

Mi vida en primer plano, tecnologías de la presencia. Caso *youtubers*

Carolina Di Palma

Maestría en Comunicación y Educación
Facultad de Periodismo y Comunicación Social (FPyCS)
Universidad Nacional de La Plata (UNLP)
Argentina

Tecnologías de la presencia

Según Leonor Arfuch, “el lenguaje no meramente viene a expresar la experiencia sino que se adueña de ella, la configura en el aquí y ahora de la enunciación, ese acontecimiento que según Benveniste hace posible la emergencia de un yo, que a su vez se dirige a un tú, abriendo la comunicación”. En este sentido el espacio de visibilidad que habilitan los canales de Youtube para hacerse presentes configuran como *existente* eso que podemos ver bajo regímenes de visibilidad y conexión en la red virtual novedosas. (Arfuch, 2014)

El carácter creador del lenguaje, la narración de la vida, no representa algo ya existente sino que impone una forma a la vida misma. En este sentido establecer cómo las relaciones entre lo online de los canales de Youtube y lo off line de las vidas de los *youtubers* establecen una continuidad de carácter performativo ya sea de prácticas discursivas que modulan cuerpos signos o bien cuerpos orgánicos.

Las tecnologías de la presencia, plantea la autora, se hacen visibles a través del rostro, del cuerpo, de la voz, que representan de alguna manera el resguardo mítico del yo en tiempos de incertidumbre, incertezas y transformaciones en este momento histórico.

Qué es Youtube

Youtube es una plataforma virtual de videos on line de acceso gratuito. A su vez, funciona como una red social de canales audiovisuales donde cada uno puede crear sus propios canales de video y compartirlos con otros, hacer comentarios e interactuar on line.

Youtube pertenece al grupo Google. Su slogan principal es: “Muéstrate a ti mismo” y el slogan de internet es “El escenario más grande del mundo”

En este punto hacemos una salvedad. Observamos que esta idea de escenario nos sirve solo para la idea de puestas en escena que producen las nuevas generaciones en formato audiovisual pero creemos que la idea misma de escenario esta caduca. Creemos que no es una vida representada sino que es un espacio habitado en forma de simulación virtual con un espacio tiempo diferente al que concebimos en la representación escénica. En este sentido observamos que no sería la representación de la vida sino una *vida doble* que no necesariamente es representación tal como la entendimos en la modernidad.

Como no es motivo de este trabajo describir el espacio adjuntamos esta referencia que da un panorama de aproximación al espacio digital Youtube.

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2407>

Qué son los *youtubers*

Los *youtubers* son jóvenes que han creado sus propios canales de YouTube y por algunas especificidades han logrado notoriedad, y en este caso, notoriedad tiene que ver con lograr viralizar sus videos, tener más vistas, usuarios y comentarios. Hablamos de mas de un millón de vistas por video y de más de 3 millones de seguidores en algunos casos.

Nuestro corpus de análisis consta justamente de una selección de algunos de estos *youtubers* que dan cuenta de nuevas narrativas audiovisuales interactivas que configuran nuevos procesos de subjetivación contemporánea. (Ver anexo)

Lo mismo que con el apartado anterior, en la siguiente referencia se puede encontrar una aproximación descriptiva de que son los *youtubers*, <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2407>

El yo moderno, antecedentes

Según Leonor Arfuch la concepción de sujeto de la modernidad consecuencia de la confluencia del psicoanálisis y las ciencias del lenguaje, es un “sujeto fracturado, constitutivamente incompleto, modelado por el lenguaje y cuya dimensión existencial es dialógica, abierto y construido por otro. El otro es entonces diferencia radical. Protagonismo simultáneo de los participantes de la comunicación”. La vertiente lacaniana remite a la idea de un descentramiento

del sujeto respecto del lenguaje, al que no domina como un hacedor sino que adviene a él, ocupa un lugar de enunciación habitado por palabras ajenas. (Arfuch, 2002)

También, dice la autora, es un sujeto descentrado de su inconsciente, que aparece como puro antagonismo, auto obstáculo, límite interno que le impide realizar su identidad plena y donde el proceso de subjetivación, del cual las narrativas son parte esencial, no será sino interno, siempre renovado y fracasado de olvidar ese trauma, ese vacío constitutivo.

De esta manera, la autora expresa que la vida no existe fuera del relato y que el relato no representa sino que hace al sujeto, que es performativo. El sujeto es resultado de la narración. La narración del yo es una trama simbólica con indudable protagonismo de la autorreferencia, en una gama que va desde formas más o menos canónicas del testimonio, las memorias, la biografía, y la autobiografía, la entrevista, los relatos de vida y trayectorias, formas híbridas, en los umbrales de la intimidad, autoaficciones, cuadernos de notas, diarios de cárcel, diario íntimo, cartas personales, agendas, obituarios, fotografías, recuerdos. Una inmersión creciente en la propiosubjetividad es signo de época. Esta, dice la autora, es la invención del sujetomoderno.

Arfuch pone como origen del surgimiento del yo moderno a “Las confesiones” de Rousseau. La autora dice que es el surgimiento de un sujeto, con sus rostros, voces y cuerpos que se hace cargo de palabras e imágenes, sostienen autorías, reafirma posiciones de autoridad, testimonia, desnuda emociones. Esto crea un espacio de interioridad y de afectividad que necesita para existir en pleno afianzamiento del capitalismo y la burguesía y su clásica partición de lo público y lo privado. Las confesiones de Rousseau dibujan la silueta del gran hombre, voz auto centrada que dialoga con sus contemporáneos, y su posteridad, dando cuenta de un desdoblamiento, desvío, máscaras, perturbación de la identidad.

Cuando comenzaba a configurarse la sensibilidad del mundo burgués, la vivencia de un yo sometido a la escisión dualista público privado, sentimiento razón, cuerpo espíritu, hombre mujer, necesitaba definir nuevos tonos de la afectividad, el decoro, los límites de lo permitido y lo prohibido, las incumbencias de los sexos, los modelos de comportamiento, lo prohibido, lo censurable.

Según la autora “el trabajo de hacer una vida una forma que no existía antes del relato” y en este sentido se pregunta ¿de qué manera el relato configura la experiencia? Y dice “cada relato transforma la vivencia y anota un devenir distinto del mundo, inscribe algo que no estaba, es algo que nunca deja de brotar”. (Arfuch, L, 2002)

La historia de una vida implica una multiplicidad de historias, divergentes, superpuestas, y finaliza: “no contamos la misma historia aunque contemos los mismos acontecimientos”.

Por esta razón nos parece de especial importancia considerar la situación de enunciación propuesta por Bajtin y luego retomada por Foucault, vinculadas a la producción de subjetividad o subjetivación, los géneros discursivos y los campos discursivos y la instauración de la subjetividad.

Biografía

La biografía según Arfuch es la narración del ser en y a través de los textos. Representa la posibilidad de que la singularidad pueda ser recuperada. Crea en un relato la vida con otros y para otros. Como todo relato vivencial tiende a producir identificación. La narración articula huellas, ecos, signos e imágenes que habitan desordenadamente en cada ser. Da cuenta de la creencia de que toda vida merece ser contada y la identificación produce lo común de cada historia, eso que puede ser compartido con otros. En este sentido lo que se cuenta es la vivencia como aquel impacto fulgurante del momento que perdura y resiste lo cotidiano de la vida, durando así más allá del olvido. El arte o cualquier forma de expresión que narre y configure al mismo tiempo una subjetividad es una forma de evitar la muerte, la fuga del tiempo, es voluntad de conservar huellas, deseo de detener la muerte.

En el paso de lo personal a lo colectivo se da la relevancia de la biografía y autobiografía en el devenir histórico. “La obra de arte no habla más que de uno mismo pero uno mismo, allí, no tiene ninguna importancia, entonces se convierte en cada uno”. La propia historia no es comunicable, solo es interesante si se vuelve colectiva.

El valor biográfico según Bajtin está en que “cada relato, en cada puesta en forma de vida, interpela tanto al narrador como al narratario respecto de su propia existencia en términos éticos, estéticos y políticos”. Así nos asomamos a “vidas reales”, aunque siempre sepamos que es

inasible esa verdad y del carácter ficcional de todo relato. Las narraciones del yo poseen una falsa referencialidad, es imposible narrarse a sí mismo, siempre es una ficción. (Bajtín, 1999)

El narrador recupera aquella experiencia primitiva, contada oralmente, en comunidad, en presencia. La performatividad que insta la narración da cuenta de un proceso temporal transformador que impone a su materia, y así, contar la historia de una vida es dar vida a una historia.

El valor biográfico consiste en la proliferación de narrativas vivenciales y su impacto en la reconfiguración de la subjetividad contemporánea.

Espacio autobiográfico

El espacio autobiográfico para Philippe Lejeune comprende diversas formas que ha asumido la narración inventada de las vidas, en las cuales la autobiografía moderna es solo un caso. Se configura en tanto una determinada espacialidad y temporalización y diferentes relaciones de presencia ausencia. (Lejeune, 1975)

Según Leonor Arfuch la autobiografía, puede ser verdadera y falsa. Tiene un decir dialógico, la inasible verdad de una experiencia anterior, adquiere una forma, que la vida real no tuvo, y con ella, una apertura a múltiples sentidos. El tiempo de la autobiografía es “el futuro anterior, lo que habría sido.

En términos de Lejeune la autobiografía es un relato retrospectivo en prosa que una persona real hace de su propia existencia, poniendo el acento en su vida individual, en particular, en la historia de su personalidad. Será parte entonces del reconocimiento inmediato por el lector de un yo de autor que propone coincidencia en la vida entre los dos sujetos, el del enunciado y el de la enunciación, acortando así la distancia hacia la verdad del sí mismo.

El contenido de la narración puede escaparse, perderse en la ficción, el carácter actual de la autobiografía, permite la conjunción de historia y discurso. Sin embargo siempre habrá divergencia temporal y de identidad.

Existen hoy, dice Arfuch, nuevas formas de abordar un yo o un nosotros. Las narrativas vivenciales incorporan el diálogo, es decir, que hay un interpelado, es una intimidad entre extraños en el circuito intersubjetivo. Se ofrecen en la narración referencias de la vida, ejemplos, modelos, pautas, trucos, estrategias de juego. Estas formas de configuración del yo generan una tensión entre la singularidad y aquello capaz de interpelar lo común, lo que se comparte.

El Cronotopo da cuenta de ese espacio tiempo más la investidura afectiva que se configura en el eje articulador del relato. Da cuenta de un investimento temporal, espacial y afectivo que da sentido a la narración.

Las puestas en escena multimediales interactivas de los *youtubers* hacen visibles personajes, historias, mitos, violencias, afectos, sensaciones, lugares y afectos, objetos y afectos, son espacios poetizados para habitar. Lugares virtuales y físicos donde se establecen diferentes temporalidades y trayectorias en simultáneo. Morar, dice Arfuch, es estar en el mundo. Las interacciones, los afectos, las rutinas, los ritmos, los trayectos, los campos de energía, los tránsitos invisibles que se vuelven sensibles al cuerpo, las hacemos hablar cuando narramos, cuando articulamos un sentido a través de algún lenguaje. Dilucidar qué es el exterior y que el interior nos acerca a las distancias y las proximidades. Los recorridos que los *youtubers* realizan, dentro de los juegos, en el mismo relato, son el andar que les posibilita apropiarse del lugar, habitar su experiencia e incorporarla. “Deambular, navegar, web, también es morar”, dice la autora. Las puestas en escena de los *youtubers* nos proporcionan una trama textual de cómo se configura el encuentro con el otro y cómo es habitada.

Pacto autobiográfico

El pacto autobiográfico supone que en la instancia de lectura se cree que hay una identidad entre autor, narrador y nombre propio. Representa el problema de la representación, del cómo contarnos. Es una relación particular que la autobiografía propone al lector. Como género, según Lejeune, “propone a su lector una relación particular entre identidad entre autor, narrador, con la garantía del propio nombre, que supone además, la adecuación referencial a su relato”. En el caso de este análisis veremos de qué manera se construyen estos momentos autobiográficos en las nuevas narrativas de los *youtubers*. (Lejeune, 1975)

Autobiografía como desfiguración

En la autobiografía como desfiguración, según Paul Le Man, es la obra la que habla y no el autor. La figura del yo se difumina en otros personajes o realiza ese ponerse fuera de sí mismo. Existe según el autor un desdoblamiento, tal como diría Bajtin, una exotopia, pero no desligado de una investidura afectiva. La articulación estaría dada por una línea entre el hecho y la emoción, la implicación personal y el acontecimiento histórico.

“La prosopopeya restituye un yo a aquello que carece de un yo, que es informe. Restituye un rostro, una voz, mediante el relato a aquello que previamente carece un de yo. Aparecen dos sujetos, uno lo informe, otro la máscara que lo desfigura”. (Paul Le Man, 1979-1981)

Momentos autobiográficos e identificaciones

Para Paul de Man, el momento autobiográfico, más que un género, es una figura especular del género, susceptible de aparecer en cualquier texto, que tienden a lo biográfico sin constituirlo. Según Arfuch, los momentos autobiográficos son aquellos detalles que nos acercan a la pasión, que son marcas de sensaciones, sentimientos, sentires. Lo autobiográfico es también para la mirada de los otros, es un diálogo con los otros, en ese sentido, lo que el camino inspira, inspira a observar eso.

El momento autobiográfico es el momento de alineamiento entre los dos sujetos, el narrador-autor y el espectador. El devenir biográfico en este sentido, en tanto virtualidad biográfica, es el don de inducir la mostración de la interioridad, la afectividad, la experiencia e incitar a otros, transformar la experiencia también de los otros.

El caso de las nuevas narrativas de los *youtubers* poseen momentos autobiográficos que intentaremos indagar y demarcar en este análisis.

Narraciones, temporalidades, memoria e imagen

Leonor Arfuch pone de manifiesto la relación entre palabra a imagen, que es a la vez una relación indisociable entre ética y estética. La posibilidad de mostrar también nos lleva a pensar el umbral de lo comunicable. La autora se pregunta dónde está el umbral de la intimidad y nosotros vamos

a ver cómo este umbral cambia en este momento histórico respecto de los umbrales de la modernidad.

A su vez, continua Arfuch, las narraciones biográficas y autobiográficas dan cuenta de la potencia de la palabra y la imagen. El dilema que plantea la imagen es de ver y no ver, de la presencia y la ausencia. La poética de la imagen es su sin fondo. La dimensión icónica de la palabra es aquel poder del signo de conducir a una imagen, a un concepto que también es una imagen. Por esta razón, la autora dice que no se puede separar lo verbal de lo visual porque realizan la capacidad pictórica y de la imaginación. Entonces expresa la existencia de una dimensión de iconicidad performativa del lenguaje.

En este sentido,, la autora plantea la relación entre memoria e imagen, “una imagen despierta la memoria, una memoria que despierta una imagen”. Y de esta forma relaciona la temporalidad con la narración discursiva que posee una carga afectiva, un impacto corporal, tal como un acontecimiento que pone en juego la temporalidad. El pasaje entre memoria y historia resulta para la autora fundamental para todotransmisión. La ausencia trae aparejada la presencia, así el trabajo de la memoria.

Las narrativas relato biográficas centradas en el pasado, en esa historia transformada en memoria que olvida algunas cosas, selecciona otras, dan cuenta de una mirada que pone la muerte en su lugar, hace algo con esa finitud, sobrevive a la finitud. La narración, según la autora, da cuenta de una temporalidad, que es un vaivén entre diferencia y repetición, lo que hace de experiencia común y de lo singular. Es así como también hay una temporalidad, diferente del tiempo en singular, que solo es aprehensible en la narración, en la narrativa. De esta manera, imagen y narración, ponen en juego el diálogo y la transmisión de la memoria. (Arfuch, 2013)

El narrador como intercambio de historias y experiencias en presencia y en el ruedo de la escucha común ante la pluralidad de narradores, pluralidad de memorias, pluralidad conflictos da cuenta de que uno nunca recuerda solo sino que existen múltiples narrativas en pugna.

En este sentido observamos que estas nuevas narrativas del yo de los *youtubers* dan cuenta de este sin fondo de las imágenes respecto del real, creando relatos con imágenes de imágenes, pantallas de pantallas que indagaremos más adelante.

Retomando a Paul Ricoeur, Arfuch dice que lenguaje y narración, el yo como marca gramatical que opera en la ilusoria unidad del sujeto, la forma del relato, traza contornos de lo decible dejando siempre el resto inexpresable. En ese límite la narrativa permite el despliegue de la temporalidad, esa cualidad humana del tiempo que no es aprehensible en singular y que el relato inscribe en tanto experiencia de los sujetos. Un tiempo narrativo que Paul Ricoeur imagina en sintonía con una identidad narrativa, como figura del intervalo, entre dos polos, lo mismo, la mismidad, y lo otro, ipseidad, entre el auto reconocimiento y la permanencia, lo cambiante abierto a la temporalidad. Una identidad no esencial, sino relacional, relación con los otros.

Esta capacidad performativa del relato quiere volver a decir, la memoria vuelve a hacer vivir. El movimiento de invención es hacer presente lo que está ausente, teniendo en cuenta que no hay imagen sin lugar, sin espacio. La mirada devuelve la historicidad. Retomando la idea de Cronotopo como camino, viaje, recorrido con un espacio tiempo, el problema de la temporalidad se plantea como problema existencial. Un orden narrativo que al mismo tiempo es una ordenación ética. En este sentido queremos observar como se transforma la temporalidad en las nuevas narrativas de los *youtubers*.

Nuevas modulaciones y transformaciones culturales de la subjetividad contemporánea

Nuevas modulaciones inciden hoy en la transformaciones de la subjetividad, las identidades, la memoria y la experiencia individual y colectiva. En su puesta en forma, que es su puesta en sentido, la cultura de la imagen y la sensibilidad arrasan con el texto escritural y la lógica racional.

Reconocimiento

La cultura moderna es, sin duda, material en sus prácticas y modos de producción. Y el mundo material de las mercancías y tecnologías es profundamente cultural. (Stuart Hall 1990.) Las relaciones en las cuales vive la gente son “relaciones reales” articuladas por las categorías y conceptos que usan para aprehenderlas. Por eso creemos que es preciso revisar el carácter performativo, es decir, la posibilidad de las palabras de convertirse en actos o de definir consignas para pensar y habitar el mundo, de los discursos producidos por los campos escolar y mediático. Pero para reconocer la performatividad de dichos discursos, en cuanto puestas en

acción de sistemas lingüísticos, necesitamos la noción de sistemas de sentido. En ellos los discursos se inscriben y, a partir de ellos, los sujetos se reconocen y se encuentran. (Jorge Huergo, 2005)

El contexto actual nos demanda reconocer el “afuera” de los espacios de escolarización tradicionales, e incorporar de a poco una suma de prácticas que en otros tiempos históricos negaba. Estos debates piensan en los horizontes de interpelación, que son identificación más provocación..

Cultura mediática

Las nuevas tecnologías aportan a las percepciones, median la socialización, producen conocimiento e introducen formas de narrar y de contar. Las nuevas generaciones construyen relatos en los videojuegos; suben videos a Internet revelando trucos y estrategias de juego; reversionan películas, cuentos y canciones; cambian finales; modifican las características de los personajes e inventan nuevos poderes, demuestran lo que saben hacer o comentan lo que hacen los demás. Así –desde los más diversos espacios virtuales–, las nuevas generaciones crean, conocen y generan lazos sociales.

Las recientes transformaciones tecnológicas introducen, por lo menos, cuatro elementos clave: la hipertextualidad, la multimodalidad, la interactividad y la colaboración. Se trata de potencialidades técnicas que se vuelven vitales a la hora de comprender las culturas actuales. La lectura laberíntica a la que conducen los hipervínculos o links en los navegadores, la posibilidad de jugar en paralelo y tiempo real con amigos vía chat textual o audiovisual y habitar los espacios y tiempos simulados de los videojuegos y redes sociales son algunas de las prácticas contemporáneas en las cuales los chicos y chicas tienen experiencias de contacto con el mundo y producen sentido. A partir del contacto con estos espacios, sin embargo, las nuevas generaciones comienzan a tomar distancia de las formas escriturales del saber para ingresar a un régimen en el cual la imagen es el dispositivo central, base de su formación y expresión.

El pasaje del modelo letrado a los saberes-mosaico vinculados al hipertexto da cuenta de nuevas formas de leer, decir y escribir el mundo. Observamos así que, en los diferentes espacios virtuales destinados a las infancias, el lenguaje es predominantemente icónico. Los niños y las niñas

reconocen con facilidad gran número de signos y los utilizan para orientar sus recorridos en un sitio o para comunicarse, por ejemplo, cuando usan emoticones en redes o chats. Los entornos tecnológicos son visuales y amigables. En esos contextos, los accesos y recorridos se vuelven intuitivos y autónomos. Con ello, los chicos y las chicas logran independizar sus trayectorias, encontrar respuestas a intereses, capacidades o curiosidades que expresa cada subjetividad y autoorganizar sus aprendizajes. Los niños exploran, ensayan, procesan y se apropian de aquello con lo que se topan en las plataformas virtuales. Usan los programas de grabación de video, las webcams, mezclan sonidos en los programas de audio y generan sus propias versiones musicales, sus propios videojuegos, crean colaborativamente con sus pares, adultos y docentes.

En este sentido, la tecnología digital es una mediación cultural que transforma las sensibilidades. Jugar, perderse, interactuar, descubrir, innovar, experimentar, surfear, navegar, conducir, explorar, manejar, arriesgar son algunas de las manifestaciones actuales del hacer, del conocer y del decir de la niñez. Potencialidades técnicas y capacidades de apropiación que comienzan a ubicar a los chicos y chicas como protagonistas de algunos procesos que transitan. La multimedialidad y las nuevas narrativas transmediáticas también deberían comprenderse como nuevas potencialidades técnicas que aportan a la autonomía de las nuevas generaciones. Hoy existe la posibilidad de combinar distintos lenguajes al mismo tiempo o de seguir un relato desde distintas pantallas. De mirar un programa de TV, recibir un comentario en un tuit y a partir de allí encontrarse con un video casero o una obra literaria. Así, la experiencia se enriquece según las elecciones de cada usuario, aprendiz o jugador. La integración significativa de múltiples conocimientos habilita la autonomía del estudiante en el aprendizaje, posibilita una perspectiva multimedia o polifónica, desarrolla habilidades de búsqueda, acceso, recorrido y almacenamiento de informaciones y conocimientos.

Los chicos y chicas interactúan en su vida cotidiana en entornos tecnológicos donde configuran sus maneras de ser y de estar en el mundo. Celulares, internet, videojuegos, televisión, plataformas virtuales, – y las posibilidades de interactividad en cada caso – brindan a los niños nuevas experiencias de lo cotidiano, espacios de socialidad y de visibilidad para sus identidades.

Las tecnologías actuales producen nuevas maneras de representar al mundo y de convivir. Por ello, es importante entenderlas como procesos sociales y culturales más que como procesos

técnicos. Los medios no son sólo tecnologías proveedoras de información sino también portadoras de imágenes, relatos y fantasías que operan sobre la imaginación, el intelecto y la sensibilidad. Hoy en día, las infancias habitan espacios físicos presenciales pero también espacios virtuales mediáticos. Transitan experiencias en un continuum on line off line sin hacer distinciones, sin establecer fronteras claras. La televisión analógica e interactiva, los videojuegos y la simulación virtual, las redes sociales, las búsquedas y recorridos en la nube o internet, las aplicaciones de celulares y tablets, la música en mp3, y las variantes de la web 2.0 participativa, conviven y se entrelazan constituyendo un entorno cultural fluido – muchas veces vinculado al consumo- donde los niños y niñas revolucionan sus experiencias significativas. Así, en tanto espacios convocantes y de fuerte visibilidad, reconfiguran la relación entre lo público y lo privado también para la infancias.

Concebimos a los medios y las nuevas tecnologías como mediaciones donde los contextos, las experiencias y los otros más cercanos, tejen entramados culturales. Enmarcamos en la cultura mediática, entendida como el conjunto de procesos sociales pero también como espacios de lucha por los sentidos sociales que atraviesa la constitución de las subjetividades contemporáneas. Esta lucha en el plano de los sentidos se avoca a abrir ventanas, generar propuestas alternativas estéticas, lúdicas, educativas, de entretenimiento y también de encuentro. Ventanas que se proponen ampliar la experiencia de las nuevas generaciones. Creemos que la cultura mediática entendida de este modo funciona como potencial transformador de la sensibilidad, de la percepción, de las formas de atención y de la memoria, la imaginación y la socialidad.

Desde esta perspectiva es que nuestro proyecto indaga, por ejemplo, sobre las racionalidades que configura la tecnología digital vinculadas a una nueva economía cognitiva regida por el desplazamiento hacia el número. El procesamiento de informaciones y su materia prima son abstracciones y símbolos, mayormente basado en el lenguaje binario, que conduciría a una aleación de cerebro e información que sustituye la tradicional relación cuerpo-maquina. (Jesús Martín Barbero, 2009). El trabajo interactivo con sonidos, imágenes y texto escritos, y sus relaciones hipertextuales e hipermediales complejizan la densidad simbólica con la abstracción numérica, reforzando el pasaje de lo sensorio motriz a sensorio simbólico. Las nuevas generaciones se mueven en los espacios virtuales como en los videojuegos sin necesidad de desplazarse en el espacio físico, alternando unos y otros movimientos, usando más las

capacidades motrices, más las simbólicas, más los sentidos del cuerpo, más el pensamiento o bien, encontrando nuevas formas de percepción y simbolización. La creación de avatars en las comunidades multijugador y videojuegos, el uso de nicknames y de la imagen digital en las redes sociales, son ejemplos de cómo los chicos y chicas habitan los espacios virtuales con cuerpo de signos.

Desde aquí pensamos en una primacía de lo sensorio simbólico (producción, circulación y consumo de signos) sobre lo sensorio motriz (revolución industrial, maquinaria, mercancía, cosa, objeto) en tanto “la numeralización digital hace posible la interacción entre la abstracción y lo sensible, reemplazando las fronteras entre ciencia y arte. La simulación informática es a la vez experimentación científica y creación estética. (Jesús Martín Barbero, 2009). Del mismo modo, resulta central atender a los cambios de la racionalidad basada en la escritura y el discurso lógico.

También al tránsito hacia un nuevo estatuto de la imagen y de los sonidos que invitan a pensar en nuevas relaciones entre lo sensible e inteligible. Es que las tecnologías digitales estarían habilitando un acceso sensible al mundo a través de experiencias digitales sonoras, visuales, musicales, narrativas o escriturales. Cuando los chicos juegan en red, por ejemplo, a videojuegos a través de identidades ficticias, se encuentran con otros para producir videos en internet o bien a re-versionar ficciones como por ejemplo con el fanfiction, que son, en definitiva, nuevas formas de leer, escribir y entender lo que los rodea.

Pensamos también en la posibilidad de descentramiento del poder simbólico – en las aperturas de las posibilidades del decir y de expresar- generada por la producción, circulación y consumo de signos en la red. Una descentralización y deslocalización que convoca a reflexionar sobre las diferentes espacialidades y temporalidades, sus relaciones con el cuerpo y la conformación de subjetividades. De allí surgen nuevas preguntas acerca de cómo resulta ser niño o niña en la actualidad en relación a la ciudadanía, a los adultos, a los pares, a lo común y lo íntimo, a la calle, a la plaza, a la escuela, a la red, al mercado y a las posibilidades nuevas de las tecnologías para leer, decir y hacer. Pensamos en los tiempos de recreo y de aula, en la educación física, en los tiempos de juego virtual y juego físico presencial, en el uso de los celulares, dentro y fuera de la escuela, en los modos de acceso a las nuevas tecnologías, en la disposición del cuerpo, en el descanso, en el contacto cercano y a distancia.

Vidas horizontes objeto del deseo

Según Arfuch, en las narrativas de configuración del yo, las “vidas” se generan y consolidan como objeto horizonte del deseo. Esas fantasías disputan imaginarios y horizontes de lo posible. La hipótesis de Arfuch relaciona estos deseos con el éxito, la riqueza, la celebridad, la juventud, la felicidad, los pensadores brillantes, los héroes, los príncipes, las princesas. Creemos que aquí hay una diferencia, en tanto los horizontes del deseo en el caso de los *youtubers* se relacionan con la fuerza y los poderes, la energía y las alianzas con los pares que posibilitan ganar el juego o establecer lazos de socialidad.

Por otra parte, encontramos que las fantasías están atravesadas por el humor y la ironía que generan un modo de posicionamiento crítico respecto de los valores de la modernidad. Aquí sí, de acuerdo con lo que dice Arfuch, en tanto imposibilidad de los estados de hacerse cargo de las vidas prometidas y el mercado, en tanto ofrece e interpela a hacerse visible sin considerar la vulnerabilidad. Por eso creemos que es de especial importancia relevar cuáles son los miedos que surgen en estas narrativas, que descubrimos en investigaciones y trabajos de campo anteriores, ponen especial énfasis en el miedo a “perder poder”.

Vemos que se promueven no sólo un horizonte sino dobles o múltiples horizontes de vidas, y que son especialmente valoradas, por ejemplo, las desventuras de los poderosos, las vidas comunes, los golpes de suerte, los trucos, las estrategias, la ayuda de los seguidores.

Nuevas narrativas y géneros discursivos

En sus dos libros Leonor Arfuch hace referencia a las nuevas formas de configuración narrativa de las subjetividades contemporáneas y la relación entre narrativa, memoria e historia proponiendo una lectura transversal, simbólica, cultural y política de las narrativas del yo. (Arfuch, 2002)

El fin de la modernidad se caracterizó por el fracaso de los ideales de la ilustración, del progreso, de las utopías del universalismo, de la razón, el saber, de la igualdad. En este sentido, filósofos como Lyotard, denominaron posmodernidad a la crisis de los grandes relatos, la pérdida de certezas y fundamentos, el descentramiento del sujeto, el desplazamiento del punto de vista mira

omnisciente y ordenador en beneficio de una pluralidad de voces, hibridación de géneros y estilos, el retorno del sujeto valorado en su singularidad y no necesariamente de la razón, los sujetos colectivos auto gestionados, la crisis de las instituciones modernas y el surgimiento de la multiplicidad de los afectos, percepciones y sensibilidades. Todo esta transformación histórica nos interesa pensarla para abordar cómo fueron empujados los límites de la visibilidad y lo decible si observamos las narrativas de los *youtubers*.

En este contexto, las narraciones crean una subjetividad situada que abre a la dialogicidad, a un devenir de las trayectorias. El espacio autobiográfico es un giro subjetivo, que da cuenta de las transformaciones de la intimidad que deviene una intimidad pública. El mercado, según la autora, se presenta confuso, como sin sujeto, como fuerza ciega que gobierna detrás de los maniqués.

En las narrativas del yo moderno había una distancia en el yo y el nosotros. La memoria y narrativas biográficas reconstruían lo inolvidable, aquello activo y punzante. Eso era performativo, capaz de subvertir el relato, de aparecer sin ser llamado. En el caso de las nuevas narrativas de los *youtubers*, las voces son miradas en tiempo real y esto nos lleva a pensar en la imagen que nos narra casi sin tiempo en las narrativas multimediales o donde se produce el sentido mientras se narra con otros.

La mirada como autobiografía de lugares, objetos, saberes, tiempo, lugares también da cuenta de la impronta de lo colectivo en el devenir individual, la tensión entre singular y colectivo.

Según Arfuch en la modernidad el nombre, impronta ética respecto del número, asumía el sentido de una restauración de la humanidad, para que esa narración hiciera justicia y que representara un intento de abrigar con la palabra el desamparo. En el caso de los *youtubers* el nombre propio no tiene valor, por el contrario, sí lo tiene el nombre *nickname* creado con esa nueva narración que son identidades “falsas”, en el sentido moderno.

La emergencia abrumadora de la subjetividad posmoderna nos muestra multiplicidad de relatos singulares, la explosión de la intimidad en la web, con la tecnología la impronta se hace global, relatos simultáneos y singulares. La autora dice que dan cuenta de pequeños relatos que podemos escuchar en el silencio de la escritura o de la producción discursiva con otros lenguajes. Un ejemplo que ella encuentra es la confesión mediática que mezcla lo íntimo con el espectáculo o

los ejemplos de los realities show y la vida en las redes sociales. Todos ellos son retazos de interioridad y podemos ver esto justamente en las narrativas de los *youtubers*.

El espacio discursivo como gestos, imágenes y palabras tienen valor biográfico ya que no solo narra sino que ordena la vivencia, crea una forma de vida y valores de una estética de vida. En este sentido podemos dar cuenta a través de los casos que vamos a analizar en este trabajo las formas de narración de una oralidad secundaria, las vinculaciones novedosas que provee la convergencia digital interactiva y la interpelación a la percepción participativa vinculada a los nuevos modos de dialogicidad.

El cuerpo antes, excluido de la autobiografía, volcada más bien hacia estados del alma, intelecto, espíritu y memoria como registro de la autoafirmación hoy se hace presente con rostros, gestos, el impacto del cuerpo en pantalla.

Los géneros discursivos con ciertas regularidades temáticas, compositivas y estilísticas de sus enunciados, son un sistema de valoración del mundo, ligado a la historia y a la tradición. Y en el plano de la recepción y comprensión, un modo en que responde a las expectativas del destinatario. Los géneros son espacios de heterogeneidad e hibridación y aun dentro de sus dominios admiten préstamos, migraciones, contaminaciones, transdiscursividad. En este trabajo analizaremos a las nuevas narrativas audiovisuales interactivas en sus relaciones textuales y como transposiciones como géneros discursivos o instauradores de nueva discursividad.

Las transformaciones contemporáneas vinculadas a lo público, lo privado, lo íntimo son de especial importancia para este trabajo. La autora dice que si lo biográfico, lo privado y lo íntimo constituyen umbrales hipotéticos hacia la profundidad del yo, una gradación donde lo biográfico puede ser público sin marca de privacidad y lo privado puede hacerse público sin marca de intimidad, lo íntimo también puede prescindir de lo atemperado e irrumpir en lo público. Es esa “nuda vida” que se presenta sin contornos biográficos, ni cobijo ni privacidad. Los umbrales según lo permitido, lo prohibido, lo decoroso, lo censurable están en plena transformación histórica. Hay un devenir contemporáneo que da cuenta de estas transformaciones y por eso apuntamos al reconocimiento de esas nuevas prácticas discursivas de construcción identitarias.

Según Arfuch la identidad hoy requiere de otras modulaciones, se carga de nuevos sentidos, configura un espacio siempre en desajuste con el territorio y de pobladores. La globalización, por un lado alienta la ubicuidad, la conexión sin límites en un espacio virtual, y por otro agudiza una partición de territorios que reniega de huellas e impone barreras infranqueables a la diferencia y desigualdad. Las fronteras, las separaciones, los umbrales, también pueden ser vistos como puertas, contactos, intercambios, desplazamientos que pueden aproximarnos a los acontecimientos contemporáneos.

El espacio autobiográfico o momentos autobiográficos, siempre inacabados, representan relaciones de fuerza, dan cuenta de la pluralidad de sentidos abiertos al devenir de la historia. Ese reparto o disputa de poder es un desafío de la multiplicidad, da cuenta de una trama compleja de interacción y disputas por el sentido, lugares propios, centros periferias, relocalización, glocalizaciones, continuonon line off line, entre otros.

Queremos observar en qué grados el lenguaje incursiona en la intimidad, cómo esa intimidad deviene pública y cómo se crean nuevos espacios públicos virtuales donde se configura también lo privado.

Transgrediendo los espacios canónicos, las narrativas del yo, y sus múltiples máscaras, se difuminan en géneros y registros de la cultura autobiográfica que ofrecen el don de la propia experiencia a través del racontoon line en tiempo real de la vivencia instantánea, provista de otra temporalidad.

Por otro lado, la preponderancia de la alfabetización audiovisual e hipermedialabren la posibilidad de narrar con imágenes y sonidos. En este sentido la preponderancia de la imagen como lenguaje principal usado por las nuevas generación y la aparición del rostro en los momentos autobiográficos de los discursos o narrativas contemporáneas. Según Arfuch, el rostro, en el sentido de Levinas, sería no la captación de sus detalles sino de aquello, irreductible, de su condición de humanidad. En este sentido indagar sobre cómo el otro se ofrece en escena y se visibiliza en una puesta en escena que genera afecciones y asume tensióndarmatica es de vital importancia para este trabajo.

Por otra parte, en tanto cronotopo, queremos pensar el espacio de Youtube y la posibilidad de las nuevas generaciones de crear sus propios canales, como nuevo modo de entender el espacio público de manera virtual.

En este sentido, Arfuch expresa su interés por ver los modos que existen de crear espacio público y no solo transitar en el. Pensar a su vez, la especificidad este espacio que reúne la condiciones para poner en circulación lo común y disputar reconocimiento con sus sabidas restricciones económicas, dominados por intereses económicos y al mismo tiempo controlados por el estado. De este modo podemos pensar esta “presencialidad virtual”, conectada y visible, cercana en tanto virtualidad, via chats de video, lejana en tanto distancia física, antes inconcebida. Estos serían nuevos espacios de enunciación virtuales que permiten seguir trayectorias y participar en el diálogo.

Los momentos autobiográficos de los *youtubers* también hacen de la vida un tema, dan cuenta de la existencia de la voz de los sujetos, dotando de un cuerpo signo al actor social interpelando pluralidad de públicos usuarios. Estos también ofrecen modelos sociales realización personal.

El voyeurismmo es otra de las características contemporáneas de los rasgos enunciativos de estos nuevos discursos. Los usuarios que interactúan con los *youtubers* aprenden a jugar videojuegos, a vivir la vida como un juego. Veremos en el análisis de este trabajo las tramas de intertextualidad que se establecen en estas narrativas contemporáneas.

Estas historias de vida que juegan, nunca se terminan de contar, sino que van por capítulos, algunas veces en tiempo real, luego editados por sus narradores. La memoria cambia de estatuto porque la temporalidad es otra. El tiempo re contado, re narrado, casi no tiene tiempo de interrupción para la articulación. Por otra parte, cambia constantemente por la participación también en tiempo de real de los usuarios y por los chats on line viaskype con otros jugadores *youtubers*.

Leonor Arfuch se hace algunas preguntas que vamos a considerar:

¿Disolución de lo colectivo? ¿Disolución de la comunidad?

¿Mirada narcisita de lo individual?

¿Pérdida del espacio público? ¿Invasión de la privacidad?

Creemos que no necesariamente las nuevas formas de configuración de la subjetividad se relacionan con esos interrogantes de la autora sino que representan transformaciones y desplazamientos contemporáneos que nos aproximan a los nuevos modos de narrar que hacen posibles otros modos de vida.

Sin embargo, sí nos parecen adecuadas y nos interpelan las menciones a de la autora cuando nos incita a indagar en la especificidad de estos nuevos modos; “en el pasaje *del espacio biográfico a los géneros discursivos que da cuenta de una nueva* privacidad, interactividad de las formas, en diferentes soportes y estilos, la compulsión a la realidad, autenticidad, lo directo, la presencia, los acentos del yo, retorno del sujeto, la insistencia en hacer oír su propia palabra, la búsqueda de la singularidad, poniendo énfasis en la productividad de los usos de los géneros discursivos en un conjunto amplio de ocurrencias , el diálogo intertextual”. Las preguntas posibles entonces sería:

¿Qué modelos de vida despliegan los *youtubers*?

¿Qué posiciones dialógicas de enunciación construyen?

¿Cómo se narra la vida en estas narrativas audiovisuales interactivas?

¿Qué se narra de la vida?

¿Cómo se entrama la construcción identitaria?

¿Qué umbrales de interioridad, íntimo, privado, biográfico?

¿Cómo se articula lo colectivo con lo singular, lo íntimo con lo público?

El espacio biográfico no solo aumenta el mito del yo quizá, en términos de Arfuch, con la exaltación narcisista o voyerismo, sino que operara como orden narrativo y orientación ética, en la modelización de los hábitos, costumbres, sentimientos, prácticas del orden social. Cuestión que sí nos interesa indagar. Es decir, deseamos ver en qué términos disputan estas narraciones sentidos para nuevos imaginarios que sean performativos de prácticas sociales contemporáneas.

De esta manera nos interesa dar cuenta de estas formas múltiples de los nuevos, géneros y sus horizontes de expectativas. Los géneros discursivos, entonces, inmersos en una historicidad, llevan a nuevas valoraciones del mundo que queremos descubrir.

Narrativa vivencial, pasaje de la vivencia a la experiencia

Gadamer concibe a la narrativa vivencial como modo de comprensión inmediata de algo real, en oposición a aquello de lo que se cree saber algo, pero a lo que le falta la garantía de una vivencia propia. La vivencia pensada como una unidad de una totalidad de sentido donde interviene una dimensión intencional, es algo que se destaca del flujo de lo que desaparece en la vida corriente. Lo vivido es vivido por uno mismo, pero en caso youtubers podemos indagar cómo eso vivido por ellos mismos frente a la pantalla, vivible para los usuarios, ese uno mismo se crea al mismo tiempo que otros lo reconocen, lo miran, cuando se hace visible. (Gadamer, ¿)

En tanto vivencia, el pasaje a la narración de la experiencia, representa la posibilidad de armar un relato e insertarlo en una trama, con presencias y ausencias, con decibles e indecibles, con visibilidad invisibilidad, una selección y articulación específica de la configuración subjetiva, que hará posible ese pasaje.

Dar cuenta del mundo afectivo de los autores entonces en las nuevas narrativas de los *youtubers* se hace imprescindible para comprender las articulaciones del relato.

Tramas intersubjetivas, transdiscursividad, transposiciones

Según Bajtin la heterogeneidad de las narrativas indican una multiplicidad de voces que hablan en una misma voz, un entramado de voces, una encarnadura de la narrativa, el personaje se va delineando en el andar su vida misma en el encuentro con otros. Para la concepción del comunicación como hecho cultural la producción de sentido se construyen en el dialogo permanente de discursos que constituyen conjuntos textuales. En este sentido la trama de intersubjetividades que establecen los *youtubers* nos conducen a pensar las conversaciones que establecen, cómo comparten el juego, las alianzas que establecen, las rivalidades. Nos parece relevante indagar las instancias de producción y reconocimiento de discursos sociales como

lugares y conjuntos textuales vinculadas a prácticas. Todas esas instancias como prácticas productoras de sentido.

Referentes, iconicidad, indicialidad y nuevos regímenes de verdad

La verdad en la modernidad estuvo dada por regímenes de verdad vinculados a luchas de poder, en tanto discursos generadores de efectos de verdad. Al mismo tiempo, con la fotografía analógica, por la indicialidad y contigüidad de la representación fotográfica y su referente.

En estos tiempos el efecto de verdad se genera en la simulación virtual entanto “si lo vivís es verdad”, un efecto de verdad donde no hay referente que garantice un régimen de verdad asegurado por la contigüidad del índice o indicialidad sino que lo asegura la iconicidad, su testimonio, el haberlo vivido en la simulación virtual donde se habitan mundos. (Lash Scott,)

Estos momentos autobiográficos en las narrativas de los *youtubers* son voces vivas sobre voces vivas, no sobre voces muertas. Hay desdoblamientos y narrativas del yo, que son múltiples e instantáneas, efímeras, móviles, cambiantes, no estables. Son narrativas “infinite loop”, circulares, espiraladas, tienen algo en común, una continuidad vinculada al nickname pero también variaciones constantes y efímeras.

En tanto visibilización del secreto de lo privado, el aprender a vivir significa aprender a jugar cuando hay identificación con modelos de juego que son alavez modos de jugar en la vida. Así la verdad necesaria es la verdad que es de utilidad para la vida en los espacios virtuales. Pierde importancia el referente orgánico porque lo importante sucede a través de los cuerpos signos que juegan.

Una de las hipótesis de Arfuch, consiste en decir que el contrato no es del yo y el nombre propio, sino que en la inmediatez de lo vivido, se traduce en una voz que es testimonio de algo que sola ella conoce. Testimonial es hacer creer. El lector receptor modelo está entrenado ya en la complejidad mediática y simulacro. La vida real remite a otro régimen de verdad, tiene otro horizonte de expectativa.

Aun así, cuando observamos a los *youtubers* los juegos de simulación son géneros atribuidos a personajes realmente existentes, hay cierta referencialidad, donde es importante no solo el contenido sino las estrategias de autoreferencialidad y auto representación.

Géneros discursivos

Análisis I Rasgos temáticos, retóricos y enunciativos

Casos de *youtubers* analizados seleccionados (Ver anexo)

Youtuber Julian Serrano

Palabras claves: Aliados, Presentes, argentino

Secretos

<https://www.youtube.com/watch?v=a64FQroOZMc>

Palabras clave: “revelar la intimidad que nos gusta”

Youtuber Lucas Castel

https://www.youtube.com/channel/UCR_Te2bbmsrqvYIAmkgA2sA

(argentino)

Youtuber Zarcortgame

Palabras clave: Rapero, remix, músico de temas frikis, Intertextualidad, transposiciones

videojuegos y rap

Historia documental, Quién es zarcor? Mi historia

https://www.youtube.com/watch?v=hzXd_LArHTU

Youtuber Adrianmusica

Auto entrevista

<https://www.youtube.com/watch?v=N2R6xuGKyZU&list=PLhuhc5TPbpBXCRIHZm0pls3hzC8reLB&index=24>

Youtuber Hola soy German y Juega German

Juega German

Palabras claves: gammer, enseñar, relato en tiempo real del juego

La trágica vida de una playstation

<https://www.youtube.com/watch?v=jzVt1Q-fCVw>

Hola soy German

<https://www.youtube.com/watch?v=XmEn4Dmln4I>

Palabras claves: mexicano

Tipos de gamers

https://www.youtube.com/watch?v=23gC6y_rVZc

Youtuber El rubiosomg

<https://www.youtube.com/user/elrubiusOMG>

Palabras clave: gammer, comentarios de la partida, vivencia a experiencia relatada en tiempo real

Minecraft en un minuto

<https://www.youtube.com/watch?v=kSv6qIPtvR0>

Youtuber Fernanfloo

Robot vshumano

<https://www.youtube.com/watch?v=jHFwGqtYwYY>

La vida trágica de una playsattion

<https://www.youtube.com/watch?v=jzVt1Q-fcVw>

YoutuberVegetta 777

Mi vida en youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=SLwXbNQZjvk>

GTA

<https://www.youtube.com/watch?v=zccisTrcHNY&index=7&list=UUam8T03EOFBSNdR0thrFHdQ>

Gameplayer,

Palabras clave: presentación, español

<https://www.youtube.com/user/CooLifeGame>

Parche of frito

<https://www.youtube.com/watch?v=ADlw27yYYfI&list=UU1yk1Q8LOUUs8BPweRhvjg>

YoutuberVedito

Mudanza

<https://www.youtube.com/watch?v=X8c-tZIs4Bs>

Palabras claves: autobiografía audiovisual musical, sin palabras

YoutuberVincentFinch

Instauración de discursividad. (Foucault, 1999)

“Hola soy VincentFinch y vos no”

Diario de un ego

<https://www.youtube.com/watch?v=qOi6pEmDNS8>

<https://www.youtube.com/watch?v=RBO5-g8pXSM>

Quiero ser youtuber

<https://www.youtube.com/watch?v=4ECrqhZx0gI>

Rasgos temáticos

- Cómo jugar videojuegos
- Parodias de series de Hollywood u otros videojuegos
- Historias de terror o trolls, asustar
- Trucos estrategias de juego
- La vida íntima cotidiana
- Críticas a la escuela, profesores, adultos, estudiar, nuevas tecnologías, amores, sexualidad, diferencias sociales

Rasgos retóricos

- Los *youtubers* hablan a cámara, principales planos usados, primer plano y plano medio.
- El yo atestiguaba la vida real, directa a cámara y voz del protagonista. Testimonial es hacer creer.
- Se muestra en escena lugares y espacios reales como hogares y en especial habitaciones
- El guion lo hace el youtuber
- El montaje lo hace el mismo *youtuber*, hay autogestión de la edición
- Hay sobre impresión de texto y zócalos sobre la imagen
- Hay sobre impresión de imágenes sobre imágenes

- Hay interactividad debajo del video, espacio para conversación y participación de usuarios
- Algunos juegos y chats son grabados en tiempo real
- Atestiguado vía web cam, el testimonio es virtualizado
- Se interpela desde la pantalla con textos sobre impresos a la participación
- El *youtuber* hace varios personajes y luego los edita y construye el relato.
- Usan el remix, el mashup, la reversión, entre otras formas de remix.
- Relación entre imagen texto oralidad secundaria e interactividad y sonidos
- Uso de voces
- Uso de las imágenes de los videojuegos
- Uso de chats on line, skype,
- Mostración del cuerpo, visibles gestos rostros.
- Armado de puesta en escena, escena habitada
- Velocidad del montaje
- Ironía en el montaje
- Tramas intertextuales y transposiciones, sobre todo con videojuegos
- Irreverencia sobre lo instituido moderno
- Profanaciones de lo sagrado
- Dan cuenta del mundo afectivo de los autores. Muestran sus emociones y las significan, las simbolizan.

Rasgos enunciativos

- Planteo de seguidores
- Planteo de cantidad de vistas, conteo
- Espacios de interactividad en el canal para la participación, me gusta, chats, favoritos, compartir en redes.
- En los “*youtubers* responden” abren el espacio para mostrar la pregunta del otro
- Los capítulos van modificándose según los pedidos de los seguidores
- El contacto con los usuarios es directo y de pares, no hay mediadores
- Vivencia-experiencia narrada en tiempo real

- Vivencias colectivas en tiempo real
- Miran a cámara
- Cuerpo presente y gestos
- Interpelan una percepción que demanda participación
- Encuentro de *youtubers* y chats y juegos con otros *youtubers* muestra el paso del yo al nosotros. Interpelación para armar lazos de socialidad, estar adentro.
- Tramas intertextuales y transposiciones, sobre todo con videojuegos y a otros *youtubers*
- Interpelar a la profanación, esto también en común
- Usuario modelo entrenado ya en la complejidad mediática y simulacro

Algunas observaciones:

1- Los *youtubers* son a través de los videos, configuran su subjetividad en tanto hay visibilidad y conexión. Ampliar Paula Sibila.

2- La singularidad y la especificidad se relaciona con que ellos son reales “y no pueden ser ningún otro”. Ver ref [Vicent Fin](#)

3- Producen identificación desde la paridad, son como los usuarios. Puede ser cualquiera porque todos tienen algo de singular. Critican las instituciones modernas.

4- Lo que producen en común es la vida como juego o el juego en primer plano. También valoran y comparten la alegría o la diversión y desprecian el sufrimiento.

5- Lo extraordinario respecto de lo ordinario o la vida cotidiana son las ocurrencias extraordinarias sobre lo ordinario. Hacen extraordinaria la vida cotidiana.

6- La identidad autor narrador nombre propio se da con los nicknames que no son necesariamente el nombre propio.

7- Muestran desfiguración, máscaras, desdoblamiento, avatars, más allá de ellos como personajes reales.

8- El rincón de la intimidad es la habitación de los *youtubers*, se dejan ver los detalles.

9- La temporalidad es veloz, en simultáneo y muchas veces en tiempo real.

10- La espacialidad es el espacio privado de los hogares.

11- Los aspectos éticos, estéticos, políticos están relacionados con la propia gestión de los discursos, con la posibilidad de crear su propia voz, con la crítica a las instituciones modernas, con la posibilidad del humor.

12- Hay un tiempo de elaboración para armar el montaje, hay narración y relato, más allá de que gran parte del material haya sido en tiempo real.

13- El cuerpo pero sobre todo los gestos del rostro son muy significativos en la pantalla y construcción de estas narrativas.

14- Hay *youtubers* en pugna, y también el conjunto de *youtubers* con el discurso de la TV tradicional.

15- Pasaje del sujeto con culpa a la vergüenza. Ampliar Paula Sibila.

16- Observamos que Youtube constituye un nuevo espacio público. Los campos de fuerzas se dan entre autonomía y autogestión y mercado.

17- Se corren los límites lo público, lo privado, lo íntimo, umbrales

18/- Se empujan los límites de lo decible y lo visible.

19- La mirada del mundo se relaciona con la gamificación.

20- La sexualidad está puesta de manifiesto sin censuras.

21- Observamos lo que dice Arfuch respecto de la configuración de un sujeto no esencial, incompleto, abierto a identidades múltiples, en tensión hacia el otro, la auto creación con el otro. También el voyerismo es otra de las características contemporáneas de los rasgos enunciativos de estos nuevos discursos. Los usuarios que interactúan con los *youtubers* aprenden a jugar

videojuegos, a vivir la vida como un juego. Veremos en el análisis de este trabajo las tramas de intertextualidad que se establecen en estas narrativas contemporáneas.

22- Estas historias de vida que juegan, nunca se terminan de contar, sino que van por capítulos, algunas veces en tiempo real y otras, editados por sus narradores. La memoria cambia de estatuto porque la temporalidad es otra. El tiempo re contado, re narrado casi sin distancia temporal de los acontecimientos, casi no tiene tiempo de interrupción para la articulación y la narración. Por otra parte, el relato cambia constantemente por la participación también en tiempo de real de los usuarios y por los chats on line viaskype con otros jugadores *youtubers*.

23- Observamos el repliegue al ámbito de lo privado pero sin que esto signifique mayor soledad. Están conectados virtualmente con el mundo exterior. La hipótesis de Leonor Arfuch que anuncia una creciente visibilidad de lo íntimo privado, e inviabilidad de los intereses privados, no nos parece adecuada. Vemos que los *youtubers* desde lo privado disputan sentido por sus intereses en este nuevo espacio público virtual. Sí adherimos a que “lo biográfico se define como un espacio en el medio, a veces como mediación entre publico y privado y otras como indecibilidad”.

24- Observamos también un choque del mundo mágico y el sujeto autodefinido, ellos habitan el juego, se identifican con los personajes del juego e hibridan esas formas de pensamiento mágico y lógico racional con las posibilidades que habilita la simulación virtual.

25- En términos de regímenes de verdad el efecto de verdad que producen se relación con “si lo vivis, es verdad”, no hay referente real que garantice un régimen de verdad como en el tiempo de lo analógico. No ha indicialidad ni contigüidad, sí iconicidad y simulación virtual.

26- Estas autobiografías son voces vivas sobre voces vivas, no sobre voces muertas. Hay desdoblamientos y narrativas del yo, que son múltiples e instantáneas, efímeras, móviles, narrativas cambiantes, no estables. Son narrativas infineloop, circulares, espiraladas, tienen algo en común, una continuidad pero también variaciones constantes y efímeras.

26- Para Rousseau el yo provenía de una voz interior, de lo íntimo, “vivir en conformidad con esa voz en lugar de la opinión”. En el caso de los yotubers ese yo cambia según la

participación de los otros, hay una constante dialogicidad con los usuarios y van entramando nuevas narrativas según los comentarios, cantidad de visitas, etc.

27-Lejeune, mencionaba la garantía del nombre propio en el pacto autobiográfico. Aquí no es el nombre propio sino un avatar o nickname. Es el nombre propio pero que no viene de los adultos sino el que se ponen ellos mismos. De todas formas son reconocidos por ese nombre como testigo del aquel yo real que tiene otro nombre en su modo doble. El pacto en el caso *youtubers* es ese. Saber que no es el nombre propio pero que si refiere a un real que opta por ese nickname que lo representa en su identidad o que configura su identidad. Observamos también otras identidades por las cuales ser reconocidos que son las de los avatar de los juegos. Otro desdoblamiento.

28-El contenido de la narración puede escaparse, perderse en la ficción, el carácter actual de la autobiografía, permite la conjunción de historia y discurso. Sin embargo siempre habrá divergencia temporal y de identidad. En caso *youtuber* no observamos que suceda esto. La temporalidad es muy breve, son relatos efímeros, constantes y móviles, en constante transformación y renarrativización.

29-En tanto que la idea de Arfuch de que, más allá del nombre propio, el narrador es otro, en el caso de los *youtubers* no conocemos al real si bien muestran un real pero que es una ficción que hace parecer real.

30-Observamos también lo que menciona Arfuch sobre Bajtin en el sentido de formas de configuración que oscilan entre lo heroico y lo cotidiano y la tercera vía según Bajtin que es el fabulismo de la vida. Vibración, vitalidad, confianza en los propios logros, el valor de la aventura, la otredad del si mismo, la apertura al acontecimiento del ser como disrupción. La fábula de la propia vida narrada una y otra vez.

Bibliografía

Arfuch, Leonor, *El espacio biográfico. Dilemas de la subjetividad contemporánea*, Buenos Aires, FCE, 2002.

Arfuch, Leonor, *Memoria y autobiografía, Exploraciones en los límites*, Buenos Aire, FCE, 2013.

Dosse, Francois, “La bibliografía, un género impuro”, en *El arte de la biografía. Entre la historia y la ficción*, México, Universidad Iberoamericana, 2007.

Foucault, Michel, “La vida de hombres infames”, La Plata, Editorial Altamira, 1996.

Foucault, Michel, ¿Qué es un autor?, Buenos Aires, Paidós, 1999

Schwob, Marcel “El arte de la biografía”, Prefacio a *Vidas Imaginarias*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1980.

De Man, Paul, “La autobiografía como desfiguración”, 1979

De Man, Paul, “La autobiografía como desfiguración”, *Anthropos* 29, 1991

Lejeune, Phillipe, “El pacto autobiográfico”, Valencia, 1975

James Olney, James, “Algunas versiones de la memoria / Algunas versiones del bíos: la ontología de la autobiografía”.

Sibila, Paula, *El hombre postorgánico*, FCE , Buenos Aires, 2005, 2015,

Sibila, Paula, *La intimidad como espectáculo*, Buenos Aires, FCE, 2008

Sibila Paula, *Redes o Paredes*, Buenos Aires, Tinta Fresca, 2012

Bajtín, M, *Estética de la creación verbal*, SXXI, Buenos Aires, 1982.

Huergo Jorge, Fernández, Belén, *Cultura mediática, Cultura Escolar, Intersecciones*, Universidad Pedagógica nacional, Bogotá, 2000.

Huergo, Jorge, *Hacia una genealogía de la Comunicación Educación*, 2004

Martín Barbero, Jesús, *De los medios a las mediaciones, Comunicación, cultura y hegemonía*, GG, México, 1987, 2003.

Martin Barbero, Jesús, *Mapas nocturnos, Diálogos*, Universidad Central, Siglo Hombre Editores, Bogota, 1998.

Martin Barbero, Jesús, *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*, Departamento de Estudios Socioculturales. *Revista Diálogos de la comunicación*, ITESO, Guadalajara, México.

MARTÍN BARBERO, Jesus, *La Ciudad Virtual: Transformaciones de la Sensibilidad y Nuevos Escenarios de la Comunicación*. *Revista Universitaria del Valle*. (Valle: 1996). Edición N° 14, p, 28-29

Martín-Barbero, J., "Heredando el futuro. La educación desde la comunicación", en *Rev. Nómadas*, N° 5, Santafé de Bogotá (Colombia), Univ. Central, 1997.

Martín-Barbero, Jesús, *Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades*, 2003

Martin, Barbero, Jesús, *La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana*, Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO, Guadalajara, México

Lasch Scott, *Critica de la información*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2005.

Jenkins, Henry, *Converge Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 2008