



HAL
open science

Twitch, espacio y tiempo

Javier Fernandez Contreras

► **To cite this version:**

| Javier Fernandez Contreras. Twitch, espacio y tiempo. PLOT, 2024, 72, pp.164-173. halshs-04497489

HAL Id: halshs-04497489

<https://shs.hal.science/halshs-04497489v1>

Submitted on 20 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Ninja. Habitación de *streaming* en 2022.

Twitch, espacio y tiempo

Los interiores de las redes sociales

Este ensayo explora el papel que desempeña Twitch en la construcción de los espacios interiores como dominios mediados. Lo contextualiza dentro de la historia más amplia de la producción de imágenes y de los programas de televisión, analizando la multiplicación de representaciones espaciales con la influencia progresiva de los *streamers* desde sus emisiones cotidianas. Metodológicamente, analiza las diez cuentas más seguidas del mundo y los treinta vídeos más vistos por perfil en 2022 como una radiografía de un año, un estrato arquitectónico dentro de un todo mayor. Los *streamers* de Twitch a menudo utilizan sus hogares (o estudios con estéticas de habitaciones adolescentes) como telón de fondo, ofreciendo a los espectadores un vistazo íntimo a nuevas formas de domesticidades mediadas.

Autor

Javier Fernández Contreras
CV

[Ver página de colaboradores](#)

Análisis Twitch

Charlene Claveria, Lisa Divorine,
Noémie Castella

“Estoy emitiendo mi vida en directo las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana en internet. Comencé Justin.tv porque pensé que sería genial que la gente viera cómo es ser Justin. Convencí a tres de mis amigos (Emmett, Michael y Kyle) para que se unieran conmigo aquí en San Francisco. Ahora, estamos comenzando una empresa para hacer que la transmisión en vivo en la web sea fácil. Gracias por ver Justin.tv. Déjenme saber qué les gusta y qué no del programa”(1).

Justin.tv. Lifecast. 22 de mayo de 2007, 12:09:01 (PST). Bio: Justin Kan

La relación entre arquitectura, emisión en línea y empatía multimedia define la historia de Twitch. Originalmente Justin.tv, una web de un solo canal fundada en 2007 por Justin Kan, Emmett Shear, Michael Seiber y Kyle Vogt para transmitir en directo la vida de Kan, la red social pronto evolucionó para centrarse en la emisión de videojuegos, sección que fue rebautizada como Twitch en 2011. Se convirtió rápidamente en el destino preferido de los jugadores para retransmitir sus partidas y, en 2013, contaba con cuarenta y cinco millones de usuarios activos(2). En 2023, la plataforma presenta más de siete millones de canales activos al mes y una media de noventa y tres mil *streamers* en vivo en cualquier momento(3), la mayoría emitiendo desde espacios interiores.

Los *streamers* de Twitch a menudo utilizan sus hogares (o estudios con estéticas de habitaciones adolescentes) como telón de fondo, ofreciendo a los espectadores un vistazo íntimo a nuevas formas de domesticidades mediadas. En este paisaje digital, la interacción con el mundo exterior se construye a través de interacciones calculadas. Los *streamers* diseñan sus personas en línea y mantienen un grado de privacidad controlada mientras se comprometen simultáneamente con una audiencia global, transmitiendo desde dentro de los confines de sus habitaciones. Twitch pertenece a la tradición de la empatía mediada, la *mise en abyme*

de los programas de televisión en los que los espectadores ven pantallas dentro de pantallas y personas insertadas en ellas. Estos programas se originaron en el siglo XX y hacen circular la arquitectura de los interiores domésticos.

Sin embargo, Twitch representa un cambio fundamental. Como plataforma que produce y distribuye contenidos desde dentro de múltiples domesticidades fragmentadas, emerge como un lugar crucial para entender los interiores contemporáneos como lugares donde se producen simultáneamente los encuentros entre transmisiones en vivo, chats, interacciones y contenidos de archivo. La plataforma ha diversificado progresivamente su oferta y, en la actualidad, el contenido varía desde *eSports* a juegos, de la música a la *IRL* (en la vida real), y de los deportes a una pléthora múltiple de cultura popular. Twitch fusiona simultáneamente la arquitectura, la emisión en directo, el *gaming*, la interacción comunitaria, la producción y la circulación de contenidos, explorando en última instancia las especificidades del medio como un territorio donde se juegan las políticas de los espacios contemporáneos.

Este ensayo explora el papel que desempeña Twitch en la construcción de los interiores como dominios mediados. Lo contextualiza dentro de la historia más amplia de la producción de imágenes y los programas de televisión, analizando la multiplicación de representaciones con la capacidad progresiva de los *influencers* desde sus espacios cotidianos. Metodológicamente, analiza las diez cuentas más seguidas del mundo y los treinta vídeos más vistos por perfil en 2022 como radiografía de un año, un estrato arquitectónico dentro de un todo mayor(4). Como ilustra el estudio, algunos *streamers*, como xQc y Auronplay, eliminan el acceso público a sus vídeos meses después de la emisión en Twitch –como una forma de obliteración digital–, mientras que otros, como Ninja o Tfue, editan y archivan todo el contenido en línea. Algunos retransmiten regularmente durante tres o cuatro horas, mientras que otros lo hacen durante diez a quince horas. Fuera del top ten, Emilycc lleva más de ochocientos días de emisión continuada gracias a un *subathon*,

un formato en el que la *influencer* sale en vivo durante un tiempo mínimo, que se amplía cada vez que se suscribe un nuevo seguidor. Estos *livestreams* pueden, por tanto, durar días, semanas, meses o incluso años, como el triunfo definitivo de una existencia *warholiana* mediada. Entre las diez cuentas más seguidas, solo hay una mujer, Pokimane, quien también probó su persona como avatar en 2020, siguiendo una tendencia común de virtualización durante la pandemia del coronavirus. Todos transmiten desde espacios interiores, en la mayoría de los casos disociados de cualquier ritmo circadiano y regularmente desconectados de la luz natural. Bienvenidos a los interiores de Twitch, una nueva geografía arquitectónica.

ENCUADRE Y EMPATÍA MULTIMEDIA: LA ARQUEOLOGÍA DE TWITCH

Pocos dispositivos de visualización han desempeñado un papel tan importante en la representación de espacios interiores como el encuadre. Para Johannes Vermeer, el marco visual fue regularmente una forma de componer los espacios interiores y, como ha señalado David Hockney, en sus cuadros “vemos el uso más elocuente de dispositivos ópticos”(5). En el siglo XIX y principios del XX, la llegada de la fotografía y el cine institucionalizaron la relación entre el material visual y el marco rectangular como una forma de pantalla primitiva, transformando para siempre el arte de la imagen. Las pinturas de Vilhelm Hammershøi, las fotografías de Roger Fenton o las películas de Yasujiro Ozu muestran técnicas de composición y encuadre espacial, utilizando elementos arquitectónicos como puertas y ventanas como umbrales dentro de sus imágenes para crear una sensación de profundidad y perspectiva, de introspección y voyeurismo.

Todos estos ejemplos presentan interiores compuestos, pintados, fotografiados, filmados y editados antes de su distribución. Paralelamente a estos experimentos, la cultura televisiva produjo en el siglo XX una de las transformaciones más radicales en la forma de experimentar los espacios

1 “Justin.tv Network Launches: More Shows to Come”, *TechCrunch*, 22 de mayo de 2007 (traducción del autor). <https://techcrunch.com/2007/05/22/justin-tv-network-launches-more-shows-to-come>

2 “Twitch (service)”. *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, actualización consultada: 6 de febrero de 2024, 17:38 (UTC). [https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch_\(service\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch_(service))

3 Fuente: *TwitchTracker*. Consultado el 10 de febrero de 2024. <https://twitchtracker.com/statistics>

4 Análisis realizado en el módulo *Teoría de espacios mediados* (Profesor: Javier Fernández Contreras, semestre de primavera de 2023) por las estudiantes del Grado en Arquitectura de Interiores de la HEAD – Genève: Charlene Claveria, Lisa Divorne, y Noémie Castella.

5 *David Hockney: Secret Knowledge*, dirigido por Randall Wright, producido por la BBC, 2002, min 20:19.

interiores: la empatía multimedia, basada en mirar a espectadores reaccionando y discutiendo sobre contenido audiovisual dentro del recángulo de la pantalla. Un precedente histórico notable es *Mystery Science Theater 3000* (1988-1999)⁽⁶⁾, que presentaba personajes que hacían comentarios humorísticos sobre películas de ciencia ficción de serie B. Este programa generaba un fenómeno de *mise en abyme* multimedia, ya que el público veía en televisión a los personajes comentando la película dentro de una sala de cine, produciendo con ello una pantalla encuadrada (la del cine) dentro de otra pantalla (la televisiva). Del mismo modo, *Beavis y Butt-head* (1993-1997)⁽⁷⁾ era una serie de animación que seguía a dos adolescentes que veían y comentaban videos musicales y programas de televisión. En el siglo XXI, *Gogglebox* (2013-presente), un *reality show* británico que filma a familias y amigos reaccionando ante diversas emisiones televisivas, es el caso de éxito más reciente de este tipo de programación. Estos ejemplos demuestran el atractivo de observar a otros viendo la televisión y el modo en que este tipo de retransmisión puede crear una sensación de experiencia compartida entre los espectadores. A diferencia de la permanencia física de la pintura o la fotografía analógica, esta empatía efímera ha creado en la época de los *mass media* momentos de excitación repentina y desaparición instantánea.

Twitch es el heredero de estas prácticas en el siglo XXI, representando la transición contemporánea desde las imágenes mediadas hacia la empatía digital, así como de la mirada individual a la interacción colectiva. Su ubicuidad ha llevado a la evolución significativa de su interfaz desde su plataforma predecesora, Justin.tv, donde Justin Kan empezó a transmitir en 2007 su vida veinticuatro horas al día. Popularizó el término “*lifecasting*” (emisión continua en vivo de acontecimientos de la vida personal a través de los medios digitales), y pronto la web evolucionó hasta convertirse en una red de miles de canales que permitían la transmisión gratuita de diferentes *streamers*

a un número ilimitado de espectadores⁽⁸⁾. La interacción de Justin.tv con las comunidades virtuales hizo que sus fundadores se dieran cuenta de que los videojuegos eran los contenidos más solicitados a finales de la década. En 2011, la sección de *gaming* se transformó en Twitch, que en su interfaz inicial presentaba un diseño sencillo con una ventana de chat y un reproductor de vídeo. A medida que se expandía, incorporó secciones adicionales como un directorio de canales, *streams* recomendados y contenidos destacados.

Debido a su ADN de *gaming*, Twitch siempre ha dado prioridad a la interacción con su comunidad, introduciendo desde el principio funciones como las suscripciones, los emotes de chat y los emblemas. La interfaz actual, presentada en 2015 para mejorar la experiencia del usuario, sitúa el *livestream* en el centro, el chat a la derecha y el menú y los canales en vivo a la izquierda. Twitch permite a los *streamers* utilizar varios tipos de interfaces para la emisión, como la retransmisión a pantalla completa, la inserción de la ventana personal en la pantalla del contenido principal (por ejemplo, un videojuego o una emisión deportiva), el uso de avatares o la co-transmisión virtual con diferentes avatares a distancia. Los seguidores tienen la opción de elegir entre contenidos en directo o archivados, viendo las emisiones en el momento de su producción o accediendo a momentos destacados o clips en diferido. Como forma avanzada de medio híbrido, Twitch fusiona el *streaming* audiovisual con el archivo digital, amalgamando características de la televisión en vivo del siglo XX y del YouTube del siglo XXI, e integrando la visualización individual y la interacción colectiva a través de una multiplicidad de dispositivos conectados.

DIEZ STREAMERS EN 2022: LOS INTERIORES NO CIRCADIANOS

“Sin botón on-off, no habría máquina para hackers, no habría programación casi ilimitada en la consola, no habría Spacewar! El ecosistema de simbiosis hackers-máquina estaba en su lugar, según tres componentes: estudiantes brillantes

ávidos de programación, profesores como Jack Dennis y Marvin Minsky, el co-director del nuevo laboratorio de inteligencia artificial, que entendieron que era mejor dejar que los hackers practicaran en lugar de restringir el acceso, y finalmente un computador, el PDP-1, alrededor del cual se organizaría un estilo de vida nocturno, en pequeños grupos, frente a la consola”⁽⁹⁾.

Mathieu Triclot. *Philosophie des jeux vidéo*. 2011

La espacialización del videojuego, es decir, su capacidad para crear configuraciones espaciales tanto dentro de la pantalla como en el entorno físico, ha interesado a historiadores y teóricos del medio desde sus orígenes. En el libro *Philosophie des jeux vidéo*, Mathieu Triclot estudia la evolución histórica y las implicaciones cognitivas de los videojuegos, analizando también los ecosistemas espaciales en los que esto se produce, desde los laboratorios universitarios norteamericanos en los años 1960 hasta las primeras videoconsolas domésticas y arcades comerciales en los años 1970. Sin realizar un estudio detallado sobre el tema, Triclot no pasa por alto la nocturnidad presente en el ADN del *gaming*. Respecto a la creación en 1962 en el Instituto de Tecnología de Massachusetts de *Spacewar!*, uno de los videojuegos fundacionales más importantes de la historia, Triclot insiste en el ecosistema hacker nocturno que lo propició. Tras detallar el limitado acceso temporal a la computadora PDP-1 y sobre todo a la TX-0, lo que determinaría que los estudiantes se organizaran en turnos nocturnos para poder utilizarlas y programar rápido, añade, “durante un fin de semana, seis hackers trabajando continuamente, sin dormir, devorando su habitual comida de fideos chinos y Coca-Cola, completaron el trabajo en una verdadera orgía de programación”⁽¹⁰⁾.

Esta dimensión nocturna o, más concretamente, la capacidad de los videojuegos para disrumpir el ritmo circadiano, atraviesa la historia del medio hasta la actualidad. Centrándose en las diez cuentas más seguidas en

⁶ *Mystery Science Theater 3000* se transmitió durante once temporadas, de 1988 a 1999.

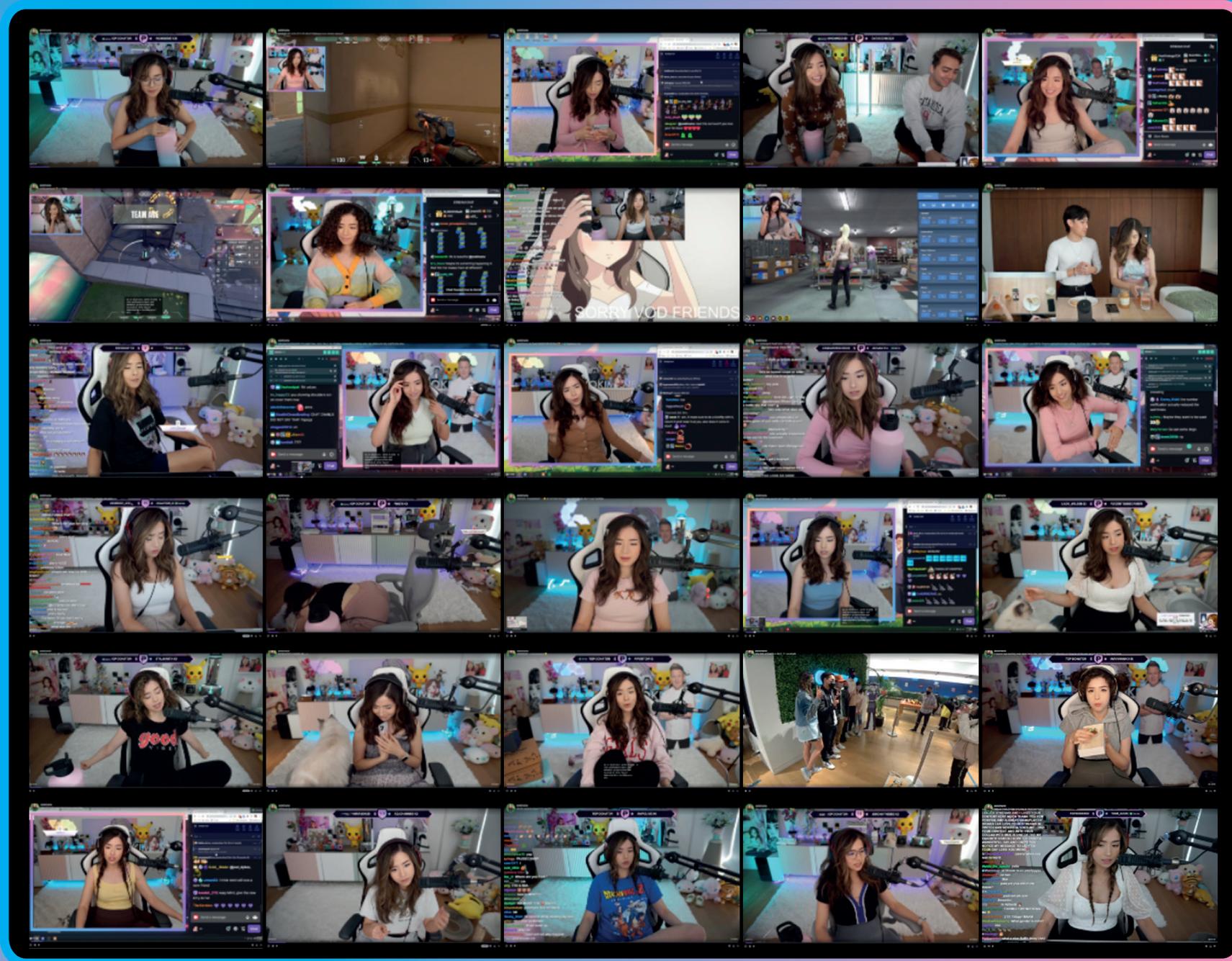
Desde 2017 y 2022 respectivamente, Netflix y Gizmoplex han distribuido nuevas temporadas *revival*.

⁷ *Beavis y Butt-Head* se transmitió durante siete temporadas, de 1993 a 1997. En 2011 se transmitió una octava temporada en MTV.

⁸ “Justin.tv” *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, actualización consultada: 23 de septiembre de 2023, 12:30 (UTC). <https://en.wikipedia.org/wiki/Justin.tv>

⁹ Triclot, Mathieu. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte, 2017 (traducción del autor), pág. 125.

¹⁰ *Ibid.*, págs. 127-128.



Habitación de Pokimane en las 30 emisiones más vistas en 2022.

Twitch a nivel mundial, este estudio examina el papel que desempeñan las redes sociales y la gamificación en la redefinición contemporánea de nuestro contexto físico y sus límites temporales difusos y, en particular, cómo su representación repercute directamente en los espacios interiores. Twitch ha integrado los procesos completos de *streaming* y de producción de vídeo, permitiendo que se realice todo en un único dispositivo: el ordenador. Esta integración sigue estando influenciada tanto por los orígenes de la plataforma como por la cultura *gaming*, que favorece el formato apaisado para videojuegos. El cambio en la cultura del diseño provocado por las redes sociales ha dado lugar a sus propias referencias espaciales y estéticas, creando una temporalidad propia dentro de la pantalla que conforma el retrato de los diez *streamers* de Twitch que aquí se analizan(11):

Ninja es un *streamer* estadounidense de 32 años, con 19 millones de seguidores. Juega sobre todo a *Fortnite* y emite durante un promedio de cuatro horas. La configuración de su estudio genera una atmósfera azul y violácea con una estética digital. Auronplay, un *streamer* español de 35 años con 16 millones de seguidores, produce contenido variado, desde comentarios sobre videos disponibles en internet hasta videojuegos como *Minecraft* y *Grand Theft Auto V*. Sus emisiones duran alrededor de cinco horas, en las que mantiene conversaciones animadas con las personas con las que juega. Ibai es un *influencer* español de 28 años con 15,4 millones de seguidores en Twitch. Produce una amplia gama de emisiones, desde videojuegos hasta programas de fútbol, con *livestreams* que duran un promedio de 5 horas e incluyen retransmisiones de partidos en directo. El Rubius, *streamer* hispano-noruego de 34 años, cuenta con 14,8 millones de seguidores en la plataforma. Retransmite en vivo durante un promedio de seis horas y genera contenido con juegos populares como *Squidcraft* y *Minecraft*. xQc es un *streamer* canadiense de 28 años con 12 millones de seguidores. Ampliamente reconocido como un jugador profesional de

Overwatch, ha llegado a emitir partidas en directo de más de veinte horas de duración. TheGrefg, *streamer* español de 26 años con 11,9 millones de suscriptores, juega principalmente *Fortnite* y *Minecraft*. Los detalles sobre sus contenidos son limitados, ya que de 2022 no se conserva ningún video en Twitch. Tfue, un estadounidense de 26 años que juega principalmente *Fortnite* y *Call of Duty*, cuenta con 11,4 millones de suscriptores. Sus vídeos terminan con un mensaje de despedida y suele estar en una habitación relativamente vacía. Shroud, *streamer* estadounidense de 29 años, tiene 10,8 millones de suscriptores y comparte contenido diverso. Aparece regularmente insertado sobre el videojuego y retransmite desde un living con tonos claros y beige. JuanSGuarnizo, un *streamer* de 27 años de Colombia/México con 11,2 millones de suscriptores, produce contenidos variados centrados en videojuegos como *Grand Theft Auto V* o *South Park*. Pokimane, la única mujer entre los diez primeros, tiene 27 años y 9,3 millones de suscriptores. Juega a videojuegos como *Fortnite*, *League of Legends*, o *Valorant* en duraciones de hasta siete horas, y a menudo aparece acompañada de su gato mientras comunica en segmentos de estilo vlog. Emite desde un dormitorio transformado en estudio, mientras que su fondo se ilumina con luces LED de tonos azulados.

La forma de mostrar los contenidos varía de un *streamer* a otro, lo que genera una arquitectura específica dentro de la pantalla. La mayoría se presenta en un plano medio dentro de sus espacios, sobre todo al principio de sus emisiones. Luego superponen esta ventana a la pantalla del videojuego o del evento retransmitido, e incorporan simultáneamente conversaciones orales y de chat con la audiencia. El punto de vista difiere significativamente de una toma cinematográfica, ya que Twitch hereda en gran medida la tradición de colocar las cámaras web encima de los monitores PC, lo que da lugar a vistas distorsionadas en diagonal en las que los rostros de los *streamers* aparecen exagerados. Tfue revela más espacio que otros, con su cuerpo disminuido, mientras que Shroud evita mostrarse a pantalla completa. Pokimane se posiciona en el eje de simetría e incorpora

de manera frontal el fondo de su habitación al encuadre, situándolo como objeto de observación. Cabe destacar asimismo el barroquismo de la decoración adolescente de Auronplay, El Rubius, Ibai, TheGrefg y JuanSGuarnizo, rodeados de objetos y posters de series animadas y cultura digital.

La mayoría de *streamers* aparece regularmente en interiores “no circadianos”, esto es, iluminados artificialmente con paletas cromáticas que alteran los cambios fisiológicos respecto al ciclo solar de veinticuatro horas. A título de excepción, Shroud es el único que incorpora a sus emisiones una ventana (arquitectónica) con luz natural directamente visible en el encuadre, mientras que en la habitación de Ninja ésta se oculta regularmente detrás de una cortina. En las habitaciones de xQc, Auronplay y Pokimane se incorpora ocasionalmente iluminación diurna procedente de huecos situados detrás de los monitores para evitar el efecto de contraluz, pero en el encuadre predomina la iluminación artificial. En las habitaciones y estudios de los otros *streamers* analizados la iluminación es exclusivamente artificial. La gama de luces utilizada en la mayoría estos interiores, dominada por tonos azules y violáceos, es una elección visualmente atractiva que aumenta la atención (y la atracción) de los espectadores. Desde un punto de vista científico, es sabido que los fotorreceptores de la retina no responden a la luz roja y responden mínimamente a la luz amarilla y naranja(12), mientras que la exposición a la luz azulada (o blanca, que incluye luz azul) activa estos fotorreceptores, suprimiendo con ello la secreción de melatonina y disruptiendo la necesidad de sueño(13). Las habitaciones de Twitch influyen así en la fisiología humana, ya que estos colores se seleccionan alterando con su homogeneidad el espectro de la luz solar para desdibujar el ritmo circadiano, caracterizado por tonos cambiantes y rojizos por la mañana y al atardecer.

En los *subathons*, el formato que puede durar varios meses o años, *streamers* como Emilyyc pueden exhibir necesidades biológicas temporales como dormir, procesos que son validados social y económicamente

11 Edad y número de seguidores de cada *streamer* en febrero de 2024.

12 Brainard, George; Hanifin John; Greeson, Jeffrey; Byrne, Brenda; Glickman, Gena; Gerner, Edward; Rollag, Mark. 2001. “Action spectrum for melatonin regulation in humans: evidence for a novel circadian photoreceptor”. *Journal of Neuroscience* 21 (16), pp. 6405-6412.

13 “Blue light has a dark side”, *Harvard Health Publishing*, 7 de julio de 2020. <https://www.health.harvard.edu/staying-healthy/blue-light-has-a-dark-side>

por los espectadores siguiendo una lógica de “más suscripciones > *stream* más largo > mayor alteración circadiana”. En los *lives-treams* cortos, los *influencers* pueden elegir aparecer en cámara o mostrarse como avatares que se mueven en sincronía con su cinética corporal, disfrazando su posible fatiga corporal como una extensión de su tiempo de trabajo. Estos avatares, conocidos como V-Tubers, les permiten realizar conjuntamente retransmisiones en directo, aunque no se encuentren en el mismo lugar, algo que se convirtió en una práctica habitual durante el confinamiento de 2020. Inversamente, en el formato Twitch-con, los *streamers* se reúnen en escenarios físicos durante convenciones en las que juegan y son observados por sus seguidores, marcando la posible expansión desde múltiples pantallas ubicuas a territorializaciones situadas en el mundo físico.

ACCESIBILIDAD Y ARCHIVO DIGITAL: EL TOPOS DE LA PANTALLA

La noción subyacente que se presenta a los usuarios de Twitch es la de igualdad de acceso a la iniciación, producción y consumo de culturas mediáticas, en las que cualquier factor diferenciador está eliminado. Esta accesibilidad ha reducido la obligación de contar con espacios dedicados como salas de producción o estudios de edición tradicionales, que antes eran parte indispensable de estas prácticas creativas. Mientras que esta inclusividad virtual a menudo difiere de las realidades de los individuos (tanto creadores como consumidores de contenido) y de sus espacios, los interiores domésticos desempeñan un papel en la mediación de esta tensión. Sirven como medio para enmascarar, revelar o camuflar la disparidad entre un territorio virtual aparentemente equitativo y un mundo material desigual, convirtiéndose en una forma de ser digital y digitalizado en la plataforma virtual a pesar de las posibles disparidades del mundo físico, tanto en los *streamers* más seguidos (predominantemente masculinos, blancos, emitiendo

en inglés o español) como en el contenido publicado para el consumo público.

Sin embargo, la jerarquía digital y la segmentación de ranking, roles y visualizaciones, opera a ambos lados de la pantalla, afectando tanto a espectadores como a *streamers*. Desde la perspectiva del público, en Twitch se pueden seguir canales específicos de forma gratuita, si bien hay suscripciones disponibles para obtener beneficios adicionales, incluyendo la adquisición de emblemas, el acceso a videos sin anuncios, a emoticonos exclusivos y a una interacción privilegiada con los creadores de contenido. Desde la perspectiva de los *influencers*, los interiores arquitectónicos estructuran la jerarquía y la dinámica de comunidad, incluyendo estudios progresivamente profesionalizados que muestran su estatus. Asimismo, las prácticas de archivo muestran una gran variedad de enfoques, influidos por factores como las normativas sobre derechos de autor y las guías sobre contenidos. Todos los *streams* de 2022 de Ninja, Tfue, Shroud y Pokimane están disponibles en Twitch, mientras que Ibai muestra solo tres videos; y Aaronplay, El Rubius y TheGrefg no divulgan ninguno de ese año en la plataforma. Algunos creadores prefieren no mostrar en diferido sus *livestreams* para evitar problemas de copyright, especialmente con la música de fondo, debido a la dificultad de anticipar y evitar infracciones durante la transmisión en directo. Por ejemplo, en 2020, xQc recibió un reclamo de la Ley de Derechos de Autor de la Era Digital (DMCA) para evitar posibles problemas de derechos por el contenido publicado en su cuenta de Twitter, que fue bloqueada⁽¹⁴⁾.

Los *streamers* tienen autonomía para decidir si quieren almacenar sus videos en Twitch, sin que eso implique necesariamente su accesibilidad pública. Tienen control sobre sus contenidos archivados, como la posibilidad de modificar títulos, *thumbnails* y categorías. Muchos usuarios también descargan sus videos localmente para compartirlos en otras plataformas como TikTok o YouTube, donde los espectadores pueden encontrar recopilaciones de momentos destacados de sus largas transmisiones. El material archivado permite

la trazabilidad deslocalizada de la evolución de los espacios interiores y, sobre todo, facilita la desconexión final de la episteme diurna de la arquitectura. Aunque la mayoría de *lives-treams* de Twitch no muestran ventanas ni la luz del día, su condición de ‘en vivo’ sitúa su ethos temporal independientemente de la ubicación geográfica del espectador. Sin embargo, el material archivado de los interiores no circadianos los desenchufa finalmente de cualquier relación solar/lunar, lo que genera una zona horaria plana junto a unos materiales arquitectónicos cuyo cromatismo y luminiscencia operan dentro y por el topos digital de la pantalla.

La desmaterialización de la tectónica en los interiores arquitectónicos es evidente en el modo en que los *streamers* navegan por la naturaleza efímera de sus contenidos. Emplean la visualización y el diseño espacial dentro de la pantalla como estrategias para rastrear y simultáneamente editar, preservar o eliminar sus creaciones digitales en medio del paisaje en constante evolución de la cultura de Internet. En 2022, los diez principales *streamers* de Twitch emitieron en su mayoría sentados en una silla *gaming* con auriculares y un micrófono frente a su ordenador. El fondo detrás de ellos era principalmente estático, siendo típicamente un espacio diseñado para la aparente producción de videos domésticos. Al archivarse en línea, los videos no muestran la hora de grabación, lo que crea una desconexión que, en el caso de las secuencias largas, trastoca los límites diurnos y nocturnos. Los axiomas tradicionales, como la dependencia arquitectónica de la luz diurna o el umbral tectónico como negociador interior-exterior, son rebatidos, sustituidos a menudo por simples pantallas como las únicas superficies de conexión con el mundo exterior.

DE LO VIRTUAL A LO FÍSICO: ERA DE LAS HABITACIONES REFLEJADAS

“Hay dos mil quinientos millones de gamers en todo el mundo, un grupo diverso unido por su afición a los eSports y los juegos –y por ser un grupo ignorado desde la perspectiva

14 Fairfax, Zackerie. “Twitch Streamer Gets DMCA Strike on Twitter for His Own Year-Old Clip.” *Screen Rant*, 30 de diciembre de 2020. <https://screenrant.com/twitch-streamer-xqc-dmca-copyright-strike-twitter-clip/>

7 YEAR PARTNER ANNIVERSARY!!!!
Ends in 21 hours

0 13 69

browthnothumbs gifted to psycho_back
Latest Tipper: SnowballMcGobbles -
Latest Subscriber: psycho_back
Latest cheer: browthnothumbs - 10

CHAT DU STREAM

1 CaptainSnowy... 66
2 thirsty... 28
3 Snow... 26

Bienvenue sur le chat !
YellowJacket: chat was encouraging her to type
shawntc a récupéré : PET BELLA 2 000

Les émoticônes animées peuvent être désactivées dans les paramètres

Envoyer un message

0 Chat

Parcourir

Rechercher

Se connecter S'inscrire

CHAÎNES RECOMMANDÉES

- otplo_ League of Legends 920
- aminematue Visage 19,3 k
- Talmo Fortnite 588
- KaiCenat Discussion 64,1 k
- AntoineDaniel Suika Game 12,7 k
- SolaryHS Hearthstone 1,7 k
- Kaydop Rocket League 1,9 k
- SolaryFortnite Fortnite 272
- FairyPeak Rocket League 1,4 k
- Mawkzy_ Rocket League 948

LES SPECTATEURS DE EMILYCC REGARDENT AUSSI

- hailstorm766 Discussion 53
- thatssoolauren Nourriture et boiss... 239
- Kittspresso Cities: Skylines II 80

Afficher plus

emilycc
new patio w dog 725 days live 24/7 subathon stream
English Variety Subathon Interactive
221 03:08:22

Concernant emilycc
148,3 k followers · GG Talent Group
hi welcome to my stream like comment subscribe to emilycc

TIME LEFT 506:50:58

Subathon de Emilycc en Twitch, 2 de novembre de 2023. Indica: 725 days live 24/7; Time left: 506:50:58; Latest subscriber: psycho_back.

Browser: twitch.tv

Rechercher

Se connecter (53) S'inscrire

CHAÎNES RECOMMANDÉES

- valorant_la VALORANT 10 k
- Mixwell VALORANT 23,3 k
- YOLOAVENTURAS Discussion 674
- dannespino Art 1,5 k
- VALORANT_Am... VALORANT 42,4 k
- Nissaxter League of Legends 5,6 k
- SergioFFerra VALORANT 2,5 k
- blackelespanolito VALORANT 1,7 k
- AgusGuardis VALORANT 179
- Banairou Pro Evolution Socc... 4,9 k

LES SPECTATEURS DE TFUE REGARDENT AUSSI

- 72hrs Fortnite 539
- Clix Fortnite 27,7 k
- scoped Fortnite 1,2 k

Afficher plus

il y a 2 ans

Zero Build Solos into Twitch Rivals Viewing

Partager

Tfue emittendo in Twitch 2022. Ventana de su habitación insertada en la ventana del videojuego.

de la vida en casa. Pero eso está a punto de cambiar: la nueva gama de gaming desarrollada por IKEA en colaboración con Republic of Gamers (ROG) se lanzó en IKEA China el 29 de enero de 2021. (...) A partir de mayo de 2021 estará disponible en IKEA Japón, y a nivel mundial a partir de octubre de 2021”(15).

IKEA. “Mobiliario que prioriza el *gaming*”, 2021

Más de cinco mil millones de personas utiliza redes sociales en todo el mundo(16), y más de la mitad juegan a videojuegos. Los móviles contribuyen a más del 80% de las visualizaciones en YouTube, aunque la última estimación disponible en 2024 sugiere que sólo alrededor del 37% de las visualizaciones de Twitch se originan en dispositivos móviles(17). Los seguidores de Twitch consumen contenidos digitales mayoritariamente en ordenadores y espacios interiores, a diferencia de otras formas de redes sociales que se median mayoritariamente en el móvil, como Instagram o TikTok. Esto produce un reflejo o efecto de simetría entre las múltiples habitaciones del público y la del *streamer*, normalmente aislada físicamente pero en constante interacción con otros usuarios en línea. Como Hito Steyerl propusiera en 2013 analizando el impacto de Internet sobre el mundo físico, “si las imágenes comienzan a verse desde las pantallas y a invadir la materia sujeto y objeto, la consecuencia principal y a menudo obviada es que la realidad consiste ahora ampliamente en imágenes o, mejor dicho, en objetos, constelaciones y procesos anteriormente evidentes como imágenes”. Para añadir posteriormente, “la realidad misma es postproducida y codificada, y el afecto se representa como un *after-effect*”(18).

La referencia al afecto es aquí relevante. En ese sentido, Twitch transforma los videojuegos en un espectáculo doméstico, con una nueva dimensión al introducir una ventana que muestra al *gamer* enmarcado en el espacio interior de su habitación y superpuesto al juego digital. Este montaje añade profundidad y una experiencia más empática, o afectiva,

que la mera observación del videojuego, con implicaciones también para la domesticidad contemporánea. Por ejemplo, en 2021, IKEA lanzó su catálogo de interiores *gaming* junto con *Republic of Gamers* (ROG), una marca especializada en ordenadores. Según el comunicado de prensa de IKEA, “el objetivo de la colaboración era democratizar la experiencia de juego, generando productos relevantes, funcionales, estéticos y asequibles, así como soluciones completas para facilitar la configuración del hogar deseado”(19). Cabe destacar que la colección de IKEA y ROG se lanzó en enero de 2021, un año después del inicio de la pandemia, y que el año 2020 marcó un periodo importante para el mundo del *streaming*, ya que las medidas obligatorias de confinamiento provocaron un aumento exponencial del consumo de contenidos en línea, incluyendo las horas pasadas frente al ordenador.

En el contexto de las diez cuentas de Twitch analizadas, los interiores donde operan los *streamers* más seguidos sirven de fondo para sus actividades y desempeñan un papel importante en la configuración de su presencia digital. El diseño específico y la disposición de estas habitaciones están concebidos para alinearse con sus marcas personales, convirtiéndolos en su lugar de trabajo. Al igual que los presentadores de televisión tradicionales, los *streamers* asumen el papel de comentaristas para interactuar con sus espectadores, pero lo hacen en vivo y de forma interactiva. En particular, hacen un esfuerzo deliberado para confinar su contenido dentro del marco visible de la pantalla, lo que genera una interacción controlada con el mundo exterior a través de la transmisión en Twitch y dentro de los límites de un entorno aparentemente doméstico.

Este impacto visual subraya la importancia de estos interiores para generar un entorno atractivo y adictivo en su interrupción circadiana. En particular, en los muebles de juego de IKEA, las fotografías del catálogo muestran iluminación LED y degradados de colores fluorescentes que se alejan de la paleta de colores característica de la empresa. Desde una perspectiva arquitectónica, destaca la influencia de los espacios consumidos

en línea al otro lado de la pantalla, el de los usuarios anónimos. Los *streamers*, como actores habilitados tecnológicamente, muestran sus entornos y ponen en práctica su papel tanto de creadores de contenido como de espacio y arquitectura. En el ámbito de las redes sociales, la multiplicidad de narraciones ha dado lugar a la proliferación de estos espacios físicos influenciados digitalmente, en los que la imagen o el sonido de un edificio se atomiza y se comparte en una red de habitaciones o una nube de datos.

En los ejemplos de composiciones encuadradas de Vermeer, Hammershoi o Ozu mencionados al principio del ensayo, la cámara siempre apuntaba en una dirección, volviendo invisible lo que se encuentra detrás del ojo que observa. Sin embargo, si los ordenadores de los usuarios también observan sus cuerpos y sus habitaciones, volviendo la direccionalidad de la cámara doble, millones de interiores domésticos circulan entonces en línea. Habitamos así un momento pictórico, entendiendo lo pictórico no como específico del medio, sino principalmente en la manera en que la superficie de la pantalla, con su capacidad infinita para ensamblar millones de habitaciones, tanto físicas como digitales, tangibles e intangibles, está remodelando fundamentalmente la episteme del diseño del espacio. Esto sugiere que la arquitectura debería ser entendida como una construcción en red, no solo en su interpretación en múltiples chats sino también en su diseño como un proceso iterativo habilitado digitalmente, modelado por lo que se emite, edita y refleja a ambos lados de la pantalla.—

15 IKEA. “Furniture that puts gaming first”, *IKEA Newsroom*, 2 de febrero de 2021 (traducción del autor). <https://about.ikea.com/en/newsroom/2021/02/02/furniture-that-puts-gaming-first>

16 Petrosyan, Ani. “Worldwide digital population 2024”, *Statista*, 31 de enero de 2024. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

17 Dean, Brian. “Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch?”, *Backlinko*, 30 de enero de 2024. <https://backlinko.com/twitch-users>

18 Steyerl, Hito. “Too Much World: Is the Internet Dead?”, *e-flux Journal*, Issue #49, noviembre de 2013 (traducción del autor). <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

19 IKEA, *op. cit.*