

SOLEDAD EN UN MUNDO HIPERCONECTADO_

EL STREAMING EN DIRECTO



*Mar Sánchez Durán
NIUB: 20189072
Universitat de Barcelona
Grado de Bellas Artes
Trabajo final de Grado
Departamento de Imagen
Tutor: Jacobo Sucari
7 de junio 2022, Barcelona*

Your habits are modern-day solutions to ancient desires. New Versions of old vices. The underlying motives behind human behavior remain the same.

James Clear, 2022

Muchas gracias a Jacobo, Laura y Xavi por todo el apoyo y consejos.

ÍNDICE

1. Resumen	6
2. Introducción	7
3. Objetivos y metodología	8
4. Desarrollo Conceptual	9
4.1. Nosotros y la soledad	10
4.1.1. La soledad subjetiva	10
4.2. La tecnología como nuestras extensiones	12
4.2.1. Los medios de comunicación	12
4.2.2. Internet: el espacio digital, los medios sociales	12
4.2.3. La centralización del espacio relacional	14
4.3. Twitch y la cámara en directo	16
4.3.1. Twitch	16
4.3.2. Lo privado se vuelve público y consumible	17
4.3.3. La adicción: La cara económica de la soledad	18
4.3.4. Una nueva era de relaciones parasociales	19
4.4. La (No) Mirada	21
4.4.1. El hábitat cámara - pantalla	21
4.4.2. La pérdida del contacto visual	21
4.5. Referentes Artísticos	24

5. Memoria del Proyecto Artístico	28
5.1. Descripción	29
5.2. Antecedentes	30
5.2.1. Retratos Familiares	30
5.2.2. VIDEOTEX	32
5.3. Desarrollo y Evolución	34
5.3.1. Trabajo de campo y recojo de material	34
5.3.2. Creación del Vídeo y Datamoshing	35
5.3.3. Diseño y creación Web	37
6. Conclusiones	38
7. Bibliografía y Webgrafía	39
7.1. Imágenes	39
7.2. Libros	40
7.3. Web	41

1. RESUMEN

En este trabajo me acerco desde lo artístico y sociológico al fenómeno que lleva a la individualización y distanciamiento social. ¿Cómo es posible que en un mundo hiperconectado, donde las fronteras de lo físico se han visto poco a poco desdibujadas, la sensación de soledad haya ido aumentando? Identificando la cada vez mayor virtualización de las relaciones sociales y la imagen en directo, se intentará entender y reflexionar sobre lo que está ocurriendo: cómo la virtualización de muchos aspectos de nuestro día a día se vuelve en la normalización y reconfiguran las maneras de relacionarnos. A través de “Twitching” reflexiono sobre la pérdida del contacto visual como conector físico irremplazable que se da en la plataforma de Twitch.

LINK: <http://marusanchez.com/index.php/twitching/>

PALABRAS CLAVE: Soledad, Distanciamiento Social, Hiperconexión, Virtualización, Imagen en directo.

ABSTRACT

In this investigation I make an artistic and sociological approach to the same phenomenon that leads to individualization and social distancing. How is it possible that in a hyperconnected world, where the boundaries of the physical have been gradually blurred, the feeling of loneliness has been increasing? Identifying the increasing virtualization of social relations and the live image, we will try to understand and reflect on what is happening: how the virtualization of many aspects of our daily lives becomes normalization and reconfigures the ways of relating to each other. Through “Twitching” I reflect on the loss of visual contact as an irreplaceable physical connector that occurs on the Twitch platform.

KEY WORDS: Loneliness, Social Distancing, Hyperconnection, Virtualization, Live Image.

2. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una época donde el sentimiento de soledad se ha intensificado y nos acompaña en nuestro día a día. Según varios estudios que han estadísticamente analizado este sentimiento y muchos otros teóricos que han tratado sobre el tema, el sentimiento subjetivo de soledad ha ido aumentando y se le puede llamar — como algunos lo nombran — el gran malestar de nuestro siglo.

Este nos hace sentir un vacío que nos duele y apela a una necesidad de crear lazos afectivos con otras personas. Pero parece que, en nuestro tiempo, existe una incapacidad en el momento de desarrollar estas relaciones y conectar con los demás. En una primera revisión, puede parecer una contradicción que en un mundo hiperconectado donde las barreras de lo físico se han visto superadas, sintamos que estamos tan desconectados.

Para entender esta situación, nos adentramos en una investigación sociológico artística sobre cómo la sustitución y centralización de las relaciones sociales al espacio digital se vuelve en un distanciamiento social a causa de la superficialidad de la pantalla.

3. OBJETIVOS

Los objetivos principales de este proyecto se resumen en dos grandes puntos. Primeramente, en una parte teórica conceptual, entender qué papel tiene la pantalla y su superficialidad en el desarrollo de este distanciamiento que por ende lleva a la soledad. Para ello, se pretende investigar el terreno digital donde se desplaza el espacio relacional, entendiéndolo como extensiones nuestras y explorando sus límites.

Por otro lado, a través de la investigación práctica de los medios sociales (en concreto la plataforma Twitch), identificar ciertos elementos y patrones que representen las relaciones limitadas que se desarrollan en estos entornos para acabar creando una obra que represente esa incapacidad de conectar profundamente a través de las frías pantallas.

METODOLOGÍA

En orden de alcanzar estos objetivos y resolver estas dudas, se ha usado una metodología primeramente pragmática en la búsqueda contextual para entender qué factores influyen en el tema que se está tratando. Después, se ha pasado a interpretar los teóricos de diferentes campos que reflexionan y especulan sobre factores que se relacionan y que, según su punto de vista hay que tener en cuenta para entender la soledad. Es así como se ha hecho la investigación bibliográfica que se ha transformado en la base.

Seguidamente, se ha proseguido a una búsqueda de referentes artísticos concretos y enfocados para el desarrollo de la obra. Asimismo, para el proceso práctico se ha invertido mucho tiempo en el análisis y la investigación experimental sobre el medio en cuestión que se está tratando, Twitch. A partir de una conclusión se ha enfocado en la creación de un archivo recogido del propio contenido que se crea en la plataforma con un interés en concreto: la (no) mirada a la cámara.

4

**DESARROLLO
CONCEPTUAL**

4.1. LA SOLEDAD Y NOSOTROS

4.1.1. LA SOLEDAD SUBJETIVA

¿De dónde nace el sentimiento de soledad? Para entender el fenómeno que se trata en esta investigación primero tenemos que definir dicho sentimiento en su nacimiento y experiencia.

El sentimiento de “soledad”, o *loneliness* en inglés, ha sido estudiado y analizado desde la psicología como un estado relacionado con la depresión, la ansiedad y otros trastornos mentales que pueden llegar a desembocar en enfermedades cardíacas. Se le ha asignado una percepción negativa que, según varios estudios como *Loneliness and Social Isolation* (1973) de Weiss, se ha visto directamente ligado a dificultades en el desarrollo de relaciones sociales y el aislamiento.

Hay que diferenciar entre el sentimiento de soledad (la soledad subjetiva) y el aislamiento físico (la soledad física). Podemos, por ejemplo, estar con mucha gente y sentirnos solos, pues hay una ausencia en la conexión psíquica más que física, aunque suelen estar relacionadas. Este sentimiento subjetivo, que es el que trataremos en esta investigación, busca crear fuertes relaciones profundas con otros seres humanos pero por una serie de razones sociales, culturales, políticas y económicas, no se resuelve de manera natural y se vuelve un callejón sin salida.

Hay una gran cantidad de estudios que han tratado esta relación del nacimiento de soledad por una incapacidad de socializar junto con un, cada vez mayor, uso de las tecnologías. Según el estudio de *La soledad en España* de 2015, se encontró que los jóvenes de entre 15 y 30 años eran un perfil proclive a sufrir soledad. En la misma investigación, se relaciona directamente como desencadenante el alto consumo de nuevas tecnologías: “Este colectivo es el principal consumidor de nuevas tecnologías y redes sociales para la relación y comunicación, lo que provoca el aislamiento y la superficialidad en el contacto entre personas.” (pp. 39-40).

Por otro lado, Noorena Hertz en su reciente libro *El siglo de la Soledad* de 2021, también establece esta relación entre nuestro malestar y el contexto donde habitamos guiados por los dispositivos. Es muy importante lo que Hertz aporta: un punto de vista sociopolítico que no acusa únicamente a la tecnología, el medio, sino que también incluye una serie de causas políticas ideológicas seguidas por cambios sociales. Entendiendo un cúmulo de causas y reacciones impulsado por un avance tecnológico abrumador y décadas de un neoliberalismo que prioriza el interés personal por encima del interés colectivo, abre las siguientes preguntas: “¿Hasta qué punto están relacionados esos dispositivos con la crisis de soledad que sufre el siglo XXI? Y ¿Por qué los avances en comunicación hacen que este siglo sea tan distinto de los precedentes?” pp. 119-120

Para empezar a deshacer el nudo, tenemos que entender los medios de comunicación así como su historia y su efecto en nosotros.

4.2. LA TECNOLOGÍA COMO NUESTRAS EXTENSIONES

4.2.1. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

“La rueda, es una prolongación del pie; el libro, es una expansión del ojo; la ropa, una prolongación de la piel; el circuito eléctrico, una prolongación del sistema nervioso central”. (McLuhan, 1969, p.30-41)

Entendiendo la tecnología como prolongaciones de nuestras capacidades, McLuhan en su libro de *El medio es el mensaje* de 1969 (en un contexto donde la televisión ya estaba consolidada), explica que es más importante el medio tecnológico por el cual estás enviando información que la información en sí. Eso se debe a que, es el medio que usamos el que nos cambia a nosotros y a la sociedad, pues nos adaptamos en todas nuestras esferas (privadas, públicas, de trabajo, económicas, de ocio...) creando nuevas costumbres y acciones.

Como bien se apunta en su libro, esta capacidad de modificar el ambiente y con ello llegar a percepciones sensoriales de proporciones únicas (en sus palabras textuales) nos lleva a que se produzca, desde la experiencia, un cambio en nosotros. Ese es el poder que tienen los medios de comunicación: como factores que operan dentro nuestro ser, nos permiten llegar mucho más allá de lo que nos limita nuestro cuerpo físico.

4.2.2. INTERNET: EL ESPACIO DIGITAL, LOS MEDIOS SOCIALES

Dentro de estos medios de comunicación está Internet: el conjunto de redes comunicacionales más grande del mundo cuya finalidad es la transmisión de información.

En la década de los 90 se juntó la llegada del *Personal Computer* al contexto íntimo de casa y el reciente desarrollo del *World Wide Web* en Internet. Este último, que se sitúa dentro de Internet, se trata de la red de hipervínculos más popular y amplia que conocemos y usamos hoy día.

Para entender mejor este espacio digital, se emplea la metáfora del iceberg diferenciando Internet en tres partes: la *Web Superficial*, engloba todo lo que hacemos a través de los navegadores y buscadores (navegar, chatear, entrar en plataformas como YouTube...); la *Web Profunda* o *Deep Web*, lo que no podemos encontrar con los buscadores y que se necesitan de contraseñas para acceder, las bases de datos (de los registros hospitalarios hasta tu cuenta bancaria o tus fotos de Instagram); y finalmente la *Web Oscura* o *Dark Web*, un sitio de internet que permite enviar información de forma anónima y que hoy día se usa para actividades ilegales.

Esta tecnología es el espacio virtual que nos permite conectar de manera mundial borrando las fronteras físicas geográficas y a partir de la cual se produce la globalización. En ella, las diferentes sociedades se transforman en una gran comunidad. Se nos permite percibir, como explica McLuhan, una nueva manera de vivir puesto que se nos abre un mundo gigante al que además, con la proliferación de los dispositivos, tenemos fácil acceso (en la web superficial). Esto está muy bien explicado por Laura Baigorri (2021): “El cuerpo en Internet se expande más allá de sus límites biológicos o naturales para crear nuevas redes, conexiones y sistemas en el entorno telemático. Fruto de estas nuevas prácticas surgen comunidades distanciadas geográficamente pero vinculadas por temas comunes.” (p. 11).

Los medios sociales son, dentro de Internet, todas las plataformas de comunicación e intercambio de interacción. Dentro de ellas entran los blogs, la geolocalización (mapas), multimedia (Youtube, Itunes, Vimeo), las Redes Sociales (Instagram, Facebook, Twitter)... El origen de estos, se remontan a Arpanet (Advanced Research Project Agency NetWork 1969), una red de computadoras usado para enviar información militar entre grupos de investigación en Estados Unidos, es el precursor de todos los medios sociales que conocemos hoy día. Con su desarrollo, le sigue el primer correo enviado en el año 1971, y el Proyecto Gutenberg (biblioteca online gratis) en 1978.

Pero no es hasta el año 97, que se empieza a desarrollar más plataformas para que los usuarios puedan interactuar entre ellos. Por esta fecha, aparece Six Degrees, la primera que cimentó las bases de las redes sociales. En ella, llegaron las relaciones digitales entre personas con su nombre e identidad real, de manera que empezando por tus amigos más cercanos en un primer grado, siguiendo por los amigos de tus amigos en el segundo grado, y así consecutivamente, pudieras conocer y hacerte amigo de todo el mundo.

Entre 2002 y 2003, aparecen Friendster, MySpace y LinkedIn, y con ellas un gran crecimiento exponencial de usuarios. En 2004, aparece Facebook, la red social más importante que hasta día de hoy sigue existiendo. Con su lanzamiento al mercado junto a YouTube un año más tarde, se estableció del todo el tener un perfil digital por el cual poder relacionarte y conocer gente. Twitter en 2006, WhatsApp en 2009 hasta Instagram en 2010: con cada vez más personas dentro de las redes sociales que traen consigo una tendencia de adicción, la identidad virtual supone un cambio de paradigma en el desarrollo de las relaciones.

4.2.3. LA REALIDAD Y LA VERACIDAD DE LA PANTALLA

Hemos llegado a un punto en el que estas redes sociales no se separan de nosotros, se vuelven una parte más, una extensión nuestra. Con la posibilidad de crear una identidad a través de imágenes y textos “afín” a nuestra representación real y el cada vez mayor uso por nuestra parte, todo Internet se normaliza y entiende mucho más como una realidad.

Esto se debe a que los medios sociales, que hacen uso de la imagen, tienen la gran fuerza del imaginario colectivo que nos influye en nuestra manera de ver la realidad. Como lugar donde se reafirma constantemente el EGO, Internet se inunda en un sin fin de representaciones personales.

El cambio de paradigma viene cuando se entiende por real la imagen de alguien en Internet. Como explica Ingrid Guardiola en su libro ensayístico *El ojo y la navaja* (2021):

“Se trabaja no con el mundo sino con su copia virtual, una sensación de ilusionismo permanente... el mundo se vive a distancia, la realidad es una irrealidad a la carta de la que no se puede cambiar nada.”(n.s.)

Se trata, pues, de un cambio de noción en el que la veracidad se encuentra en la imagen, llegando incluso a estar por encima de la persona real. Esto conlleva una tendencia a depender de las redes sociales para “conocer” rápidamente y de manera cómoda a la gente. Vivimos a través de Internet muchos aspectos sociales: como chatear, en vez de conversar cara a cara; quedar online, en vez de físicamente; o conocer a alguien a través de su perfil en la web, en vez de conocerlo en persona. Se reemplaza la interacción social física por la facilidad de la digital.

Entre estas aplicaciones que lideran estos cambios sociales, hay una que desde hace unos años se ha hecho muy famosa y recoge muchos aspectos de los que hemos comentado: Twitch.Tv.

4.3. TWITCH Y LA IMAGEN EN DIRECTO

4.3.1. TWITCH

Twitch es una plataforma dedicada a la transmisión en directo. Acercándonos a la escenificación que se presenta en la película del *El show de Truman* (1998), el contenido que se crea se basa en la relación entre millones de espectadores y un streamer (quien retransmite en directo) que a través de su personalidad, carisma, y la exposición de su vida diaria, se vuelve famoso. La organización de este medio social, como si de una plataforma de retransmisión de películas se tratara, se distribuye por canales: cada canal es un streamer distinto.

Una breve historia de Twitch empieza con el primer nombre de la plataforma: Justin. TV. Creado por Justin Kan, junto a Emmet Shear, Michael Seibel y Kyle Vogt en 2007, explotó la idea de compartir su vida diaria a través de esta plataforma, creando un nuevo modo de entretenimiento audiovisual. También, compartió su número de teléfono para que la gente pudiera contactarle en directo y decirle algo. Más adelante, en 2011, lanzaron una versión enfocada a los eSports, la liga de videojuegos profesional. Entre 2011 y 2014, las ganancias fueron tales que atrajeron a las grandes corporaciones monopolizadoras de Internet: Google, Yahoo, Facebook y, la que compró finalmente la plataforma, Amazon.

Twitch siempre se ha reconocido mayoritariamente por la retransmisión de videojuegos, de ahí viene su nombre que hace referencia a los rápidos reflejos que se necesitan para jugar a “shooters” o juegos de disparo en primera persona.

Hoy día, aunque los videojuegos siguen siendo la tendencia más vista, se han creado

un montón de categorías: *Chatting*, que se refiere a hablar y comentar; salas de estudio, donde se establece por *Pomodoros*¹ horarios de concentración; *ASMR*², para relajarse y dormir; e incluso algunos que hacen citas online rápidas donde se conectan a través de la videocámara con algún espectador por turnos, algo que se conoce como “*Edate*”. De esta manera, se dan quedadas online de todo tipo: para estudiar, para charlar, para jugar, para ver películas, para ver noticias...

Su sistema económico se diferencia del de las Redes Sociales. En esta plataforma el contenido es el producto y la interacción social se consume a través de suscripciones mensuales, en las que si te suscribes a un canal, tienes derecho a mensajes, a emoticonos exclusivos, o ambos. La relación entre el streamer y los espectadores se resume mayoritariamente en interacciones mediante mensajes textuales, de emoticonos, y de donaciones, no suele haber otro tipo de contacto.

De esta manera, la interfaz tiene dos elementos muy importantes e imprescindibles: el contenido, es decir, el video del streamer; y a la derecha, desplegado, el chat en directo.

4.3.2. LO PRIVADO SE VUELVE PÚBLICO Y CONSUMIBLE

En una plataforma donde el principal contenido se crea desde la propia habitación, nos encontramos ante un desdibujamiento de la línea entre lo público y lo privado. Como explica Remedios Zafra en *Cuarto Propio Conectado* (2010) el espacio íntimo se vuelve una oportunidad de convertir afición en trabajo: “El cuarto propio conectado sería, en este sentido, un potencial escenario de creación, juego y versatilidad donde surgen nuevas oportunidades respecto a los sistemas disciplinares de producción y difusión creativa.” (p.2)

Esta combinación y la explotación de la exhibición como bien consumible hace que millones de personas se viertan a empezar una carrera profesional dentro de estas plataformas en busca de combinar sus hobbies y ganar dinero con ello.

¹Técnica de estudio para administrar el tiempo e incrementar la productividad.

²ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*), una experiencia de sensación estática u hormigueo en la piel debido a estímulos auditivos o visuales.

Pero el origen y base con la que empezó la plataforma, como ya hemos comentado anteriormente, fué la del *LifeCasting*: exponer la vida en directo.

En una búsqueda de precedentes de las primeras acciones en Internet en las que se compartiera la vida cotidiana, nos encontramos con Jennifer Ringley. A través de la webcam de su computadora, empezó a grabar y retransmitir su día a día en 1996 (en jennycam.org), antes que Justin Kan. En su momento fue de los primeros fenómenos online, y no se recibió muy bien con ciertas acusaciones de exhibicionismo y narcisismo a partir de una noche íntima con su pareja.

Pero bastaron pocos años para que esta práctica de *LifeCasting* se volviera de las industrias culturales consumidas más proliferadoras actualmente. Después de siete años delante de la cámara, en 2003, con más de 5000 abonados que pagaban para verla, simplemente la apagó y desapareció.

Lo que conlleva el *LifeCasting* es una democratización donde cualquier persona que tenga acceso a la plataforma y el material para poder hacer la transmisión en directo puede volverse famoso.

Es así como, la tendencia que se sigue con todas estas plataformas es la de la rueda de producción y consumición constantes, apareciendo el “*Prosumer*”. El nombre es una combinación entre “*produce*” y “*consumer*” en inglés y en el ambiente digital se aplica en aquellos usuarios que desempeñan la función de canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos.

4.3.3. LA ADICCIÓN: LA CARA ECONÓMICA DE LA SOLEDAD

Hay que tener en cuenta que estas redes no se escapan de un lugar autoritario donde no tenemos ningún tipo de control, y en el que todos estos espacios de relación e interacción con los demás están diseñados, coordinados, regulados y restringidos por empresas que recopilan nuestros datos y los manipulan constantemente. Twitch, comparte un aspecto de las Redes Sociales (como Instagram, Facebook, TikTok...) que ya conocemos: la adicción. Ingrid Guardiola explica en el mismo libro que,

en un mundo donde la información es lo más valioso, los intereses de las plataformas online se resumen en: recopilar información y conseguir tener cuanto más tiempo enganchado al usuario.

El papel de la interfaz en nuestra interacción con otros, resulta en una mediación tecnológica controlada y diseñada para crear adicción: todo un diseño psicológico.

Esto potencia una insana relación con las tecnologías. Noorena Hertz comenta, en su libro “El Siglo de la Soledad”, un estudio que se hizo en la Universidad Stanford con 3000 estudiantes en el que se pidió a la mitad que durante dos meses dejaran de usar Facebook. Los resultados fueron claros, el grupo que estuvo lejos de esta red social se encontraron más felices y menos solos. Resulta que, el fin que defienden todas las redes sociales de “por un mundo más conectado”, desaparece en un sentimiento de soledad que nos produce centralizar las relaciones en la fría pantalla, ya que no reemplazan el verdadero contacto físico.

4.3.4. UNA NUEVA ERA DE RELACIONES PARASOCIALES

En el caso de las plataformas como Twitch, Patreon u OnlyFans, parten de una estructura relacional distinta, en la que los usuarios creadores se vuelven figuras comunes y famosas a quienes apoyas donándoles para que sigan creando contenido. Lo que se desarrolla socialmente en esta plataforma son relaciones parasociales: es la sensación de conocer a alguien por haberlo visto mucho en televisión u otro medio, sintiendo confianza y considerándolo hasta un amigo; se produce una relación falsa hacia un personaje mediático al que se le coge apego o empatía. Este efecto que se acuñó y estudió en 1956 por Donald Horton y Richard Wohl se solía dar con personajes famosos, cantantes, actores, presentadores de televisión...

Este fenómeno se junta con un contenido ordinario del día a día, aparentemente no-ficción, que despierta la misma sensación de estar con alguien charlando, viendo videos, jugando, estudiando... y ocasionando una adicción muy fuerte. Y es que a diferencia de un personaje ficticio, cuando se acaba la serie dejas de verlo y vuelves a encontrarte con la realidad y las relaciones interpersonales;

en cambio, con los streamers de Twitch que diariamente se encuentran en directo y con quienes puedes de alguna forma interactuar, esta relación parasocial se expande durando un tiempo prolongado.

Estas relaciones parasociales prolongadas significan, muchas veces, una pérdida de interés por buscar relaciones interpersonales y acaban derivando a un sentimiento de desconexión social y soledad al vivir en la sensación de ilusionismo.

4.4. LA (NO) MIRADA

4.4.1. EL HÁBITAT CÁMARA - PANTALLA

El triunfo de esta plataforma de transmisión en directo es la consolidación de este traspaso por el presente en la pantalla. Así nos encontramos en un mundo donde lo efímero prevalece por encima de lo permanente, donde lo rápido atrae más que lo lento, y donde lo pasajero pesa más que lo trascendental.

“Nuestro propio mundo se ha vuelto una mezcla de realidad e imagen cine, una realidad extra cinematográfica vertida en el molde de lo imaginario cinematográfico (...) El cine es hoy uno de los principales instrumentos de artificiación del universo hipermoderno.” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.320)

La imagen y el mundo pantalla nos ha llevado, junto a la exhibición de lo diario y común, a la no diferenciación entre la realidad y la ficción. Nos hemos vuelto toda una sociedad del espectáculo.

“Toda la vida en las sociedades donde rigen las condiciones modernas de producción se manifiesta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una representación.” (Guy debord, 1967)

Este fenómeno es un máximo ejemplo de cómo dejamos de vivir en lo físico para vivir en el hábitat de la Cámara - Pantalla: donde la cámara nos captura y nos mira como si de alguien (el público) se tratase y la pantalla nos reproduce, como si de nosotros mismos se tratara. Vivimos, pues, en lo digital y dejamos en un segundo plano, lo orgánico.

4.4.2. LA PÉRDIDA DEL CONTACTO VISUAL

“Your habits are modern-day solutions to ancient desires. New Versions of old vices. The underlying motives behind human behavior remain the same”. (Clear, 2022, p. 199).

Entiendo que, como dice James Clear, los hábitos que desarrollamos hoy día junto con el desarrollo tecnológico y el mundo virtual siguen siendo maneras de conseguir ciertos deseos que llenan nuestra existencia. En un mundo donde nos hemos acostumbrado a la virtualización de muchas esferas del humano, podemos seguir viendo el rastro del deseo por conectar con los demás en el simple hecho de que todos los medios sociales parten de la idea de conectar a todo el mundo y estar con tus seres queridos (aunque se vea pervertido por la mano del capitalismo).

En toda esta traslación y centralización de la actividad hay un elemento en el que me he parado a reflexionar: la (no) mirada. La pérdida del contacto visual que supone una parte básica en toda interacción. Cuando dos miradas se cruzan, se establece una conexión no verbal que transmite información, algo que no se podrá conseguir nunca a través de nuestra imagen virtualizada y reproducida en la pantalla.

En este sentido, los ojos del otro se han visto reemplazados por la cámara: esta hace de objeto de sustitución simbólica de los ojos del espectador, de manera que en los video ensayos, videoblogs o tutoriales, quien graba, mira a la cámara como si mirase a una persona.

La mirada y conexión es técnicamente imposible en la mecánica del hábitat Cámara-pantalla digital. Es un ejemplo en las conferencias o videollamadas: cuando estás hablando con el que está al otro lado de la pantalla, miras a la pantalla. El que está al otro lado, hace lo mismo. De esta manera se da una situación en la que nunca podréis vivir o “simular” un contacto visual, ya que al mirar a la cámara, tampoco lo puedes ver.

Ahora bien, en Twitch, con una interacción en directo limitada por la interfaz donde está el chat, la mirada del interlocutor suele estar en la pantalla, no en la cámara. La percepción de los espectadores por parte del streamer, se traduce en un montón de mensajes que representan al público. Solo se dirigen a los textos, des personificando las interacciones sociales.

Cierto es, que dependiendo del streamer, pueden tener la tendencia a mirar a la cámara de vez en cuando, —pues nos es un hábito mirar a los ojos cuando hablamos con

alguien, como apunta en su máxima James Clear— pero son muy pocos y la mirada es fugaz, durando esta menos de 1 segundo.

Como acto deshumanizador en toda interacción social, la mirada se pierde totalmente: ya no hay ni la “simulación” de esa conexión visual.

4.5. REFERENTES ARTÍSTICOS

Internet junto a las plataformas audiovisuales, es todo un lugar donde se explota la práctica artística. En una búsqueda de referentes, me he adentrado principalmente en artistas que trabajan en el término audiovisual y que, con el propio material que estas plataformas almacenan, resignifican a la imagen.

Los principales referentes y en lo que más me he inspirado son cuatro: Florencia Aliberti, con *(Self) Exhibition* (2012); Natalie Bookchin y su obra *Mass Ornament* (2009); Marina Avramovic con *A minute of silence* (2010); y finalmente, la práctica artística de Rosa Menkman. También, por otro lado, me he visto influenciada por otros artistas que reflexionan en torno a la cultura de internet como Gregory Chatonsky o la pareja Eva y Franco Mattes.

(Self)-Exhibition (2012) y *Mass Ornament* (2009) son dos obras que tienen mucho en común, pues ambas hacen uso del contenido de una plataforma en concreto (YouTube) y la reestructuran para crear un mensaje.



Fig. 1
Nota. Adaptado de *MassOrnaments*, de Natalie Bookchin, 2009. Recuperado de: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

La obra de Natalie Bookchin, se trata de un recojo de videos subidos en dicha plataforma en la que aparece una persona bailando en el contexto de su hogar y los sincroniza en un Found Footage. A través de la obra reflexiona sobre esa individualización que viene dada por un sistema neoliberal, y al ponerlo todo junto y sincronizarlo, revela una conciencia común que, como el deseo trascendental, sigue existiendo entre nosotros.



Fig. 2
Nota. Adaptado de *MassOrnaments*, de Natalie Bookchin, 2009. Recuperado de: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

La obra de Florencia Aliberti, por otro lado, funciona de un modo más documental. Explica y pone en cuestión el imaginario colectivo que crea estereotipos y se repiten en la plataforma. El montaje está hecho de manera que a través de las propias palabras de los usuarios, se exponen las problemáticas de un mundo donde es más importante la representación que la realidad. Me he inspirado de ambas en la metodología al momento de hacer el vídeo: recogiendo material, analizándolo y reconstruyéndolo.

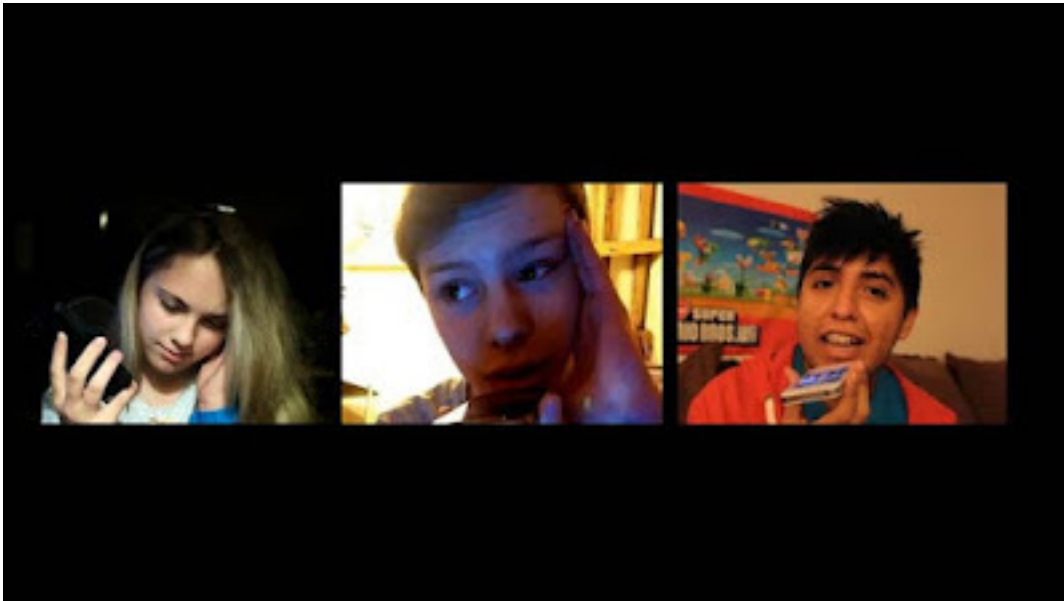


Fig. 3

Nota. Adaptado de (Self)Exhibitions, de Florencia Aliberti, 2012. Recuperado de: <http://www.visionaryfilm.net/2016/07/autoexposiciones-2012-2015-florencia.htmlselfexhib>

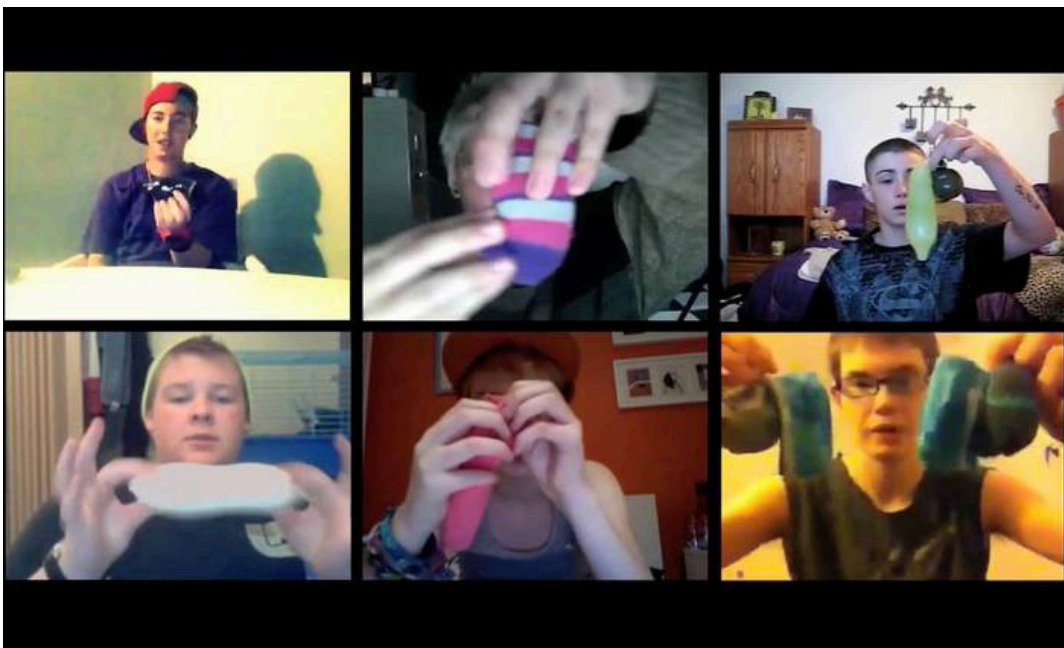


Fig. 4

Nota. Adaptado de (Self)Exhibitions, de Florencia Aliberti, 2012. Recuperado de: <https://www.now-ness.com/picks/selfexhibitions-part-2-packers>

La obra de *A minute of Silence* de Marina Abramovic; una performance donde, con dos sillas y una mesa, invitaba a compartir un tiempo de contacto visual en silencio. Es una obra clave que me ha marcado mucho, pues apela a esa conexión e interacción que, en la actualización y rapidez constantes que habitamos, dejamos a un lado apartado. También me ha hecho reflexionar sobre ese contacto visual clave.



Fig. 5

Nota. Adaptado de *A minute of Silence*, de Marina Abramovic, 2010. Recuperado de: <https://richasheth.medium.com/a-minute-of-silence-between-soulmates-once-lost-795a2057e1d8>



Fig. 6

Nota. Adaptado de *A minute of Silence*, de Marina Abramovic, 2010. Recuperado de: <https://richasheth.medium.com/a-minute-of-silence-between-soulmates-once-lost-795a2057e1d8>

Por otro lado, buscando una manera de resaltar la naturaleza de lo digital para romper con la imagen que reproduce, me encontré con Rosa Menkman. En una vertiente del medio técnico, me he interesado por la obra de esta teórica, curadora y artista visual holandesa.

Habiendo escrito el *Glitch Studies Manifesto* en 2011, su práctica artística gira alrededor del error como una forma de arte explorativa de los medios digitales. Destapando así, los procesos ocultos y la estética del glitch, me he inspirado mucho para trabajar también con esta.

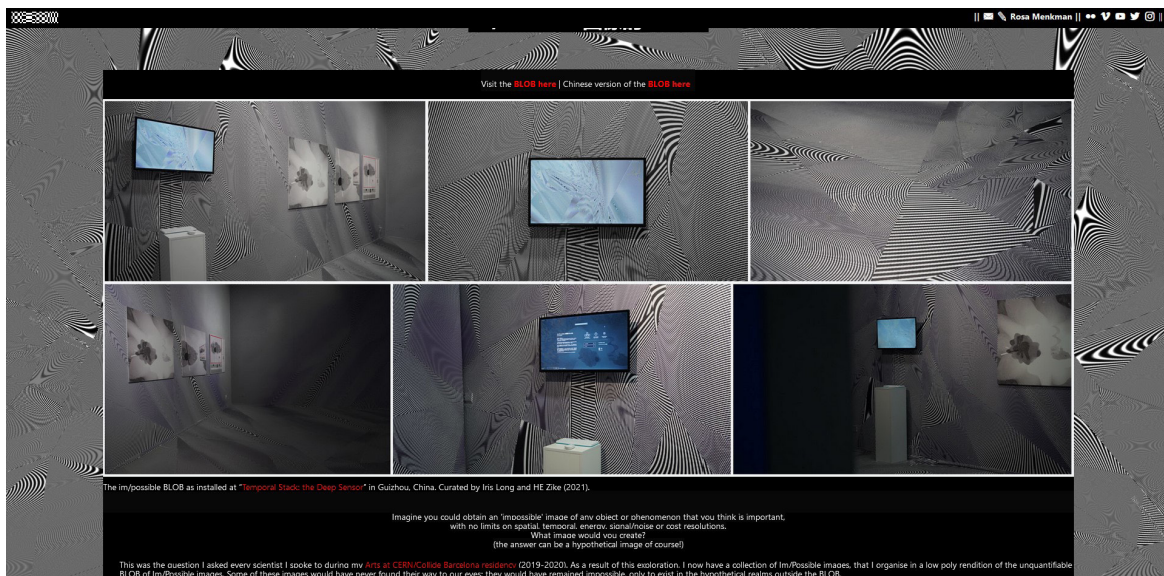


Fig. 7

Nota. Adaptado de IM/POSSIBLE BLOB, de Rosa Menkman, 2021. Recuperado de: <https://beyondresolution.info/IM-POSSIBLE-BLOB>

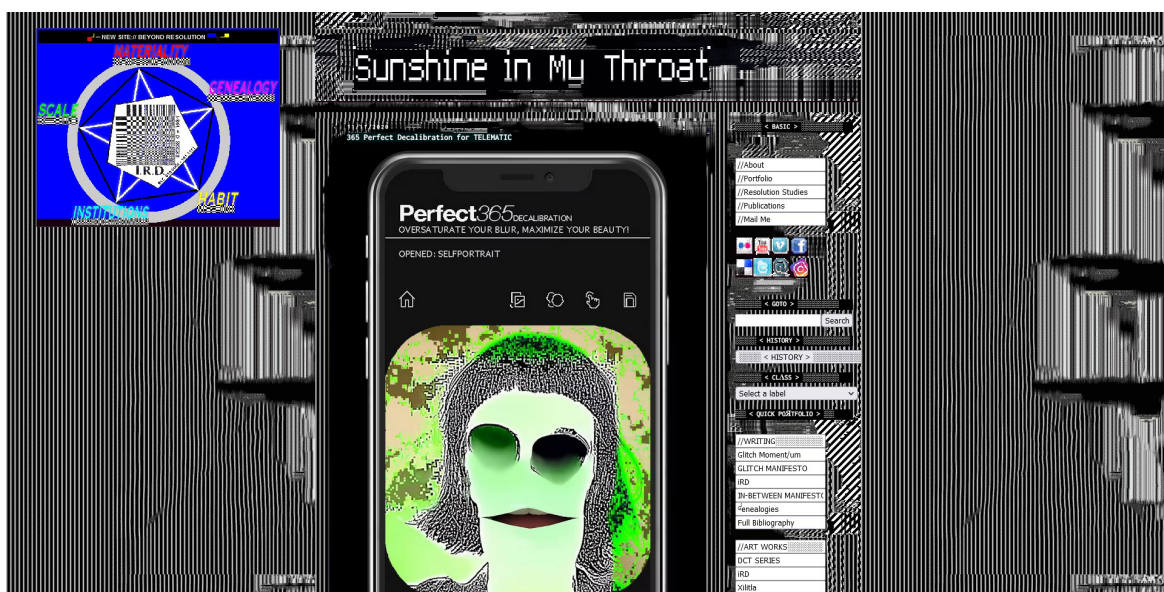


Fig. 8

Nota. Captura de pantalla del Blogspot de Rosa Menkman, 2020. Recuperado de: <http://rosa-menkman.blogspot.com/>

5

**MEMORIA DEL PROYECTO
ARTÍSTICO**

5.1. DESCRIPCIÓN

LINK: <http://marusanchez.com/index.php/twitching/>

“Twitching” es un archivo que consta de un video Found Footage y una galería de gifs ambos expuestos en una página web.

En un mundo Cámara - Pantalla, la mirada y el contacto visual tiende a perder sentido. “Twitching” reflexiona alrededor de esta mirada esquiva y fugaz que se da en Twitch, rompiendo con la imagen del streamer, mediatizada y explotada, y cuestionando la tendencia consumista que cada vez guía más nuestra esfera social. El video intenta romper con la dinámica del contenido en directo, mientras que la galería de gifs congelan en bucle las (no) miradas.

Este acto de ni mirar a la cámara se interpreta como la representación de este distanciamiento social y la imposibilidad de la pantalla por conectar profundamente con otros. Con un intento forzado por reencontrar ese vínculo visual, capturo esos momentos fugaces donde el streamer mira a la cámara y hago un gif en Boomerang; pero como este realmente tampoco es un contacto visual verdadero (puesto que está mediado por la virtualización de la imagen) le aplico Datamoshing, corrompiendo el archivo. Con este último paso, en el que trabajo con el propio medio, se rompe la ilusión de la imagen creando espasmos y roturas visuales: (no) miradas.

El nombre hace referencia a la plataforma de donde se ha sacado el material, el cual traducido (Twitch) se puede interpretar como “espasmo” o “crisparse”.

Finalmente, la exhibición del proyecto se parte en dos: 15 fotogramas de las (no) miradas impresas y expuestas en la pared, y la proyección de la web y el vídeo.

5.2. ANTECEDENTES PERSONALES

5.2.1. RETRATOS FAMILIARES

Retratos Familiares
Instalaciones Audiovisuales
2021

Este proyecto que realicé de octubre a diciembre del año 2021, es el precedente clave para este trabajo de investigación artística. Se trata de un proceso de autoterapia a través del objetivo de las cámaras para entender este sentimiento de soledad que me atravesaba en el contexto del hogar. Para ello, adopté una posición pasiva de observación y a través de la cámara grabé las relaciones, movimientos y costumbres en mi casa. A partir del material obtenido hice dos instalaciones que conectaban la arquitectura con el distanciamiento social que sentía.

La primera obra se titula “Simbología de un pasillo”. A modo de dualidad, dos proyecciones, una enfrente de la otra se ven separadas por un pasillo de sillas. La instalación transporta lo que verdaderamente es el pasillo de mi casa, donde a un lado está mi habitación y enfrente otra habitación. El ritmo de los videos empieza haciendo la presentación del paso del tiempo donde vamos apareciendo mis familiares y yo. El final es una confrontación directa en la que nos sentamos, mirándonos.



Fig. 9
Nota. Registro de la obra Simbología de un pasillo. (Sánchez, M, 2021)

La segunda obra fue un trabajo más experimental sobre “Una supuesta sala de estar” siendo, este mismo, el título. Consta de una proyección que se relaciona con la puesta en escena de un marco de fotos: en la proyección van apareciendo las figuras de mis familiares y la mía de manera recortada en un fondo negro, abstraída del espacio: y en el marco de fotos, una fotografía del mismo espacio sin nosotros.



Fig. 10

Nota. Registro de la obra Una supuesta sala de estar. (Sánchez, M, 2021)

Este proyecto me permitió canalizar y entender la soledad que sentía en mi experiencia personal, así como entender mejor a mis familiares, pero, por otro lado, también se me abrieron otras cuestiones (sociales) no resueltas como el porqué nace este sentimiento y cómo actúa en nuestra sociedad.

5.2.2. VIDEOTEX

VIDEOTEX: Realizado junto a Xavi Romero.

Video Web Interactivo HTML.

2021 - actualidad (work in progress)

Link al proyecto: <https://xaviromero.com/videtex>

He visto necesario añadir también una obra que hice junto a Xavi Romero durante abril de 2021 el cual seguimos desarrollando. A través de este, se explican muchas de mis inquietudes por las pantallas, la realidad-ficción y mi práctica artística alrededor del medio de Internet.

Se trata de un video interactivo en el que se abre la posibilidad de diálogo con un personaje ficticio que está dentro de una televisión CRT. El visitante decide el destino de alguien que, a modo de reflejo especular, mira el televisor desde el otro lado tumbado en su cama.

Con este proyecto quisimos experimentar con varias ideas: Un mundo controlado con un mando a distancia; la erosión de la línea que separa lo real de lo ficticio; y una vida mediada por la pantalla.

La pieza se materializa de dos formas: La primera es una página web accesible desde cualquier dispositivo, en la que se encuentra el televisor. Al entrar a la página la televisión está apagada, así que para activar la pieza el visitante debe encenderla y cambiar de canal hasta llegar al interactivo, encontrándose en los demás canales programas de TV comunes. La interfaz de interacción con la que se dialoga está incorporada en el propio televisor. La segunda forma es una instalación audiovisual interactiva compuesta por un televisor CRT conectado a una Raspberry Pi controlada por un mando a distancia, el cual se usa para controlar el diálogo y el cambio de canal.

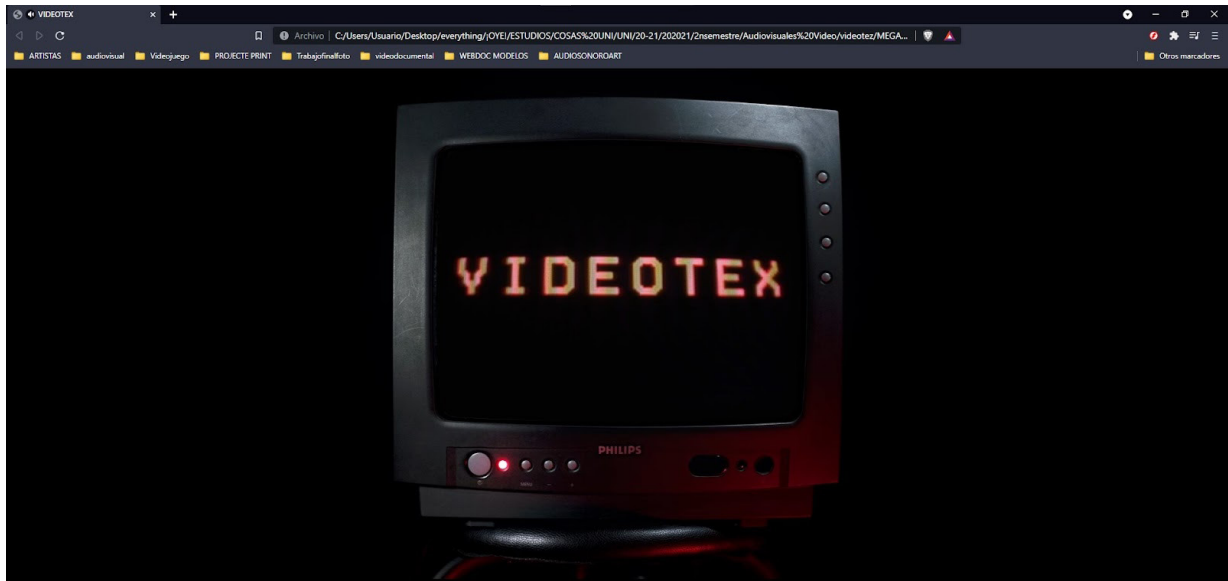


Fig. 11, 12, 13, 14, 15
Nota. Fotogramas de VIDEOTEX. (Romero X. y Sánchez M, 2021)

5.3. DESARROLLO Y EVOLUCIÓN

El proceso de trabajo práctico ha sido organizado por pasos muy marcados y en el siguiente orden:

- Trabajo de campo,
- Recojo de material,
- Creación del video y, dentro de él, el Datamoshing,
- Diseño y creación de la página web.

5.3.1. TRABAJO DE CAMPO Y RECOJO DE MATERIAL

Empezando por el trabajo de campo, investigué de forma práctica la plataforma en cuestión (Twitch) para analizar las tendencias, el lenguaje y las dinámicas. Fue de esta manera como, a la par con el trabajo teórico, desarrollé la idea de resaltar la (no) mirada del streamer.

Una vez con la idea enfocada, me puse a grabar material usando el OBS Studio directamente de la plataforma. El criterio para escoger los streamers que han acabado formando parte de la obra, fué a través de un ranking de los canales más populares de Twitch³, ya que me interesaba incluir a los más famosos. También, he añadido algunos que ya conocía y que me parecen muy representantes de la esfera parasocial.

5.3.2. CREACIÓN DEL VÍDEO Y DATAMOSHING

En cuanto tuve suficiente material, empecé a trabajar con la aplicación de edición de video DaVinci Resolve 17.

³ Más información en el siguiente enlace: <https://marketing4ecommerce.net/streamers-mas-seguidos-twitch-mundo/>

Empecé a ordenar las miradas que había recogido de cada clip, marcándolas en el segundo que se dirigían. Es así como empecé a crear el hilo visual y rítmico que seguiría el vídeo. Pensando en romper con la dinámica del contenido de consumo, he trabajado con el fotograma congelado, el Datamoshing, la repetición y la saturación.

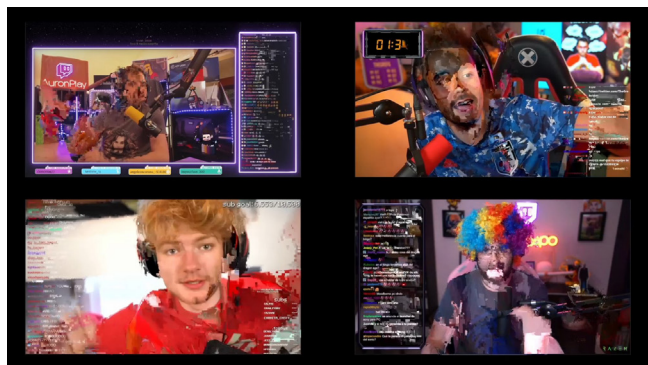
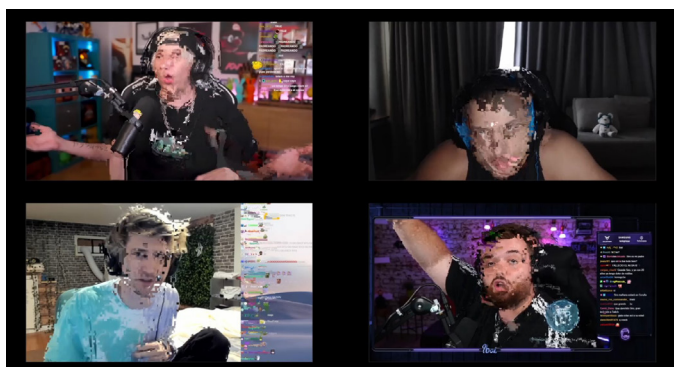


Fig. 16, 17
Nota. Fotogramas de "Twitching". (Sánchez, M. 2022)



El Datamoshing es una práctica artística visual que se basa en la corrupción de los vídeos y que se ha usado tanto en videos musicales (como el de [Kayne West](#)⁴) como en el contexto del Arte medial.

Los vídeos tienen dos aspectos técnicos importantes: el formato y el Códec. El formato es el que hace la función de contenedor del sonido y la imagen, así como de la metainformación de qué tipo de Códec (protocolo de compresión - descompresión) necesita para enviar la información y el dataobject. Dentro del vídeo digital, están los Keyframes que son los que almacenan la parte relevante de información de la que los otros frames (I, P) cogen como referencia.

En lo que consiste el Datamoshing es en eliminar los P-frames de manera que resultan en esta rotura visual.

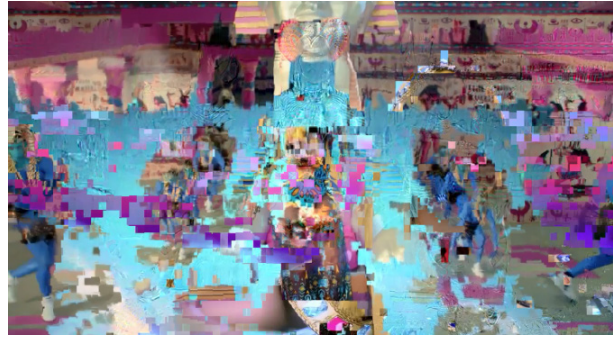


Fig. 18, 19

Nota. Ejemplos de Datamoshing. Recuperado de: <http://datamoshing.com/>

Aunque hay varias maneras de conseguir este efecto, he usado una aplicación para aplicar esta rotura: Avidemux. Esta permite alterar los frames y convertir los códecs. La información se ha sacado del artículo de la página *datamoshing.com*⁵. Los pasos que he seguido han sido los siguientes:

- Abrir el archivo,
- Cambiar el códec a Mpeg4 AVC (x264) y cambiar parámetros de los P-frames,
- Guardar como mp4,
- Abrir este nuevo archivo,
- Recortar los momentos donde quiero que ocurran los glitches,
- Probar y repetir hasta encontrar un resultado deseado.

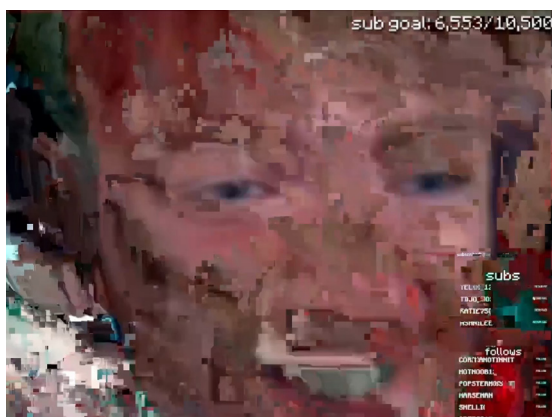


Fig. 20, 21

Nota. Pruebas de Datamoshing.

⁴ Enlace al videoclip: <https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE>

⁵ Más información en el siguiente link: datamoshing.com/2016/06/26/how-to-datamosh-videos/

5.3.3. DISEÑO Y CREACIÓN WEB

La creación de la página web la he hecho a través de *Wordpress*. Con un dominio en posesión previo, he hecho un diseño simple. En el siguiente orden y formato vertical, se despliega a modo de archivo un resumen, una galería de gifs y finalmente el vídeo.

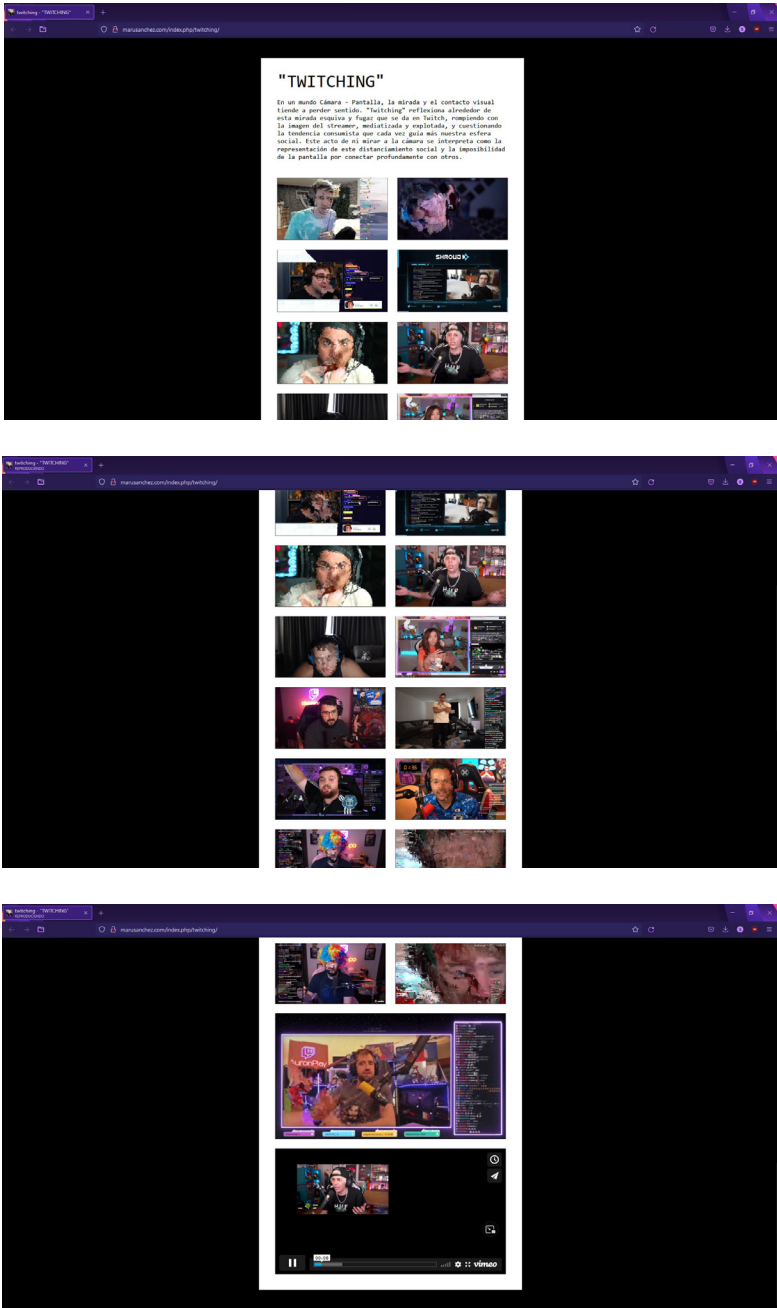


Fig. 22, 23, 24
Nota. Capturas de la Web: <http://marusanchez.com/index.php/twitching/>

6. CONCLUSIONES

A partir de este trabajo se ha entendido la relación entre internet y el sentimiento de soledad que, contradictoriamente, nace del distanciamiento social que produce un uso prolongado y excesivo de los medios sociales. De esta manera, se ha identificado tanto la problemática de vivir a través de la representación del mundo real (la copia), como la problemática de las nuevas tendencias que cada vez crean más adicción. Analizando la cultura del streaming de Twitch, se ha dado con varios elementos que constituyen las nuevas relaciones parasociales dentro de los medios sociales, reflexionado sobre la pérdida del contacto visual en la época del mundo virtual.

La práctica del Found Footage para aprender sobre cualquier fenómeno que se da en los terminos audiovisuales ha sido clave en el proceso de análisis e interpretación de estas nuevas formas de interacción; y el glitch Art, ha constituido todo un punto de vista experimental por el cual a través del propio medio, romper con la representación.

Este proyecto ha llegado a una obra que se ha centrado en un elemento en concreto para trabajar un aspecto común de toda la plataforma: la (no) mirada. Pero a medida que se ha ido realizando, las cuestiones alrededor de las dinámicas que se crean en Twitch no han hecho más que multiplicarse: cómo afecta la globalización cultural que supone la imagen en directo; cómo afecta la normalización de exponerse delante la cámara durante tanto tiempo; dónde se queda nuestra esencia en todo este traspaso al hábitat cámara-pantalla...

Teniendo en cuenta que no es un proyecto cerrado, pretendo seguir trabajando e investigando e ir actualizando la web *TWITCHING* como archivo online de este mismo.

7. BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFIA

7.1. IMÁGENES

Figura 1 y 2. Adaptado de MassOrnaments, de Natalie Bookchin, 2009. Recuperado de: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

Figura 3. Adaptado de (Self)Exhibitions, de Florencia Aliberti, 2012. Recuperado de: <http://www.visionaryfilm.net/2016/07/autoexposiciones-2012-2015-florencia.htmlselfexhib>

Figura 4. Adaptado de (Self)Exhibitions, de Florencia Aliberti, 2012. Recuperado de: <https://www.nowness.com/picks/selfexhibitions-part-2-packers>

Figura 5 y 6. Adaptado de A minute of Silence, de Marina Abramovic, 2010. Recuperado de: <https://richasheth.medium.com/a-minute-of-silence-between-soulmates-once-lost-795a2057e1d8>

Figura 7. Adaptado de IM/POSSIBLE BLOB, de Rosa Menkman, 2021. Recuperado de: <https://beyondresolution.info/IM-POSSIBLE-BLOB>

Figura 8. Captura de pantalla del Blogspot de Rosa Menkman, 2020. Recuperado de: <http://rosa-menkman.blogspot.com/>

Figura 9 y 10. Registro de la obra Una supuesta sala de estar. (Sánchez, M, 2021)

Figura 11, 12, 13, 14 y 15. Fotogramas de VIDEOTEX. (Romero X. y Sánchez M, 2021)

Figura 16, 17. Fotogramas de “Twitching”. (Sánchez, M. 2022)

Figura 18 y 19. Ejemplos de Datamoshing. Recuperado de: <http://datamoshing.com/>

Figura 20 y 21. Pruebas de Datamoshing (Sánchez, M. 2022)

Figura 22, 23 y 24. Capturas de la Web: <http://marusanchez.com/index.php/twitching/>

7.2. LIBROS

- Alcaraz, R. Z., & Zafra, R. (2013).** *Un cuarto propio conectado*. Fórcola.
- Baigorri, L., & Ortuño, P. (2021).** *Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Alianza Editorial.
- Dürckheim, K. (1977).** *El Zen y nosotros*. Mensajero.
- Han, B. (2022).** *L'agonia de l'Eros*. Herder.
- Hertz, N., & Borrajo, F. (2022).** *El siglo de la soledad: Recuperar los vínculos humanos en un mundo dividido*. Ediciones Culturales Paidós S.A de C.V.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009).** *La pantalla global. Cultura Mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001).** *The Medium Is the Massage* (Revised ed.).Gingko Press.
- Mcluhan, M., & Lapham, L. H. (1994).** *Understanding Media: The Extensions of Man*: 8vo. (Reprint ed.). The MIT Press.
- Negroponte, N. (1997).** *El mundo digital*. Grupo Z.
- Nicolás, J. D., & Páez, M. M. (2015).** *La soledad en España*. Fundación ONCE.
- Sanchez, G. I. (2022).** *El ojo y la navaja*. ARCADIA.
- Summaries, N. (2022).** *SUMMARY OF ATOMIC HABITS: Tiny Changes, Remarkable Results By James Clear - A Novel Approach to Getting Through Books More Quickly*. Independently published.
- Tse, L. (2017).** *Tao Te Ching* (Illustrated ed.). del Nuevo Extremo.
- Zizek, S. (2022).** *Lacrimae rerum*. Penguin Random House Grupo Editorial.

7.3. WEB

ABOUT || beyond resolution. (2022). Rosa Menkman. Recuperado de: <https://beyondresolution.info/ABOUT>

(Auto)exposiciones (2012–2015) Florencia Aliberti. (2012). Visionary Film. Recuperado de: <http://www.visionaryfilm.net/2016/07/autoexposiciones-2012-2015-florencia.html>

Conferència d'Ingrid Guardiola: Aula oberta #10. (2017, 29 junio). YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=a8VyZBXtXx8&t=126s>

La cultura de la conectividad. (2012). Google Books. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7m3ADwAAQBAJ&oi=f&pg=PT6&dq=historia+de+las+redes+sociales&ots=hw4wmsRoSM&sig=koyTwT9mJbtTEuN0s8HFsUfxuQ4#v=onepage&q=historia%20de%20las%20redes%20sociales&f=false>

De la Hera, C. (2022, 2 junio). Historia de las redes sociales: cómo nacieron y cuál fue su evolución -. Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce. Recuperado de: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/>

Kanye West - Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi. (2009, 16 junio). YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8klZtE>

Mass Ornament. (2009). Natalie Bookchin. Recuperado de: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

N. (2011, 20 diciembre). Redes Sociales. HistInf. Recuperado de: <https://histinf.blogs.upv.es/2011/12/20/redes-sociales/>

Natalie Bookchin - projects - Testament. (2009). Archive. <https://web.archive.org/web/20150518095343/http://bookchin.net/projects/testament.html>

Nogueira, R. (2021, 30 noviembre). Noreena Hertz: «Las redes sociales son como la comida rápida: las consumimos, pero no nos sientan bien». El Español. Recuperado de: https://www.elspanol.com/enclave-ods/referentes/20211130/noreena-hertz-redes-sociales-como-comida-rapida-consumimos-pero-no-sientan-bien/630937461_0.html

Nolasco, G. R. (2019, 29 marzo). Una breve historia de las redes sociales. Social Media Marketing & Management Dashboard. Recuperado de: <https://blog.hootsuite.com/es/breve-historia-de-las-redes-sociales/>

P., P., P., P., P., & P. (2017, 12 febrero). Datamoshing. Datamoshing. Recuperado de: <http://datamoshing.com>

La soledad: epidemia del siglo XXI. (2021, 14 julio). CENIE. Recuperado de: <https://cenie.eu/es/blogs/silver-economy-una-realidad-abierta/la-soledad-epidemia-del-siglo-xxi>

Sunshine in my throat . (2010). | Bitsbits
bits _____ ////////////////РОСА МЕНКМАН~~~@~~~
DIRDIRDIR A:??blogspot?_____ | ||.Recuperado de: <http://rosa-menkman.blogspot.com/search/label/data>
moshing

Writer., W. C. (2021, 12 diciembre). A Minute Of Silence Between Soulmates, Now Lost. - Wandering Coffee Writer. Medium. Recuperado de: <https://richasheth.medium.com/a-minute-of-silence-between-soulmates-once-lost-795a2057e1d8>

