registro	Diario - Autobiografía	Álbum fotográfico	Videodiario	Lifecasting	Lifeloggging
Dimensiones del registro					
Aparato de registro	Libro	Fotografía	Video	Video-streaming	Tecnologías ubicuas. Computación de nube
Temporalidad del soporte de la memoria	Diferida	Revelable	Editable	En vivo	Procesable
Perspectiva del otro que observa	Lector	Espectador	Televidente	<i>Lifeviewer</i>	<i>Lifeliver</i>

Tabla 12. Tránsito de tecnologías de registro de la vida cotidiana.

En este orden de planteamientos, y como lo postulamos al principio de esta tesis, las maneras humanas de preservarse en el tiempo no son nuevas. Lo contemporáneo, es una manera – si se quiere – evolucionada de registro y conservación de la memoria.

Las cotidianidades transmitidas a través de la internet gracias a la mixtura de tecnologías de comunicación digital, nos están mostrando en ese sentido, que son una etapa más del camino de la humanidad por relacionarse, en un plano llamado virtual, que como lo vimos, no es oposición a lo real. Un plano que permite, no sólo las dinámicas de relación, sino también las posibilidades de conservación del registro de la vida cotidiana.

A partir de este trabajo, nos adentramos un poco en ese escenario que se propone en un futuro. Las dinámicas de transmitir nuestra vida en vivo y en directo, para que sea seguida por cualquier persona en otra parte del mundo, son sólo un trayecto

para el *lifelogging*, trayecto que como dimos cuenta, ya han empezado a recorrer sujetos como Gordon Bell, con el proyecto MyLifeBits apoyado por Microsoft.

Las dinámicas de relación entre sujetos, la configuración de los ambientes inmediatos donde desarrollamos nuestras cotidianidades, las reglas de usos y comportamientos en estos proceso de transmisión, las nuevas formas del lenguaje, la oralización del texto y éste como un sistema que toma fuerza para llevar a cabo los flujos de comunicación entre personas, la posibilidad de gestar otras historias de sí mismo creadas a partir de la inteligencia colectiva en las llamadas narrativas colaborativas, los niveles diferenciadores entre nativos, colonos, migrantes, y excluidos digitales y la concepción de lo virtual como otro plano que no se opone a lo real, son apenas unas líneas orientadoras del devenir del individuo, en esa lucha por conservar la memoria.

Ésta tesis es sólo un punto de partida que nos interesa continuar, en las dinámicas de entender la exposición de los sujetos como una manera de vivir lo virtual como otro plano posible. Aquí no se cierra esto, acá se deja abierta la puerta para seguir analizando las dinámicas relacionales y los modos de conservación de la memoria posibles a través de la evolución de las tecnologías de comunicación digital.

BIBLIOGRAFIA

ARSENAUT, Amelia H; CASTELLS, Manuel (2008). *"The structure of dynamics global. Multi-Media Business"*. University of southern California

BAUDRILLARD, Jean (et. al.), *"Videoculturas de fin de siglo"*, Cátedra, Madrid, 1990

BELL, David. (2007). *"Cyberculture theorists. Manuel Castells and Donna Haraway"*. Routledge. New York.

BELL, Gordon & GIMMELL, James (2010). *"Your life, uploaded"*. Penguin group. New York.

BENJAMIN, Walter. (1972). *"La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica"* en *Discursos interrumpidos I*. Editorial Taurus. Buenos Aires

BERENGER, Xavier. (2007). *"El medio es el Diseño Audiovisual. El Medio es el Programa"*. Universidad de Caldas, Manizales

BLEICHMAR, Norberto M., BLEICHMAR Leiberman Celia. (1971) *"El Psicoanálisis después de Freud"*. Editorial Paidós. México

CALABRESE, Omar. (1999). *"La era neobarroca"*. Cátedra, Madrid.

CANTONI, Rejane,.(2008).*"Máquinas de pensar. Máquinas de pensamiento"*. Aurelia Rivera/Nueva Librería, Buenos Aires

CASTAÑARES, Wenceslao (1995). *"Géneros realistas en television"*. Servicio de publicaciones UCM. Número 1.

CASTELLS, Manuel. (2000).*"A sociedade em rede"*. Editorial Paz e Terra. 8 edición. Rio de Janeiro.

COBO ROMANI, Cristóbal; PARDO KUKLINSKI, Hugo. (2007). "*Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*". Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso. México DF.

DEBORD, Guy-Ernst. (2002). "*La sociedad del espectáculo*". Editora Nacional, Madrid.

DELEUZE, Gilles. (1996). "Post-scriptum sobre las sociedades de control", en: *Conversaciones, Pre-Textos*, Valencia

DUBOIS, Philippe. (2000). "*Máquinas de imágenes : una cuestión de línea general*". En VIDEO, CINE, GODARD. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

DUFOUR Dany-Robert. (2007). "*El arte de reducir cabezas*". Editorial Paidós. Barcelona.

ECHEVERRÍA, Javier. (1994). "*Telépolis*". Editorial Destino. Barcelona.

ECO, Umberto (1986) "*Televisión: la transparencia perdida, la estrategia de la ilusión*". Lumen, Barcelona.

ENTEL, Alicia. (2008). "*Dialectica de lo sensible*". Editorial Aidos. Buenos Aires.

FOUCAULT, Michel. (1990). "*Tecnologías del yo y otros textos afines*". Paidós, Barcelona

(1999). "*La escritura de sí*", en: *Estética, ética y hermenéutica*, Paidós, Barcelona.

GIBSON, William. (1994) "*Neuromante*". Editorial Minotauro. Barcelona

GOFFMAN, Erving. (2002). "*La representación del yo en la vida cotidiana*". Editora Vozes, Petrópolis. 10 Edición. Rio de Janeiro.

HELLER, Agnes. (1991). *"Sociología de la vida cotidiana"*. Ediciones Península. 3 Edición. Barcelona

KRAUSS, Rosalind. (1976) *"Video arte: La estética del narcisismo"*. Catálogo "Primera Generación. Arte e imagen en movimiento. The MIT Press. Michigan

LA FERLA Jorge. (1998). *"El medio es el diseño. Madre Televisión"*. Eudeba. Buenos Aires

(2000). *"El medio es el diseño. Estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación"*. Editorial Eudeba. 3 edición. Buenos Aires.

(2007). *El medio es el diseño. Videovacío o el diseño de una obra video*. Universidad de Caldas. Manizales.

LEROI-GOURHAN, André. (1971). *"El gesto y la palabra"*. Traducción de Felipe Carrera D. Universidad Central, Ediciones de la Biblioteca. Caracas.

LESSIG, Lawrence. (2001). *"El código y otras leyes del ciberespacio"*. Taurus. Madrid

LEVIS, Diego. (2009). *"La pantalla ubicua"*. La Crujía. Buenos Aires.

LEVI-STRAUSS, Claude. (1987). *"Antropología estructural"*. Editorial Paidós. Primera edición. Barcelona.

LÉVY Pierre. (1999) "Ciberespai i Cibercultura" Artículo presentado en la Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona

(1999) *Qué es lo virtual*. Editorial Paidós. Buenos Aires

(2004). *"Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio"*. Organización Panamericana de la Salud

(2007). *"Cibercultura. Informe al consejo de Europa"*. Editorial Anthropos. Barcelona.

MACHADO, Arlindo. (2007). *"El medio es el Diseño Audiovisual. Repensando a Flusser y las imágenes técnicas"*. Universidad de Caldas. Manizales.

(2009). *"El sujeto en la pantalla"*. Gedisa. Barcelona.

MANOVICH, Lev. (2005). *"El lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación. ¿Qué son los "Nuevos Medios"?"*. Ediciones Paidós, ibérica. Barcelona.

MAZZIOTTI, Nora. (2006). *"Telenovela: industria y prácticas sociales"*. Editorial Normal. Bogotá.

McLUHAN Marshall. (1996). *"Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano"*. Editorial Paidós. Barcelona.

MUÑOZ ARIAS, J.A. (1987) *"Jean Paul Sartre y la dialéctica de la cosificación"*. Editorial Cincel. Madrid.

NEGROPONTE, Nicholas (1995). *"Ser digital"*. Editorial Atlántida. Buenos Aires

OLIVEIRA, Lucas (2010). *"Vivir conectados"*. Editorial Kier. Buenos Aires

PARDO José Luis, (1996) *"Tiempo de subjetividad. El sujeto inevitable"*. Editorial Paidós. Barcelona.

PISCITELLI, Alejandro (1998). *“Post/Televisión. Ecología de los medios en la era de internet.”* Paidós Contextos. Buenos Aires

PISCITELLI, Alejandro. (2009). *“Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación”*. Editoria Santillana. Buenos Aires

PRENSKY, Marc. (2001). *“Digital Natives, Digital Immigrants”*. MCB University Press, Volumen 9 No. 5.

SANTAELLA Lucia. (2007). *“El medio es el diseño audiovisual. El arte del silicio”*. Universidad de Caldas, Manizales

SIBILIA, Paula. (2008). *“La intimidad como espectáculo”*. Fondo de cultura económica. Buenos Aires

SIEGEL, Lee (2008). *“El mundo a través de una pantalla”*. Editorial Urano. Barcelona

SILBERMAN, Gaston, LOEW, Vivian (2010). *“Sin cortinas: Conversaciones sobre el ser humano digital”*. N.A. Buenos Aires

SILVA, Armando. (1996). *“Álbum de familia”*. Editorial Norma, Bogotá

SONVILLA-WEISS, Stefan. (2008) *“(In)Visible. Learning to Act in the Metaverse”* Springer, New York.

TAPSCOTT, Don. (1998) *“Growing Up Digital: The Rise of the Net Generationby”*. McGraw-Hill. Nueva York.

TAPSCOTT, Don. (2009) *“La era digital. Cómo la generación net ha transformado el mundo.”* McGraw-Hill. México. D.F.

TOFFLER, Alvin. (1980) *“La tercera Ola”*. Plaza & Janes Editores. Bogotá

TURPO GEBERA, Osbaldo Washintong (2008). *“La netnografía: un método de investigación en internet”*. Revista iberoamericana de educación. Número 47/2

VAN PEBORGH, Ernesto (2010). *“Odisea 2.0: las marcas en los medios sociales”*. La crujía Ediciones. Buenos Aires

VILLANUEVA, Eduardoo. (2006). *“Comunicación interpersonal en la era digital”*. Norma. Bogotá.

VILCHES, Lorenzo (2001). *“La migración digital”*. Editorial Gedisa. Barcelona

YUS, Francisco. 2010. *Ciberpragmática 2.0 Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Ariel Letras. Barcelona.

Páginas en Internet

Las figuras, tablas y gráficos que componen esta tesis fueron extraídas de

<http://www.justin.tv>

<http://www.itu.int/ict/statistics>

<http://www.imrc.kist.re.kr>

http://www.comscore.com/esl/Press_Events/Presentations_Whitepapers/2011/2010_Digital_Year_in_Review_Latin_America