

# El streaming de vídeo como forma de creación y difusión de discursos

## Lucía Egaña

### Introducción al *live streaming*

*Streaming* --del inglés *stream*, que significa flujo, corriente, chorro-- se refiere a la tecnología que permite visualizar archivos en Internet sin necesidad de descargarlos previamente<sup>1</sup>. Antes de la aparición de esta tecnología, en la década de los 90, era necesario descargar todos los archivos al disco duro del ordenador, por lo cual la aparición del *streaming* implicó un acortamiento del tiempo destinado al acceso y visualización de los materiales. Por su parte, el *live streaming* es la emisión de materiales de audio o vídeo en tiempo real, es decir, cuando emisión y recepción se realizan al mismo tiempo, algo similar quizás a la televisión en directo.

El lenguaje del *video live streaming* tiene su antecesor más próximo a nivel narrativo/procesual en la televisión<sup>2</sup>. Aunque la transmisión en directo de contenidos audiovisuales no es en sí un elemento novedoso, ocurre un cambio en el momento en que esta tecnología escapa 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<sup>3</sup>, donde los usuarios pueden estructurar la información en torno a sus intereses, a comunidades específicas, incluso editar el material que crece día a día en la red. Así, la masificación del *live streaming* implica una relativa democratización de los medios tecnológicos<sup>4</sup>.

Para hablar de *live streaming* como forma de creación es necesario hablar también de su función social. La hipótesis de este texto (que se plantea como un ensayo más que como una investigación) es que a partir de la práctica del *live streaming* de vídeo se ingresa a un campo en el que creatividad y política se potencian en una cadena interdependiente. Las tácticas elaboradas desde este campo de producción --joven, accesible y descentralizado-- suponen una serie de prácticas creativas de difusión discursiva. Los usos del *live streaming*, hasta el momento, han estado más circunscritos al ámbito de la acción política activista<sup>5</sup> que al contexto museístico o artístico. Nos referiremos a los usos y metodologías vinculadas a esta forma de producción audiovisual fuera de los contextos comerciales, fuera del *mainstream*, manteniendo únicamente su parte *stream*.

Nuestro objetivo es describir cómo la operatividad de la herramienta y las estrategias de uso que se le han dado podrían ser aplicadas a otros contextos creativos. Para ello comenzamos por describir un espectro de producción y operatividad del *live streaming*, donde se cruzan técnicas, metodologías e ideologías, sin pretender hacer de este panorama una generalidad, sino sólo establecer un análisis parcial y arbitrario de características tanto políticas como creativas.

---

<sup>1</sup> Ejemplos de esto son plataformas libres como la mediabase de giss.tv y los players de archive.org, o plataformas comerciales como Youtube o Myspace.

<sup>2</sup> La televisión, es interesante recordar, comenzó como "live broadcasting", ya que esto representaba la única posibilidad técnica de transmitir material, considerando que las videograbadoras no aparecieron hasta los años 50. En García, David. *(UN)REA L-TIME MEDIA – 'GOT LIVE IF YOU WANT IT'*, Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Geert Lovink & Sabine Niederer Ed., Institute of Network Cultures, 2008, Amsterdam. p. 293.

<sup>3</sup> Llamamos "web 2.0" a un estado de la www más orientado a la interacción y actualización expedita de materiales. A través de redes sociales o sistemas para facilitar la propia creación de contenidos por parte de los usuarios, los contenidos a su vez se hacen visibles con mayor facilidad. A partir de la web 2.0 aparecen conceptos interesantes como por ejemplo el de *folksonomía*, sistema de indexación social donde son los propios usuarios de los materiales quienes los etiquetan. Este concepto aparece como otra versión de la taxonomía ligada a la clasificación de categorías realizada por el pueblo.

<sup>4</sup> Según la web de World Internet Usage Statistics, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (consultado en mayo del 2011), a la fecha de hoy, un 30% de la población tiene acceso a Internet. La distribución mundial de su uso lo lideran Asia, Europa y Norteamérica, con el 75% de la concentración mundial.

<sup>5</sup> Como plantea Pedro Soler en su texto *Live Streaming*, 2006. [http://root.ps/textes/streaming/live\\_stream\\_es.rtf](http://root.ps/textes/streaming/live_stream_es.rtf) (Consultado en abril 2011), "Como consecuencia de esta necesidad han surgido numerosas herramientas de software configuradas por una red de personas - el 3er sector audiovisual (ni privado ni público, sino de la sociedad civil) - que va creciendo poco a poco bajo las sombras proyectadas por la brillante luz de las fusiones empresariales y de las patentes."

## El tiempo real, el allá y ahora<sup>6</sup>

En el paso que va de la reproductibilidad técnica a la productibilidad digital se alteran muchos factores. Ya en los años 30, Walter Benjamin delinea el proceso de transformación de la recepción de la cultura. Ante la aparición y consecuente masificación del cine, Benjamin introdujo la noción de “aura”<sup>7</sup>, ubicándola justamente en lo que ya no se hallaba presente en el nuevo medio y planteándola como la característica inmanente de las obras de arte originales, únicas e irrepetibles, manifestándose en la dimensión del “aquí y ahora”.

De acuerdo a Benjamin, a partir de una serie de cambios en la reproducción y recepción de las obras (recepción colectiva, simultaneidad presencial del material y posibilidad de “estar” en diferentes lugares a la vez, entre otros) el aura en el cine sencillamente se diluye. Benjamin ve en este hecho un potencial revolucionario, aunque al día de hoy, habría que revisar si la técnica de la (re)producción masiva significó efectivamente una revolución.

¿Existe un carácter aurático en el *streaming*?

Desplazando el aura de Benjamin, y leyendo con benevolencia y generosidad el “aquí y ahora”, el *live streaming* tendría un elemento de coincidencia conceptual que se produce en el *real-time*. Momento místico (o cotidiano) en el que la recepción y la emisión comparten la dimensión temporal en conciencia del diferido espacial. Si tuviésemos que buscar un “aquí y ahora” del *live streaming*, este sería un “aquí, allá y (sobre todo) ahora”. Es este “ahora” el que facilita un espacio aumentado mas allá de los límites geográficos al unir en lo simultáneo “el aquí” y “el allá”.

La temporalidad compartida entre el usuario y el *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”.

Con el transcurso de los años, la televisión y el Internet, el tiempo real se ha naturalizado. De este modo, la pérdida del aura benjaminiana a partir de la ausencia del tiempo y espacio compartidos, se limita hoy a la ausencia del espacio compartido.

### Articulación de la imagen *live streaming*.

La técnica modula estética y ética en partes iguales. En general en las tecnologías las condiciones de producción tienden a la invisibilidad, sin embargo en el *streaming* esto no es necesariamente así. El hecho de estar trabajando con una técnica aún en desarrollo --donde incluso resulta difícil definir si se trata de una herramienta, un medio o ambas cosas a la vez-- provoca que la situación se extreme. Es precisamente en el resultado, en la propia retórica de la imagen, donde podemos ver el proceso de producción. Además, y por sobre todo, se establece una relación mucho más recíproca entre emisor y receptor que la que se da en otras técnicas.

Un ejemplo claro de lo anterior es el tema del ancho de banda. En las conexiones a Internet se denomina ancho de banda a la cantidad de datos (información) que se puede enviar a través de la conexión de red en un período (generalmente medido en bits, kilobits o megabits por segundo). En el *live streaming*, al tratarse de una cuestión basada en el tiempo real, se produce una relación recíproca entre lo enviado y lo recibido, la cual para su funcionamiento óptimo debe ser coincidente. Esto significa que aunque el emisor cuente con un ancho de banda privilegiado que le permita enviar una imagen sin compresión, si los receptores diseminados por el mundo tienen una conexión de un ancho de banda muchísimo menor no podrán recibir esos datos en tiempo real. En el

---

<sup>6</sup> Estas ideas han sido planteadas previamente por Egaña Rojas, Lucía y Malinverni, Laura, *AQUÍ, ALLÁ Y (sobre todo) AHORA. Teoría y práctica del Live Streaming*. Mediateca Expandida, SUMMERLAB\_SHOWCASE, Nuevas narrativas de la movilidad, LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial, 2010, Gijón.

<sup>7</sup> Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en *"Discursos Interrumpidos"*, Editorial Taurus, 1973, Madrid. (Edición original de 1936)

*live streaming* la brecha económica, tecnológica, física y de poder entre emisores y receptores es mucho más aguda. Sería posible extrapolar lo anterior a otros ámbitos de producción donde la recepción se presenta más homogénea produciendo que estas brechas resulten invisibles. En el ámbito del museo por ejemplo, donde a pesar de que el espectador deba superar una serie de barreras físicas como portales y escaleras, y otras barreras de corte simbólico del capital, que significa poder acceder y decodificar realmente a las obras, esta distancia no condiciona realmente los modos de producción ya que no se manifiesta explícitamente en las relaciones entre difusión y recepción.

La primera barrera del *streaming* (y una de las características que lo constituyen) es que el receptor pueda, a través de su ancho de banda, acceder en tiempo real a una determinada cantidad de datos. Así, el *streamer* debe considerar no sólo las capacidades culturales de la audiencia en cuanto a poder abrir un archivo y comprender su contenido, sino también la condición material de su tecnología en lo que respecta a capacidad de descarga<sup>8</sup>. Por eso, por más que sea posible hoy emitir *streaming* de alta definición a través de fibra óptica, falla al excluir de la audiencia potencial a quienes no cuentan con una tecnología similar para su recepción. En suma, la calidad del *live streaming* depende de la capacidad tecnológica de sus audiencias potenciales, y por lo mismo suponen una exclusión económica y social.

Al igual como ocurre con el arte clásico, debido al estado rudimentario de desarrollo de la técnica, el autor se ve obligado a pensar constantemente su relación con la recepción, ya que es ésta la que dota de sentido a su práctica. Este elemento que en principio es sólo técnico, afecta directamente tanto a la estética como a la ética de la creación en el *live streaming*. Ética en el sentido de incluir al receptor y su carácter activo en la ecuación final. Estética en el de condicionar la cantidad de datos que es posible transmitir (que en términos prácticos, y para no coartar la absoluta funcionalidad, se reduce por lo general a una imagen de aproximadamente 340 x 288 píxeles de tamaño).

En este sentido, el *live streaming* podría ser considerado, más que una herramienta, un formato de escritura audiovisual; más que una técnica, una retórica del lenguaje, una representación o forma de reproducción de lo real. Sin embargo no entra en los análisis que se hacen de la producción audiovisual en la web 2.0, donde siguen utilizándose categorías provenientes del cine, la televisión, la literatura y la gráfica, tales como largometrajes, cortometrajes, micro-relatos, series, cómics, trailers y videoclips<sup>9</sup>.

### **El tiempo del streaming**

¿Cuál es el tiempo real? ¿Cómo nos han hecho comprender el término los medios de comunicación masiva? En principio, en ámbitos tecnológicos, se refiere al tiempo real como a la capacidad de reaccionar simultáneamente, donde un ejemplo sería la energía eléctrica. Sin embargo, en el contexto del *live streaming* la noción se amplía aludiendo también a una temporalidad distendida, propia de la vida, tal como plantea Pedro Soler en su texto *Live Streaming*<sup>10</sup>:

*No ocurre nada pero ocurre todo. Sé apreciar este tiempo, este momento de Amsterdam. No hay ningún dramatismo ni ninguna historia, pero sí hay una SENSACIÓN de lugar.*

¿Cuál es la realidad hoy? Más que detenernos en una definición de realidad, hay una cuestión evidente que pasa con los tiempos, los ritmos. Nos referimos aquí a una sobremediatización ya naturalizada, a la temporalidad de la publicidad, de la televisión y del espectáculo. El *live streaming* propone una contra-representación del tiempo suplantada por un mero transcurrir. No hay utopía en la representación temporal en el *live streaming*, sino más

---

<sup>8</sup> Basado en las estadísticas mundiales de Akamai, el promedio mundial de ancho de banda para bajadas corresponde a 1,7 Mbps, siendo el país que más alto lo presenta Korea con 20,28Mbps. Uruguay a su vez cuenta con 0,82 Mbps en capacidad de bajada. Estudio de Akami: <http://www.akamai.com/stateoftheinternet/> (Consultado en mayo 2011)

<sup>9</sup> Para un análisis de cada uno de estos formatos en el contexto de la web 2.0: Nuria Lloret Romero, Fernando Canet Centellas. *Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual* [en línea]. "Hipertext.net", núm. 6, 2008. <http://www.hipertext.net> (consultado en Junio 2011)

<sup>10</sup> Soler, Pedro, *Live Streaming*, 2006. [http://root.ps/textes/streaming/live\\_stream\\_es.rtf](http://root.ps/textes/streaming/live_stream_es.rtf) (Consultado en abril 2011).

bien una presentación hiperrealista que resulta distópica y distendida.

Acostumbrados a los recursos del lenguaje cinematográfico, hemos naturalizado las elipsis, los *flashbacks*, los *flash-forwards*. En el *streaming* nada de eso es posible, no hay postproducción, ni demasiada preproducción. La lógica temporal es continua, y aunque esto muchas veces sea precisamente el modo en el que vivimos el tiempo en nuestra cotidianeidad, la sensación es la de que “no pasa nada”.

El tiempo del *live streaming* obliga a replantear la relación con la secuencialidad, la sensación de continuidad y por ende la experiencia de realidad. Sin duda lo más importante es la experiencia que se construye en el momento de compartir una temporalidad donde se suprime la idealización de la imagen, o más bien ésta se representa a través de una reproducción selectiva de la realidad<sup>11</sup>.

El resultado no es únicamente informativo o divulgativo, no se explica un acontecimiento con pocas palabras, sino con muchas, demasiadas, varias páginas para ilustrar tan solo un poco de acción. Minimalista en cuanto a acciones, maximalista en relación a los resultados.

### **Información atomizada**

La web 2.0 provoca un cambio en la percepción, así como en las formas de organización de los datos. Antes de ella, la información solía organizarse de manera centralizada, jerárquica y troncal, según el modelo enciclopédico o museístico. Progresivamente se ha dado paso a una producción y organización de la información más atomizada, específica, rizomática, hipertextual e incluso caótica. El Internet en general es una fuente de información incuantificable, entre otras cosas, porque está en constante expansión.

El *live streaming*, además de representar datos en tiempo real, puede contener un set de metadatos, datos sobre la información del recurso *streaming*, que permita clasificarlo de forma más sencilla y por ende facilitar su accesibilidad. También forma parte del conjunto de formatos propios del contexto Internet que comienzan a engrosar los incuantificables materiales dispersos por la red, ofreciendo la posibilidad de “asistir” a un determinado evento sin resumen temporal, que produce al mismo tiempo una masa de información que necesita ser clasificada. Así mismo se genera la necesidad de clasificar los metadatos y organizarlos para permitir que sean filtrados<sup>12</sup>. De esta forma, el *live streaming* entra a un continuo flujo de bancos de información, conectada, vinculada y desplegada en simultáneo.

### **El escritorio como contexto de intimidad.**

Cuando entramos a un museo observamos una disposición elaborada a partir de los criterios de un curador, o de la propia institución, a partir de una lógica exhibitoria centrada en establecer ciertas lecturas predeterminadas de las obras. Las piezas son exhibidas cuidando aspectos de conservación, privilegiando una mirada sin obstáculos visuales y protegiendo las obras del tacto y del daño. Estos espacios en general son blancos y limpios, evitando la distracción y contaminación.

El escritorio del ordenador como espacio contenedor del material *streaming* presenta en cambio una disposición particular, por lo tanto la interfaz varía en la misma proporción que los receptores. La configuración de las diferentes pantallas/ventanas y la importancia de la contenedora del *streaming* (mezclada eventualmente con muchas otras), tienen que ver exclusivamente con las personas que lo están gestionando. Sin embargo, un común denominador es el hecho de que para todos los habitantes del momento este material estará inserto en una especie de mosaico mayor.

*“Cuando un espectador ve nuestro trabajo estamos dentro de su ordenador. (...) Y nos sentimos honrados de*

<sup>11</sup> Grandes divagaciones sobre estas ideas en la serie de videos con charlas de Slavoj Zizek en Youtube llamada “The reality of the Virtual” [http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104&feature=player_embedded) (Consultado en junio de 2011).

<sup>12</sup> Para un análisis más extenso sobre el tema de las etiquetas: Simons, Jan, Another Take on Tags? What tags tell. Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Geert Lovink and Sabine Niederer Ed., Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2008

*estar en el ordenador de alguien. Estás muy cerca de una persona cuando estás en su escritorio. Creo que el ordenador es un dispositivo para entrar en la mente de alguien*"<sup>13</sup>

*"Cuando estás online doce horas al día, tu escritorio se convierte en tu ambiente (audio)visual. (...) Prácticamente vivimos en el mundo visual de nuestros escritorios"*<sup>14</sup>

Las anteriores citas hablan del escritorio como un espacio de intimidad personal, configurable (con ciertos límites) por su usuario. El carácter personal que tienen los ordenadores hoy en día, sumado a la cantidad de tiempo que muchas personas pasan frente a él, lo convierten en un espacio maleable y familiar, un espacio donde en la práctica "se vive", y donde se comparten los flujos del tiempo.

## **Arte e Internet**

El *streaming* ha llegado al arte en formato de net radio, arte sonoro, proyectos relacionados con el acopio, catalogación y transferencia de datos, y sistemas abiertos de almacenaje de archivos en Internet.

Entre marzo y abril de 1999, Natalie Bookchin y Alexei Shulgin presentaron su *Introduction to net.art (1994-1999)*<sup>15</sup> donde publicaron una suerte de manifiesto en torno a cuáles serían las características propias del net.art. Este consideraba entre otros puntos la formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas, la inversión sin intereses materiales y la centralidad de elementos como la inmediatez, la inmaterialidad, la temporalidad y las acciones basadas en procesos.

Más de 10 años después de esta Introducción, las prácticas de *live streaming* siguen respondiendo a estos preceptos. El arte en Internet se ve contaminado por su propio contexto, a diferencia del museo y su lógica de espacio blanco y aséptico que protege las obras del exterior y su confusión con otros elementos.

A este respecto, resulta interesante observar el análisis de Douglas Crimp<sup>16</sup> respecto a la relación entre modernidad y postmodernidad en el museo. Y aunque enuncie la muerte de la primera a partir de un cambio en la pintura (a partir de "la revolución implícita en el arte de Rauschenberg"), vale la pena aprovechar la dicotomía que él hace para extenderla a nuestro problema: la sustitución de la tradición y del pensamiento historicista, la superación de la institución de confinamiento que resulta ser el museo y la disciplina de la historia del arte, totalmente diluida en el Internet como contenedor de arte.

Hasta cierto punto, en la Red no hay disciplina (historia del arte) ni institución, ni manera de determinar si un artefacto es o no artístico. Por ejemplo, como ejercicio, ante la búsqueda de la palabra "estilo", los buscadores de Internet arrojan resultados como "discotecas", "moda", "política representativa", "hojas de estilo", "correctores ortográficos" y, casi en la última posición, "arte".

Si bien ha sido el museo una de las instituciones clave en la constitución de "algo" como obra de arte, casi nunca es éste su medio de producción material. Si lo anterior es cierto para el arte convencional, ante la virtualidad esto se extrema. El trabajo creativo en contextos digitales, y aún más en Internet, provoca la concentración de medios de producción y difusión en un mismo espacio, el computacional/virtual.

*El ordenador no es sólo una herramienta para crear arte sino también el medio a través del cual enseñarlo en*

<sup>13</sup> Jodi en Baumgärtel, Tilman, *Subject: Art on the Internet – The rough remix.*, Readme! Filtered by Nettime, ASCII Culture and the revenge of knowledge, Bosma, J. (et. al.), Autonomedia, 1999, Netherlands. p. 232. (la traducción es nuestra)

<sup>14</sup> Debra Solomon en en Baumgärtel, Tilman 'Contestational Robots', en *net\_condition\_ art and global media*, Weibel, Peter y Druckrey, Timothy (ed.), Massachusetts Institute of Technology, 2001, Karlsruhe.

<sup>15</sup> <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html> Traducción: David García Casado (Consultado en junio 2011). Nota: este texto se presenta como una instalación grabado en una serie de lápidas. para una idea más precisa e imágenes, se recomienda visitar el site del original <http://easylife.org/netart>

<sup>16</sup> En el ensayo "Sobre las ruinas del museo", en Crimp, Douglas, *Posiciones críticas, Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad*, Akal, 2005, Madrid. p. 61-63

la red. Y desde que la red no tiene ninguna etiqueta, quizás lo que está haciendo el pequeño Stevie sea arte. Es lo mismo con nuestro trabajo: no tiene ninguna etiqueta de “arte”. En el medio a través del cual es percibido, a nadie le importan las etiquetas.<sup>17</sup>

### **Live streaming con software libre, autonomía y DIY**

En esta lectura que estamos realizando del *live streaming*, ya sea como herramienta o género, la tecnología cumple un rol fundamental. Además del Internet y de las redes sociales que se activan ante la práctica, está el contexto tecnológico que atañe a las herramientas mismas utilizadas, los hardware y software imprescindibles para realizar la práctica.

Es en este espacio que el hecho de asumir la política de abrir los códigos se vincula inmediatamente al *open source*<sup>18</sup>, el *hacktivismo*<sup>19</sup> y las prácticas DIY (*Do It Yourself*)<sup>20</sup>. Hablar de autonomía en la producción no significa tan sólo poder publicar algo en el momento en que uno quiera. Autonomía<sup>21</sup> significa, además, no regirse por las normas de otros sino por las propias. Tal como enunciara Audre Lorde en los años 80, *las herramientas del amo jamás dismantelarán la casa del amo*<sup>22</sup>, y es así como las redes de producción y afinidad que producen las políticas del *open source* tienden a la autogestión de los elementos hardware y software.

Abrir el código, hacerlo visible, compartirlo, permitir su modificación: éstas son algunos de los propósitos del *open source* en contraposición a la lógica propia del código cerrado donde el resultado de la programación ha de ser usado tal como está, sin poder modificarlo ni saber cómo funciona. La noción de *open source*, propia de un contexto informático, puede ser desplazada con el fin de obtener una visión más amplia del mismo. ¿Qué sucede si abrimos nuestros códigos culturales, si hacemos visible la programación que hay detrás de ellos, si abrimos nuestras dinámicas institucionales para dejar posibilidad a su modificación? ¿Cómo pensar el código fuera de los márgenes de la tecnología?

El *open source* aparece básicamente como una cuestión jurídica a principios de los años 80 a partir de una anécdota de Richard Stallman<sup>23</sup>. Sin embargo, a pesar del origen jurídico las implicancias en términos sociales y metodológicos trascienden ampliamente ese contexto. En el ámbito computacional, la aparición de Linux como sistema operativo ha generado una suerte de desplazamiento de las nociones de capital<sup>24</sup>, reposicionando en un lugar central el valor simbólico, o lo que Pierre Bordieau denominara capital simbólico:

*“una propiedad cualquiera, fuerza física, valor guerrero, que, percibida por unos agentes sociales dotados de las categorías de percepción y de valoración que permiten percibirla, conocerla y reconocerla, se vuelve simbólicamente eficiente, como una verdadera fuerza mágica: una propiedad que, porque responde a unas “expectativas colectivas”, socialmente constituidas, a unas creencias, ejerce una especie de acción a distancia,*

<sup>17</sup> Jodi en Baumgärtel, Tilman, *Subject: Art on the Internet – The rough remix*. (op. Cit.). p. 233. (la traducción es mía)

<sup>18</sup> Open source significa literalmente código abierto, y es comúnmente usado para denominar al software que se desarrolla y distribuye de manera libre. Esto significa poder disponer del código a través del cual está construido un programa y poder modificarlo y desarrollarlo. En términos prácticos y efectivos, esto posibilita que hayan muchas más personas modificando y adaptando softwares a sus necesidades, y por ende que mejoren más de lo que lo harían estando cerrados.

<sup>19</sup> Hactivismo es un acrónimo de hacker y activista. Es un ámbito donde el uso de tecnologías está orientado a fines políticos.

<sup>20</sup> Do It Yourself significa hazlo tú mismo, y se vincula a un modelo de producción autogestionada que se aparta de la lógica capitalista del consumo de productos ya elaborados por otros. Esta noción también se vincula a la de Do It With Others (Hazlo con otros) y a la de Do It Together (Hazlo con otros). Se abrevia habitualmente como DIY.

<sup>21</sup> “Autonomy is the independence of social time from the temporality of capitalism.” Franco Berardi (Bifo) WHAT IS THE MEANING OF AUTONOMY TODAY? 2004 [http://www.sindominio.net/metabolik/alephandria/txt/bifo\\_meaning\\_autonomy.pdf](http://www.sindominio.net/metabolik/alephandria/txt/bifo_meaning_autonomy.pdf) (Consultado en junio 2011).

<sup>22</sup> Lorde, Audre, *La hermana, la extranjera*, Editorial horas y HORAS, 2003, Madrid.

<sup>23</sup> Siendo programador del Instituto de Inteligencia Artificial del MIT se le solicitó firmar un acuerdo de no divulgación, ante lo cual Stallman anuncia el inicio del proyecto GNU, que buscaba crear un sistema operativo libre y “volver al espíritu de cooperación que prevaleció en los tiempos iniciales de la comunidad de usuarios de computadoras”.

<sup>24</sup> Para un desarrollo del tema del dinero en contextos de net art y software libre consultar Aiyer Ghosh, Rishab, “Cooking-pot markets: an economic model for ‘free’ resources on the Internet” en *net\_condition\_ art and global media*, Weibel, Peter y Druckrey, Timothy (ed.), Massachusetts Institute of Technology, 2001, Karlsruhe.

*sin contacto físico*”<sup>25</sup>.

La lógica del *open source* se vincula con una voluntad de autogestionar las herramientas, de lograr una autonomía mediática en pos del cambio social. De esta forma la relación con los contenidos, la libertad experimental y las posibilidades creativas independizadas de los criterios normativos del lenguaje audiovisual forman parte de una especie de constelación que adquiere mayor sentido en esta intersección.

### **Coreografías colectivas<sup>26</sup> y performatividad audiovisual**

No nos interesa reducir las rupturas que representa la práctica del *live streaming* respecto a las prácticas tradicionales de producción de arte al binomio modernidad/postmodernidad, entendido como categoría de análisis que, si bien puede ser útil, resulta generalista y esencialista. Nos interesa posicionar la práctica del *live streaming* en un contexto de producción conectada, en red, no tan sólo entendida como Internet, sino también como redes y flujos de personas, pulsiones y subjetividades<sup>27</sup>.

*Por definición, una red carece de centros y sólo tiene nodos*<sup>28</sup>, así las comunidades se reúnen de acuerdo a intereses y afinidades políticas, estéticas o de necesidad. El *live streaming* forma parte de las prácticas que se elaboran en colectivo, tanto a nivel de producción como en cuanto a la importancia que adquiere la recepción y su reciprocidad. Reflexionar sobre las coreografías colectivas que toman lugar en la práctica del *live streaming* significa incorporar la articulación grupal como eje esencial. De esta forma el centro ya no está en los resultados sino en una serie de movimientos que se dan en el transcurso. No se trata de un arte o un material centrado en el producto, sino de una acción que se hace relevante en tanto se puede formar parte de su experiencia. No se trata de un sistema autárquico, sino de una interrelación colectiva donde cada una de sus partes (tanto la emisión como la recepción y el feedback) están relacionadas y se estrechan en un suceso expandido en el tiempo y el espacio.

En esta lógica cuerpos, voluntades, hardware y software comienzan a generar un tejido inmaterial y colectivo donde los movimientos y acciones tienen eco. No es que todo deba funcionar a la perfección (como el modelo televisivo, donde cada parte estaba regida por un director) sino que es justamente en la imperfección que cada parte se hace presente (y no se ve alienada).

Definimos la performatividad audiovisual como un modo de producción enunciativa donde el cuerpo (la voz, el gesto, la acción y la subjetividad) trabaja en conjunto con el medio audiovisual. Se trata de un modelo donde el cuerpo está presente a través de una imagen que no necesariamente lo representa de modo figurado, sino que es justamente ese cuerpo (esa subjetividad) performativizando lo audiovisual.

La performance --dependiente de alguna forma de quien la observa haciéndose a la vez partícipe de ella-- no puede ser una unidad o coherencia cerrada. Necesariamente deja ver las fisuras que hay en lo colectivo, los procesos abiertos y extendidos en el tiempo real, no como un artificio, sino como gesto organizativo siempre incompleto.

<sup>25</sup> Bourdieu, Pierre, *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, 1997, Barcelona. pp. 171-172

<sup>26</sup> En los 10 primeros minutos de la película *Armonías de Werckmeister* (Béla Tarr, 2000), podemos ver un ejemplo cinematográfico de una coreografía humana realizada de forma espontánea por un grupo de borrachos en un bar. En la escena, que es un plano secuencia, se describe el momento en el que el bar está cerrando. El personaje de Valushka inicia la coordinación de una coreografía colectiva basada en el funcionamiento del sistema solar. Advierte que solo se experimentará el movimiento general, sin notar los acontecimientos de los que somos testigos. Valushka organiza a los distintos participantes en funciones relacionadas y coreografiadas que debido a la embriaguez reinante adquieren un tinte de danza idiota, hasta que el sol se apaga (un eclipse). Tras el eclipse el sistema se vuelve a llenar de vida y el resto de los comensales, que hasta el momento observaban silenciosos la escena, comienzan a desplazarse en movimiento produciendo finalmente esta coreografía espontánea y anárquica que acaba por cansar al tabernero quien cancela violentamente la escena dando fin al plano secuencia de casi 10 minutos.

<sup>27</sup> “...I differentiate between ‘net-works’ and ‘networks’. With ‘net-works’ I mean art-works which, first and foremost, are realized in the WorldWideWeb and are conceived of as their own self-contained Internet-Site. ‘Networks’ on the other hand are the social connections and collaborations which, for example, take place in mailing lists or in other ‘virtual communities’.

Baumgärtel, Tilman, ‘Contestational Robots’ (op. cit.)

<sup>28</sup> Castells, Manuel en *Informacionismo y la sociedad en red*, epílogo de *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Pekka Himanen, Ediciones Destino, 2001, Barcelona.

La noción de performance utilizada por la teoría del arte como un género que basaba su acción en el trabajo con el cuerpo, se ve ampliada por las múltiples teorías que la expanden hacia las ciencias sociales, los estudios de género o la lingüística, entre otras. Tal como afirmará David Córdoba “son las propias actuaciones (performances) en su repetición compulsiva las que producen el efecto-ilusión de una esencia natural.”<sup>29</sup> De esta forma es que se podría considerar también el lenguaje audiovisual como una serie de repeticiones que, en su constante utilización, se vuelven parte de un lenguaje invisible.

La anterior descripción de las coreografías colectivas y la performatividad audiovisual considera la visibilización de los procesos de producción. La lectura disidente de la práctica del *streaming* como acto performativo<sup>30</sup> puede hacerse como una deconstrucción de la normatividad implícita en el lenguaje audiovisual convencional. Dicho lenguaje se plantea desde la invisibilidad de recursos y operaciones ejercidas: la cámara naturaliza una mirada arbitraria y selectiva, nos acostumbra a las elipsis temporales, a los saltos de tiempo y a la lógica del resumen. Trabajar desde otra metodología, haciendo visibles los procesos de producción, las coreografías humanas, la descoordinación, el error y el tiempo real implica de alguna forma abrir los códigos a partir de los cuales se construye ese lenguaje.

### **Concluyendo**

Hemos hablado aquí de la práctica *live streaming* y de cómo podría considerarse un género intersticial entre arte y política que, debido a sus condiciones materiales de producción, cuenta con un potencial político que sobrepasa los ámbitos de la estética normativa.

Una problemática fundamental en el campo del arte es la compleja y tensa relación entre los momentos de producción, distribución y recepción de las obras. En el *live streaming* se presenta un hecho tecnológico que obliga a considerar estos elementos como un sistema, abriendo interrogantes dentro del propio proceso creativo/productivo de quien utiliza este recurso.

A su vez el *live streaming* abre una nueva dimensión en el ámbito del lenguaje audiovisual al incluir una variante performativa, considerando la relación entre cuerpo y máquina como un dispositivo de comunicación específico. Aunque no podemos afirmar que exista hoy, sí podemos vislumbrar algunas líneas de trabajo que permiten apostar que en un futuro próximo la producción audiovisual podría acoger como género lo que hoy llamamos tentativamente performatividad audiovisual.

---

<sup>29</sup> Córdoba, David, Identidad sexual y performatividad. *Athenea Digital*, 4, 87-96. 2003. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num4/cordoba.pdf>

<sup>30</sup> Para esta concepción de performatividad es importante considerar el desarrollo que hace Judith Butler, en *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós, 2001, México-Buenos Aires-Madrid.

## Bibliografía:

Baumgärtel, Tilman, *Subject: Art on the Internet – The rough remix.*, Readme! Filtered by Nettime, ASCII Culture and the revenge of knowledge, Bosma, J. (et. al.), Autonomedia, 1999, Netherlands.

Baumgärtel, Tilman 'Contestational Robots', en *net\_condition\_ art and global media*, Weibel, Peter y Druckrey, Timothy (ed.), Massachusetts Institute of Technology, 2001, Karlsruhe.

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en "*Discursos Interrumpidos*", Editorial Taurus, 1973, Madrid.

Berardi, Franco (Bifo) WHAT IS THE MEANING OF AUTONOMY TODAY? 2004  
[http://www.sindominio.net/metabolik/alephandria/txt/bifo\\_meaning\\_autonomy.pdf](http://www.sindominio.net/metabolik/alephandria/txt/bifo_meaning_autonomy.pdf)

Bourdieu, Pierre, *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, 1997, Barcelona.

Butler, Judith, *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós, 2001, México-Buenos Aires-Madrid.

Castells, Manuel en *Informacionismo y la sociedad en red*, epílogo de *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Pekka Himanen, Ediciones Destino, 2001, Barcelona.

Córdoba, David, *Identidad sexual y performatividad*. *Athenea Digital*, 4, 87-96. 2003. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num4/cordoba.pdf>

Crimp, Douglas, *Posiciones críticas, Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad*, Akal, 2005, Madrid.

Egaña Rojas, Lucía y Malinverni, Laura, *AQUÍ, ALLÁ Y (sobre todo) AHORA. Teoría y práctica del Live Streaming*. Mediateca Expandida, SUMMERLAB\_SHOWCASE, Nuevas narrativas de la movilidad, LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial, 2010, Gijón.

Lloret Romero, Nuria y Canet Centellas, Fernando, *Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual*. "Hipertext.net", núm. 6, 2008. <http://www.hipertext.net>

Lovink, Geert & Niederer, Sabine Ed., *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Institute of Network Cultures, 2008, Amsterdam.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, 2001, Massachusetts.

Soler, Pedro, *Live Streaming*, 2006. [http://root.ps/textes/streaming/live\\_stream\\_es.rtf](http://root.ps/textes/streaming/live_stream_es.rtf)

Otros:

<http://easylife.org/netart>

Estudio de Akamai: <http://www.akamai.com/stateoftheinternet/>

Slavoj Zizek, entrevista "The reality of the Virtual" [http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104&feature=player_embedded)

Armonías de Werckmeister (Béla Tarr, 2000) Película