

Buscar



# TFM

---

## DE USUARIO A REALIZADOR:

UN ACERCAMIENTO CRÍTICO A LAS NARRATIVAS DE LOS NUEVOS MEDIOS DESDE LA PROPIA EXPERIENCIA.

TIPOLOGÍA 4

Presentado por Valentina Paz Henríquez Ortiz

Tutor: Fernando Canet

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Máster en Producción Artística

Curso 2016-2017

Valencia, julio de 2017



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



MÁSTER en  
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

# TFM

---

## DE USUARIO A REALIZADOR:

UN ACERCAMIENTO CRÍTICO A LAS NARRATIVAS DE LOS NUEVOS MEDIOS DESDE LA PROPIA EXPERIENCIA.

TIPOLOGÍA 4

Presentado por **Valentina Paz Henríquez Ortiz**

Tutor: **Fernando Canet**

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Máster en Producción Artística**

**Curso 2016-2017**

Valencia, julio de 2017



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



MÁSTER en  
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Gracias a toda mi familia sanguínea y política, en el amplio sentido; a Fernando Canet que dirigió este trabajo y me enseñó la magia del punto y coma.

## RESUMEN

Desde la experimentación de una plataforma audiovisual como posible herramienta creativa en el trabajo artístico, se desprende una reflexión que contextualiza dicha plataforma desde una perspectiva crítica. Comenzando por una revisión histórica y social de los nuevos medios de comunicación; identificando algunas de sus características en la contemporaneidad; y buscando la posibilidad de narrativas disruptivas dentro de la misma plataforma, que puedan servir como referencia en un sentido amplio, ya sea encontrando similitudes o divergencias entre proyectos.

**Palabras clave:** Nuevos Medios, narrativas audiovisuales, internet, cultura participativa, web 2.0, vídeo online.

## ABSTRACT

From the experimentation of an audiovisual platform as a possible creative tool in artistic work, a reflection emerges that contextualizes the platform from a critical perspective. Beginning with a historical and social revision of the new media; Identifying some of its characteristics in the contemporaneity; And looking for the possibility of disruptive narratives within the same platform, which can serve as a reference in a broad sense, either finding similarities or divergences between projects.

**Keywords:** New media, audiovisual narratives, internet, participatory culture, web 2.0, online video.



## ÍNDICE:

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
1.2 Objetivos.....	8
1.3 Metodología.....	8
<b>2. REFERENTES TEÓRICOS Y DESARROLLO CONCEPTUAL.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Los Nuevos Medios de Comunicación.....</b>	<b>10</b>
- <b>2.1.1. Salto temporal:</b> De Benjamin a Manovich....	10
- <b>2.1.2. Liquidez, flujo y navegación:</b> Arte contemporáneo e internet.....	15
- <b>2.1.3. Zona sensible:</b> Interfaz de usuario.....	18
- <b>2.1.4. La pantalla detrás de la pantalla:</b> El cine como lenguaje precursor.....	21
<b>2.2. YouTube.....</b>	<b>24</b>
- <b>2.2.1. Reproducción en bucle:</b> Algunas características de la plataforma.....	24
- <b>2.2.2. Saltar el anuncio:</b> La posibilidad de discursos alternativos.....	29
-	
<b>2.3. <i>Follow and share:</i> Análisis de referentes artísticos.....</b>	<b>33</b>
<b>3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....</b>	<b>38</b>
3.1. Introducción.....	38
3.2. Metodología.....	42
3.3. Análisis del proceso.....	50

<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>54</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>57</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Cuando el ordenador se bloquea, la interfaz no responde y nos vemos desconcertadas por no entender lo que sucede al otro lado de la pantalla, acudimos al conocido *ctrl+alt+supr*, que nos cambia la perspectiva de usuarios; accedemos al administrador, el ordenador se fragiliza y establecemos una relación diferente con el aparato, abrimos las tripas del sistema, vemos qué sucede y tomamos una decisión: esperar a que responda, o forzar la salida.

Este pequeño juego de palabras nos permite establecer una metáfora con la que acercarnos a las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica. Podríamos aventurarnos a decir que todo el proceso de este trabajo tiene que ver con esta transición: de usuario a administrador, pero ya que se trata en concreto de la utilización de una plataforma audiovisual y de la capacidad de producir contenidos dentro de ella; nos quedaremos con la transición *de usuario a realizador*.

En enero del año 2016, comencé la activa experimentación de una de las plataformas audiovisuales más populares de la actualidad: YouTube. Dicha experimentación se centró en el diálogo de piezas audiovisuales intercambiadas con un artista residente en Buenos Aires. La utilización de la plataforma nos llevó a su cuestionamiento y reflexión en tanto espacio creativo, las aparentemente múltiples posibilidades que ofrece se vieron enfrentadas a la intención de llevar a cabo un trabajo de colaboración, evidenciando que sus posibilidades bajo esta premisa, eran mínimas, ya que posee un orden jerárquico que influye directamente en las posibilidades que ofrece.

Llegado cierto punto de desconcierto en la experimentación, nace la necesidad de entender aquello que podríamos denominar arbitrariamente como: los rasgos expresivos de la plataforma. Es decir, fue imposible continuar trabajando sin el acompañamiento teórico que hiciera de esa experimentación un trabajo consciente, que alejándome de las especulaciones vacías que como usuario amateur me perseguían, me hicieran entender esta plataforma como un productor de

sentido de la contemporaneidad, al mismo tiempo que la expresión de ella misma.

## 1.2. Objetivos:

A continuación los objetivos que me propongo:

- Reflexionar acerca del uso de los Nuevos Medios en el arte contemporáneo y/o expresiones culturales.
- Identificar el dominio del lenguaje audiovisual dentro de los Nuevos Medios.
- Posicionar a YouTube como plataforma audiovisual ícono de los nuevos medios a través de una apreciación crítica.
- Cuestionar, desde la práctica artística, la posibilidad de narrativas divergentes dentro de esta plataforma.

## 1.3. Metodología y estructura:

La metodología aplicada en este trabajo responde al cuestionamiento que acompaña la práctica de un trabajo experimental, por lo que se ha establecido un desarrollo conceptual que comienza preguntándose por los orígenes del soporte utilizado, su contexto histórico y social, las características de su lenguaje, su ordenamiento de los signos y sus posibles usos. Para su tratamiento se proponen tres capítulos estructurados en secciones, cada una de ellas tituladas en una jerga que acompaña su razonamiento interno.

El primer capítulo, *Los Nuevos Medios de Comunicación*, se centra básicamente en situar las nuevas tecnologías en un espacio y tiempo determinado, para lo que es necesario establecer una pequeña revisión histórica y análisis del contexto social en que se desarrollan, considerado siempre desde la perspectiva de sociedades occidentales u occidentalizadas. Las dos primeras secciones de este capítulo, *Salto temporal*; y *Liquidez, flujo y navegación*, se centran en esa breve revisión histórica y contexto social. Las dos siguientes, *Zona sensible* y *La pantalla detrás de la pantalla*, son dos secciones que, una vez establecida nuestra posición de usuarios, comienzan a introducir

nuestras posibilidades de acción. El primero haciendo alusión a una de las características principales de una interfaz de usuario y, el segundo, a las capas culturales sobre las que se funda nuestra relación actual con las pantallas.

El segundo capítulo *YouTube*, ya se centra totalmente en el uso de una plataforma en particular, empezando por algunas de sus características con *Reproducción en bucle* que contextualiza el origen y desarrollo de la plataforma en función de un modelo económico; y luego *Saltar el anuncio*, como la segunda sección, que se centra en identificar alguna iniciativa divergente o disidente dentro de la lógica de YouTube, que funciona como pequeño punto de fuga hacia otros espacios reflexivos.

El tercer capítulo, *Follow and Share*, propone como ejemplo algunos proyectos que podrían ser referentes de la producción realizada en un sentido amplio, pudiendo ser referente un proyecto por oposición o divergencia de los objetivos que se buscan.

Finalmente, la producción artística ha sido expresada a modo de memoria de la realización de un proyecto concreto, que encuentra sus orígenes en una metodología experimental y posiblemente errática.

## 2. REFERENTES TEÓRICOS Y DESARROLLO CONCEPTUAL

### 2.1 LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

#### 2.1.1. Salto temporal: De Benjamin a Manovich

El siglo pasado Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*<sup>1</sup>, advirtió un cambio de paradigma en nuestra manera de relacionarnos con las imágenes. Con el advenimiento de los avances técnicos que hicieron posible la reproducción múltiple de una imagen, la obra de arte dejó de ser una pieza o imagen única, por lo que fue necesario un nuevo planteamiento estético que considerase dicho cambio. La masificación de las imágenes proclamaba un cambio histórico y con ello, un cambio en nuestra recepción y percepción del mundo:

“El modo de percepción sensorial cambia, junto con el modo total de existencia de los colectivos históricos, dentro de grandes espacios históricos de tiempo. El modo, bajo el cual se organiza la percepción humana (el medio en el que ésta se desarrolla), está condicionado no sólo natural sino también históricamente”<sup>2</sup>.

La percepción humana se organiza de determinada manera dentro de un espacio histórico de tiempo. Así como la revolución industrial trajo consigo técnicas y medios de reproducción, que dentro de un gran espacio de tiempo histórico, determinaron la percepción humana; también el advenimiento de los nuevos medios trae repercusiones que condicionan nuestra percepción y relación con las imágenes en el presente.

---

<sup>1</sup> BENJAMIN, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Estética y política*.

<sup>2</sup> *Ibíd.*, p. 93.

<sup>3</sup> VIRILIO, Paul. *Ciudad Pánico*.

<sup>4</sup> *Ibíd.*, p. 48.

<sup>5</sup> *Ibíd.*, p. 49.

<sup>6</sup> MANOVICH. Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*.

Tomaremos esta referencia para comenzar nuestra reflexión, considerada como un punto de inflexión en la historia del arte, que establece una relación vinculante entre los medios de producción y los modos de recepción, para luego preguntarnos por los actuales y nuevos medios de producción y por lo tanto, los nuevos modos de percibir el mundo.

Es interesante cuestionarse hoy por la salvedad que hace Benjamin, al especificar que los cambios se producen en “grandes” espacios históricos. Si hacemos el ejercicio de pensar en una línea de tiempo muy básica, no es difícil advertir que los espacios de tiempo, determinados por cambios técnicos, tecnológicos y acontecimientos históricos, son cada vez más pequeños. Por lo que a simple vista podríamos pensar que un gran espacio de tiempo hoy, puede significar una cantidad mucho menor de años que lo que podía considerarse el siglo pasado. Este fenómeno de aceleración de la realidad, es para Paul Virilio<sup>3</sup>, una de las características fundamentales del presente. La progresiva aceleración del tiempo y el constreñimiento del espacio, provocados ambos fenómenos por los avances tecnológicos, han generado un cambio radical en nuestra percepción de la realidad y concepción del mundo. Las nuevas tecnologías han cambiado incluso las relaciones de poder, dominar el tiempo y el espacio, de alguna manera, es el dominio de la percepción:

“... no se trata aquí del derecho que rige la ‘ley de la selva’, sino del derecho de la demostración de fuerza, de ese *putsch* mediático en el que la velocidad domina a la fuerza bruta, a la fuerza material, esa velocidad de la luz de las ondas electromagnéticas sin la cual la globalización de los poderes desaparecería como un espejismo.

De allí esa nueva ‘dictadura del corto plazo’, TIRANÍA DEL TIEMPO REAL que aterroriza al mercado financiero único o a las instancias políticas internacionales.”<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> VIRILIO, Paul. *Ciudad Pánico*.

<sup>4</sup> *Ibíd.*, p. 48.

Con esto podríamos entender que las relaciones de poder se ejercen hoy sobre nuestra percepción, que las relaciones son mediadas por el factor de la velocidad y que el mayor dominio del que somos sujetos es el de nuestra percepción. Más tarde, Virilio añade en relación a la percepción de este “tiempo real”:

“Desde entonces, con la revolución de la comunicación audiovisual, asistimos (en directo) a los desórdenes de la percepción estroboscópica de la información; de allí esa confusión, no sólo de nuestras imágenes oculares, sino sobre todo de nuestras imágenes mentales y, por ende, de esa visión del ‘mundo objetivo’”<sup>5</sup>

Con todo esto, no es difícil advertir el cambio de paradigma en esta materia. Los grandes espacios históricos de tiempo a los que se refería anteriormente Benjamin, para algunos hoy se encuentran bajo un proceso de aceleración progresiva y dinámica. En esa misma línea destaquemos ahora una frase: “la percepción estroboscópica de la información” ¿cómo podríamos percibir estroboscópicamente la información? Detengámonos un momento en el enunciado, estamos hablando en el contexto de nuestra percepción del mundo, sin embargo, es como si Virilio hubiese cambiado la palabra *mundo* por *información*; y luego utiliza un fenómeno de la visión para describir nuestra relación con ella –la información–, y difícilmente se puede establecer una relación estroboscópica con algo que no se pueda ver. En otras palabras, Virilio nos dice que el modo de percepción humana en el tiempo de los nuevos medios de comunicación, se establece a través de una relación estroboscópica con las imágenes que son información o con la información que es imágenes. De todas las imágenes que circulan a alta velocidad y en constante movimiento, sólo captamos algunas y a través de una ilusión óptica.

Entendiendo entonces que el medio en que se desarrolla nuestra percepción sufre constantes cambios, hoy difícilmente se puede establecer un adjetivo para describir nuestra relación con las imágenes, que no considere su dinamismo, velocidad y aceleración.

---

<sup>5</sup> *Ibíd.*, p. 49.



Volvamos ahora a la cuestión de los medios de reproducción de las imágenes. Así como Benjamin evidenció un cambio histórico determinado por el cambio en la manera de producir imágenes a través de medios de reproducción mecánica; hoy, como vimos anteriormente, asistimos a lo que Virilio llamó esa “revolución de la comunicación audiovisual”. Es interesante entender que esta revolución proporcionada por los nuevos medios de comunicación que ha alterado la percepción humana, posee un recorrido histórico que ha sido estudiado y que Lev Manovich a través de *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*<sup>6</sup>, podría ayudarnos a entender, desde otra perspectiva, esa estrecha relación que guardan hoy las imágenes y la información, que aunque diferente a la que se refiere Virilio, podría ser perfectamente complementaria.

Según Manovich, la definición de los nuevos medios puede articularse respondiendo a una sencilla pregunta: “¿cómo se volvieron nuevos los medios?”<sup>7</sup> Básicamente, en la convergencia de dos recorridos históricos separados. La invención del daguerrotipo en 1839, que daba origen a la captura de una imagen mecánica, pero no aún informatizada; y por otro lado, pero en la misma década, se avanzaba en la creación de la máquina analítica diseñada por Charles Babbage, una máquina capaz de realizar operaciones algebraicas, almacenar información e imprimirla. Estos dos acontecimientos advierten dos líneas de desarrollo tecnológico diferentes, que comienzan a cruzarse paulatinamente, ya sea con máquinas que producen grafismos, como con la traducción de imágenes a operaciones mecánicas. Este cruce de acontecimientos es lo que el autor define como: “proceso de informatización”. El cruce entre la imagen y la información da origen a un nuevo tipo de imagen, o una nueva manera de relacionarnos con la información a través de imágenes. Cada vez que interactuamos con nuestro ordenador, interactuamos con datos y cada vez que vemos una imagen en nuestro ordenador estamos frente a un determinado tipo de orden de dichos datos. Bajo esta premisa, el concepto de imagen

---

<sup>6</sup> MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*.

<sup>7</sup> *Ibíd.*, pp. 66-71

concebido en la modernidad se desvanece y sólo nos quedan portales, puentes o interfaces a la información, o a la imagen que es información.

Señalando algunas de las características de los nuevos medios el autor establece:

“ Todos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital. Son representaciones numéricas, lo cual tiene dos consecuencias fundamentales:

1. Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos). Por ejemplo, una imagen o una forma puede ser descrita por medio de una función matemática.
2. Un objeto de los nuevos medios está sometido a una manipulación algorítmica. Por ejemplo, si aplicamos los algoritmos adecuados, podemos quitarle automáticamente el “ruido” a una fotografía, mejorar su contraste, encontrar los bordes de las formas o cambiar sus proporciones. En resumen, *los medios se vuelven programables.*”<sup>8</sup>

Es interesante pensar en la composición de una imagen producida por los nuevos medios, que siendo constituida por información, por datos, por números o traducida digitalmente a datos, lo que porta en contenido simbólico es también información, son también datos, a otra escala, si se puede considerar así. Podría incluso considerarse como una estructura fractal de la información. Es decir, como una estructura que se repite a distintas escalas. Pero lo que nos interesa, es tener en consideración el mecanismo con el que se producen las imágenes hoy, entender que las imágenes producidas por los nuevos medios son estructuras programables y manipulables algorítmicamente, y que son el elemento base que constituye la percepción humana de nuestro tiempo.

---

<sup>8</sup> *Ibíd.*, pp. 72-73

### 2.1.2. Liquidez, flujo y navegación: Arte contemporáneo e internet

Ahora bien, luego de dilucidar brevemente algunas cuestiones originarias respecto de los nuevos medios y la manera en que se reproducen las imágenes hoy, podemos preguntarnos por el tránsito de éstas; por la manera en que se mueven, la manera en que las recibimos como espectadores y espectadoras de este flujo constante de imágenes y de información, y cómo participa el arte dentro de esa dinámica. En el libro *Arte en flujo, 2016*, se recopila una serie de ensayos en los que Boris Groys reflexiona acerca de la creación contemporánea, generando una estrecha relación entre ésta y los nuevos medios de comunicación, poniendo en cuestión la relevancia de internet en las prácticas artísticas:

“Los acontecimientos artísticos actuales no pueden ser preservados y contemplados como obras de arte tradicional. Sí pueden, sin embargo, ser documentados, narrados y comentados. El arte tradicional produce objetos de arte; el arte contemporáneo produce información sobre acontecimientos de arte”<sup>9</sup>

Groys afirma que el arte contemporáneo es una producción de acontecimientos, que el arte es contemporáneo en tanto es un acontecimiento. La cultura de la performance y de la participación, producen acontecimientos estéticos que pueden ser documentados. En este sentido, haciendo un cruce de reflexiones con Manovich, el acontecimiento estético hoy puede ser información traducida en datos, es decir, el arte se ha informatizado.

Las lógicas que operan dentro de la Web 2.0, su estructura jerárquica, el ordenamiento de su interfaz, sus herramientas, etc., podrían funcionar muchas veces como una metáfora de lo que es la creación contemporánea, considerando que es el medio en que residen en gran parte las creaciones de la contemporaneidad. Boris Groys afirma que “el

---

<sup>9</sup> GROYS, Boris. *Arte en flujo*, p. 12.

arte contemporáneo escapa del presente no resistiéndose a la corriente del tiempo, sino colaborando con ella<sup>10</sup>. Es interesante la reflexión de Groys, no solo porque define el arte contemporáneo o la creación contemporánea como un acto evanescente, característica por antonomasia del presente, sino porque además incluye la palabra “colaboración”; es decir, que la corriente del tiempo –que no es el presente, sino una característica de él- se hace evidente a través de creaciones que consideran su inminente flujo y posible desaparición. Esta relación de colaboración –concepto que retomaremos más adelante- reafirma de manera recíproca la condición de ambos. Construir una pieza de arte en la web, ya sea utilizándola como fuente de recursos, o como herramienta creativa; es entregarla a su flujo, pero no al flujo de la web como un contexto aislado diferente del mundo físico, sino que es entregarla metafóricamente –o no- al flujo de nuestro tiempo expresado en ella, evidenciando las propias características del medio. En otras palabras, es trabajar con la contemporaneidad.

Es importante destacar la reflexión de Zygmunt Bauman<sup>11</sup> en esta misma materia, que desde principios de siglo, ya explicaba el concepto “fluidez” como la metáfora de este tiempo “líquido”. Que como resultado provocado por el ímpetu de romper con la tradición y “derretir los sólidos”, entramos en una fase en la que el sistema no se alberga en edificios, el poder no tiene rostros y la dominación se ejerce a través del dominio del tiempo y el espacio:

“Durante la modernidad, la velocidad de movimiento y el acceso a medios de movilidad más rápidos ascendieron hasta llegar a ser el principal instrumento de poder y dominación”.<sup>12</sup>

Gracias a esta reflexión podemos hacer un cruce con el apartado anterior, donde vimos los postulados de Virilio y la relación vinculante que establece entre los Nuevos Medios, o más específicamente entre el avance de las tecnologías y el dominio del tiempo y el espacio. Con lo cual, podríamos arriesgarnos a decir que un arte contemporáneo es un

---

<sup>10</sup> *Ibíd.*

<sup>11</sup> BAUMAN, Zygmunt. *La modernidad líquida*.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 11.

arte consciente de su sistema de dominación actual, producto de una época que se ha sometido a un proceso de licuefacción y que se encuentra en constante flujo. En este contexto, no es de extrañar que el concepto de *navegación* sea el escogido para ilustrar los movimientos del usuario en la web.

Por otro lado, el concepto *Web 2.0*, es difícilmente atribuible a un hito específico, sino más bien esta determinado por el fenómeno de la *sociabilidad* de la información compartida en red, de la que estamos siendo -consciente o inconscientemente- partícipes dentro de las nuevas tecnologías. Todo lo revisado anteriormente, tanto las características técnicas de la estructura y composición de estos Nuevos Medios, como el contexto sociológico adherido a ellos, nos lleva a considerar la idea de entender nuestro espacio histórico, como el espacio de la web 2.0.

Se dice que Tim O'Reilly<sup>13</sup> -o él mismo dice de sí-, ha sido quien introdujo el concepto *web 2.0*, estableciendo una serie de características o plataformas de mayor uso en la web que expresan esta *socialización de contenidos*, es decir: las redes sociales. La web 2.0 se caracteriza no solo por la interactividad, sino por la interoperabilidad, la capacidad de crear contenidos en red, usufructuar contenidos de autores que al modificar brevemente se vuelven la pesadilla de los copyrights; y como dice este líder de opinión: todos "colaboramos" en esta nueva era de las comunicaciones. Sin embargo, nuestra colaboración en la web está limitada a los parámetros que las plataformas establecen y las posibilidades de acción que ellas nos otorgan. El usuario es un potencial realizador y creador de contenidos, sí, pero siempre bajo las condiciones de la determinada plataforma que utiliza.

---

<sup>13</sup> O'REILLY, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

### 2.1.3 Zona sensible: interfaz de usuario

Ahora que ya hemos definido la perspectiva desde la cual abordaremos el concepto de arte contemporáneo, en su estrecha relación con las nuevas tecnologías; podemos profundizar un poco más acerca de las características del medio en que se emplaza. Proponemos un primer acercamiento hacia aquello que simplemente vemos al sentarnos frente a una pantalla de ordenador, que desde 1984, considerando como hito determinante el lanzamiento de la Macintosh; se produce un cambio entre el antiguo sistema de códigos basado en instrucciones/respuesta para entrar al mundo de la interactividad<sup>14</sup>. A través del spot publicitario de Macintosh podemos apreciar ilustrativamente el inicio de la interactividad y la transición de sujeto/espectador a sujeto/usuario. Cuando la atleta irrumpe en la sala de los sujetos/espectadores para destruir a ese *Gran Hermano* otorgando la libertad de la interactividad, desestima la novela de Orwell para hacernos entender que no somos dominados, sino que a través de esta nueva visualidad somos capaces de dominar.



Captura de pantalla del spot publicitario de Macintosh publicado en YouTube.

<sup>14</sup> Robert Cole. "Apple 1984 Super Bowl Commercial Introducing Macintosh Computer". En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2zfqw8nhUwA>

Ahora, entonces, nos detendremos un momento en un capítulo de *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, titulado: *La interfaz*<sup>15</sup>. En sencillas palabras, una interfaz cultural es una puerta o portal a la información, como lo pueden ser un periódico o un libro, que al leerlos alcanzamos la información a través de la palabra escrita luego de decodificarla, pero cuya retórica comprende parámetros distintos. Según Manovich:

“En vez de seducir al usuario por medio de una cuidadosa disposición de ideas y ejemplos, argumentos y contraargumentos, ritmos cambiantes de presentación (es decir, la velocidad del flujo continuo de datos, por utilizar el lenguaje contemporáneo), falsas direcciones simuladas e innovaciones conceptuales, las interfaces culturales, como la propia RAM, bombardean al usuario con todos los datos a la vez.”<sup>16</sup>

Por lo tanto, el lenguaje de los Nuevos Medios requiere de una retórica acorde a la simultaneidad que les caracteriza, evidentemente más ligada a la composición visual, que a la narrativa o a la semántica. Aquí encontramos a las interfaces de usuario, que son el portal a la información, que si bien son visibles, no son propiamente imágenes; sino que son portales visibles a la información cuya visualidad responde a un ordenamiento lógico y a un diseño que define en gran parte la manera en que recibimos la información. En otras palabras, define nuestra percepción y determina nuestra posición como sujetos/usuarios. Una interfaz de usuario es visible y se compone por elementos diagramados en un determinado campo visual, incluso podríamos capturar la imagen de una interfaz, pero el que sea visible no es su única característica.

En este punto quizás es interesante detenernos un momento para reflexionar acerca de una de las prácticas artísticas llevadas a cabo por el artista chileno Felipe Rivas San Martín, quien ha desarrollado una serie de pinturas denominadas *pinturas de interfaz*. Frente a esta producción, la teórica chilena Nelly Richard comenta:

---

<sup>15</sup> MANOVICH., *op. cit.*, en 6, pp. 111-164

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p. 128.

“El gesto matérico-pictórico introduce ahí una temporalidad lenta, ralentizada, en este mundo fugaz de los intercambios electrónicos.

Entonces básicamente este es un juego a la inversa: ya no de la artesanía a la tecnología o a la hipertecnología, sino que al revés. Uno podría pensar por ejemplo en Rancière, cuando él habla de un arte crítico (...) ¿A qué llamarle “arte crítico”? y en este caso, cuando Rancière dice que un arte crítico o un arte político ya no sería aquel arte cuyo *contenido* o cuyo *mensaje* apoya las fuerzas de cambio ilustrativamente o pedagógicamente, sino que el *arte crítico* sería aquel arte que introduce una fractura en el dispositivo representacional haciendo que el lugar pasivo de la contemplación se transforme en un lugar activo de desorganización de los significados.”<sup>17</sup>



Felipe Rivas: *Esto no es arte político*, 2014. Cortesía del artista.

Como comentábamos previamente, una interfaz de usuario no puede considerarse una imagen, principalmente debido a su característica de usabilidad, los usuarios usamos la interfaz para acceder, navegar y recorrer a través de sus zonas sensibles. Sin embargo, a través de un

<sup>17</sup> Felipe Rivas San Martín, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com/pintura-de-interfaz.html>



gesto artístico, se ha construido una imagen de la interfaz, se han “desorganizado los significados” que constituyen la interfaz de usuario y que la vuelven invisible, se anularon sus zonas sensibles para transformarla en materia de contemplación. En otras palabras, a través de un ejercicio inverso, se ha develado una de las características principales de las interfaces de usuario, su invisibilidad, siempre en función de la usabilidad. Dicho de otro modo, cuando una interfaz es puramente visible, es inútil.

#### **2.1.4. La pantalla detrás de la pantalla:** El cine como lenguaje precursor

Ahora bien, dentro de las interfaces de usuarios, que en sí mismas constituyen un sistema de códigos, existe a su vez un lenguaje dominante que establece determinados parámetros por encima de otros:

“La tradición de la palabra impresa que dominó en un principio el lenguaje de las interfaces culturales está dejando de ser importante, mientras que la parte que desempeñan los elementos cinematográficos va cobrando fuerza. Esto es algo coherente con una tendencia general de las sociedades modernas a presentar cada vez más información en forma de secuencias temporales de imágenes audiovisuales en movimiento, en vez de en forma de texto. Las nuevas generaciones de usuarios y diseñadores de ordenador crecen en un entorno de opulencia mediática, dominado por la televisión y no por los textos impresos, por lo que no es extraño que acepten mejor el lenguaje cinematográfico que el de la imprenta.

Cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar una historia y enlazar una experiencia con la siguiente se han vuelto la

forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarnos con todos los datos culturales.”<sup>18</sup>

Con estas palabras Manovich introduce el advenimiento del lenguaje audiovisual como código predominante dentro de los Nuevos Medios. Una de sus características principales es la simultaneidad de la información que entrega, y por lo tanto, la productividad.

Es muy común hoy en día escuchar la palabra *intuición* ligada a aparatos electrónicos o a programas de ordenador, haciendo referencia a que no necesitamos un manual de instrucciones para ejecutar las funciones de éstos; es decir que nos relacionamos *intuitivamente* con ellos. Sin embargo, *lo intuitivo* sabemos que se encuentra estrechamente ligado a lo que sería una condición natural de ser humano, con lo que esa aseveración estaría reconociendo una relación natural con la tecnología. Cuestión que podemos abordar desde una perspectiva totalmente diferente. Si bien -volviendo a Manovich-, el lenguaje de la interfaz, hoy dominado por los medios audiovisuales, ha superado al cine en cuanto a la pretensión de convertirse en un lenguaje universal, ya que aunque todos podamos entender el lenguaje del cine, no todos podemos aplicarlo, la interfaz en cambio es manipulable por todo usuario logrando hacer de su lenguaje un sistema de signos invisible y transversal, aún así es imposible delegar esta característica en una relación puramente intuitiva con los Nuevos Medios.

Para entender esta relación tan fluida con las pantallas, Manovich explica una suerte de herencia cultural con este lenguaje, exponiendo una *Genealogía de la Pantalla*<sup>19</sup>, que va desde la *pantalla clásica*, propia de la pintura; la *pantalla dinámica*, propia del cine; y lo que hoy podríamos considerar como la *pantalla interactiva*. Todas ellas tienen algo en común: nos presentan un contenido que se encuentra en otra dimensión.

---

<sup>18</sup> MANOVICH, *op. cit.*, en 6, pp. 129-130.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 147-155

Esta genealogía identifica aquellas características de la relación establecida entre humano y pantalla, que una vez internalizada históricamente, es la base de la siguiente relación. Por ejemplo, la bidimensionalidad y el formato cuadrangular, son herencias de la pantalla clásica mantenidas en la pantalla dinámica, y por lo tanto, la relación establecida entre el sujeto y la pantalla dinámica no es absolutamente innovadora, sino que se funda en su relación anterior. He ahí aquella posible *intuición* con la que nos enfrentamos a los nuevos aparatos tecnológicos, no es más que una herencia y aprendizaje histórico fundamentado en las anteriores interfaces culturales.

De esta manera, podríamos aventurarnos a decir que el cine es un lenguaje madre que ha cedido a los ordenadores parte de sus características, estableciendo en ellos lógicas del mundo audiovisual. Pensando en todo esto, no es de extrañar que hoy en día gran parte de los recursos o del material encontrado en la web 2.0 sea de carácter audiovisual y sin duda, sea un porcentaje que vaya en aumento. Es decir, la contemporaneidad asiste a una tendencia hacia el lenguaje audiovisual, lo que no es difícil de conjeturar considerando la productividad que logra este lenguaje y la rapidez con la que llega a su destino, su potencial consumidor.

## 2.2 YOUTUBE

### 2.2.1. Reproducción en bucle: Algunas características de la plataforma.

En 2006 en una entrevista<sup>20</sup>, O'Reilly hace alusión a la problemática de los derechos de autor que estaba viviendo la industria del cine y que continúa viviendo el día de hoy. El líder de opinión afirma que el cine, en su lucha por los derechos de autor, muy alejada de lograr su cometido, ha generado un nuevo producto en la web: los vídeos cortos. Declara que la manipulación de los usuarios de los contenidos es una tendencia maravillosa, considerando que hace posible la participación de usuarios en la creación de nuevos productos. Ese mismo año, la plataforma YouTube salía de un garaje para ser adquirida por Google por 1.65 billones de dólares<sup>21</sup>.

Tres años después, Jean Burgess y Joshua Green publican un acucioso estudio<sup>22</sup> con aportaciones de John Hartley y Henry Jenkins, acerca de las características, usos e importancia de esta plataforma. A través de este estudio no solo podemos conocer los orígenes de la plataforma, sino que además podemos especular acerca de su estructura y herramientas en función de sus objetivos. La definen como una *plataforma de roles múltiples*, es decir que a la vez es: un repositorio de material audiovisual; un gran archivo mediático; una plataforma de emisión (*broadcaster*); y una red social. Y aunque inicialmente puede haberse creado con un fin muy práctico, respondiendo a la imposibilidad de hace 12 años para enviar material audiovisual, hoy es mucho más que solo ese repositorio. El mito cuenta que lo que motivó la adquisición de YouTube por parte de Google fue el

---

<sup>20</sup>Consumer. Tecnología e Internet, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2006/10/26/156518.php>

<sup>21</sup> BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube. Online video and prticipatory culture*.

<sup>22</sup> *Ibíd.*

popular vídeo<sup>23</sup> subido en 2006 en el que aparecen dos jóvenes chinos vestidos con la misma sudadera roja *addidas* y frente a la cámara doblan *As long as you love me*, la canción del grupo juvenil *Backstreet Boys*; uno de los primeros vídeos virales en la plataforma cuyo potencial comercial, al parecer, fue identificado inmediatamente por Google.



Captura de pantalla de *As long as you love me*, en YouTube.

Independiente del posible origen al estilo Silicon Valley que pueda contener el mito de YouTube, lo cierto es que hoy es la plataforma audiovisual más utilizada en la Web 2.0, ya sea de manera directa, es decir, navegando directamente en la página, o a través de links asociados a contenidos específicos.

En muchos sentidos es interesante pensar en que estas plataformas consideradas de la Web 2.0 son la vía de distribución y visualización de los contenidos creados por los usuarios, potenciales realizadores dentro de este contexto; ya que en sus múltiples roles, existe una función fundamental: la monetización de los canales. Pensemos en la *plataforma para creadores* dentro de YouTube, en la que se despliegan múltiples herramientas que hacen de la creación de contenidos una

<sup>23</sup> Nitroxunit, "BSB". En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=U3rdBLxNT4>

labor productiva y sujeta al aumento progresivo de consumidores; lo que a su vez, se relaciona con la condición de *socio* dentro de la plataforma; condición que se alcanza a través del acuerdo de visionado de anuncios publicitarios en el contenido del creador. En otras palabras, el despliegue de herramientas y recursos para la manipulación y creación de contenidos, tiene una relación directa con la captación de consumidores. Se accede a más y mejores herramientas en la medida que se entra en el bucle de la monetización; de ahí que la relación entre realizador y consumidor, al menos en esta plataforma, es indisoluble. Evidentemente, la posibilidad de no monetizar un canal y no acceder a la plataforma de creadores, existe; y es totalmente factible utilizar la plataforma como un medio para cualquier otro fin. Pero no deja de ser interesante pensar las relaciones que establece la plataforma, al menos a un nivel conceptual. Ya que nos indica que dentro de su lógica, la transición de usuario a realizador se encuentra mediada por un proceso de alcance económico. Es necesario lograr cierto status comercial, que se determina por los posibles consumidores alcanzados.

En este sentido, el fenómeno *Broadcast yourself*, no solamente es el paso de usuario a realizador, sino que también podría ser la puerta de entrada a la participación activa dentro de la economía de la plataforma.

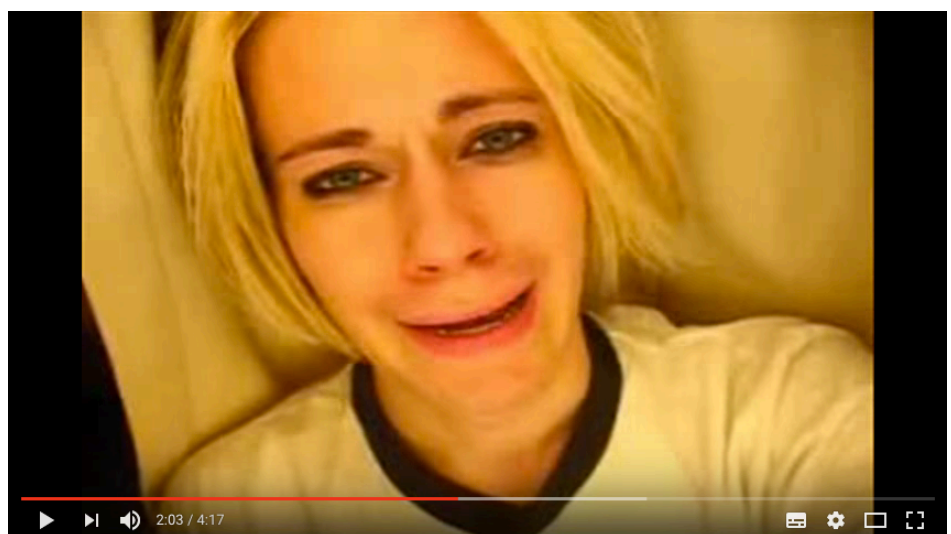
Sin embargo, en esta materia, aunque apliquemos con la mayor destreza un juego de palabras que nos permita establecer conjeturas, es posible que mañana una nueva funcionalidad se haga disponible para derribar cualquier aseveración. Por ejemplo, pensar el visionado de clips de corta duración descrito por Burgess y Green, como una manera determinante a la hora de recibir información; no puede entenderse de la misma manera hoy, ya que ahora es posible acceder al visionado de piezas completas de larga duración.

Independientemente de si podemos determinar o no el campo de acción de los realizadores en una plataforma como esta, lo que sí podemos pensar es que es un medio en el que la imagen contemporánea transita o el material audiovisual que producimos transita en la contemporaneidad, para ser más exactas. El origen específico, ya sea

de creación de material digital en directo, o de la digitalización de material analógico, poco importa cuando lo cierto es que hoy comparten un estadio común; donde perfectamente convive la versión residual, por así decirlo, de *Histoires du cinema* junto a *Leave Britney alone* en todos sus formatos: versión original, versión original con subtítulos y versión *remix*.



Captura de pantalla de *Histoires du cinema*, en YouTube.



Captura de pantalla de *Leave Britney alone*, en YouTube.

En relación a la diversidad de material en convivencia en una plataforma como ésta, es coherente traer a escena *En defensa de la imagen pobre*<sup>24</sup>, un ensayo de Hito Steyerl que tuvo su origen como una intervención de la autora en una conferencia sobre ensayos fílmicos el año 2007, pero finalmente traducido al castellano y publicado como ensayo en *Los condenados de la pantalla*, el año 2014. Hito Steyerl reivindicó el valor de una imagen pobre o una imagen residual producto de las nuevas tecnologías, más allá de su unidad de medida: la resolución.

“La imagen pobre es *RAG* o *RIP*, *AVI* o *JPG* una lumpenproletaria en la sociedad de clases de las apariencias, clasificada y valorada según su resolución. La imagen pobre ha sido subida, descargada, compartida, reformateada y reeditada. Transforma la calidad en accesibilidad, las películas en clips, la contemplación en distracción. La imagen es liberada de las criptas del cine y los archivos y empujada a la incertidumbre digital a costa de su propia sustancia. La imagen pobre tiende a la abstracción: es una idea visual en su propio devenir”<sup>25</sup>

Este ensayo no solo es coherente con la problemática tratada hasta al momento, sino que se vuelve fundamental. Steyerl devela la lógica neoliberal que subyace en las producciones de las nuevas tecnologías, describe las imágenes como una sociedad de clases con valor de uso y cambio, y por lo tanto, de una valoración basada en el poder adquisitivo. Las lógicas de intercambio neoliberal, fuertemente imbricadas en las sociedades contemporáneas occidentalizadas, son las responsables tanto de la banalización de la imagen contemporánea, como de su valoración en tanto objeto de culto poco accesible. Para la sociedad de clases de las imágenes contemporáneas, el retrato del Che Guevara expresado en un JPG de 72 pp. No tiene ningún valor, lo hemos vaciado de contenido para retenerle como elemento residual.

En este contexto, el cine se ha transformado en un distribuidor de productos de lujo en un entorno exclusivo, el resto de productos

---

<sup>24</sup> STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*.

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 34



audiovisuales son derivados de segunda categoría. La degradación de las imágenes digitales en función de su resolución y por otro lado, la plusvalía generada en las producciones denominadas *de culto*, basadas en su alto coste y poca accesibilidad; provocaron hace 20 o 30 años la muy baja producción de un cine experimental e independiente, lo que la autora relaciona con la radicalización neoliberal del concepto de cultura como mercancía. Sin embargo, hoy asistimos a un momento en que el material de archivo abunda en bajas resoluciones y donde el soporte digital nos permite interminables horas de rodaje sin cortes, así como la manipulación y reapropiación de producciones de autor.

Entonces, YouTube sería una plataforma de distribución no convencional creadora de imágenes pobres por antonomasia. Actualmente, los programas de edición de vídeo como Final Cut, por ejemplo, contienen en sus opciones de exportación la alternativa específica para la obtención de un vídeo *formato YouTube*; es decir, la versión pobre de tu creación, aunque esa pobreza aún así alcanza la condición de *HD* para visionado en la web.

Nos encontramos entonces bajo la lógica de una reproducción en bucle, donde la promesa de la democratización de los medios, bajo el concepto de la accesibilidad, no es más que la misma lógica neoliberal aplicada a los medios; tanto en su composición digital, como en su producción y distribución.

### **2.2.2. Saltar el anuncio:** La posibilidad de discursos alternativos

Por otro lado, para algunas, estas nuevas tecnologías han logrado las pretensiones revolucionarias del cine que se pretendía transversal y emancipador del pueblo; donde movimientos sociales se difunden a través de canales de YouTube como imágenes pobres rebosantes de contenido. La imagen pobre descrita por Steyerl, en este sentido, posee

reminiscencias del Tercer Cine<sup>26</sup> que se pretendió empoderado de los nuevos lenguajes audiovisuales en su momento, con una ética y estética de la resistencia. De la misma manera hoy podemos ver cómo se estructuran canales de emisión como medios alternativos de difusión, en resistencia de la visualidad oficial que criminaliza sectores de una población, y que empodera a grupos sociales capaces de construir sus propios contenidos y difundirlos. Pensemos en un ejemplo concreto: *Bajos de Mena TeVé*.<sup>27</sup> Este canal de YouTube, creado a comienzos de este mismo año, se propone como un medio alternativo de difusión, a través del cual un sector organizado de la población correspondiente a un barrio de Santiago de Chile, hastiado de la identidad forzosa que los medios de comunicación oficiales le han otorgado; ellos y ellas construyen una vía alternativa, con vídeos que alcanzan más de 700 reproducciones en menos de dos meses, con difusión de talleres audiovisuales y entrevistas a personalidades políticas, entre otras secciones. En palabras de Steyerl podríamos decir que *Bajos de Mena TV* resucita como imagen pobre que: “al perder su sustancia visual recupera algo de su impacto político y crea un nuevo aura alrededor suyo.”<sup>28</sup>

Las imágenes pobres, por degradadas, tienen la ventaja de la velocidad de circulación, y por mucho que puedan alimentar la sociedad de clases de las imágenes contemporáneas, son también la posibilidad de diálogo vinculante con la realidad.

“La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación.

<sup>26</sup> GARCÍA ESPINOSA, Julio. *Por un cine imperfecto*.

<sup>27</sup> Bajos de Mena TeVé, [consulta: 2017-07-21]. Disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCgS--TsJiRLZ76m\\_Oyr7sBQ](https://www.youtube.com/channel/UCgS--TsJiRLZ76m_Oyr7sBQ)

<sup>28</sup> STEYERL., op. cit., en 24, p. 45.

En resumen: trata sobre la realidad.”<sup>29</sup>

Y aunque el veloz desarrollo de las nuevas tecnologías nos permiten cada vez más la manipulación y trabajo con material “menos pobre”, por continuar con la lógica de la autora, la propuesta en relación a la aplicación de la lógica neoliberal y estructura de clases en cuanto a la plusvalía de una imagen determinada por su poca accesibilidad y gran calidad, sigue siendo perfectamente aplicable; la circulación gratuita del vídeo online aún es sostenida como una categoría sub-estándar para la distribución de contenidos especializados. Sin embargo, está demostrando ser una herramienta perfectamente aplicable a fines mucho más pretensivos y esperanzadores que aquellos que nos posicionan como meros consumidores.

Por lo tanto, más allá de la problemática de los copyrights y de la manipulación de material de autor, el cuestionamiento que interesa, al menos en esta instancia, es el del potencial subyacente de estos medios.

Para Jean Burgess<sup>30</sup>, la viabilidad de plataformas como YouTube, tanto en términos económicos como culturales, reside en su flexibilidad de uso, o como dijimos anteriormente: en su constitución como plataforma de roles múltiples; que la posicionan en un espacio indeterminado de misión, con lo cual se generan las tensiones entre usabilidad y *hackabilidad*; creatividad y consumo. En otras palabras, no nos importa cuántas veces debemos *saltar el anuncio*, si eso nos permite proponer vías de información alternativas a la hegemonía dominante.

Así, esta cultura de la participación de YouTube, que guarda su origen en la unidireccionalidad participativa, en tanto participamos de un modelo económico vinculado al consumo indiscriminado de imágenes promotoras del propio consumo; se vuelve el espacio propicio para la pugna de múltiples intereses sociopolíticos. La plataforma debe constituirse con flexibilidad para acoger a la mayor cantidad de usuarios

---

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p. 48.

<sup>30</sup> BURGESS, Jean. *From “broadcast yourself” to “follow your interest”: Making over social media.*

posibles, en tanto potenciales consumidores, a la vez que potencial herramienta emancipadora de masas.

### 2.3. **FOLLOW AND SHARE:** Hacia el análisis de referentes discursivos

*Life in a Day*<sup>31</sup>, es un experimento cinematográfico para la creación de una película documental que narra la vida en la tierra durante un día. Dirigida por Kevin Macdonald y producida por YouTube, pretende ser un retrato colectivo del planeta o como dijo el propio director: “una cápsula del tiempo” creada por usuarios que suben sus vídeos a YouTube desde todas partes del mundo. Intentar abordar un fenómeno como éste desde una perspectiva crítica, se vuelve algo muy complejo, considerando las múltiples capas de lectura que puede llegar a tener un ejercicio así. Sin embargo, no hace falta demasiada reflexión como para advertir la sobredimensionada pretensión de plantear un retrato del planeta.

En 2011, coincidentemente el mismo año en que se estrena este gran proyecto documental, la revista *Re-visiones* publica un artículo de Hito Steyerl titulado *Incertidumbre documental*<sup>32</sup>, donde define ese terreno incierto en el que se encuentran las producciones documentales en el contexto de los nuevos medios, de las telecomunicaciones y de la web 2.0. Históricamente, el concepto documental se ha asentado sobre la incertidumbre, sobre las tensiones entre la representación de la realidad y la construcción de la misma; incertidumbre que se acrecienta exponencialmente cuando los contenidos tratados como verdad son producidos por los *media*. La autora hace énfasis en los modos de representación visual aludiendo a Jacques Rancière para explicar ese reparto de la sensibilidad, donde ciertos regímenes estéticos permiten determinadas visualidades. De esta manera, la importancia política de las formas documentales no residen en sus temas, sino en sus modos de organizar los signos que las componen. Tal como citamos anteriormente a Nelly Richard, y en consideración con el concepto de

---

<sup>31</sup> *Life in a Day*. En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr\\_cJJIY](https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY)

<sup>32</sup> STEYERL, Hito. *Incertidumbre Documental*.

arte contemporáneo de Boris Groys, podríamos decir que lo político en el arte contemporáneo tiene que ver con la desarticulación de los signos que ordenan la visualidad producida por los *media*.

Teniendo en cuenta estas reflexiones, es posible identificar cierta lógica de estructuración de la visualidad en *Life in a Day*, donde curiosamente, a excepción de una o dos secuencias; todos aquellos encuadres que no corresponden a un lugar de Norteamérica o Europa, son encuadres bajo la mirada de un turista, no hay encuadre modo *selfie* para la otredad. En el minuto 41:25 se hace evidente la exacerbación del exotismo, donde tres mujeres negras cantan al ritmo que machacan el trigo, manteniendo este canto como música particular para la sonorización de otras secuencias; así podríamos seguir identificando y develando esta estructura sobre la que se funda la mirada eurocéntrica del “retrato del planeta”. Retrato donde la miseria se representa de manera despolitizada, el trabajo infantil es una anécdota, y el final cargado de emoción es el perfecto retrato de la pretensión narcisista contemporánea.

Al terminar de ver la película, considerándola como ese gran retrato, cabe la pregunta inmediata acerca de qué sucede con todo el resto del planeta. Y en consideración con ese “reparto de lo sensible”<sup>33</sup> propuesto por Rancière, no podemos más que pensar dicho proyecto como un ejercicio autorreferencial; donde lo sensible se reparte de acuerdo a las estructuras de la propia plataforma que propone un centro y una periferia, donde el mundo es un relato despolitizado y emotivo. La película se describe a sí misma develando su estructura, su modo de contar y su pretensión como universal.

---

<sup>33</sup>RANCIERE, Jacques. *El reparto de lo sensible: estética y política*.



Captura de pantalla de *Life in a Day* en el minuto 41:25, en YouTube.



Captura de pantalla de los últimos minutos de *Life in a Day*, en YouTube.

Resumiendo, una plataforma de roles múltiples como YouTube se transforma en el escenario de proyectos tan diversos como el canal *Bajos de Mena TV*, que se articula de manera colaborativa fuera de la plataforma para luego utilizarla en función de un objetivo específico, como también proyectos al estilo *Life in a Day*, articulados dentro de ella que se transforman en expresiones de su propia lógica.

Estos dos proyectos descritos, se vuelven dos referentes innegables a la hora de analizar formas discursivas dentro de la plataforma y así como éstos, existen muchos más que deambulan entre la lógica de uno y de otro.

Pero sin ir muy lejos, en una dirección similar aunque distante, en el repositorio de la UPV (riunet.upv.es) ya se pueden encontrar ejercicios artísticos que pretenden pensar las imágenes en el contexto de la web 2.0. El trabajo final de carrera titulado *Teorizar a través de la imagen: el ensayo filmico e internet como nueva sala de proyección*<sup>34</sup>, propone el ejercicio teórico y práctico de un estudiante; que considerando la historia del ensayo fílmico propone la posibilidad de generar piezas audiovisuales o pequeños ensayos fílmicos que anteceden cada capítulo de su trabajo con un enlace a la plataforma *vimeo*. Un ejercicio que pretende extender el campo del ensayo fílmico hacia las nuevas plataformas audiovisuales. Podríamos establecer bastantes referencias con este proyecto, sin embargo, hay una distancia metodológica importante, ya que en él existe la decisión de la utilización de una determinada plataforma previa a la experimentación, además de la intención directa de generar un ensayo fílmico, con la conciencia histórica del cine que eso requiere.

Por otro lado, retomando el proyecto *Bajos de Mena TV*, es interesante reflexionar acerca de otra de sus características: si bien, se hace uso de un canal de YouTube, el proyecto no reside en la plataforma misma. El canal se encuentra dentro de un contexto superior, para lo que incluso

---

<sup>34</sup> LÓPEZ BUENO, Diego. *Teorizar a través de la imagen: el ensayo filmico e internet como nueva sala de proyección*.



se hizo necesaria una página web externa<sup>35</sup> que explique objetivos, actividades, etc. Si bien, en un principio -como se explica en la nota dedicada al proyecto en el popular periódico The Clinic<sup>36</sup>-, la iniciativa se centra en la creación de un canal, pero al poco tiempo las posibilidades de la plataforma no fueron suficientes. En este sentido, cabe pensar que el rol predominante de la plataforma vuelve a expresarse, cumpliendo ampliamente las necesidades para la emisión de diversos contenidos, incluso para la creación de material in-situ, pero no para un proyecto que pretenda generar redes de información.

Entonces ¿qué pasa cuando nos dedicamos a experimentar esta plataforma?

---

<sup>35</sup> Bajos de Mena TeVé, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.bajosdemena.tv/>

<sup>36</sup> The Clinic, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.theclinic.cl/2017/02/02/la-historia-tras-la-creacion-de-bajos-de-mena-teve/>

## 3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

### 3.1. INTRODUCCIÓN

El proceso de trabajo llevado a cabo en esta propuesta, es de un carácter principalmente experimental, que nace desde la práctica de ejercicios sencillos entre dos artistas emplazados en países diferentes; que se proponen experimentar la plataforma ícono de los Nuevos Medios, YouTube, a través del intercambio de piezas, la articulación de un canal con listas de reproducción y la identificación de las diversas herramientas que se podrían transformar o no en herramientas creativas.

Las primeras piezas generadas e intercambiadas, nos solicitaron un lugar en que se pudiesen articular de manera lineal, pero independientes, como un diálogo. Es decir, que era necesario mantener la unicidad de cada pregunta/respuesta al mismo tiempo que vincularla con la pieza anterior y posterior. Con lo cual, la posibilidad de armar listas de reproducción era la solución perfecta. Pero ya que la plataforma no permite la posibilidad de compartir un mismo canal entre dos usuarios, tuvimos que abrir una cuenta especial para ese canal, ponerle un nombre y por supuesto, compartírnos la contraseña. Nuestro canal se llamó: *recortesdelanada*<sup>37</sup>, que además de ayudarnos a mantener el material de manera ordenada, en la medida que lo utilizábamos podíamos estudiar de manera práctica su estructura.

Me permitiré ahora contar una anécdota en función de ilustrar con mayor claridad los proceso reflexivos que surgieron a lo largo de la experimentación. Y aunque lo evitemos a toda costa, poder hablar de un proceso de trabajo personal sin utilizar la primera persona para narrar,

---

<sup>37</sup> Recortes de la nada, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCjdlWdPVY74\\_g\\_--PANH\\_w](https://www.youtube.com/channel/UCjdlWdPVY74_g_--PANH_w)

es prácticamente imposible. Por lo que en este punto la investigación dará un giro narrativo hacia la primera persona.

Ya que la única manera de poder compartir un canal, era la creación de un tercer usuario entre ambos y compartir la clave de acceso, eso significaba que ambos podíamos manipular el material subido por el otro o la otra. Es por eso que en una ocasión, luego de haber subido una de mis *respuestas* al canal y dejar pasar algo de tiempo, al visionar nuevamente mi material, me encontré con la sorpresa de que había sido modificado; el plano fijo había sido destruido por movimientos ondulantes, zooms y reencuadres. Entre extrañada y molesta, escribí a mi compañero de trabajo expresándole mi desconcierto y sugiriendo que no manipulásemos el material del otro o de la otra; entendiendo que se trataba de un diálogo y de que las piezas eran, aunque enlazadas, independientes. Él se sorprendió con mi mensaje y negó rotundamente haber manipulado el material ¿qué sucedió? En mi inexperta trayectoria como usuaria de YouTube, no advertí una de las posibilidades que la plataforma ofrece automáticamente cuando se sube material *imperfecto*. Una vez que un vídeo es subido a la plataforma, si éste es identificado como material *desestabilizado*, automáticamente sobre él aparece una pequeña ventana que sugiere *estabilizarlo*, otorgando esos movimientos indeseados, que según mi opinión, le daban a la imagen un halo de sensualidad e hipnotismo; el encuadre cambiaba lentamente generando un ritmo en el visionado que yo no deseaba, con esos movimientos se evitaban los temblores de la cámara y con ello, mi presencia. En otras palabras, la estabilización de vídeo consistía en borrar la huella humana que sostenía la cámara en un plano fijo, borrar el temblor de mi mando sujetando la cámara. Es probable que yo misma haya dado un *click* donde no debía y haya aceptado la estabilización.

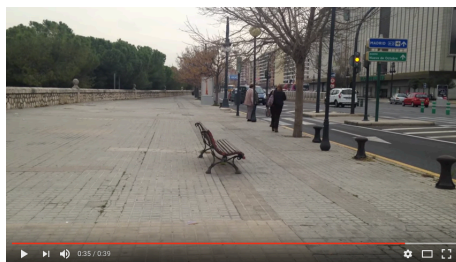
Esta sencilla expresión del algoritmo estabilizador de YouTube, no deja de tener reminiscencias al conocido MRI<sup>38</sup> (modo de representación institucional) o al ya citado Ranciére, considerando que los signos se organizan de acuerdo a determinados parámetros. Quizás es un

---

<sup>38</sup> BURCH, Noel. *El tragaluz del infinito*.

ejercicio demasiado pretencioso el intentar identificar los objetivos específicos de esa organización, sin embargo, es posible sacar algo de esto: para los Nuevos Medios, al igual que para los “viejos”, existen imágenes imperfectas. Los ruidos en nuestras capturas son evidentes, pero justamente se trataba de obtener ese tipo de imágenes, sencillas, no-espectaculares, contemplativas, tal vez.

En la medida que la experimentación continuaba, íbamos generando un extraño banco de videos dentro de YouTube; ya que si pensamos en el rol de la plataforma como un *broadcaster*, en este caso obtendríamos como resultado la emisión de más de 40 cámaras fijas con sonido ambiente, comenzando con encuadres muy sencillos que de a poco adquirirían complejidad.



Segundo vídeo subido al canal, en YouTube.



Décimo vídeo subido al canal, en YouTube.

De esta manera, el ejercicio también nos servía para probar distintos cruces entre los vídeos y darnos cuenta de que algunas piezas se articulaban mejor junto a otras. El poder mantener todo el material articulado como listas de reproducción, nos permitía tener una consciencia general de la totalidad de los recursos audiovisuales que íbamos generando; así era más fácil probar combinaciones y posibles relatos entre vídeos. Así comenzamos a identificar relatos que se articulaban entre dos o más piezas, que fuera de la plataforma, a través de un montaje, se constituían independientes del resto como piezas de videoarte que circularon por algunos festivales.



Primera pieza independiente generada durante el proceso de experimentación. *Trayectos*, 2016.

### 3.2. METODOLOGÍA

Se podría decir que encontramos una metodología de trabajo artístico a través de esta plataforma, que inicialmente nos servía para almacenar, ordenar, y posteriormente para pensar nuestro propio material. Sin embargo, aquello que circuló por salas de exhibición, no daba cuenta de esa reflexión a través de la web; hasta el momento, la experimentación de la plataforma formaba parte de un trabajo previo a la creación de piezas.

En un momento surgió la idea de añadir relatos a cada vídeo, pero nuevamente la plataforma se expresaba; y al intentar añadir relatos en las descripciones nos dimos cuenta de que la cantidad de caracteres disponibles es muy reducida.

Seguíamos trabajando en la misma dirección y vimos necesaria la explicación de esa experimentación y difusión de ese trabajo creativo; así es que redactamos un artículo que explicaba el proyecto, que se publicó en una modesta revista online<sup>39</sup>. Entonces, nos llega la invitación para la realización de una residencia artística en La Paternal Espacio Proyecto<sup>40</sup>, en Buenos Aires. Lo que significaba desarrollar un proyecto original, pensado para realizarse durante una semana de estancia en ese lugar. Este desafío nos sugirió desplazar el proyecto hacia el espacio expositivo, a través de la experimentación de un mismo territorio físico, un barrio de Buenos Aires. Frente a este pie forzado, el concepto de intercambio de piezas, eliminando el factor distancia ya no tenía sentido, era necesario proponer una nueva metodología que considerara no solo el compartir un punto geográfico; sino también, la propuesta del proyecto en el *cuadro blanco*, sin olvidar que YouTube

---

<sup>39</sup> Revista Punto de Fuga, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.revistapuntodefuga.com/?p=2203>

<sup>40</sup> Ramona, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.ramona.org.ar/node/60816>

debía estar presente, por lo que decidimos dejarle el papel de director en la narración de este diálogo.

Así, nace el proyecto que llamamos *Secuencias del Territorio*, que consistió en tres etapas:

La primera: el trabajo de campo, salir con las cámaras buscando aprehender un territorio desconocido a través de un aparato tecnológico. Las tomas debían seguir la misma lógica que habíamos aplicado hasta el momento, es decir, la cámara fija retratando un punto específico del barrio; pudiendo ser interior, exterior, plano detalle o general. Siempre respetando un tiempo de la filmación que nos permitiera recorrer visualmente todos los detalles de la imagen mostrada.

La segunda: descargar el material al ordenador y realizar una mínima edición de inicio y corte final de la pieza. También nos permitimos regular o eliminar el sonido en algunas tomas, pensando en la posible atmósfera que podría generarse en la sala. En este punto nos dimos cuenta de que teníamos como resultado más de 90 minutos de video expresado en miradas estáticas, lentas y un poco desconcertantes. Aún así, se logró una diversidad de encuadres, velocidades, colores, sonidos y luces; que hacían del resultado de nuestro trabajo de campo, una fuente rica en recursos diversos, listos para ser articulados de alguna manera.

La tercera: esta etapa consistió en el montaje del espacio expositivo. Decidimos que YouTube articulara la narración de nuestra pieza. Subimos todo el material al canal, lo juntamos en una lista de reproducción que proyectamos paralelamente en dos paredes contiguas, le dimos a la opción *aleatorio* en las dos proyecciones y al *play*. Con 30 videos diferentes de duración inexacta, teníamos 900

posibilidades de combinación diferentes y si consideramos la media de duración de cada vídeo en 3 minutos, son 2700 minutos de una pieza de videoarte. En la misma sala de las proyecciones, pero en una pared diferente, dispusimos la impresión un fotograma de cada una de las tomas realizadas, de manera que era posible tener una consciencia general de todas las imágenes posibles en la pieza.





Montaje en *La Paternal Espacio Proyecto*, Buenos Aires.



Montaje en *La Paternal Espacio Proyecto*, Buenos Aires.

El montaje se mantuvo cuatro días, durante los cuales surgían preguntas como: ¿si le doy *me gusta* a uno de los vídeos dentro del canal, comenzará a repetirse más que los demás? o ¿si visualizo más un vídeo que otro, lograré alterar la pieza?

En este punto tal vez es interesante tomar otra de las reflexiones que Boris Groys desarrolla en el ensayo *El arte en Internet*<sup>41</sup>, donde propone el concepto *desficcionalización* para ilustrar el fenómeno al que se enfrenta el arte que circula en este medio. Para Groys, el arte en internet es siempre información sobre arte, no arte propiamente tal. Si consideramos lo anteriormente revisado en relación a Manovich sobre las imágenes como construcciones de datos visibles y programables; la reflexión de Groys seguiría esta misma línea, fundando sus reflexiones sobre la base de pensar siempre internet y sus productos como la organización de datos digitales visibles, y en este caso también audibles. En palabras más radicales: en internet no hay arte, hay información sobre arte. Esto tal vez se contradice con la noción de creadores y con el *Creator Studio*, que propone YouTube. Groys señala:

“ El visitante del museo de arte debía olvidarse del museo para quedar espiritualmente absorbido por la contemplación del arte. En otros términos: la condición previa del funcionamiento de la ficción como tal es el ocultamiento del marco material, tecnológico e institucional que hace posible ese funcionamiento.”<sup>42</sup>

Bajo esta premisa, Groys alude a las vanguardias en su búsqueda por la *desficcionalización* del arte, en la medida que intentaban revelar dicho marco material inscribiéndose directamente en una dimensión política; sin embargo, el fracaso de éstas en su búsqueda por lo real recaía en la permanente representación estética. En este sentido, Internet revoluciona las condiciones de la representación:

“Internet funciona bajo la presuposición de su carácter no ficcional, de tener como referencia un punto de realidad off-line. Internet es un medio

---

<sup>41</sup> GROYS., op. cit, en 9.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, p. 196.

de información, y la información es siempre información sobre algo. Y ese algo está siempre situado fuera de Internet<sup>43</sup>

Entonces, lo que ocurría dentro de la sala, al ser reconocible la interfaz de YouTube cuando la narración transitaba de un vídeo a otro; podría entenderse como un proceso de *desficcionalización*, que en ese contexto lograba establecer una cercanía inmediata y abrir la posibilidad de la manipulación del montaje de la pieza. Cosa que efectivamente sucedió y ahora la narrativa *aleatoria* se encuentra bastante condicionada a la cantidad de visualizaciones de algunos vídeos más que otros.

Considerando las reflexiones de Groys, esta pieza se vuelve interesante en la medida que tensiona esa instrumentalización de Internet únicamente como un gran repositorio, o como el medio en que la información transita; porque en este caso se estaría haciendo uso de la lógica algorítmica de la plataforma para estructurar la narrativa de una pieza de videoarte. En ese mismo sentido, existen otros proyectos que hacen un uso instrumental diferente de Internet; como es el caso del colectivo argentino A.S.M.A<sup>44</sup>, que en su proyecto *Melodías Transitorias*, utilizan un software conectado a través de internet a la dirección IP de las cámaras de tránsito de una ciudad específica; que al detectar movimiento articula una máquina sonora en una sala de exhibición. Pero claro, quizás Groys argumentaría que el acontecimiento artístico, si bien está mediado por la tensión del uso de una conexión wifi, no reside en Internet propiamente tal, sino en una sala de exhibición. Con lo cual, volvemos a la idea de que la representación de Internet se ancla a la concepción de que hay algo off-line que lo sustenta.

Ahora entonces, es interesante problematizar acerca de la noción de creadores y realizadores que propone YouTube por ejemplo. En este sentido, el autor propone una dimensión aún más profunda que la simple relación entre ser realizador y los lazos económicos que atraviesan esta palabra; lleva los conceptos de creador o productor de

---

<sup>43</sup> *Ibíd.*, 197.

<sup>44</sup> A.S.M.A. Multimedia, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.asmamultimedia.com.ar/>

contenidos al terreno de la vigilancia propuesto por Michel Foucault. Donde resalta que no debemos olvidar que Internet se funda sobre un tipo de vigilancia que proporciona datos, y éstos a su vez generan sujetos con plusvalía; pero además añade la reflexión acerca de un proceso de mercantilización de la hermenéutica:

“Hoy en día, esta vieja hermenéutica tradicional renace como un medio de explotación económica extra de los sujetos que operan en internet, consiste en el valor hermenéutico: el sujeto no solo hace o produce algo en Internet, también se revela a sí mismo como un ser humano con ciertos intereses, deseos y necesidades. La mercantilización de la hermenéutica clásica es uno de los procesos más interesantes con los que nos enfrentamos en el curso de estas últimas décadas.”<sup>45</sup>

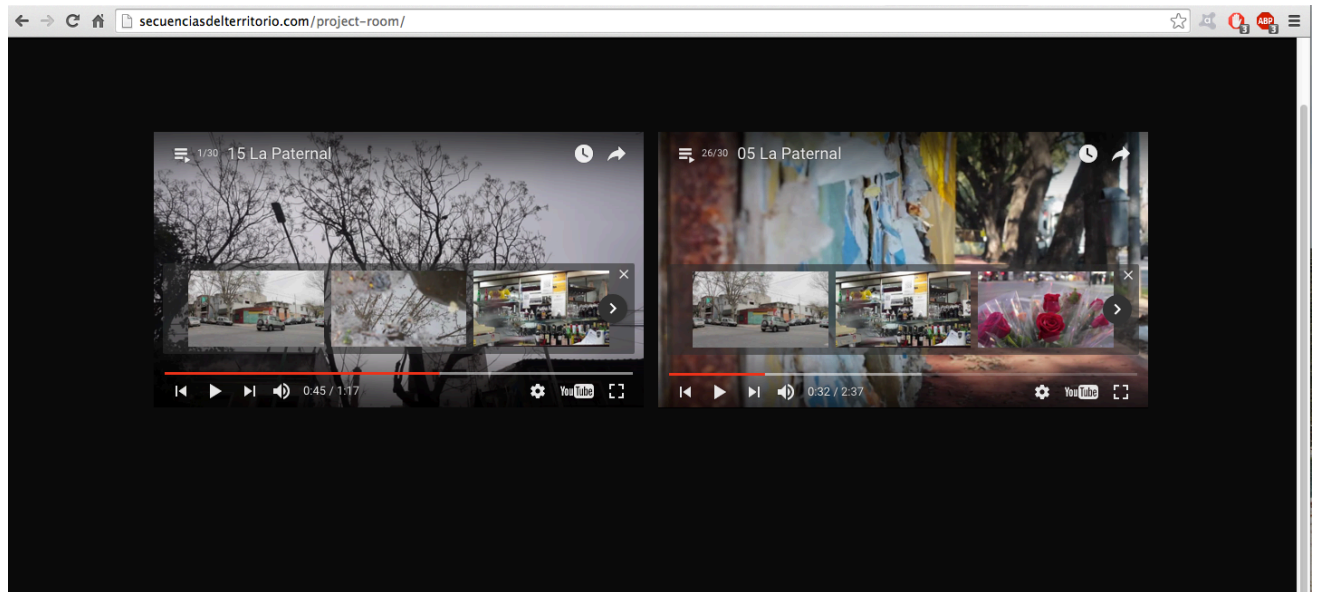
En este sentido, no es de extrañar que proyectos que busquen fines diferentes a la monetización de un canal, deban hacer uso de páginas web independientes que contextualicen el trabajo y objetivos. La transición de usuario a realizador dentro de esta plataforma pasa por un proceso de interés económico, por lo que evidentemente las posibilidades de acción y los recursos se enfocan en esa dirección. Sin embargo, sigue siendo interesante tensionar sus posibilidades, se podrían articular piezas de videoarte que sólo utilizaran los recursos del *Creator Studio* de YouTube para hablar de su propia lógica, por ejemplo; Hito Steyerl ya defendió la imagen pobre.

Ahora continuando con la metodología del proyecto, luego de la realización del experimento nació la necesidad de conservarlo como una pieza, pero la única manera de conseguir que YouTube se mantuviera activo en la realización de esa estructura narrativa, era construir una versión web 2.0 del proyecto. Una página web que albergara dos ventanas enlazadas a la pista de reproducción en modo aleatorio, de manera que pudiésemos interactuar directamente con la pieza dentro de una *Project room* digital, así diseñamos [www.secuenciasdelterritorio.com/project-room/](http://www.secuenciasdelterritorio.com/project-room/) una sala de visionado constante del proyecto, al que pretendemos seguir sumando

---

<sup>45</sup> GROYS., *op. cit.*, en 9, p. 204.

experiencias. Que en el sentido de las reflexiones de Groys, funcionaría como el archivo de visionado del proyecto, que potencialmente podría extenderse hacia el visionado de otros lugares.



Captura de pantalla de la página web.

### 3.3. ANÁLISIS DEL PROCESO

Cuando Burgess y Green proponen el concepto: *demoticization*<sup>46</sup>, que podríamos traducir forzosa y erráticamente como *demociudadanización*, lo sugieren como un concepto que va más allá del posible proceso de democratización que existe dentro de los *media*, que no sólo se caracteriza por una gran accesibilidad y por tanto de una *pseudo-democracia* en el contexto de la web 2.0, sino más bien se refieren a un modo de operar, a un modo de ser y estar en este contexto. Las personas comunes adoptan una metodología de transformación hacia celebridades temporales, lo que denominaron el *DIY celebrity*. Por ejemplo, características que se vuelven repetitivas y que finalmente YouTube categoriza. De hecho, hoy en día puedes navegar en la plataforma y explorar canales que han sido categorizados y agrupados de manera *automática* por la plataforma, como los canales de juegos, música y de transmisión en vivo. Esto tiene una directa relación con las reflexiones propuestas por Groys, con respecto al sujeto usuario como un sujeto identificable de acuerdo a su plusvalía. La plataforma categoriza en función de la productividad de los visionados.

Si bien, la carga experimental inicial de este proyecto, no tenía pretensiones de transformarse en una investigación, finalmente fue inevitable. La plataforma se expresa a través de su usabilidad potenciando ciertos rasgos más que otros ¿por qué no podemos compartir canales entre diferentes usuarios? ¿por qué no existe mensajería interna entre canales? ¿por qué las sugerencias de visionado siempre apuntan a vídeos específicos y no a canales de intereses determinados? El buscador general es un gran ejemplo, si hacemos el ejercicio de escribir *proyecto colaborativo* en el buscador, únicamente obtendré resultados que apuntan a vídeos que en su título o descripción contengan esas palabras, es decir, tutoriales, registros de proyectos colaborativos en comunidades, definiciones, etc, pero nunca a canales. Estos se buscan a través de otro buscador que tiene una

---

<sup>46</sup>BURGESS; GREEN., *op. cit.*, en 21, pp. 22-24

importancia visual mínima en el orden de la interfaz. Canales que proponen un modo de trabajo en colaboración con más usuarios, deben hacer uso siempre de recursos externos a la plataforma para lograr generar redes. Aquí es donde los roles múltiples de la plataforma se ordenan de acuerdo a la jerarquía de intereses. Las respuestas ahora son sencillas, luego de que la experimentación de esta plataforma, la expresión de sus intereses es evidente y la figura del realizador dentro de YouTube es posicionada como un sujeto productor de plusvalía.

Entonces, si bien para Groys la relación entre arte e Internet es atravesada principalmente por las dimensiones económicas; también existe la posibilidad de pensar esta relación de manera instrumental. A través de proyectos que tensionen el espacio expositivo, disponiendo la relación entre arte e Internet para ser pensada, por ejemplo. En este caso, la aparición de la interfaz de YouTube se integra en la narrativa de la pieza; genera expectación por la siguiente imagen, al mismo tiempo que devela la posibilidad de que el espectador o espectadora puedan interferir en el orden.

Así es como cada vez se volvía más coherente insistir con la producción de un material en temporalidades lentas y encuadres estáticos, transformándose en un punto de divergencia entre todo el material audiovisual existente dentro de la plataforma. Por otro lado, la plataforma también funciona perfectamente como la fuente de recursos que alimenta la página web paralela, que haciendo uso de algunas herramientas, logra generar un espacio similar al del espacio de exhibición, transformándose en un archivo indispensable de la pieza; que mantiene la misma tensión al revelar su narrativa articulada por las funciones algorítmicas de YouTube. Por lo tanto, funcionaría como la representación digital de la sala de exhibición.

En este análisis del proceso de trabajo, es interesante destacar también, que en la medida que la experimentación de la plataforma avanzaba, no sólo se develaba a sí misma en cuanto nos delimitaba el campo de acción, sino también a través de su lenguaje escrito; pensar en la palabra *estabilizar*, cada vez que se subía un vídeo con algo de

movimiento de cámara, por ejemplo. Automáticamente nos hace pensar en aquello que no es estable y cómo podría esto traducirse al material audiovisual. Esto podría analizarse de manera muy general también, pensando sólo en cómo se estructura el lenguaje escrito dentro de esta plataforma. En este sentido, Teresa de Lauretis<sup>47</sup>, teórica feminista, comienza la introducción de su libro *Alicia ya no*, proponiendo el diálogo que sostiene Alicia y Humpty Dumpty respecto del lenguaje. En resumidas cuentas, Humpty Dumpty con toda su arrogancia le expresa a Alicia que él es el dueño del lenguaje y que puede hacer que las palabras signifiquen lo que él quiere que signifiquen, porque él es el amo. Con ese pequeño relato sacado de un cuento, de Lauretis introduce lo que será un largo estudio acerca de la semiótica del cine desde una perspectiva feminista; otorgando una relevancia a la concepción del lenguaje como una construcción que opera también a nivel visual. Así mismo operan las diversas formas de lenguaje que coexisten dentro de las plataformas de los Nuevos Medios. Hay una visualidad mediante la que se ordena una interfaz; hay una categorización de material audiovisual; hay palabras escritas con instrucciones y descripciones; hay colores, formas y tipografías que ordenan el campo visual. Todo aquello son modos de operar del lenguaje en sus diversos formatos, que se develan a través de experimentarlos. Facebook en este sentido nos daría mucho que hablar, solo pensar que existe un *muro* en el que se expresa la opinión pública; o que existen formas determinadas para expresar emociones. Se podría pasar mucho tiempo analizando los diversos lenguajes empleados en estas plataformas, como una manera de acercarse a la contemporaneidad; entendiendo que son convenciones con objetivos predeterminados.

Si volvemos al análisis de *Life in a Day*, también podemos identificar que la película no utiliza únicamente los vídeos de los *youtubers*, sino que además añade otro tipo de imágenes recurso; como las de atardeceres acelerados para denotar el avance del día, o la música externa a los vídeos para generar ciertas emociones. Esto nos habla

---

<sup>47</sup> DE LAURETIS. Teresa, *Alicia ya no*.



claramente de la necesidad de adaptarse a modos de representación, más que de la fiel intención de generar un retrato universal; opera como una convención evidente. Es por ello, que la decisión de utilizar un encuadre fijo y no *estabilizar* un vídeo, es una decisión consciente que también responde a un tipo de lenguaje.

Por lo tanto, existen distintas formas para acercarse a las narrativas de los Nuevos Medios; la propia plataforma te propone diferentes niveles de experimentación. En este caso, a través de la intención de utilizarla como herramienta de trabajo, fue posible identificar algunos de sus roles que se expresan en sus distintas formas narrativas.

## 4. CONCLUSIONES

Si bien, el origen de este proyecto encuentra sus bases en la experimentación, siempre tuvo la pretensión de generar ciertos quiebros disruptivos dentro de YouTube. Es por eso que la insistencia en cierto tipo de temporalidades por sobre otras o la escases de los movimientos de cámara en todo el material generado, son una decisión que nace como respuesta a la sobreinformación que caracteriza a la plataforma. La pretensión de un *anti-canal* es evidente. Sin embargo, a través del estudio y de la práctica, surgen cada vez más líneas de estudio que van descubriendo los parámetros bajo los cuales la Web 2.0 opera y nosotras con ella. Si fuese realmente posible generar un anti-canal dentro de YouTube, la diversidad en sus herramientas tendría que ser mucho mayor, de manera que el campo de acción se amplíe. Pero en la experiencia de usuario a realizador es posible darse cuenta de que finalmente las posibilidades de actuar dentro de la plataforma son muy limitadas, y a menos que los objetivos del realizador sean los de generar una parrilla publicitaria, las posibilidades se acotan.

Cuando Hito Steyerl sugiere en su libro:

“La circulación de imágenes pobres alimenta tanto a las cadenas de montaje mediáticas capitalistas como a las economías audiovisuales alternativas. Junto con una gran cantidad de confusión y estupefacción, también posibilita la aparición de movimientos disruptivos de pensamiento y afecto”<sup>48</sup>

podría ayudar a acercarnos a algún tipo de conclusión, que frente a la imposibilidad de generar movimientos opuestos dentro de una plataforma, sí es posible generar acciones divergentes que hagan uso de ciertos recursos en función de generar espacios disruptivos de pensamientos; espacios dedicados a seguir experimentando esa

---

<sup>48</sup> STEYERL., *op. cit.*, en 24, p. 46.

relación entre la imagen y el pensamiento, propuesta por Deleuze<sup>49</sup> en la intención de una versión 2.0.

Si bien, las posibilidades de las nuevas tecnologías a simple vista son muchas, una vez que la perspectiva de usuario cambia para posicionarse desde un sentido crítico, el operar del sistema se vuelve evidente.

Por lo tanto, el objetivo de posicionar a YouTube como una plataforma ícono de los Nuevos Medios desde una apreciación crítica, se logra en la medida que la entendemos como una construcción que aplica y replica las lógicas de la contemporaneidad. La plataforma manifiesta en su operar las narrativas que la componen; ya sea con tipos de productos audiovisuales, como *Life in a Day*, o como el modo de operar *DIY celebrity*, generando un tipo de youtuber potencialmente viral; así como también escogiendo las palabras que componen su lenguaje escrito; incluso los colores y la composición de su interfaz son la narrativa a través de la cual se expresa. Por ello también, ahora podríamos decir que la investigación de una plataforma como esta, es indisociable de su experimentación con fines artísticos; ya que esa actitud crítica con la que se utiliza, nace desde la pretensión artística de pensar el material con que se trabaja.

Cuando Franco “Bifo” Berardi introduce el libro de Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*, dice:

“La historia ha sido reemplazada por el infinito flujo recombinatorio de imágenes fragmentarias. La conciencia y la estrategia políticas se han reemplazado por la recombinación aleatoria ejercida por una actividad precaria frenética. Y aún así, una nueva forma de investigación inteligente está emergiendo, y los artistas están buscando un mínimo común desde el cual comprender estos cambios.”<sup>50</sup>

En el caso de este proyecto e investigación, nos acercamos a los Nuevos Medios desde una perspectiva crítica, en el sentido de

<sup>49</sup> DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2.*, pp. 209-239.

<sup>50</sup> BERARDI, Franco. Introducción, en *Los condenados de la pantalla, op. cit.*, en 24, p. 13.

asumirlos como construcciones dispuestas ante nuestros ojos para ser pensadas; buscando la posibilidad de convertirlas en herramientas para el trabajo artístico, en función de seguir pensando formas en que las imágenes circulen no solo para el consumo indiscriminado.

El libro antes citado se vuelve una de las principales referencias del trabajo de investigación, que aunque en muchos sentidos sus postulados podrían ser fatalistas, abre también una dimensión creativa extendida hacia los productos de los Nuevos Medios. A través de estudiar la obra de Steyerl, es posible darse cuenta del carácter experimental de su investigación en relación con su trabajo artístico; lleno de imágenes de pobres y de documentales que bordean la incertidumbre, investiga también de manera práctica las posibilidades de estos productos de los Nuevos Medios.

Finalmente, es interesante destacar este proceso como una investigación teórico-práctica, que si bien, no responde a un gran cuerpo de obra, sí cumple con los objetivos procesuales que una investigación así requiere; y abre muchas inquietudes interesantes para seguir pensando la contemporaneidad en relación a sus productos. Y cómo desde el arte, es siempre posible poner en crisis las convenciones.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### MONOGRAFÍAS Y ARTÍCULOS

BAUMAN, Zygmunt. (2002) *La modernidad líquida*, Buenos Aires, Fondo de cultura económica S.A.

BENJAMIN, Walter. (2009) *Estética y política*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, La cuarenta.

BURCH, Noel. (2008) *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. (2009) *YouTube. Online video and participatory culture*, Cambridge, Polity Press.

DE LAURETIS, Teresa. (1992) *Alicia ya no*, Madrid, Ediciones Cátedra.

DELEUZE, Gilles. (1996) *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2.*, Buenos Aires, Paidós.

GARCÍA ESPINOSA, Julio. (1976) *Por un cine imperfecto*, Madrid, Castellote eitor.

GROYS, Boris. (2016) *Arte en flujo*, Buenos Aires, Caja Negra Editora.

MANOVICH, Lev. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Ibérica.

RANCIERE, Jacques. (2009) *El reparto de lo sensible: estética y política*, Santiago de Chile, Ediciones LOM.

VIRILIO, Paul. (2006) *Ciudad Pánico*, Buenos aires, Libros del Zorzarl.

STEYERL, Hito. (2014) *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires, Caja Negra Editora.

BURGESS, Jean. From “broadcast yourself” to “follow your interest”: Making over social media. En: *International Journal of Cultural Studies*. 2014, no.18, DOI: 10.1177/1367877913513684

## ARTÍCULOS EN LÍNEA

STEYERL, Hito. Incertidumbre Documental. En: *Re-visiones* [en línea], 2011, no.1, ISSN: 2173-0040. Disponible en: <http://www.re-visiones.net/spip.php%3Farticle23.html>

## TRABAJO FINAL DE GRADO

LÓPEZ BUENO, Diego. *Teorizar a través de la imagen: el ensayo fílmico e internet como nueva sala de proyección*. [Trabajo final de grado] (dir.: Álvaro de los Ángeles Rodríguez). Valencia (ES): Universidad Politécnica de Valencia, 2013.

## MATERIAL AUDIOVISUAL EN LÍNEA

Life in a Day. En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr\\_cJJIY](https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY)

Nitroxunit, “BSB”. En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=U3rdBLxsNT4>

Robert Cole. "Apple 1984 Super Bowl Commercial Introducing Macintosh Computer". En: *YouTube*, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2zfqw8nhUwA>

## SITIOS WEB

A.S.M.A. Multimedia, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.asmamultimedia.com.ar/>

Bajos de Mena TeVé, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.bajosdemena.tv/>

Bajos de Mena TeVé, [consulta: 2017-07-21]. Disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCgS--TsJjRLZ76m\\_Oyr7sBQ](https://www.youtube.com/channel/UCgS--TsJjRLZ76m_Oyr7sBQ)

Consumer. Tecnología e Internet, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2006/10/26/156518.php>

Felipe Rivas San Martín, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com/pintura-de-interfaz.html>

O'REILLY, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Ramona, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: <http://www.ramona.org.ar/node/60816>

Recortes de la nada, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCjdlWdPVY74\\_g\\_\\_--PANH](https://www.youtube.com/channel/UCjdlWdPVY74_g__--PANH)

Revista Punto de Fuga, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en:  
<http://www.revistapuntodefuga.com/?p=2203>

The Clinic, [consulta: 2017-07-16]. Disponible en:  
<http://www.theclinic.cl/2017/02/02/la-historia-tras-la-creacion-de-bajos-de-mena-teve/>