

VIRALEZ
Exploración de la Construcción de la Subjetividad Mediada por las
Redes Sociales en la Generación Z
Videoinstalación



Proyecto de grado para optar al título de
COMUNICADOR AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIAL

Juan Pablo (Hastur) Mora Benavides

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicación Audiovisual y Multimedial
Agosto de 2023

VIRALEZ
Exploración de la Construcción de la Subjetividad Mediada por las
Redes Sociales en la Generación Z

Videoinstalación



Proyecto de grado para optar al título de
COMUNICADOR AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIAL

Juan Pablo (Hastur) Mora Benavides

Asesores metodológicos

Ana Victoria Ochoa Bohórquez

Nicolás Mejía Jaramillo

Asesores temáticos

Alexandra Milena Tabares García

Oswaldo Osorio

Gabriel Jaime Vieira Posada

Carlos José Giraldo Castro

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Agosto de 2023

Cita	(Mora, 2023)
<p data-bbox="440 426 561 453">Referencia</p> <p data-bbox="386 531 613 558">Estilo APA 7 (2023)</p>	<p data-bbox="824 384 1421 541">Mora, J. (2023). VIRALEZ. Exploración de la construcción de la subjetividad mediada por las redes sociales en la Generación Z. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional: http://bibliotecadigital.udea.edu.co</p>



Proyecto apoyado por el Comité Técnico de Investigaciones de la Facultad de Comunicaciones y Filología Comité para el Desarrollo de la Investigación - CODI.

Observatorio de Contenidos Audiovisuales y Multimediales (OCAM).



Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

A Ana ♥, Beto ♥ y Zara ♥.

Profundamente dedico este proyecto con el que cierro una etapa de mi vida a mi familia, quienes siempre han creído en mí, me han rodeado de amor, han hecho todo esto posible y me han hecho sentir merecedor de todos los reconocimientos.

Tienen hijo y hermano artista.

Agradecimientos

A todos los maestros con los que me ha cruzado la vida.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	6
Introducción.....	7
Marco Teórico.....	16
Estado del Arte.....	30
Metodología.....	35
Resultados.....	40
Conclusiones.....	46
Referencias.....	54

RESUMEN

El artículo aborda los desafíos a los que se enfrentan los jóvenes de la generación Z al adaptarse a un mundo digitalizado, a su vez, explorando el impacto de la cuarta revolución industrial en la adolescencia, junto a sus implicaciones en la construcción de la subjetividad. Se introduce la exploración conceptual de términos como lo audiovisual, los signos, los símbolos y la videoinstalación; para materializar, como objetivo principal, el narrar una serie de implicaciones de las redes sociales sobre la subjetividad de un individuo perteneciente a esta generación, a través de un ensayo de video que se acompaña de un mapa digital, una escultura, una instalación interactiva, una bitácora y unas memorias en íntegra comunicación.

El proyecto de investigación-creación *VIRALEZ* utiliza la etnografía audiovisual digital como metodología para explorar la relación entre la generación Z y las redes sociales; se realiza una entrevista a una adolescente de dicha generación para recopilar signos y símbolos audiovisuales que representen su experiencia y, posteriormente, poder traducirlos en piezas artísticas que forman parte de una instalación de video. La instalación tiene como objetivo crear un ambiente íntimo y difuso, sin límites espaciales definidos, para reflejar la integración de la virtualidad y la materialidad en la vida de la generación Z. El artículo, finalmente, destaca la diversidad en la construcción de identidades a través de las redes sociales entre la generación Z, y concluye con la visualización de los objetivos previstos desde el marco teórico en palabras de la entrevistada.

Palabras clave: Generación Z, digitalización, formas de pensar, adolescencia, videoinstalación.

INTRODUCCIÓN

Planteamiento del Problema

Pequeño Contexto del momento histórico

Nos acontece una era llena de impresionantes cambios; en definitiva, estas últimas décadas han sabido sorprendernos a todos sobremanera, al haber sido testigos de acontecimientos de talla global como, por mencionar, la aparición de un virus mortal, de tecnologías revolucionarias como las inteligencias artificiales capaces de generar imágenes, música, video, e incluso, modelos 3D, el lanzamiento de iPhone y el iPad, la testificación de Mark Zuckerberg frente al congreso de los Estados Unidos, etc.; así visto, el internet nos ha unido y dividido varias veces, experimentamos crisis de migrantes hacia y en Europa, se normalizó la legalización del matrimonio igualitario, el *brexit*, el primer viaje en Uber, la inmersión de Instagram al mercado, los nuevos enfrentamientos políticos, la inestabilidad económica, entre tantos otros acontecimientos para los cuales, enterarse, ha sido solo el principio.

Algo más podemos que debemos entender como un factor transversal a todos los hechos que mencionamos con anterioridad es el medio por el cual nos hemos informado; así pues nos preguntamos ¿cómo unos eventos que afectan a una esquina del mundo se transmiten inmediatamente a la otra? Fácil, las tecnologías de comunicación lo vuelven posible: los *smartphones*, las redes de internet, las redes móviles, el Wi-fi, etc. Es entonces cuando entendemos que la digitalidad es un elemento que ha logrado colarse y atravesar las diferentes

esferas de la vida humana y que, por esto mismo, triunfó en conectarnos y aproximarnos cada vez más a una idea de aldea global.

La Manifestación de lo Virtual en lo Físico

La vida social de los jóvenes hoy se mueve entre dos esferas: la virtual (*on line*), en los vínculos que los chicos establecen en el ciberespacio, y la real (*off line*), en el mundo de sus relaciones cara a cara. Los adolescentes entran y salen de ambos universos permanentemente, sin necesidad de distinguir sus fronteras de manera explícita. (Morduchowicz, 2012, p. 10).

Con respecto a lo anterior, sobresale una clara correlación sobre cómo la digitalización y una de sus más importantes manifestaciones, las redes sociales, aunque existen y conviven en un espacio al que hemos denominado “virtual”, estas terminan manifestándose y teniendo consecuencias en nuestra materialidad como seres humanos. No podemos creer, ni tratar de suponer las redes sociales como entes inocentes y exógenas a nuestra construcción actual de sociedad, ni seguir sin evaluar su papel y la digitalidad como variables dentro de las nuevas dinámicas económicas, políticas y sociales. Por tanto, se hace relevante y casi que obligatorio hablar sobre aquellos que han nacido justamente en la curva de la ola exponencial de la digitalización del mundo: la generación Z.

Este momento histórico, tan inestable como impresionante, tan violento como revolucionario, tan virtual como material, es el mundo que ha recibido la entrada y salida de la adolescencia de los nacidos en el nuevo milenio; esos sujetos que en su proceso de reconocimiento de la subjetividad se desarrollaron a la par que esta normalización y que, cabe resaltar, no se destacan por menores o arbitrarios sino por exactamente lo contrario, ya que la

adolescencia puede considerarse el punto clave en la construcción de la subjetividad de un sujeto el cual, tras un imput de infancia, empieza a tomar decisiones de manera consciente y autónoma (Gómez & Jiménez, 2022; Pfeifer & Berkman, 2018).

Los Nacidos (1995-2005)

Los nacidos en el nuevo milenio poseen unas características muy interesantes pues crecieron con reminiscencias de una cultura de máquinas coloquialmente llamadas “análogas”, progresaron con tecnología que funcionaba a través de soportes magnéticos, reacciones fotoquímicas o físicas, inclusive muchos tendrán sus registros de infancia en VHS o CD, y habrán conocido en sus primeros estadios de vida un *walkman* o un televisor de “panza” (rayos catódicos); y en la medida en la que crecían estos niños, las tecnologías empezaron a crecer con ellos:

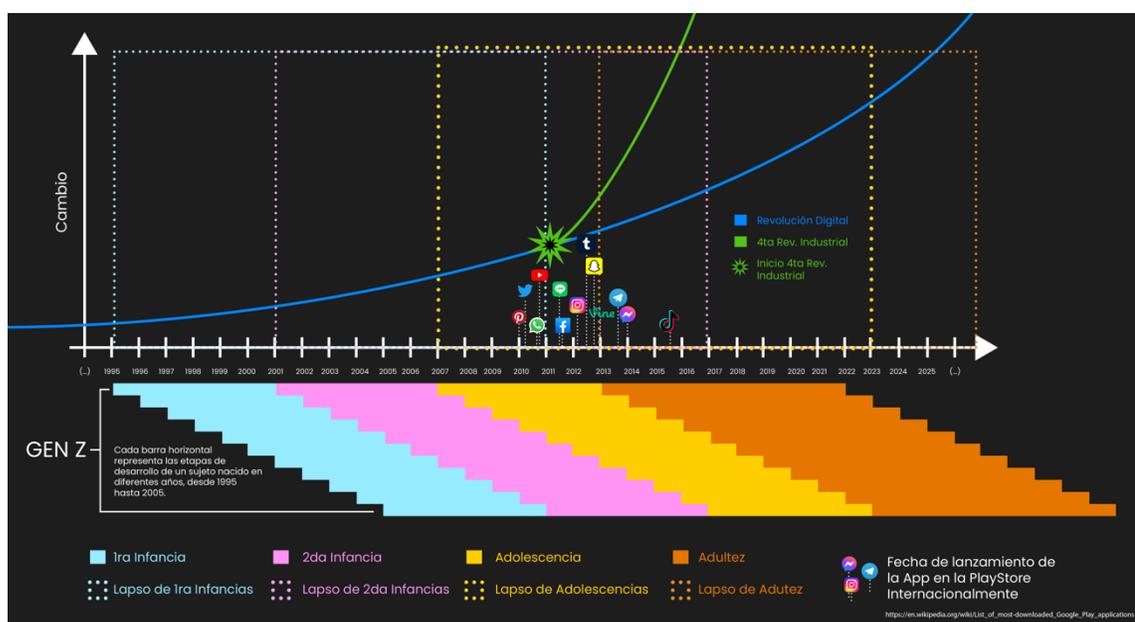
La Generación Z, a la que también se refieren como postmillennials, o con nombres relacionados con la tecnología como iGen, NetGe, Screeners, etc. (Gargi & Maitri, 2015), incluye a los nacidos entre 1995 y el 2005, aunque también pueden encontrarse clasificaciones que señalan que esta generación inicia en 1992, 1994 o 1999. (Contreras, 2016).

Nos interesa la nostalgia del mundo que vieron desaparecer y las consecuencias de vivir una niñez que crece juntamente con la evolución de los dispositivos. La bautizada generación Z será nuestro grupo poblacional, justamente porque es la única generación que coincide su proceso de construcción de la subjetividad con el auge de las redes sociales, tras haberse narrado un mundo con la ausencia de ellas. Para ser precisos, la generación Z es y será la única prole que haya cabalgado su desarrollo desde la niñez hasta la adolescencia, al mismo tiempo que la

revolución digital mutaba y se constituía en la actual ola tecnológica que hoy conocemos y concebimos como la cuarta revolución industrial; de esta manera se ilustra en la siguiente gráfica:

Figura 1.

Generación Z: correlación temporal del factor etario y la cuarta revolución industrial y las redes sociales



Si establecemos la etapa de primera infancia desde el nacimiento hasta los 6 años, la segunda infancia de los 6 a los 12, y la adolescencia de los 12 a los 18 años, tenemos como posibilidad de la entrada a la adolescencia el rango entre 2007 hasta el 2017. Se denota así apoyándonos en la ilustración que, efectivamente, existe un desarrollo mancomunado entre la tecnología y la generación Z.

Ya reconociendo estos procesos como conjuntos, nos interesa saber cómo ha sido la construcción de la subjetividad de estas personas en medio del auge de las redes sociales. Para

esto, suponemos en un primer momento que serán sujetos intensamente integrados con la tecnología, pero que, a su vez, cargarán con el peso nostálgico ya mencionado, pues alcanzarán a reconocer a través de su misma experiencia que sus máquinas y presentes modernos son evoluciones de otros procesos del pasado.

Las Otras Generaciones

Las nuevas generaciones crecen y lo seguirán haciendo en una totalidad digital; darán por hecho de que los artefactos que conocen han sido siempre así, y no que son evoluciones de aparatos rudimentarios con los que solo tendrán relación a través de la memoria museográfica, por lo cual, se espera que la inmediatamente nueva generación tenga unas implicaciones diferentes frente al desarrollo de su subjetividad, pues habrá empezado la vida en un mundo ya integrado tecnológicamente, y con padres que dominan las habilidades digitales. Estas características, si bien tan diferenciadoras como relacionables con el objeto de estudio, no se abordarán como tal en este proyecto de investigación-creación.

En aras de redondear y construir un panorama contextual sobre las implicaciones generacionales, y ya habiendo hablado de la generación posterior a la generación Z, pensemos en la generación inmediatamente anterior: *los millenials*, población para la cual la evolución de la tecnología y el desahogado crecimiento digital se presentaron en otro estadio de vida. Así, después de haber superado exitosamente una adolescencia que correspondía a las habilidades aprendidas en la niñez, para esta generación, el auge de las redes sociales y la curva de la digitalización del mundo, aunque disruptiva, se presentó de una forma muy diferente que para la generación Z, debido a que tenían como base una socialización diferente, sin mediación digital, cosa que hace que las redes sociales jueguen un papel distinto disparándose apenas en su

momento de adultez temprana. No obstante, este dato tampoco figurará como objeto de estudio de este proyecto, pero por los objetivos contextuales es importante destacarlo.

La Disonancia del Mundo

La Generación Z compartirá formas anteriores de identidad que corresponden a las desarrolladas en sus primeras etapas de infancia; etapas donde se aprendieron las habilidades necesarias para enfrentarse al mundo en un ambiente de socialización mayormente físico, un mundo en el cual los trámites se resolvían en persona, con presencia material y papeles físicos; un mundo en el cual los conflictos se resolvían cara a cara, donde las dinámicas sociales y culturales estaban más asentadas sobre la tangibilidad de las cosas que sobre la idea de los pixeles; fue ese el mundo sobre el cual los instruyeron sus padres. Ya luego se empezó a desarrollar su etapa de adolescencia en un mundo digitalizado sin mayor guía que la misma prueba y error. Tras esta conceptualización, la adolescencia se puede entender como ese momento en el que el individuo pondrá a prueba todas las herramientas aprendidas en el pasado, sus facultades físicas, sociales y psicológicas para finalmente, y si el proceso es exitoso, entregar un adulto funcional a la sociedad.

En este orden de ideas encontramos una clara disonancia, contradicción o choque por el hecho de haber aprendido unas habilidades para enfrentar al mundo y, ya al momento de tener que enfrentarlo, haberse dado cuenta de que el mundo es otro; que los recibos, documentos e incluso la socialización se digitalizó, que incluso la creación de conflictos y su consecuente resolución se empezó a tramitar tras la pantalla. Entonces, es natural deducir que para un infante que aprendió a resolver el mundo bajo la premisa de lo tangible, haya sido un problema en su adolescencia, ese momento de empezar a tomar decisiones más autónomas, el tener que generar nuevas formas de solución de los conflictos, riesgos y consecuencias en el terreno inexplorado de

la digitalidad; tener que resolver en medio de la misma exploración premisas como el cyberbullying, el *ghosting*, la afectación de la autoestima a causa de los *likes*, etc.

Cuarta Revolución Industrial y Adolescencia: Implicaciones.

Los jóvenes pertenecientes a la generación Z han sido criados en un entorno volátil, incierto y de constante transformación. Con innumerables avances tecnológicos que generan un impacto importante en la forma en la que perciben la realidad, las relaciones sociales, el trabajo y la educación (Luz, 2020, p. 6).

En la *Figura 1* se representan las curvas exponenciales del desarrollo de la Revolución Digital, y su consecuente hijo en desarrollo simultáneo: la cuarta revolución industrial, en contraste con las etapas de crecimiento de unos sujetos nacidos en el año 2000.

Ubicamos el punto de inflexión el cual describe la 4ta revolución industrial en el año 2011 porque, aunque reconocemos es un proceso que viene desde años atrás es apenas en el 2011, en la Feria de Hannover, cuando se emplea por primera vez el término (Sebastián J. Brau Industry 4.0, 2018). Este punto de inflexión y el consecuente desencadenamiento de la cuarta revolución industrial se producen debido a la aceleración tecnológica como resultado de la revolución digital, por tanto, podemos hablar de una aceleración tecnológica colosal que se corresponde con la etapa de la adolescencia de la generación de nuestro sujeto de estudio.

Incluso podemos hablar de diferencias no tanto psicológicas y de la construcción de su subjetividad, sino también de la otra cara de la moneda del problema de la mente: el componente biológico o, dicho de otra manera, el cerebro de la generación Z:

Algunas investigaciones sugieren que existe una diferencia fisiológica entre los cerebros de los que nacieron con la Revolución Digital y los cerebros de generaciones anteriores y,

en consecuencia, sobre la forma en que piensan, sienten y actúan; sin embargo, son pocos los estudios al respecto y la evidencia que existe es discutida (Velički & Velički, 2015, como se citó en Contreras, 2016).

Siendo así, debemos recordar que el acto de pensar es también un acto químico y biológico, pues el pensamiento es posible gracias a la química y a la física neuronal:

En cualquier caso, estas investigaciones concluyen que la continua exposición a los estímulos digitales ha recableado el cerebro de las nuevas generaciones y lo ha preparado para aprender mediante imágenes visuales complejas, para filtrar con rapidez todo tipo de información y para realizar varias tareas a la vez, específicamente en el entorno virtual – chatear, navegar por la web, publicar una foto, comentar una publicación, descargar música y videos, comprar en línea, etc. (Contreras, 2016).

Por lo tanto, si esta generación es la primera en hacer un recableado neural en pro de conectarse con las redes digitales, resulta la pregunta investigativa *¿Cómo narrar a través de una videoinstalación las implicaciones que tuvo el auge de las redes sociales en el proceso de construcción de la subjetividad de un individuo de la generación Z?*

Objetivos

General

Narrar a través de una videoinstalación las implicaciones que tuvo el auge de las redes sociales en el proceso de construcción de la subjetividad de un individuo de la generación Z.

Específicos

1. Reunir los signos y símbolos audiovisuales de una adolescencia cuya socialización sufrió una ruptura dicotómica entre el mundo físico y el mundo virtual debido a la mediación por redes sociales.
2. Inspeccionar el impacto de los signos y símbolos audiovisuales de las redes sociales en la autopercepción de un individuo de la generación Z mediante la definición los elementos del lenguaje instalativo.
3. Evidenciar la diversidad del proceso de la construcción de subjetividad del sujeto de estudio derivada del auge de las redes sociales en diferentes piezas artísticas multimedia que componen la videoinstalación.

MARCO TEÓRICO

Reconocemos los procesos de investigación-creación como fluctuantes, complejos y hasta inciertos, pues al iniciarlos, desconocemos los resultados del camino que se emprenderá. Siendo así, nuestro marco teórico proporciona un margen de pensamiento dentro de la cual nos inscribimos para pensar el proyecto como una cuestión que fluctúa; así pues, sería incoherente no reconocer estas mutaciones en el aparato y, por lo tanto, se mencionarán en primera medida aquellos conceptos sobre los cuales pusimos los cimientos de la investigación, para luego detallar su maduración en conceptos más puntuales y menos ambiguos para el efecto de la investigación.

Conceptos Cimiento

Términos Audiovisuales.

Los términos audiovisuales son las condiciones, aspectos, reglas y argumentos utilizados en la construcción y comunicación de una narrativa contada por sonidos e imágenes, o lo que coloquialmente llamamos: Lenguaje Audiovisual. El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación que utiliza los sentidos de la vista y audición para transmitir mensajes y emociones; es utilizado en diversos campos como la publicidad, el periodismo, la televisión, el cine, la web y la creación de obras de arte plásticas. Para su construcción se utilizan diferentes aspectos que influyen en la creación de la narrativa dentro de los estudios lingüísticos como lo morfológico, sintáctico, semántico, estético y didáctico. El Lenguaje Audiovisual posee un conjunto de códigos, signos y símbolos compartidos por el emisor y el receptor, y es parte de este proyecto encontrar los signos adecuados para la correcta transmisión de nuestro mensaje.

Signos y símbolos

La discusión sobre el signo, los símbolos, los íconos, el significado y los significantes, ha sido objeto de debate desde la antigüedad, incluso los griegos ya proponían distinciones entre ellos. Para este proyecto de investigación-creación nos basamos en la discusión lingüística y reconocemos que el audiovisual es un lenguaje en sí mismo. Aunque la discusión semiótica sigue siendo compleja, nos apoyamos en las reflexiones de distintos autores para establecer nuestro marco de pensamiento y tratar de evitar ambigüedades conceptuales en la medida de lo posible. Empecemos por desglosar el signo como:

“El signo es una “diada”, es decir, un compuesto de dos elementos íntimamente conexos entre sí: la representación sensorial de algo (el significante) y su concepto (el significado), ambas cosas asociadas en nuestra mente” (Zecchetto, 2005, p. 27). Entonces, entendamos al signo no como una única cosa, sino como esa hibridación entre la representación que existe en el mundo sobre algo y su concepto. Así, si tomásemos el signo “avión”, el mismo existiría en la unión de los caracteres que componen la palabra –a-v-i-ó-n-, o el sonido al pronunciar [a'βjõn], o el emoji de ✈, con el concepto que tenemos de lo que es un avión.

Ahora, una vez entendido el signo como un gran continente semántico podemos proceder con el símbolo, el cual según Eco:

Si consideramos como signo la palabra poética, en este caso «símbolo» solamente es una metáfora, como sucede en la poética de los simbolistas: se nos ofrecen signos lingüísticos auténticos, que se utilizan en un contexto determinado para producir algunos efectos evocativos, y, por lo tanto, podemos hablar de signos plurales (1988, p. 51).

Entendiendo a Eco y a Zecchetto podemos decir que el tono de notificación de iPhone, en lo rotundamente popular que se ha vuelto, deviene en un signo de un nuevo mensaje o una nueva

interacción digital. Y a su vez, ese mismo tono representa un símbolo de una cultura de retención constante de la atención, de una sociedad acosada por sus dispositivos en búsqueda de una conexión permanente. Esto es vital para nuestro proyecto, pues al momento de buscar realizar un video-ensayo exploratorio sobre las afecciones de la sobreestimulación, lo que nos estamos preguntando es por la búsqueda, recolección y tratamiento de signos y símbolos; los cuales pueden ser visuales o sonoros, de un momento histórico (auge de las redes sociales) que afectó a unos sujetos en específico (generación Z), en un momento fundamental para la construcción de su subjetividad (adolescencia).

Conceptos Específicos

Videoinstalación

Uno de los conceptos más importantes para desarrollar este trabajo de investigación-creación es el de videoinstalación, pues será bajo esta disciplina artística que enmarcaremos la obra final. Empecemos por entender que la videoinstalación está constituida por dos componentes fundamentales: el video y la instalación. El video, para este caso, tiende a emparentarse más con las búsquedas artísticas del video arte, el cual podría definirse como “cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, a los instrumentos o dispositivos propios del video: cámaras, grabadoras, despliegues en televisores, monitores o proyectores, tratamientos videográficos, transmisiones televisivas, sistemas computarizados de producción videográfica, etc.” (Charalambos, como se citó en Radio Nacional de Colombia, 2014). El videoarte como disciplina artística “ha transformado la forma de concebir y percibir la imagen y la representación a partir de una diferente concepción del tiempo y el espacio, así como con la incorporación de elementos como la tecnología, el movimiento, el sonido, los efectos...” (Osorio, 2008, p. 1). Así pues, podemos enmarcar al

videoarte como esa capacidad de brindarle a los soportes, técnicas y máquinas videográficas una cualidad expresiva y poética, la cual será utilizada para construir discursos y productos artísticos.

El video arte ha logrado explorar, deconstruir, y construir unas propuestas artísticas, dentro de su soporte de dos dimensiones; es decir, dentro de las máquinas que reproducen video: ya sea una pantalla digital, un proyector o un televisor de rayos catódicos. Rebosando la bidimensionalidad de las exploraciones del videoarte, se configura una disciplina interesada por el espacio en sus tres dimensiones físicas y muy distante de esos soportes bidimensionales del video; así nace la instalación, para la cual:

El espacio es en este caso el soporte de la obra, como lo es la tela en un cuadro al óleo, o la madera en una talla tradicional. El artista expresa en ese espacio sus ideas y sentimientos, y para el logro de este objetivo puede valerse de las técnicas de antigua tradición en la pintura y la escultura, o de técnicas más modernas como el collage, la fotografía o el video, así como de todo tipo de objetos encontrados, ensambles, textos, sonidos y demás posibilidades que la revolución artística del siglo XX abrió para los artistas (Gutiérrez, 2009, p. 142).

Entendamos entonces la instalación como una práctica artística, la cual se sirve de todas las demás prácticas, elementos, soportes y técnicas artísticas, y que a su vez se hibrida con la construcción semántica que hace la arquitectura sobre el diseño de un espacio, en tanto a volúmenes, vacíos, recorridos, texturas y luces, etc. Entonces, la instalación deviene en la organización de elementos artísticos sobre un espacio físico para comunicar los conceptos o sensaciones previamente determinados, lo que en otras palabras sería la puesta en escena de las ideas concebidas por el artista.

Siendo el videoarte una técnica artística que utiliza los elementos específicos de la imagen videográfica como componentes expresivos, y la instalación la escenificación de una idea que toma elementos arquitectónicos prestados, la videoinstalación vendría a construirse como la puesta en escena de unas ideas artísticas, expresivas y poéticas a través de los recursos videográficos, imbricándose con los recursos del espacio como elemento expresivo y poético.

Construcción de Subjetividad

Una vez más contamos con un término complejo, por lo tanto, vamos a diseccionar la palabra, para tratar de reducir el marco de todas las posibles interpretaciones. Empecemos por la palabra subjetividad, abordándola como la experiencia individual y personal que tiene cada sujeto sobre el mundo, sus percepciones, pensamientos, emociones y valores, los cuales se forman a partir de sus propias vivencias, contextos sociales y culturales. También podemos decir que:

De una manera más general, deberá admitirse que cada individuo, cada grupo social vehiculiza su propio sistema de modelización de subjetividad, es decir, una cierta cartografía hecha de puntos de referencia cognitivos, pero también míticos, rituales, sintomatológicos, y a partir de la cual cada uno de ellos se posiciona en relación con sus afectos, sus angustias, e intenta administrar sus inhibiciones y pulsiones (Guattari, 1992/1996, p. 22).

Con lo anterior Guattari nos expresa cómo la subjetividad se construye por los mismos sujetos y grupos sociales, pues son ellos quienes a través de sus experiencias, afectos y angustias van cimentando lo que Guattari denomina puntos de referencia cognitivos, que sería equivalente a decir “formas de pensar”. Es decir, la subjetividad se refiere a la manera en que cada individuo interpreta a la vez que construye su propia realidad, y cómo esto influye en su comportamiento y

acciones en el mundo; a diferencia de la objetividad, que se refiere a la realidad independiente de la experiencia individual y que se basa en hechos verificables por diferentes personas, la subjetividad se halla influida por factores individuales que varían de una persona a otra.

Entendamos entonces la subjetividad como aquello que permite que un individuo sea diferenciable de otro, pues si bien pueden existir similitudes entre subjetividades, nunca una podrá ser la copia idéntica de otra. Habiendo entendido la subjetividad, el proceso que nos interesa abordar ahora es la construcción de esta.

La formación de la subjetividad de los individuos resulta de la asimilación, adaptación y rechazo de procesos sociales diversos para establecer su posición, relaciones, actos y pensamientos en el contexto socio-individual. Podemos decir que la construcción de la subjetividad se comienza desde el nacimiento, pues desde ese momento estamos enfrentándonos a procesos sociales. Sin embargo, apremia destacar ese momento de la vida el cual funge fuertemente en la construcción de la susodicha, ya bien introducido a lo largo de estos marcos de referencia: la adolescencia.

La adolescencia es una etapa crucial en la construcción de la subjetividad, pues es cuando el sujeto que ha venido siendo orientado por sus padres desde la infancia, se enfrenta por primera vez al mundo por sí solo, y deberá ser capaz de resolver conflictos, encontrar su lugar en el mundo, definir sus posturas políticas, religiosas, filosóficas, y demás esferas que lo compongan como sujeto; socializar e integrar todas las habilidades que aprendió en su infancia es el paso que debe dar para resultar en un adulto funcional, una vez terminada la extensa etapa.

El ser humano, ser social *per se*, deposita mucha importancia en el proceso de socialización, pues es aquí donde logrará o no integrarse a la sociedad como tal. Es viviendo en

sociedad como se le conoce y en diálogo con el mundo, sumadas a sus propias vivencias, donde el sujeto podrá seleccionar, desechar, integrar y/o transmutar conceptos, acciones, pensamientos, comportamientos, etc. Los cuales en conjunto construirán su subjetividad, sus puntos de referencia cognitivos, sus formas de pensar. Entendemos que la subjetividad es un área mutable, no consideramos que la subjetividad una vez construida no mute, pero sí queremos hacer hincapié en que la adolescencia es una etapa clave para los procesos de construcción de las subjetividades.

Los momentos históricos, es decir, hechos que son vividos por muchas personas al mismo tiempo y que tienen grandes impactos y repercusiones, también configuran y construyen subjetividades, pues un solo hecho histórico vivido por un grupo de personas se convierte en un punto de referencia cognitivo plural para ese grupo; por tanto, podemos decir que los grupos etarios comparten ciertos rasgos en las construcciones de sus subjetividades, puesto que los nacidos en una misma época compartirán ciertos puntos de referencia cognitivos. Recordemos que “las máquinas tecnológicas de información y comunicación operan en el corazón de la subjetividad humana, no únicamente en el seno de sus memorias, de su inteligencia, sino también de su sensibilidad, de sus afectos y de sus fantasmas inconscientes.” (Guattari, 1992/1996, pp. 14-15). Hemos de entender entonces, que la construcción de la subjetividad está fuertemente influenciada por las máquinas con las que nos desarrollamos y si recordamos que es un momento crucial para la subjetividad desde la adolescencia, las máquinas con las que nos relacionamos en este periodo tendrán un fuerte peso en la construcción de nuestras formas de pensar.

Así, la construcción de subjetividad para este trabajo de investigación-creación desde una postura nutrida por las reflexiones de Félix Guattari, será entendida como las formas de pensar que ciertos individuos o grupos construyen y/o modifican a través de las máquinas tecnológicas

de información y comunicación con las que se desarrollan. Para este caso específico en, las redes sociales.

Generación Z

“La Generación Z, a la que también se refieren como *postmillennials*, o con nombres relacionados con la tecnología como *iGen*, *NetGe*, *Screeners*, etc. (Gargi & Maitri, 2015), incluye a los nacidos entre 1995 y el 2005” (Contreras, 2016, p. 4).

Buscando sus propias formas de lidiar con la digitalidad, para (Luz, 2020) los pertenecientes a la generación Z son autosuficientes y autodidactas por el contacto permanente a información ilimitada; esto ha devenido en fenómenos como el *multitasking*, lo que los hace más dispuestos a la competitividad, pero también más distraídos y con periodos más cortos de atención. Saben obtener información de manera eficiente y prefieren un ambiente de autoaprendizaje, cosa que demuestra su dominio por la tecnología (pp. 6-7).

Una vez más cabe remitirnos a la Figura 1, la cual nos ayudará a puntualizar los años en las que habrá nacido la generación Z, y cómo se distribuyen las etapas de su desarrollo a través del tiempo.

Redes sociales

Pueden ser un término bastante fácil de distinguir, pero debemos recordar que no hace mucho tiempo estas mismas se distinguían como parte del status quo, por cuanto resulta primordial recordar que pueden clasificarse como un invento reciente: “La búsqueda constante del hombre por satisfacer cada vez mejor su necesidad de comunicación ha sido el impulso que ha logrado la instauración en el mundo de instrumentos cada día más poderosos y veloces en el proceso tecnológico comunicativo” (Paucar, 2017, p. 3).

Hablar de las también llamadas tecnologías de socialización es una ardua tarea debido a que existen muchas de ellas, cada una con sus propias características y usos diferenciados según los territorios en los que se analicen. En palabras sencillas “las redes sociales son ‘comunidades virtuales’. Es decir, plataformas de internet que agrupan a personas que se relacionan entre sí y comparten información e intereses comunes” (Morduchowicz *et al.*, 2010). Para este caso, vamos a centrarnos en las primeras y las que más auge tuvieron para Colombia, esas que el sujeto de estudio menciona como más relevantes dentro de su experiencia individual.

Facebook. Es una plataforma de red social en línea que ha revolucionado la forma en que las personas se conectan, comunican y comparten información en todo el mundo. Fundada en 2004 por Mark Zuckerberg y sus colegas en la Universidad de Harvard, es la única red social que sobrevive exitosamente desde esos primeros momentos del internet, recordaremos algunos nombres como *Tuenti*, *Myspace* o *Hi5*, pero, si bien algunas de estas webs sigan activas, la cantidad ínfima de sus usuarios no son indicativos de una supervivencia exitosa; en otras palabras, al no saber evolucionar fueron devoradas por los hoy reyes del contenido: Facebook, Instagram y YouTube. Al momento de definir Facebook como uno de nuestros conceptos para orientar la investigación, no debemos dejarlo solo en su dimensión como tecnología de socialización, sino que es primordial reconocerlo como la máquina, plataforma y lugar de desarrollo de formas de pensar de la generación que atravesó su adolescencia en ella, o sea, la generación Z. Refiriéndonos a este efecto de Facebook sobre las formas de pensar, Garzón (2022) apunta que “los usuarios de Facebook interactúan en la red buscando reconocimiento y significado social. Lo anterior, expone el impacto que las redes sociales y Facebook particularmente, influye en el comportamiento de las sociedades actuales”.

Instagram. Creada en 2010 por Kevin Systrom y Mike Krieger, significó una revolución en la forma de compartir y consumir imágenes. La aplicación se centró en la fotografía móvil y los filtros de color que podían ponerse a las fotos sin necesidad de abandonar el sitio, es decir, hizo hincapié en su componente visual, por cuya razón “No es extraño que los *feeds* de Instagram sean mucho más sofisticados y cuidados en su aspecto visual —se podría hablar de una cierta “curaduría”— que los de otras plataformas, como Facebook o Twitter, más pragmáticas y funcionales” (Moreno, 2022). El éxito de Instagram fue inmediato, alcanzando los 10 millones de usuarios en solo un año después de su lanzamiento. Hoy con 1,478 millones de usuarios (We Are Social, 2022), cabe reconocer que el impacto de esta plataforma sigue siendo significativo ya que ha cambiado la forma en que las personas se relacionan con la imagen, la fotografía y la cultura visual. Instagram en conjunto a la revolución de los smartphones, procesos que son paralelos, ha popularizado la fotografía móvil y el consumo de imágenes, permitiendo a cualquiera tomar y compartir fotos de alta calidad con facilidad, cosa que a su vez ha dado lugar a la creación de nuevos géneros fotográficos, como las *selfies* y los *foodies*.

Respecto a su impacto sociocultural además de haber impactado la fotografía, esta red social ha promovido la cultura y la creatividad a través de los creadores de contenido nacidos en su plataforma; fenómeno que hoy conocemos como los “*Influencers*”, una actividad y estilo de vida al cual se apunta cada vez con mayor tentativa profesional y que funge como un trabajo remunerado al igual, y en algunos casos con mayor rentabilidad, que un ingeniero, contador o médico.

YouTube. “YouTube es la plataforma de contenido audiovisual más utilizada a nivel mundial. El sitio fue lanzado como repositorio de videos en febrero de 2005 a cargo de Steve Chen, Chad Hurley y Jawed Karim en Estados Unidos” (Dolcemáscolo, 2016, p. 34). Aunque

han pasado cerca de 7 años desde la anterior cita, aún se encuentra en vigencia al seguir siendo la plataforma reina para el consumo de contenidos audiovisuales. Hay que destacar que “Desde su lanzamiento, YT [YouTube] creció a una tasa de 75% por semana y en el verano de 2006 el sitio ya contaba con 13 millones de visitantes y más de 100 millones de videos visualizados”

(Dolcemáscolo, 2016, p.35). Rebobinando a la actualidad, estas cifras que antes eran asombrosas parecen un chiste, pues al año 2022, YouTube cuenta con 2562 Millones de usuarios activos (We Are Social, 2022). Al ser una red social con tantos usuarios activos, sería de perspectiva muy reducida no considerar sus muchas influencias sobre lo vivido en las últimas décadas. Podemos mencionar la gran influencia de esta red social trayendo a colación un reto del año 2014, el cual le dio la vuelta al mundo y logró llegar a grandes personalidades como Mark Zuckerberg, Jeff Bezos, Bill gates, Donald Trump, Justin Bieber, y saliendo de Estados Unidos, otras tantas como Shakira, Piqué, Falcao, Messi, Mariana Pajón, etc. Este reto, o como son llamados en la plataforma este *challenge*, consistía en tirarse un balde de agua fría encima, con el fin de concientizar sobre el ELA (Esclerosis Lateral Amiotrófica) y que quienes eran nominados hicieran donaciones a las fundaciones que trabajaban con esta enfermedad en cada país. Esta masiva captación de recursos sucedió absolutamente a través de YouTube, pues fue un *challenge* que rápidamente se viralizó y que muchas personas practicaron; su nombre es el *Ice Bucket Challenge*, y logro involucrar a gran parte de los usuarios, por no decir a prácticamente todo el mundo en ese momento global. Como finalmente, no todo lo que brilla se mantiene, esta red social de contenido audiovisual que tanta influencia ha tenido sobre nuestras vidas está viendo su corona amenazada a razón de que, en los últimos años, se ha levantado un formidable contrincante no solo de esta, sino del resto de redes globales ya mencionadas: TikTok.

TikTok. Es una plataforma de videos cortos que fue creada en China en septiembre de 2016 por la empresa ByteDance, bajo el nombre de Douyin. En 2017, se lanzó internacionalmente con el nombre de TikTok. Hoy en día, es la plataforma líder en videos de formato corto, con una duración de entre 15 segundos 1 minuto (con el nuevo cubrimiento de los 10 minutos), y es considerada una de las aplicaciones principales en Google Play y la App Store. Buscando entender las tecnologías en relación con su contexto “Las tecnologías no son neutras porque son históricas y suponen, proponen y estimulan ciertos modos de usarlas, y esos modos de usarlas son modos de vivir” (Sibilia, 2021).

La anterior cita de Paula Sibilia, nos lleva a pensar la imposibilidad de hablar de una supuesta neutralidad de las tecnologías, pues siempre están influenciadas por su momento histórico, pensando las tecnologías en tanto a consumo de contenido, estas han evolucionado a lo largo de la historia pasando de la lentitud de la novela literaria al rápido y descartable zapping de la televisión, hasta llegar al momento actual en el que plataformas como TikTok proponen un consumo extremo de contenido, donde al video que logre capturar la atención del usuario se le concederán solo unos segundos de atención antes de ser descartado. Es esta tecnología llamada TikTok es una red social de videos cortos, la cual propone, supone y estimula una forma de consumo rápida, especializada, desenfrenada, ansiosa y descartable. Al consumir contenido tan maniáticamente, podemos llegar incluso a consumir más de 30 contenidos altamente diferentes en tan solo 15 minutos de uso de la aplicación. Esto inevitablemente tiene sus consecuencias como, por mencionar, periodos de concentración bastante reducidos que se proyectan fuera de las actividades de pantalla, o la sobreestimulación como cotidianidad.

Sobreestimulación. Como ya se mencionaba, en TikTok se puede pasar de emociones displacenteras a emociones placenteras en el mismo minuto, el video de arriba puede ser una

tragedia y el de abajo comedia pura, este ritmo de contrastes enciende en nuestro cerebro estímulos persistentes, y a veces hasta contradictorios. Esta constante estimulación poco a poco genera compulsión, pues el usuario se habituará a los estímulos y consecuentemente buscará más de ellos, como una droga. En tiktok:

Se invierte tiempo en entretenimiento, sobre el que a veces no se es consciente. Esto produce una sobreestimulación en el cerebro, lo que hace que no haya un espacio para el silencio. En cada segundo está pasando algo, un video, un *like* o un comentario. Aun en una posición de usuario pasivo o *lurker*, la plataforma lo mantiene activo (Castillejos, 2021, p. 9).

La sobreestimulación en TikTok es innegable; ya recordando a Paula Siblia, las tecnologías no son neutras, por el contrario, proponen formas de usarse desde su planeación. Si nos fijamos en el diseño de TikTok, el hecho de que el formato seleccionado haya sido los videos cortos, ya nos está proponiendo una forma de consumo rápida, pues los contenidos dentro de la plataforma se optimizarán para funcionar comunicativamente en tiempos brevísimos; esto desemboca en creadores de contenido con voces aceleradas, imágenes que pasan en cuestión de fracciones de segundo, y una calidad informativa muy superficial “TikTok, esa gran tubería que arroja una gran cantidad de información puede fomentar el síndrome del pensamiento acelerado, entendido como un tipo de ansiedad que se genera en el usuario por el exceso de información en la mente” (Cury, como se citó en Castillejos, 2021).

TikTok nos provee una cantidad impresionante de información sobre diversos temas, gustos o aficiones; como consecuencia acumulamos un montón de información en nuestros cerebros y ni siquiera tenemos un tiempo para pensar en digerirla, muy por el contrario, tan apenas habiendo terminado el anterior video, ya se está reproduciendo el nuevo. TikTok es un

carrusel vertical infinito de videos rápidos, no deberíamos extrañarnos que una aplicación de este tipo que ha sido diseñada para retener a sus usuarios el mayor tiempo en pantalla posible termine sobreestimulando y afectando a sus usuarios tanto como lo hace.

ESTADO DEL ARTE

Para este trabajo de investigación-creación el cual quiere decantar su proceso creativo en una videoinstalación, no podemos beber únicamente de una fuente, de un autor, de un soporte o de una técnica artística, pues sus intrínsecas intenciones por el lenguaje instalativo, lo obliga a pensar en múltiples hibridaciones entre técnicas y soportes artísticos, como pueden ser la escultura, la plástica, el sonido, el video, el Net.art, etc. Para poder concretar un estado del arte funcional, hemos decidido mencionar los referentes de las piezas finales que se han construido, las cuales son cuatro. Un video ensayo (*Tiktosis*), una instalación interactiva (*EID*), una escultura (*Ofidio umbilical*) y un mapa digital (*AtlaZ*).

La búsqueda de una construcción audiovisual que antes de contar una idea se preocupa por expresar no es nueva, aunque sí reciente y en el intento de encasillar estas expresiones que se piensan a sí mismas, se les han bautizado como: video ensayo

In its intent the video essay is no different from its print counterpart, which for thousands of years has been a means for writers to confront hard questions on the page. The essayist pushes toward some insight or some truth. That insight, that truth, tends to be hard won, if at all, for the essay tends to ask more than it answers. That asking—whether inscribed in ancient mud, printed on paper, or streamed thirty frames per second—is central to the essay, is the essay (Bresland, 2010).

Dentro del video ensayo, consideramos importante hacer referencia al gran video del ensayista Kevin B. Lee, y su obra *230. Andrei Tarkovsky's Cinematic Candles*, en la cual Lee toma cada uno de los 123 planos de la película *Nostalgia* de Andrei Tarkovsky y los dispone en una cuadrícula de 11 x 12, los reproduce todos al mismo tiempo, y como la duración de los

planos es diferente, algunos irán desapareciendo antes que otros, y dejarán de a pocos bloques de negro. Kevin nos sugiere la duración de los planos como símil del titilar de una vela, pues Tarkovsky encontraba una metáfora entre el titilar de las velas y el espíritu de las cosas. El video ensayo de Kevin B Lee transmite efectivamente una relación entre la perspectiva filosófica de Tarkovsky con las imágenes que el grababa. Así mismo buscamos en este proyecto encontrar la forma adecuada de los signos y símbolos para poder construir argumentos sólidos para sustentar nuestro cruce de variables creativo-temáticas.

Así como Kevin B. Lee hacía un símil entre el titilar de la vela y la vida del plano, encontramos nosotros a TikTok como una vela titilante que nunca se apaga, un plano vertical continuo cuya vida se sostiene hasta abandonar la aplicación, pues al poseer un carrusel vertical infinito de contenidos que no se pueden pausar, viaja de contenido en contenido sin tiempo para el negro absoluto, sin tiempo para el silencio, sin tiempo para la muerte del plano. Esta metáfora de ser la vela con vida indefinida es la que guía la construcción del video ensayo pues, al nunca extinguirse, cada vez que se enciende un nuevo plano lo único que puede hacerse es acumularse infinitamente hasta la pérdida y dispersión de su sentido en el gran mar de luces, de velas, de TikToks.

Para la pieza EID (Ectasia Identitaria Dispersiva) hemos tomado como camino las exploraciones de Olivia Jack, de quien no podríamos mencionar solo pieza, pues hemos embebido en general de todas sus obras y residencias artísticas. Jack es una programadora y artista estadounidense que se ha interesado en el performance, el código en vivo y las interfaces experimentales; en sus obras hay un interés especial por los cuerpos, los sintetizadores ya sea de imagen o sonido, y las texturas de la imagen digital. Por mencionar algunas piezas de su trayectoria, está *PIXELSYNTH*, el cual es un sintetizador de sonido para web que crea sonidos a

partir de imágenes y dibujos, programado usando JavaScript y Web Audio; *Selfie Apocalypse*, los cuales son un conjunto de experimentos y generadores de gifs de las imágenes que brinda la cámara web de un computador, ambos explorando la autorrepresentación y su distorsión digital; finalmente destacamos a *hydra* el cual es un sintetizador de video y plataforma de programación en la web, en la cual los usuarios pueden emitir, recibir y modificar las entradas de video a través de generadores, osciladores, videos, grabaciones en vivo, ventanas de aplicaciones, etc. El espíritu de Olivia de añadirle al sujeto distorsiones de su propia imagen a través de la programación, la textura distorsionada de la imagen digital y la retroalimentación de señales de video es lo que más ha nutrido la construcción de EID, a razón de que EID es un proyecto que al igual que las exploraciones de Olivia, se cimienta en la programación y en el código para construir una nueva imagen la cual detone nuevas significaciones, y permita la interacción con el público.

Yendo hacia la materialidad, *Espejos* es una obra del artista Renzo Rospigliosi; se trata de una videoescultura que explora el contacto mediado por los medios digitales a partir de unos mini reproductores de video que muestran diferentes escenas de intimidad. Estas, al ser reproducidas en una escala muy pequeña, pierden muchos detalles en tanto a forma color y textura, lo que obliga a los espectadores a acercarse para poder entender qué formas son las que se están reproduciendo. El uso que hace Renzo de pequeñas pantallas digitales y la forma cómo construye su escultura sin necesidad de ocultar los dispositivos, los cables o las conexiones, es nutritivo para la escultura de esta videoinstalación: *Ofidio Umbilical*, pues entendemos que podemos componer volúmenes escultóricos inclusive a partir de los dispositivos que en un principio eran meramente funcionales para el desarrollo de la meta pues estos elementos no deben ser escondidos, muy por el contrario, deben exhibirse pues complementan y expanden la

lectura de la obra. También podemos mencionar que la obra de Renzo nutre conceptualmente *Ofidio Umbilical*, pues existen en ambas unas relaciones entre la intimidad, lo material y lo digital, y en cómo las imbricaciones entre las dos últimas están más presentes en nuestro diario vivir de lo que pensamos.

Por allá en el Siglo XX Aby Warboug reflexionaba sobre las imágenes consanguíneas de Paul Virilio, sobre esa conexión intrínseca que existe entre las imágenes que hemos construido como seres humanos, esos referentes que tenemos, esos puntos en común que a todos nos hacen retornar sobre la misma idea. Haciendo un ejercicio investigativo y curatorial Aby Warboug logra construir sin poder terminar el Atlas Mnemosine, paneles gigantes con imágenes consanguíneas, de los cuales cada uno de ellos tiene construcciones de sentido que son interpretables únicamente a través de la unión de sus partes; pues de dividir cada panel, solo tendríamos imágenes huérfanas y solas. La reflexión de Warboug parte de que logró encontrar esos hilos profundos que unen las imágenes, y su punto fuerte está en la acumulación de las mismas, en la disposición sobre un mismo espacio haciendo evidente la consanguinidad de las imágenes. *AtlaZ*, el mapa digital que hemos desarrollado en este proyecto de investigación-creación, funge como una especie de actualización del Atlas Mnemosine, pero en una perspectiva mucho más pequeña y reducida, ya que a diferencia de la obra de Warboug, en *AtlaZ* únicamente buscamos encontrar la consanguinidad de las imágenes de la generación Z: ¿cuáles son esas imágenes comunes para la generación Z y cuáles son esos hilos que se tejen por debajo y entre todas ellas?

Teniendo todo lo anterior en tanto a las piezas individuales, adicionalmente quisiéramos mencionar un referente el cual guio de una forma más general la construcción del espacio final. Ryoji Ikeda es un artista multidisciplinar japonés, el cual a través de sus videoinstalaciones logra

sumergir al espectador en la proyección del video, sin miedo a proyectarle encima a los sujetos; es más, la proyección del material sobre el cuerpo del sujeto logra expandir su obra, pues ahora el sujeto hace parte de la superficie proyectada y esto posibilita nuevas arsemánticas. Entonces, para VIRALEZ, nos nutrimos de este espíritu integrativo del sujeto con la superficie de proyección, y determinamos la ubicación de los proyectores a una altura en la que el sujeto pueda entrar a la proyección y ver el contenido proyectado sobre su propio cuerpo. Para VIRALEZ, la proyección sobre el cuerpo de los espectadores es fundamental, pues su discurso resuelve que los contenidos que consumimos nos componen en cierta medida, y que por muy materiales que seamos, también somos muchos píxeles.

METODOLOGÍA

Dentro de este proyecto de investigación-creación consideramos como esencia metodológica la etnografía audiovisual digital, pues nuestro fenómeno a investigar es inmanente a internet y debe considerarse como un espacio con sus propias dinámicas socioculturales, el cual provee nuevas formas de aprehensión de la realidad, por tanto, existen sus propios métodos de aproximación. Nos interesa ese espacio al que coloquialmente hemos denominado virtual y sus imbricaciones tanto con las formas de pensar de la generación Z como con nuestro mundo material. El cruce metodológico entre la etnográfica audiovisual digital y la investigación-creación nos permite acercarnos a una realidad y, en simultáneo, experimentar creativamente con los descubrimientos para finalmente decantar el proceso investigativo en un producto artístico que se devuelve a la realidad y a las esferas que se han estudiado.

El enfoque que usaremos será cualitativo, ya que, apoyados por las investigaciones cuantitativas sobre cuanto afectan las redes sociales a la generación Z, vemos necesario devolver la mirada hacia las cualidades de esa afectación. Seleccionamos un enfoque cualitativo inductivo, pues “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad” (Hernández *et al.*, 2014, p. 16).

Finalmente, el proceso metodológico creativo lo inscribimos dentro de la video instalación, con un espíritu muy ensayístico, ya que más que contar una historia o construir una experiencia, con la videoinstalación buscamos transmitir una idea, a través de los argumentos y preguntas que se exponen en las diferentes piezas.

Para desarrollar nuestros objetivos, empezaremos por una entrevista a nuestro sujeto de estudio. Esta entrevista se realizó de manera presencial, pues consideramos que el acercamiento físico permite ciertas dinámicas que la virtualidad no, nos da la inmediatez sin la latencia que tendría una videollamada. Reconocemos que como hablamos de un ambiente digital, sería coherente remitirnos a una entrevista digital también, pero, por la practicidad, recurrimos a la entrevista presencial clásica. Aunque suene contradictorio, la cercanía física también afianza la cercanía digital, pues es un proceso más rápido e íntimo levantar el celular y mostrar el contenido a la vista del otro sujeto, que intentar compartir pantalla vía Google Meet o Zoom con todos los subprocesos de por medio.

Esta entrevista con Alexa García fue fundamental para lograr reunir los símbolos y signos audiovisuales de una adolescencia mediada por las redes sociales, pues en la conversación logramos vislumbrar ciertos elementos repetitivos, ciertas imágenes que Alexa narra, y algunas afectaciones, las cuales fueron sistematizadas a través de un software que nos permitió transcribir la entrevista. La entrevista con Alexa duró aproximadamente dos horas, y de ella extrajimos fragmentos y datos que consideramos valiosos para nuestro proceso de investigación-creación. Es así como logramos reunir los símbolos y signos audiovisuales de una adolescencia cuya socialización sufrió una ruptura dicotómica entre el mundo físico y el mundo virtual debido a la mediación por redes sociales; es así como logramos entender a profundidad y con calma, a través del dialogo, que fue lo que pasó. Además, en la entrevista, observamos los hábitos de consumo de contenido de Alexa, esto con la intención de entender a profundidad qué contenidos consume nuestro sujeto de estudio y cómo los consume; en la misma sesión, compilamos los contenidos vistos en el chat de TikTok que tenemos con Alexa para posteriormente poder analizarlos, pues a través de ellos también pudimos encontrar signos y símbolos audiovisuales. Orientamos la

entrevista con Alexa gracias a unas cuantas preguntas orientadoras y el resto de la entrevista se convirtió casi que un confesionario, un recuento de anécdotas de infancia; siempre cuidando mucho nuestras palabras, para tratar de incidir en la menor medida en el discurso de Alexa pues el proceso etnográfico digital “Incorpora lo que los participantes comentan, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos y no como las percibe el investigador” (Aronica, 2019, p. 29).

Siguiendo nuestro modelo de etnografía audiovisual digital partimos con un gran punto a favor pues ambos, investigador y cocreadora, hacemos parte de la Generación Z, y la investigación “en ambientes virtuales implica un compromiso y una familiaridad con la interacción mediada, pues es con ella con la cual mantendrá el contacto con sus fuentes y de donde provendrá la mayoría de sus observaciones y análisis” (Álvarez, 2009, p. 5).

Una vez reunidos aquellos elementos que hemos denominado signos y símbolos audiovisuales, en el proceso de inspección procedimos a construir metáforas, símiles o traducciones las cuales nos sirvieron para ir consolidando los elementos del lenguaje instalativo. Estos signos y símbolos audiovisuales tienen una característica transversal y es que parten de una intimidad, pues todas las experiencias de Alexa en su adolescencia son un recuerdo íntimo de su experiencia de vida, sus afectos, sus rencores, sus logros y sus decepciones. Y es así como la palabra *intimidad* se vuelve determinante para nuestra videoinstalación pues debe consolidarse entonces un ambiente íntimo para la exposición de las piezas: cerrado, con una luz tenue, no muy amplio. El proceso de inspección del impacto de los signos y símbolos se resuelve con el proceso mencionado con anterioridad, pues creemos que la única forma en que la videoinstalación sea verídica con el proceso de investigación-creación es a través de la traducción de esos signos que fueron hallados en el lenguaje verbal y pasados al lenguaje instalativo.

Otro signo y símbolo grande que encontramos es la naturalidad con la que la generación Z navega entre sus esferas virtuales y físicas como una integración que lentamente se fue consolidando a través de los años, y que hoy por hoy decanta en unos límites muy difusos entre la digitalidad y la materialidad. Es aquí de donde extraemos otro elemento del lenguaje instalativo, pues no planeamos establecer límites espaciales, por el contrario, la instalación posee unos trayectos orgánicos y difusos, sin un recorrido definido. Como elemento estético visual, extraemos la integración con la virtualidad, y la forma en la que lo evidenciamos fue volviendo al espectador una parte integral de la superficie de proyección de una de las piezas de la videoinstalación, más específicamente (EID).

El auge de las redes sociales, como ya venimos observando en la investigación, afectó de diversas formas a la generación Z. Una de las afectaciones más destacables es la diversidad del proceso de construcción de subjetividad, que viene a ser lo mismo que decir, lo diversas que son las identidades de la generación Z ya que el escenario digital les provee a los nacidos en el nuevo milenio la capacidad de probar identidades, construirlas, deconstruirlas, crear nuevas y eliminar viejas. Las distintas redes sociales tienen diferentes códigos semánticos, y una persona con diferentes cuentas tiene diferentes representaciones en cada una de esas redes sociales sin destruir su subjetividad; al igual que las escisiones de un insecto son divisiones que no afectan la totalidad del sujeto. A estas escisiones podemos llamarles dispersiones, pues son puntos dispersos en la nube de la construcción de la subjetividad. Así pues, se hace casi que obligatorio para lograr evidenciar la diversidad del proceso de construcción de subjetividad, construir diferentes piezas artísticas que se relacionen tanto con los lenguajes artísticos audiovisuales como con los lenguajes artísticos plásticos, que las piezas mismas den cuenta de esta dispersión tanto en técnicas, materiales, lenguajes como en sentidos y metáforas. Así es como encontramos

la forma adecuada para construir las piezas que constituyen nuestra videoinstalación, y rescatamos el proceso creativo en una instalación interactiva, un mapa digital, una escultura y un videoensayo. Así, con las piezas multimedia elaboradas es como encontramos la manera más efectiva de evidenciar lo que hemos denominado diversidad del proceso de construcción de subjetividades.

Finalmente, todo el desarrollo del proyecto posee herramientas de sistematización del proceso creativo: bitácora y memorias. La bitácora se realizará en Miró, este es un sitio web que funciona como un tablero infinito en el cual se pueden agregar todo tipo de archivos multimedia. En este tablero se registrarán todas y cada una de las etapas del proyecto, pues su flexibilidad como plataforma nos permite agregar texto, video, imágenes, etc. Y así lograremos construir un mapa multimedia de todo el proceso creativo detrás del producto final. Además, construiremos una carpeta en OneDrive, la cual servirá como un gran repositorio histórico de todo el proceso creativo. Las memorias son una segunda pieza audiovisual, la cual no requiere el mismo rigor que un video ensayo, pues se limita a ser un espacio de reflexión sobre el proceso iniciado, el camino y la pieza final.

RESULTADOS

Para construir los resultados de un proceso de investigación-creación, se hace casi que imposible no volver sobre la metodología, puesto que las cosechas serán fruto de lo que hemos sembrado. Así mismo, cuando planteamos el proyecto, describimos unas herramientas las cuales nos conducirían hacia ciertas hipótesis o descubrimientos.

Para construir esta videoinstalación, nos servimos primeramente de una intuición y sensibilidad frente a la generación Z. Este interés no fue gratuito, pues pertenezco a ella, y he vivido sus problemáticas; mi decisión fue entonces problematizar esa intuición. Consideraba que algo había pasado en nuestra forma de pensar, y tenía claro que las formas de pensar corresponden a los tiempos que se viven, así pues, si nos había tocado vivir la transición del mundo análogo al mundo digital, ¿Cuáles serían nuestras formas de pensar y cómo podría verter esto en un proceso creativo? Este término de formas de pensar tomó mucho más cuerpo, y es lo que para el proyecto hoy se llama construcción de la subjetividad.

Decidimos usar un enfoque cualitativo, pues más allá de dar una certeza cuantitativa en función de la población, nos interesaba describir y entender a profundidad este fenómeno; por tanto, y para poder lograr dicha profundidad, seleccionamos un único sujeto de estudio, pues al ser solo uno, podríamos analizar mínimamente cada detalle a diferencia de tomar varios sujetos con pocas variables con un análisis si bien generalizable, más superficial por cuestiones de planeación y tiempo. Con esta claridad, definimos la entrevista semiestructurada para adentrarnos en la experiencia personal de Alexa García.

Como un gran resultado, obtuvimos una entrevista de poco más de dos horas la cual nos deja vislumbrar y comprobar múltiples hipótesis como, por ejemplo, el hecho de la crianza

autónoma digital. Reconociendo que para nuestros padres también era nuevo el mundo digital y por tanto no tenían el conocimiento para compartírnoslo, nosotros en nuestra exploración, en nuestros primeros pasos digitales, fuimos creando en lugar de recibir pasivamente nuestro propio conocimiento. Esta entrevista la hemos transcrito y consolidado en nuestra bitácora, pues es uno de los pilares fundamentales para la creación de la videoinstalación.

Una vez transcrita la entrevista, procedimos a analizar detalladamente el carácter semántico de las palabras, ¿qué significaba decir “Si me *hackean* mi cuenta me mato”? Mas allá de lo que puede parecer una exageración, ese fragmento de entrevista permite ver la gran importancia emocional que tienen nuestras cuentas para los nacidos en el cambio de milenio. ¿Qué significaba “bombardeo de información”? Una declaración explícita de la sobreestimulación a la que somos sometidos como generación Z, a la incapacidad para el aburrimiento profundo, pues siempre hay más y nuevos contenidos para consumir. Pareciera que los TikToks y los videos cortos se reprodujeran como células, de una forma exponencial inconcebible. Y es aquí donde la investigación-creación nos permite volver concebible lo inconcebible. Empezamos poco a poco a desarrollar la idea de un videoensayo el cual, sin necesidad de tener voz, logra transmitir la idea de que la sobreproducción de contenidos nos lleva a un estado de creciente e indetenible ruido digital, al sin sentido, a la desaparición, a la volatilidad de los contenidos actuales.

Concretamos con Alexa, descubrir cuál era su “dieta” audiovisual en Tiktok y a través del chat de la aplicación empezamos a compartirnos mutuamente Tiktoks, así yo pude adentrarme y conocer cuáles son esos contenidos que Alexa prefiere ver, cuál es su predilección, cuáles son los videos cortos que llenan su criterio y decide compartir, porque todos los demás recibirán el indefectible tratamiento de un *swipe up*.

Conociendo la dieta audiovisual de Alexa, vemos incoherente la búsqueda de otra materia expresiva para construir nuestro videoensayo, pues los Tiktoks compartidos son en sí mismos el insumo creativo. Una vez recolectados y descargados de la plataforma, empezamos a jugar con ellos y, más que profundizar en su contenido, nos interesa la pérdida de su sentido individual cuando se ven recolectados y dispuestos en masa. Los Tiktoks tienen sentido cuando se reproducen en la pantalla de nuestro celular, pues son totalizantes, abarcan toda nuestra pantalla, a través de sus ganchos visuales-sonoros capturan nuestra atención y logran retenernos a lo sumo por 60 segundos. Estos ganchos visuales-sonoros pierden su efecto al reproducirse al tiempo, pues serán tantos los estímulos, que construirán una nube gigante de *ruido totalizante*. De la anterior forma es como encontramos el recurso semántico que nos permitió construir nuestro videoensayo. Un Tiktok aislado es contenedor de sentido; muchos Tiktoks juntos y al tiempo son ruido digital. La explicitación de la masificación de los videos cortos, los desemantiza. Con un guion un tanto poético logramos construir *Tiktosis*, pieza fundamental para nuestra videoinstalación. El guion está registrado en la bitácora.

La entrevista con Alexa nos llevó a pensar en cuántos datos hemos cedido y el poco cuidado que le ponemos a los términos y condiciones de todas las cuentas que creamos; vale decir que muchos de nuestros metadatos están esparcidos entre diferentes compañías digitales, y lo hemos normalizado al punto que no parece ser tema de escándalo ceder nuestros datos más íntimos, nuestra geolocalización, nuestros gustos, nuestras conversaciones a completos desconocidos. Esta reflexión que impulsó la entrevista con Alexa me remitió a investigaciones personales anteriores, específicamente a un videoensayo titulado *Yo el otro y lo datos*, el cual al día de hoy no ha sido estrenado porque el montaje sigue en proceso. La línea argumental de ese proyecto reside en los datos de geolocalización que posee Google de nosotros, y cómo a través

de ellos se pueden deducir muchas cosas de una persona. Para ese videoensayo se descargaron los metadatos de Google Maps de una persona, y todo el discurso se construye a través de los números de su latitud y longitud a lo largo de los últimos meses.

Alexa García estudia diseño de modas, y es aquí donde empezamos a construir *Ofidio Umbilical*, la pieza escultórica de la videoinstalación. Gracias a la reflexión anterior, centrada en la normalización de la sesión de datos, definimos centrarnos en la normalización de la hipervigilancia, que viene a equivaler a la facilidad con la que cedemos nuestros datos de geolocalización a cada segundo del día. En un proceso de co-creación escogimos la lana como material expresivo pues remite al calor y a la comodidad. Establecimos el tejido como una parte fundamental de la escultura, pues esto significaría que todo este proceso de normalización es algo que hemos hecho con ‘nuestras propias manos’. *Ofidio Umbilical* se consolida finalmente como una bufanda, haciendo un guiño al hecho de que hemos vuelto un “accesorio” nuestra geolocalización, y que es algo que va al cuello que, así como calienta y cuida, también asfixia. La pantalla LED es nuestro último recurso artístico, la cual estará constantemente reproduciendo la geolocalización de una persona a lo largo de un mes que, por motivos de seguridad, no se revelará en datos personales de él, la o le implicade a lo largo de este trabajo.

La entrevista con Alexa, aunque solo es grabación de voz, es profundamente visual, pues en muchos momentos de la entrevista ella está describiendo imágenes que, yo como su coetáneo, también recuerdo al ser imágenes compartidas por vivir el mismo momento histórico. Hay juguetes, series, youtubers, repeticiones de capítulos, juegos de Facebook, imágenes comunes y transversales. Es en este análisis de las imágenes decidimos construir un Mapa interactivo, el cual hemos bautizado *AtlaZ*, que no debe interpretarse como un intento de agrupar todas y cada una

de las imágenes comunes a la generación Z, pues tan solo busca coleccionar la mayor cantidad de ellas al reconocer que se trata de un ejercicio imposible en su perspectiva de completud.

Finalmente, una reflexión que parece siempre retornar a nosotros cada que hablamos de generación Z y redes sociales, es la capacidad que tuvimos de lograr conectarnos, unirnos y vincularnos a estas nuevas plataformas. Cómo logramos migrar nuestras formas de ser, y cómo a través de diferentes redes sociales logramos mostrar diferentes caras de nosotros mismos. Es esta relación aparentemente simbiótica con las redes sociales, lo que una vez más me hizo volver sobre reflexiones anteriores del proyecto realizado en sexto modulo que en ese entonces se bautizaba *Netik Visions*, el cual se presentaba como una reflexión en torno a la cibernética de segundo orden; es decir, entender que somos nosotros quienes configuramos las maquinas que luego nos configurarán. *Netik Visions* fue una videoinstalación interactiva, la cual ponía al sujeto en medio de una cámara y un proyector, logrando un efecto de feedback de video y, a través de un código en *processing*, se lograba que, si el usuario movía una de sus manos, este poco a poco se iba llenando de pixeles.

Continuando con nuestra reflexión, decidimos reinterpretar esta obra pues consideramos es una forma bastante evidente de expresar la subjetividad dispersa y digitalizada de los sujetos de la generación Z. Es un gesto creativo que poéticamente quiere representar la desaparición del sujeto entre pixeles. También construye sentido en esta idea de que hemos logrado integrarnos muy exitosamente con la tecnología, estamos envueltos en el mar digital y que, parecer ser, somos mar también.

Para efectos de la videoinstalación VIRALEZ, modificamos el código de *NetikVisions*, para lograr optimizarlo y, al ser una nueva obra, la bautizamos como *EID* (Ectasia Identitaria Dispersiva). Así fue como, una vez teniendo nuestras piezas artísticas, construimos un esquema

de instalación funcional para el espacio de exposición y varios esquemas alternativos, los cuales puedan servir como referencia para próximos espacios; toda esta construcción se consagra en la bitácora.

Y de la anterior manera es como construimos cuatro piezas artísticas y un dossier de la videoinstalación, el cual nos sirve para presentar el proyecto en diferentes espacios y abogar por su exposición. Contando el presente, estos cinco productos son los más grandes resultados que logra germinar este proyecto además de una bitácora la cual sistematiza el proceso de construcción de la videoinstalación en sus diferentes etapas, y unas memorias audiovisuales que reflexionan desde un punto más íntimo y personal, el proceso de construcción del presente trabajo de grado; para un total de 7 partes íntegras que puedo llamar mi trabajo de grado.

CONCLUSIONES

Para elaborar las conclusiones del presente trabajo de investigación-creación, optamos por retomar nuestros objetivos específicos, relacionarlos con los datos obtenidos y, a través de su entrecruzamiento con nuestro marco teórico, construir conclusiones soportadas y contrastadas, tanto en la teoría como en los datos mismos.

Para poder explicar la ruptura dicotómica que sufrió Alexa entre el mundo físico y el mundo virtual a causa de las redes sociales, se hace necesario volver a fragmentos exactos de su entrevista. Empecemos por uno de los eventos que marcaron a Alexa, ella menciona: *“Cuando llegó el computador a la casa, siento que ese fue el punto de break de mi vida, porque allí empecé. Ahí mi vida se convirtió porque pues no dejaba de jugar, pues con las muñecas, no dejaba de salir al escondite, no dejaba de charlar con mi mamá así personalmente, no. Entonces era como que todavía estaba en la transición, no era como que tan brusco de que “no, ya solo voy a estar en el computador”, sino que todavía estaba en la transición”; “Tuve mi infancia sin tecnología, pero también tuve mi infancia con tecnología. Entonces fue como que esa transición a nosotros nos hizo prácticamente criarnos ajá de manera autónoma en la tecnología”*. Estos fragmentos, aunque no nos hablan específicamente de redes sociales, ya permiten reconocer que no es una suposición del investigador, sino que existe dentro de Alexa una sensación de división entre lo que concibe como “personalmente” y eso otro aquello que ocurre en el computador.

La fractura, o como Alexa la menciona: el *break*, se encuentra ubicado cerca al 2010, pues ella estima que por esas fechas llegó el computador a su casa; para poder explorar qué fue lo que se dividió continuaremos con otro fragmento: *“Me gustaba chismosear mucho sobre las personas que yo amaba, porque en la televisión pues yo miraba muchos programas para niños y empecé a ver que esas personas eran reales, o sea que no eran algo de la televisión, y entonces*

que yo sintiera que esa persona era real y que vivía también en una casa normal como yo, con su familia, entonces eso me hizo sentir como demasiado cercana a esa persona. Yo dije, “mamá, yo me voy a hacer amiga de Selena Gómez, estoy segura porque ya sé dónde vive, porque lo vi en internet”. Es aquí donde se puede ver cómo uno de los factores importantes de esta ruptura es la socialización, pues antes no se podía socializar con aquello que se miraba tan lejano, tan aspiracional. Ahora, las distancias se habían “acortado” y por los menos se tenía una aparente sensación de cercanía, la cual se construía y se mediaba gracias a un monitor, un teclado y un mouse. Es vital para nuestro proyecto de investigación-creación retornar todos estos datos sobre la construcción de subjetividad pues estos hechos, como la aparición del computador y la sensación de cercanía a través de él, son los que construyen y caracterizan a la generación Z; recordemos que “las máquinas tecnológicas de información y comunicación operan en el corazón de la subjetividad humana, no únicamente en el seno de sus memorias, de su inteligencia, sino también de su sensibilidad, de sus afectos y de sus fantasmas inconscientes” (Guattari, 1992/1996, pp.14-15).

La afección a la construcción de la subjetividad por las tecnologías que usamos es innegable y podemos encontrar una correlación entre el testimonio de Alexa y la cita de Guattari a razón de que el *break* que menciona Alexa es de cierta forma a lo que Guattari se refiere cuando dice que las máquinas tecnológicas operan en el corazón de la sensibilidad, *nos afectan* y nos configuran desde distintas esferas, tanto así como para llegar a considerar que la introducción de un nuevo dispositivo agrega un marcador a la línea de tiempo de nuestras vidas.

Estas afecciones tienen diversidad de efectos visibles: uno de ellos podría ser lo predominantes que son los contenidos visuales en la actualidad, fenómeno que encuentra sus raíces en la facilidad y la rapidez de leer una imagen, la cual supera con creces a los cuerpos de

texto; la anterior idea se ve apoyada por el siguiente fragmento de entrevista: *“Entonces no quería leer algo tan pesado, pero si me gustaba buscar en imágenes también, o sea, como tal yo de chiquita no quería leerme algo extenso sino como, bueno miren aquí hay una infografía o hay algo más interactivo que yo puedo leer y me está divirtiéndome. Entonces yo era buscar las cosas así: como rápidas, cómo fáciles de digerir”*.

Este fragmento nos permite afirmar la preponderancia de la imagen por sobre los demás contenidos, pues las imágenes son más fáciles de leer y digerir; será esta característica de las imágenes lo que las convierta en un elemento importante para la construcción de la subjetividad de Alexa García, miembro de la generación Z. Para terminar de hilar nuestro argumento, debemos retomar el concepto de signo como diada o compuesto de elementos conexos entre sí en nuestra mente (Zecchetto, 2005, p. 27). Por tanto, una imagen es un signo en sí mismo, pues es tanto representación sensorial como concepto al mismo tiempo. Siendo la imagen un signo, puede devenir también en símbolo y dentro de una cultura en la cual prepondera la primera, se hace casi que obligatorio el estudio de esta para comprender la extensión de diferentes fenómenos del mundo.

En la entrevista con Alexa, ella menciona en el lenguaje verbal diferentes imágenes que hacen parte de la construcción de su subjetividad, y es aquí donde consideramos que una experiencia específica puede servir como ejemplo de una experiencia colectiva, pues las imágenes que Alexa ha consumido poseen una probabilidad alta de coincidir con las imágenes que habrán consumido las personas dentro de su mismo grupo etario puesto en tanto, como se ha venido argumentado, las imágenes son hijas y productos de momentos socioculturales específicos.

Para acabar de ejemplificar mencionaremos algunas de las imágenes descritas por Alexa: “*La creación de la selfi para mí es increíble. O sea, uno, puede tomarse selfis en donde se le dé la gana con quien se le dé la gana. Puedes tener esos recuerdos, guardar memorias, encapsularlas en un cuadradito chiquito, llevarlas contigo para donde se te dé la gana*”. En un momento posterior de la entrevista Alexa, agrega: “*Lo primero que hice cuando tenía el celular es abrir la Cámara, quería verme, entonces yo, ya, ¡va!, abrir la Cámara, me miré y yo me impacté*”. En estos fragmentos podemos ver lo importante de la autoimagen como signo y símbolo de una adolescencia mediada por las redes sociales. Por cuya razón, escogimos como elemento importante la autoimagen en esta diada de función para usarla en nuestra videoinstalación; más precisamente, para la construcción de la pieza interactiva *EID* (Ectasia Identitaria Dispersiva).

Por otra parte, Alexa menciona ciertos recuerdos que se asocian a unas imágenes, por ejemplo “*yo empezaba a jugar, pues Happy Aquarium y era como las competencias de quien tenía el mejor acuario*”. *Happy Aquarium* fue un juego de Facebook, uno de los más jugados y populares después de FarmVille dentro de la plataforma; así, esta imagen que Alexa construye en el diálogo es transversal a los más de 30 millones de usuarios que tenía la aplicación rondando el 2015 (800 noticias, 2015). Cualquiera de esas personas, al ver un *screenshot* de la interfaz de *Happy Acuarium* la reconocería al instante, pues despertaría el recuerdo y es aquí donde empezamos a entender que las imágenes se transversalizan a ciertas poblaciones. Para efectos prácticos de nuestra investigación, buscamos las imágenes que se transversalizarían al grupo etario de la generación Z, para luego construir el mapa digital interactivo *Atlas*.

Podemos mencionar que la entrevista nos permitió reunir y acercarnos de diferentes maneras a los signos y símbolos de esta ruptura dicotómica entre el mundo físico y el mundo

virtual como en los ejemplos mencionados arriba pero, para efectos prácticos, decidimos no mencionarlos todos, puesto que ya se han consagrado en la bitácora del proyecto, y su descripción textual se vuelve ineficiente y extensa, además de que su valor semántico reside en su esencia multimedia.

Continuando, procedimos a inspeccionar el impacto de los signos y símbolos recolectados, en consecuencia y para ejemplificar, volveremos al fragmento de la entrevista: *“Lo primero que hice después de verme fue instalar Facebook porque era mi medio de comunicación con mis amigos, con mi mamá, con mi familia, era mi manera de mostrarme al mundo”*: *“como mira, existo”*. Consideramos esto un gran impacto a la subjetividad y autopercepción del sujeto pues considerar tu existencia en tanto haya registro digital de ella, es una prueba de que el sujeto se concibe en la contemporaneidad de una forma distinta a como se concebía antes, pues antes, en un tiempo en el que las redes sociales no existían, la existencia no estaba determinada a la presencia digital.

Este impacto de los signos y símbolos se ve evidenciado en más fragmentos de la entrevista como por ejemplo cuando Alexa menciona: *“Es como como tan increíble que en la tecnología cualquier reacción o cualquier cosa que llega a pasar te cambia tu realidad. Entonces ya la realidad dejó de ser simplemente esto [mundo material], sino que esto [mundo digital] se convirtió en nuestra realidad. Así la gente diga es que esto no existe; son datos inexistentes; son cosas que están en el aire; son chips; esto se puede acabar. ¡No!, es nuestra realidad, es nuestra vida. O sea, ya es nuestra vida, hace parte de quienes somos y hace parte de nuestra sociedad y de nuestra manera de socializar, nuestra manera de socializar cambió por completo gracias a la a las redes sociales”*. Este fragmento nos deja vislumbrar el gran impacto que tuvo el auge de las redes sociales justamente en la adolescencia de la generación Z, pues

nuestra forma de socializar está ligada a las tecnologías de socialización, tal cual se ha venido sustentando desde el marco teórico. Así mismo, este apartado nos permite desentramar las cualidades del impacto, el cual se puede describir como la disolución de la dicotomía real/virtual ya que, la generación Z, parece concebir lo virtual en los mismos términos que lo real, narra ambos planos en una misma historia o, lo que es equivalente, los entiende íntimamente relacionados y deja que se afecten el uno al otro

Agrega Alexa: *“Nadie te va a decir cómo lo puedes afrontar, a diferencia que cuando uno decía como: “ay, mamá, me estoy peleando físicamente con esta persona”, como “ay ayer me golpearon”, entonces [los adultos] ya saben cómo resolverlo ya tienen bases de cosas. Bueno, “voy a llamar a la mamá [de quien te golpeo]” o algo así, pero ahora es ¿Cómo? ¿Cómo putas?, ¿Cómo putas explico que un mensaje me está doliendo?”*. La característica más destacable del impacto de los signos y símbolos de una adolescencia mediada por las tecnologías de la socialización se puede describir como la disolución de la dicotomía de transición. Esos problemas que parecían estar en otro plano ahora afectaban lo que era externo a ellos: nuestro mundo material; esos comentarios de la pantalla dolían, y esos *likes* hacían/hacen saltar de alegría.

La disolución de este borde trajo más consecuencias además de las dificultades para aprender a lidiar con las nuevas dinámicas socio-digitales, una de ellas sería el aporte de las identidades digitales en la autopercepción; Alexa menciona: *“Siento que ya le había cogido cariño sentimental a mi Facebook, es como si fuera mi diario, entonces, mi amor por mi cuenta. O sea, imagínate si ahorita me quitaran mi cuenta de Instagram, yo me mato, me mato jueputa, me mato”*; *“Hay un cariño, hay un amor de verdad por lo que he construido”*, *“Soy yo, soy yo en mi cuenta, soy yo”*. Así pues, Alexa, una adolescente de la generación Z, construye y

comparte estos impactos con sus coetáneos, debido a que los procesos de construcción de subjetividad no son completamente independientes o, como ya hemos conceptualizado, cada grupo social hace una cartografía de identidad compartida entre complicidad y humanidad (Guattari, 1992/1996, p.22).

A través de la inspección del impacto de los signos y símbolos audiovisuales de las redes sociales, consideramos necesario para la proyección de este proyecto que los resultados no estuvieran soportados únicamente en la digitalidad, sino que, muy coherentemente con los descubrimientos, se diluya el límite real/virtual; es aquí donde se vuelve definitivo el lenguaje instalativo como soporte para este proyecto de investigación-creación. Volvemos entonces al elemento que definimos para la videoinstalación como “intimidad”, pues al ver en los fragmentos de entrevista que tanto las redes sociales como los perfiles digitales de la generación Z cargan un peso semántico gigante y vinculado a su existencia, por tanto y en un gesto de apropiación a la par que respeto, se define la intimidad como un elemento transversal del lenguaje instalativo que usamos, lo que se corresponde a un espacio cerrado, con luces suaves, que nos confiera esa intimidad buscada.

El proceso de construcción de subjetividad de la generación Z es muy diverso y, para poderlo evidenciar, debemos recurrir a esa misma diversidad y a las plataformas, donde reconocemos, está vaciada gran parte de lo que la generación Z considera ser. Retomaremos fragmentos de entrevista importantes para la construcción de las piezas artísticas: *“Uy la verdad, a mí TikTok me entretiene demasiado, pero tengo un raye muy grande, un conflicto y es que me entretiene tanto que se me pasan las horas, se me pasan que, tres, cuatro horas porque es una es un bombardeo de información”*. Este bombardeo constante de información teje como mencionaba Guattari puntos de referencia cognitivos, míticos y rituales, lo que en palabras

sencillas sería decir “¿Has escuchado este audio?” o ¿Recuerdas este meme?”. En consecuencia, consideramos como materia plástica expresiva los videos subidos a la plataforma TikTok, y serán ellos nuestro insumo material para expresar una subjetividad diversa, digital y conectada. Así es como logramos construir *TikTosis*, un videoensayo que se proyectará en loop en nuestra videoinstalación final, logrando tejer la experiencia personal de Alexa García a modo de individuo común a toda una generación, que comparte sus hábitos de consumo de contenidos.

Como conclusión puedo mencionar que el proceso de investigación-creación deberá ser siempre comprendido en simultaneidad, puesto que cuando los factores se desbalancean y la investigación opaca a la creación o, por el contrario, la creación no lleva un espíritu investigativo, el proceso no avanza y fatalmente se estanca. La construcción de las piezas artísticas que componen la videoinstalación parten de una intuición y una sensibilidad artística para no ser entes exógenos pues, más que pensar la investigación-creación como un proceso lineal y causal, debe más bien pensarse como un tejido de múltiples madejas las cuales, a medida que se avanza, van componiendo un cuerpo sólido a la vez que encadenado; pero que no debe entenderse a manera de resultado final de una línea de producción, sino como la consolidación del ir y venir de las agujetas de la intuición, del tejer y destejer racional, y de la sensibilidad que nos lanzó desde el primer momento a querer investigar el mar de pixeles de nuestro compartido interior.

REFERENCIAS

- Álvarez, G. (2009). *Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista Q, 3 (6), 31. <http://revistaq.upb.edu.co>
- Aronica, S. (2019). *La etnografía digital: descripción de un caso de aplicación para el análisis de interacciones virtuales*. VI Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad (STS 2019) <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/89309>
- Bresland, J. (2010). *On the origin of the Video Essay*. Blackbird Archive. Recuperado el 6 de mayo del 2023 de https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml
- Castillejos López, B. (2021). *Ambivalencia en TikTok: aprendizaje permanente y riesgos de seguridad coexistiendo*. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 12, DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1294
- Contreras Gómez, I. (2016). *Neotenia y Epigenética La Generación Z en La Universidad*. CIC: Boletín del Centro de Investigación de la Creatividad UCAL N°1. <https://repositorio.ucal.edu.pe/handle/20.500.12637/179>
- Dolcemáscolo, A. (2016). *Representaciones en torno a la explotación cognitiva informacional: el caso YouTube*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Quilmes.
- Eco, U. (1988). *Signo*. Editorial Labor.
- Gómez Urrutia, V. y Jiménez Figueroa, A. (2022). *Identidad en la era digital: construcción de perfiles en redes sociales en adolescentes chilenos/as*. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 29, 1-25. <https://doi.org/10.29101/crcs.v29i0.17430>
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. (I. Agoff, Trad.) Ediciones Manantial SRL (trabajo original publicado en 1992).
- Gutiérrez Gómez, A. C. (2009). *La instalación en el arte contemporáneo colombiano*. *El Artista*, (6), 129-153. <https://www.redalyc.org/pdf/874/87412239003.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. Interamericana Editores.
- Luz Atúnez, K. (2020). *¿Quiénes son y cómo aprenden los jóvenes pertenecientes a la generación Z?* Universidad Iberoamericana Puebla. https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4641/PIP_DE%20LA%20LUZ_Karla%20E_CS.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20j%C3%B3venes%20pertenecientes%20a%20la%20generaci%C3%B3n%20Z%20han%20sido%20criados,el%20trabajo%20y%20la%20educaci%C3%B3n

Moreno Barreneche, S. (2022). *Identidades estetizadas, interacciones mediatizadas: un abordaje de Instagram desde la sociosemiótica. Comunicación y Medios*, 31(45). <http://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2022.64515>

Morduchowicz, R., Marcon, A., Sylvestre, V. & Ballestrini, F. (2010). *Los adolescentes y las redes sociales*. Ministerio de Educación. <https://issuu.com/gcucuzza/docs/redes>

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en internet*. Fondo de Cultura Económica en Argentina. <https://fce.com.ar/wp-content/uploads/2021/07/Morduchowicz-Adolescentes-y-las-redes-sociales.pdf>

Osorio, O. (2008). *El video arte y la video instalación*. (Trabajo de investigación para optar por el título de Magíster en Historia del Arte). Universidad de Antioquia.

Paucar Carrión, K. (2017). *Hi5, su desaparición y discriminación por su uso en jóvenes de Ecuador*. Universidad Técnica Particular de Loja. <http://eprints.rclis.org/32251/1/HI5%20Katty%20Paucar%20Carrión.pdf>

Pfeifer, J. H. & Berkman, E. T. (2018). The Development of Self and Identity in Adolescence: Neural Evidence and Implications for a Value-Based Choice Perspective on Motivated Behavior. *Child development perspectives*, 12(3), 158–164. <https://doi.org/10.1111/cdep.12279>

Radio Nacional de Colombia. (20 de marzo de 2014). *Un paseo por 40 años del videoarte alemán*. <https://www.radionacional.co/cultura/un-paseo-por-40-anos-de-videoarte-aleman>

Sebastian J Brau Industry 4.0. (14 de noviembre de 2018). *La visión de la Industria 4.0 en el marco de la Feria Industrial de Hannover Messe en 2011*. <https://sebastianbrau.com/la-vision-de-la-industria-4-0-en-el-marco-de-la-feria-industrial-de-hannover-messe-en-2011/>

Sibilia, P. (NeoValpo). (30 de noviembre de 2021). *Cuerpxs, Tecnologías y Subjetividades por Paula Sibilia - NeoValpo 2021*. [Video]. YouTube.

We Are Social. (26 de enero de 2022). *Digital 2022: another year of bumper growth*. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>

Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. La Crujía Ediciones. <https://www.escrituradigital.net/wiki/images/Seis-semiologos-en-busca-del-lector-zecchetto-veron-eco.pdf>

800 noticias. (27 de febrero de 2015). *Los juegos más adictivos y jugados del mundo*. Recuperado el 9 de septiembre de 2023 de https://800noticias.com/seccion-tecnologia_content_los-juegos-mas-adictivos-y-jugados-del-mundo