

## “AQUÍ, ALLÁ Y (sobre todo) AHORA” Teoría y práctica del live streaming<sup>1</sup>

Redactado por Lucía Egaña Rojas y Laura Malinverni a partir del trabajo dentro del grupo de estudio en performatividad audiovisual de [minipimer.tv](http://minipimer.tv).

### 0.0 Introducción

A partir de nuestra práctica de live streaming<sup>2</sup> dentro del laboratorio experimental de [minipimer.tv](http://minipimer.tv)<sup>3</sup> hemos querido indagar en la producción de pensamiento crítico, conjugar ámbitos habitualmente separados entre sí como son la teoría y la práctica.

Este texto nace de un cuestionamiento acerca de cómo la base material de un medio/herramienta estructura el contenido y de qué forma es posible trabajar desde una perspectiva crítica el cruce entre las diferentes aristas que constituyen el streaming. Como si se tratara de un material colgado en Internet, este texto ha sido el producto de las etiquetas e hipervínculos que hemos ido recopilando en una serie de encuentros a partir de la lectura de ciertos textos. Tags, ideas, referencias y términos que volvemos a traducir a la organización informativa del texto.

En este texto se han intentado poner en práctica metodologías correspondientes al tratamiento de bases de datos, formas de reorganización de la información, narrativas y teorías clásicas y un sistema de producción colectiva.

### 0.1

El lenguaje del live streaming tiene su antecesor más próximo a nivel narrativo/procesual en la televisión<sup>4</sup>. Aunque la transmisión en directo de contenidos audiovisuales no es en sí un elemento novedoso, el cambio en este tipo de narrativas ocurre en el momento en que este lenguaje sale del contexto de los espacios de poder propios de los medios tradicionales y se sitúa en el modelo de producción, distribución y consumo de la Web 2.0.

La condición de situarse dentro de un medio que, en vez de basarse en un modelo de representación hegemónica y estandarizada (en el cual “lo que es bueno es lo que aparece”<sup>5</sup>), se fundamenta en un principio de personalización de intereses, que provoca que las selecciones a priori resulten ineficaces, modificando los criterios de orientación dentro de la cultura.

“Lo usarix”<sup>6</sup> por lo tanto asume un papel central, al poder estructurar la información

---

<sup>1</sup> Este texto fue publicado originalmente por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón. Noviembre 2010.

ISSN: 1889-965X

<sup>2</sup> Streaming significa ver u oír un archivo desde Internet sin necesidad de descargarlo previamente (ejemplos comerciales serían plataformas como Youtube o Myspace, y no comerciales la mediabase de Giss.tv). Cuando hablamos de live streaming nos referimos a la emisión en tiempo real, es decir, emisión y recepción al mismo tiempo, sin necesidad de descarga previa. Se puede considerar como parangón atrevido un paralelismo entre el live-streaming y el modelo de construcción narrativa del “stream of consciousness”, entendido como la libre representación del fluir de eventos y pensamientos, así como aparecen, sin ser organizados a través de una operación de montaje o lo que en audiovisual se llamaría post-producción.

<sup>3</sup> [minipimer.tv](http://minipimer.tv) es un laboratorio experimental de vídeo por Internet en tiempo real realizado con software libre donde investigamos las posibilidades del streaming en directo. Nuestra base de operaciones se encuentra en el Centro de Producción de Artes Visuales HANGAR (Barcelona) donde nos hemos constituido como grupo de trabajo abierto y disponemos de un espacio y de la tecnología necesaria para experimentar.

Trabajamos desde 2008 cubriendo eventos, realizando emisiones experimentales, dando talleres y desde el 2010 en dos nuevas líneas de trabajo: el Grupo de estudio en Performatividad Audiovisual y el Grupo de desarrollo de herramientas libres.

<sup>4</sup> La televisión, es interesante recordar, comenzó como “live broadcasting”, ya que esto representaba la única posibilidad técnica, considerando que las videograbadoras no aparecieron hasta los años 50's. En García, David. (UN)REA L-TIME MEDIA – ‘GOT LIVE IF YOU WANT IT’, en Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Geert Lovink and Sabine Niederer Ed., 2008. p. 293

<sup>5</sup> Debord, Guy. *La società dello spettacolo*. Trad. Paolo Salvadori y Fabio Vasari. Milano, ed. Baldini&Castoldi, 1997.

<sup>6</sup> Entendemos “lo usarix” como un lugar ocupado por una figura que puede asumir diferentes formas ejecutando un rol equivalente. Por ejemplo, lo que en teoría de la comunicación podría ser el receptor, en el mercado el consumidor, en el campo del arte el espectador, en literatura el lector, en televisión la audiencia, en radio los oyente, etc.

alrededor de sus intereses y/o al interior de comunidades específicas.

Al mismo tiempo la adopción de un nuevo modelo productivo y de comportamiento, definido como un “continuum de lectura-escritura”<sup>7</sup> y la redefinición del usuario a través de la noción de “prosumer”<sup>8</sup>, aproximan los medios a un uso ligado a la comunicación dialógica, que ubica a la producción en el centro de un continuo flujo participatorio de transformaciones.

Como consecuencia de los cambios vinculados a la subjetividad de la experiencia en el espacio informativo y con el crecer de los mecanismos de participación, la práctica del live streaming se ubica en la intersección de coordenadas anómalas, enriqueciéndose de nuevas posibilidades.

Un ejemplo de este proceso es representado por la importancia de la presencia de un chat en la práctica del streaming. La apertura de un canal de comunicación entre emisor y usuario permite el feedback directo, potenciando la bilateralidad (espacial), la plurilateralidad (de subjetividades) y la horizontalidad en esta relación. Los usuarios de esta manera tienen la posibilidad de modificar, cambiar, accionar e intervenir en tiempo real lo que está viendo.

Hay que considerar que la Web 2.0 es un terreno híbrido donde convergen **estrategias**<sup>9</sup>, basadas en lo que se denomina “economía del contenido generado por el usuario” a través de las cuales cada acción es susceptible de ser transformada en valor de mercado, y **tácticas**, como por ejemplo las Zonas Temporalmente Autónomas enunciadas por Hakim Bey<sup>10</sup>.

Tal y como está el patio, cada decisión que se toma es una decisión política que involucra herramientas, espacios e ideologías, las cuales se pueden superponer de forma diversa intersectando en distintos puntos. Moverse en el espacio de la tecnología crítica en un contexto de cultura libre significa prestar atención a la dimensión ética e ideológica que cualquier representación tiene.

## 0.2

En el trayecto que va de la reproductibilidad técnica a la productibilidad digital, ¿de qué forma se desplaza el valor de un “producto cultural”? En su análisis del cambio entre el valor cultural y el valor expositivo de una obra de arte, Walter Benjamin delinea un antecedente en el proceso de transformación de la recepción.

Ante la masificación del cine Benjamin introdujo la noción de “aura”<sup>11</sup>, planteándola como la característica inmanente que tenía cualquier (y sólo una) obra de arte original, manifestándose en la dimensión del “aquí y ahora”. A partir de una serie de cambios en la reproducción y recepción (recepción colectiva, simultaneidad presencial de la obra y posibilidad de “estar” en diferentes lugares a la vez, entre otras) el aura sencillamente se diluía. En dicho momento Benjamin vio en este hecho un potencial revolucionario, pero llegando a hoy, habría que ver si la tecnificación de la (re)producción se puede homologar con tanta algarabía a la revolución.

¿Existe un posible carácter aurático en el live streaming? ¿Cuál sería?

---

<sup>7</sup> Lévy, Pierre. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano, ed. Interzone GianGiacomo Feltrinelli Editore, 1996.

<sup>8</sup> Cuyo origen etimológico es la unión de PROductor y conSUMIDOR = PROSUMIDOR

<sup>9</sup> De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano. 1 artes de hacer*. Trad. Alejandro Pescador. México, D.F., Universidad Iberoamericana, 2000. De Certeau establece una diferenciación entre los conceptos de estrategia y táctica. La estrategia se define como: “el cálculo de las relaciones de fuerza que se hace posible desde que un sujeto (...) resulta aislable. La estrategia postula un lugar susceptible de ser circunscrito como algo propio y de ser la base donde administrar las relaciones con una exterioridad de metas o amenazas.”, dicha instauración de un cesura entre un lugar propio y el ajeno tiene como efecto el establecimiento de “una victoria del lugar sobre el tiempo”.

La táctica es “la acción calculada que determina la ausencia de un lugar propio (...), no tiene más lugar que el del otro y debe actuar con el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña”.

<sup>10</sup> Bey, Hakim. Las T.A.Z. (Zona Temporalmente Autónoma), son espacios creados de manera táctica para eludir las estructuras de control social y coerción.

Bey, Hakim. *T.A.Z. Zone Temporeaneamente Autonome*. Trad. Syd MIXG. Milano, ShaKe Edizioni, 1995.

<sup>11</sup> Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en "Discursos Interrumpidos"*. Madrid, Editorial Taurus, 1973. (Edición original de 1936)

Desplazando el aura de Benjamin, y leyendo con generosidad el “aquí y ahora”, el live streaming tendría sin duda su “punctum”<sup>12</sup> en la comunión que se produce en el real-time. Momento místico (o cotidiano) en el que la recepción y la emisión comparten la dimensión temporal en absoluta conciencia y compenetración del diferido espacial. Siuviésemos que buscar un “aquí y ahora” del streaming, este tendría necesariamente que ser un “aquí, allá y (sobre todo) ahora”.

El concepto de “aquí, allá y ahora” en el live streaming, produce que la dimensión temporal del “ahora” sea la que facilite un espacio aumentado más allá de los límites geográficos al unir en lo simultáneo “el aquí” y “el allá”.

La temporalidad compartida entre el usuario y la streamer es lineal y continua. No es posible adelantar ni retroceder en la secuencia de imágenes, todo sucede en un continuum temporal que no es posible pervertir.

La simultaneidad genera una fuerza empática que potencia el valor del contenido, funcionando como catalizador de la información en el espacio aumentado. Esta condición estructura un micro-mundo relacional donde, aunque físicamente lejano, se tiene la sensación de “estar presente”.

### 0.3

La localización por parte del usuario en una emisión live por Internet ya no se ordena a través de una modalidad de conocimiento geométrico-topográfico del espacio de la información (como en la televisión, donde por ejemplo existe una programación en un número limitado de canales que indica exactamente dónde y en qué momento encontrar un determinado contenido), sino que se basa en una búsqueda dirigida a temas específicos.

La especificidad de un recorrido de búsqueda, sitúa la posición del usuario y de la streamer en un espacio compartido a través de la afinidad de intereses políticos, afectivos, sociales o de otro tipo.

Este espacio remite a la distinción que hace Michel de Certeau<sup>13</sup> entre lugar y espacio. Para el autor el lugar es “el orden según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia”, mientras que el espacio representa el “lugar practicado”, o sea, el “efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstan y lo temporalizan”.

Esta oposición entre lugar y espacio alude a dos tipos de determinaciones espaciales, una basada en el concepto de “mapa”, que se fundamenta en la ley del lugar y describe el espacio en términos de relaciones de coexistencia, y la otra basada en el concepto de recorrido que se fundamenta en operaciones y describe el espacio a través de las acciones del sujeto.

Las dinámicas de comportamiento espacial propias de la navegación Web, se alejan de una concepción espacial objetiva, tipo “mapa”, para concentrarse alrededor de los movimientos (el “ir hacia”) del sujeto navegante.

La creación de espacios a través del recorrido, de la unión entre subjetividad de la experiencia espacial y temporal, genera espacios que tienen su sentido en el ser habitados y en el volverse un teatro de acciones que se cruzan y se determinan mutuamente.

Dichas características llevan a la creación de espacios antropológicos comunes, los cuales aportan al lenguaje del live streaming un poder relacional generado por el tránsito que determinadas comunidades de intereses compartidos van trazando. Dicha condición se radicaliza en el cruce entre códigos maquínicos y códigos sociales, donde la distancia entre herramientas y contenido se diluye, generando un potencial para la producción de mutaciones extrañas e inclasificables según los cánones normativos del análisis cultural.

---

<sup>12</sup> Barthes, Roland. *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 1989.

<sup>13</sup> De Certeau, Michel (Ibid.)

## Bibliografía:

- Barthes, Roland. *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 1989.
- Bey, Hakim. *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*. Trad. Syd MIXG. Milano, ShaKe Edizioni, 1995.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en "Discursos Interrumpidos"*. Madrid, Editorial Taurus, 1973. Edición original de 1936.
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano. 1 artes de hacer*. Trad. Alejandro Pescador. México, D.F., Universidad Iberoamericana, 2000.
- Debord, Guy. *La società dello spettacolo*. Trad. Paolo Salvadori y Fabio Vasari. Milano, ed. Baldini&Castoldi, 1997.
- Garcia, David. *(UN )REA L-TIME MEDIA – 'GOT LIVE IF YOU WANT IT'*, en Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Geert Lovink and Sabine Niederer Ed., 2008.
- Granieri, Giuseppe. *La società digitale*. Bari, Ed. Gius. Laterza&figli, 2006.
- Lévy, Pierre. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano, ed. Interzone GianGiacomo Feltrinelli Editore, 1996.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, ed. MIT Press, 2001.
- Manovich, Lev. *Cinema as a Cultural Interface*, 1997.  
<http://www.manovich.net/TEXT/cinema-cultural.html>
- Simons, Jan. *Another Take on Tags? What Tags Tell*, en Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Geert Lovink and Sabine Niederer Ed., 2008.
- Soler, Pedro. *Live Stream, 2006* [http://root.ps/textes/streaming/live\\_stream\\_es.rtf](http://root.ps/textes/streaming/live_stream_es.rtf)

\* Este texto tiene una licencia Creative Commons **Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa)**.