

# Vlogs reales: reglas y sentidos de los videos personales online

por Aymar Jean Christian.

Traducción al español a cargo de Gino Cingolani Trucco y Belén Karamanukian (Cátedra de Procesamiento de Datos (Piscitelli)- FSOC-UBA) - 2014

First Monday, Volúmen 14, Número 11 - 2 de Noviembre 2009

Original: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2699/2353>

Este paper explora cuales son las “reglas” del vlogging (video blogging): las variadas prácticas visuales y sociales que los espectadores y creadores entienden y debaten como auténticas o no auténticas en YouTube. Analiza un pequeño set de vlogs de YouTube seleccionados al azar y resalta algunas controversias alrededor de celebridades clave en el sitio. El ensayo concluye cuestionando la persistencia del tópico de la autenticidad en el futuro de las discusiones sobre videos online.

## Contenido

Introducción

Metodología

Bibliografía relevante

Primeros vlogs

¿Cómo vloggear?

Vlogs realistas

¿Qué es un vlog?

LisaNova y el debate vlogger

Lonelygirl15 y Dax Flame: Vloggers pícaros

Conclusión

## Introducción

El año 2006 develó algunas de las reglas de la auto-expresión online. *Lonelygirl15* [1], un programa de ficción televisiva, hizo creer durante sus primeros dos meses de videos, que la joven detrás de la cámara era Bree, una chica de 16 años que vivía con sus padres religiosos y que era educada en su hogar. *Lonelygirl15* resultó ser Jessica Lee Rose, una actriz que en ese entonces tenía 19 años, residente en Los Ángeles, que había hecho apariciones en web-shows (Formatos audiovisuales por Internet) como “Quarterlife” y series dramáticas televisivas como “Greek”. Cientos o hasta miles de espectadores fueron engañados al hacerles creer que Bree era una persona real. Pero la pregunta fundamental no es cuántos espectadores fueron engañados sino

cómo y por qué. En ese momento YouTube se distinguía de otras formas de autopresentación online, entre las que se destacaban las webcams, en las que fingir era mucho más difícil. En vez de eso, YouTube se estaba convirtiendo en algo mucho más parecido a la televisión, con sus propias reglas y códigos y mucho menos a un lugar idílico para la distribución de los verdaderos *yo*.

Este paper se enfoca en los vlogs - video Web logs, video blogs o video logs - un tipo específico de video en YouTube. Un vlog es muchas cosas y cosas distintas para distintas personas, pero generalmente es una expresión de una personalidad. Sin embargo, esta expresión no está en bruto. Hay reglas y códigos en el vlogging; dependiendo de si sigue o no un conjunto de normas se distingue como “real” y “sincero” o “falso”, engañoso y profesional. Personal y centrado en la comunidad versus pensado para una audiencia y centrado en el mercado para decirlo de otra manera.

*Lonelygirl15* triunfó en sus inicios porque fue vista como sincera, personal y orientada a la comunidad y casi se derrumbó cuando se reveló como un intento profesional y centrado en el mercado (solo siguió vivo exitosamente como un programa de televisión online).

Estas distinciones son críticas. A menudo se espera que los videos online creados por individuos sean reflejo de personas reales o al menos aspectos de personalidades reales. Estas modificaciones pueden ser descritas como desarrollos revolucionarios en la producción de medios de comunicación [2]. Sin embargo no todos los videos son creados igualmente. Conocer las reglas ayuda a exponer las arbitrariedades de algunas personalidades online que son percibidas como más honestas que otras. Las reglas del vlogging, muy diferentes a las reglas de la televisión o el cine, influenciarán como será el progreso de los videos online como estilo en el futuro. Por esta razón, dar cuenta de los debates alrededor de su sentido y estilo es crucial.

## Metodología

Este trabajo analiza de cerca el contenido visual y auditivo de más de 76 videos publicados en YouTube [3]. YouTube fue la plataforma ideal de donde obtener estos videos ya que es sin lugar a dudas el sitio más popular de videos en la Web, con decenas de millones de espectadores y miles de millones de reproducciones cada mes (De Avila, 2008). Es, a la fecha, el sitio más representativo de videos en la Web. Si bien existen otros sitios, ninguno equipara el archivo de vlogs de YouTube.

Estos videos están organizados alrededor de temas y eventos clave en el sitio. Estos temas están basados en las etiquetas que los usuarios colocan en los videos [4]. Primero, examiné los “primeros vlogs” para entender cuáles eran las estrategias que los usuarios adoptaban cuando no tenían experiencia previa. En el sitio, muchas veces los vlogs son mencionados como lo primero que los usuarios hacen en sus primeros tiempos en YouTube y usualmente es algo tratado como un momento sincero e inocente. Los primeros vlogs pueden ser también los videos más vinculados con la auto-expresión, como oposición a los que tienen por objetivo atraer audiencia, mantener suscripciones y obtener publicidad, aunque esas motivaciones estén presentes en algunos de ellos. Encontré estos “primeros vlogs” a través de una muestra azarosa obtenida a partir de las respuestas a un video sobre “como hacer un vlog” en el sitio [5], este video cuenta con aproximadamente 400.000 reproducciones y me ha permitido saber con certeza que aquellos

videos eran en realidad primeras experiencias de vlogging. (Si analizamos los canales de los usuarios no podemos tener esta seguridad ya que usualmente los primeros videos son eliminados por los mismos usuarios).

Las siguientes secciones están ordenadas temáticamente, investigando las diferentes formas de abordar la anatomía de un vlog. Busqué en el sitio videos que respondieran a tres preguntas: ¿Cómo hacer un vlog?, ¿Qué es un vlog real? y ¿Qué es un vlog?. A partir de esa búsqueda observé y categoricé los argumentos más populares.

Las últimas dos secciones se centran en tres controversias sobre la autenticidad de los vlogs. La primera involucra un debate que surgió cuando uno de los usuarios más populares del sitio, LisaNova, una comedianta, decidió empezar a publicar vlogs en su canal (ella es conocida por sus comedias de sketch, no por hablar de sí misma). Analicé sus vlogs y las respuestas en video que le enviaban los usuarios. La segunda es el análisis de los debates sobre *Lonelygirl15*, incluyendo los argumentos que sus detractores y sus fans utilizaron para desacreditarla o apoyarla sin importar si sus vlogs eran o no auténticos. Dentro de la discusión sobre *Lonelygirl15* hago un breve análisis sobre *Dax Flame*, quien ha utilizado a su favor las reglas del vlogging para insinuar que su personaje era real pero a la que sus sobreactuaciones la hacían contradecir estas insinuaciones.

## Bibliografía relevante

Este paper incorpora bibliografía de variadas disciplinas. En general, busca combinar argumentos producidos por los estudios culturales sobre la naturaleza artificial de la autenticidad y la realidad con la bibliografía sobre estrategias visuales en el cine. El debate sobre el rol del cine y su relación con la realidad es de largo alcance. Algunos teóricos han sugerido que la edición puede distraer o reforzar la realidad del film, con Bazin (1967) desconfiando del “editar” y a favor de hacer films “...sin perturbar la unidad natural de los mismos.” [6] Otros han defendido el uso de las técnicas del cine como la edición para alcanzar verdades más profundas (Eisenstein, 1957) [7]. El debate persiste en YouTube, con algunos usuarios defendiendo un acercamiento realista y sin ediciones y otros defendiendo la edición ya que se genera algo entretenido y está vinculado con la popularidad. Estos últimos están ganando el debate: de hecho es más popular editar que no hacerlo. Hay razones para esto: algunos argumentan que la edición es natural y que los espectadores la comprenden en tanto y en cuanto tenga sentido visualmente (“localmente comprensible”) dentro de la estructura del film (Hochberg y Brooks, 1996) [8]. Bordwell y Carroll (1996) plantean que las convenciones en la edición no son algo arbitrario y ayudan a los espectadores a comprender las narrativas. Sumado a esto, la edición puede hacer que un film parezca más veloz y sólido pero no necesariamente mejor (Penn, 1971). Más allá de la edición, la convención estilística más utilizada en YouTube es la del primer plano/mirada a cámara, un recurso ampliamente investigado por su uso en la generación de empatía (Rizzolatti y Sinigaglia, 2008) y en la persuasión de las personas (Galan, 1986).

La significación cultural de la “realidad”, específicamente en los nuevos medios, es otra cuestión y ha sido ampliamente debatida. Este trabajo estudia lo que los espectadores consideran real en un nivel intelectual o emocional, sin embargo el trasfondo de estos debates tiene que ver con cuestiones más profundas sobre lo que es real en un mundo digital. Las teorías se enfocan en

cómo los nuevos medios desafían las nociones de realidad y personificación y resaltan como las tecnologías digitales distorsionan la percepción sobre lo que es real y físico (Balsamo, 2000). En su ensayo *Will the real body please stand up?* Allucquere Rosanne Stone (2001) sugiere que un nuevo tipo de “cuerpo” surgirá desde la tecnología digital. N. Katherine Hayles (1999), reaccionando a la idea de que los cuerpos físicos pueden ser representados mediante texto y códigos de programación, hace un llamado a la “virtualidad personificada”, un reconocimiento a que los nuevos medios fuerzan la realizaciones de que la mente, el cuerpo, la materia y la información son construcciones, no cosas dadas. Esta investigación se sumará a estos debates mostrando como lo verdadero o falso (aun cuando los cuerpos físicos están presentes y animados) de lo online son solo extremos y que lo verdadero es cuestión de debate en algún lugar en el medio, como sugiere Hayles.

Muchos espectadores en YouTube están preocupados con lo que es real y auténtico en Internet. Las personas que se conectan a la red a menudo son escépticas respecto a lo que ven solo por si acaso. En Internet, sin embargo, especialmente con la distribución de sitios privados y personales como blogs, webcams o *liveblogs* y vlogs existe una expectativa de autenticidad, una esperanza de algo que sea “real”. Aun los que producen el contenido usualmente presumen de un tipo de “honestidad” casi revolucionaria (Serfaty, 2004). El deseo por la autenticidad es probablemente un intento de negociar a través de la pantalla, de reconciliar la cámara con la vivencia que está detrás de ella. Como nota Michelle White (2006) en su estudio sobre las mujeres y las webcams, mirar una webcam es una actividad “íntima”, “...el espectador se ve envuelto en la imagen en vez de ser capaz de comprender la representación completa”. [9] Las tecnologías de los nuevos medios le ofrecen a las personas la posibilidad de transmitir sus vidas privadas, prometiendo una experiencia humana y real mientras que disfrazan la naturaleza construida de la experiencia y la naturaleza construida de cualquier experiencia.

La construcción de la vida cotidiana ha sido ampliamente investigada. En las situaciones sociales, como señala Goffman, la gente adapta su comportamiento al ambiente, adoptando una “comportamiento predictivo”: “...cuanto más preocupado está el sujeto por la realidad que no está disponible a la percepción, más debe concentrar su atención en las apariencias.” [10] Esta adaptación de las apariencias siempre está ocurriendo, aún en Internet. Los espacios virtuales son análogos a los espacios reales en varios sentidos [11]. Sin embargo en cualquier situación hay una audiencia y un intérprete regulando su propia apariencia. En su trabajo sobre MySpace, Danah Boyd (2007) describe como las páginas individuales le permiten a los usuarios construir un perfil aceptable y recibir *feedback* inmediato de una audiencia (sus amigos).

La práctica del realismo en YouTube surge de una serie de convenciones, algunas de las cuales nacen con el movimiento Webcam (acercamientos de cámara hacia el actor de manera regular, mirada a cámara) y algunas otras surgen del cine y la televisión. Kristin Thompson (1988) señala que el realismo ha sido históricamente una reacción a las convenciones de Hollywood y la televisión. Algunos de los antepasados de YouTube son recientes, como el movimiento del Dogma 95 que privilegiaba la producción de bajo coste (Vinterberg y Von Trier, 1995) y otros surgen en los inicios del cine. A pesar del hecho de que no hay nada “natural” en las películas, la presunción ha existido desde entonces. Esta tradición sigue viva en la corriente de los *mockumentary* (falsos documentales), con ejemplos notables como *El Proyecto Blair Witch* y *This is Spinal Tap*. Ambas, a pesar de sus acciones de marketing tradicional han logrado

convencer a algunas personas sobre su veracidad (Telotte, 2001). En suma, mientras que los medios visuales se han esforzado a menudo en busca de la realidad, estos estilos han sido y seguirán siendo cuidadosamente planificados.

## Los primeros vlogs

Los primeros vlogs son los ejemplos más cercanos del slogan de YouTube “Broadcast yourself” (Transmítete a vos mismo), que usualmente se traduce en “expresate vos mismo” (En contraposición a transmitir eventos políticos o sociales). Como causa de este foco en el “uno mismo”, los primeros vlogs son lo que muchos considerarían como los ejemplos más puros de vlogging en el sitio. Argumentaría que es importante tener una comprensión básica y fundamentada de cómo se ve un vlog para poder comprender los debates más complejos que circulan alrededor de los mismos.

A pesar de la diversidad de videos en YouTube, los primeros vlogs tienen mucho en común en estilo y contenido. Analizando dos docenas de primeros vlogs, la mayoría excepto dos, presentan al vlogger mirando a la cámara. Eso puede parecer común, pero no es necesariamente el paso más natural en el proceso de hacer un video. Como se verá más adelante, algunos espectadores miran la pantalla de la computadora cuando hacen sus propios videos, miran su propia imagen, y no a la cámara. Mientras que muchos otros emplean una perspectiva en tercera persona. Los únicos dos videos que visualicé en los que el vlogger no miraba a la pantalla fueron uno en el que el usuario había hecho una presentación con fotografías y música y otro en el que se había usado un animal de peluche en vez de una persona para narrar el video.

Los primeros planos a la cabeza son la perspectiva visual más abrumadoramente popular en los primeros vlogs; solo una persona usó un plano entero del cuerpo, todo el resto utilizó encuadres del torso para arriba. Esto parece ser común ya que es la cosa más sencilla de hacer. Muchas webcams están incrustadas en las computadoras y si un vlogger usa la opción de “Direct cam upload” (subida directa de cámara) de YouTube, puede simplemente prender la cámara, decir algo y tener su video en la Web en minutos. Uno de los videos más cortos que vi, hecho por el usuario *CrazyKid000888000*, decía poco más que esto: “Acabo de obtener una camara y solo quería ver como salía esto” [12]. Esto aparentemente cumple con las condiciones mínimas de lo que es un vlog.

Además de estos dos aspectos, solo otras dos condiciones parecen aplicar: casi todos han brindado alguna información personal y han usado alguna edición (al menos dos cortes, según mi definición). El uso de la edición es muy interesante; como veremos más adelante, algunos se aferran a la percepción de que en YouTube los vlogs no deberían tener mucha edición, pero al parecer la mayoría de los vloggers, aún los primerizos, usan la edición. Además, decir algo sobre uno mismo es clave para el vlogging: los primeros vlogs incluyen algún tipo de información personal, un nombre es el mínimo común denominador. El segundo tema más popular son los intereses, incluyendo opiniones, gustos y desagradados, pasatiempos y raramente opiniones políticas (los primeros vlogs suelen ser en su mayoría apolíticos). Cuando se trata de información adicional a esta el consenso parece ser menor: temas como la profesión, la edad, la familia, las relaciones sentimentales o el estado de salud (una persona mencionó tener un desorden de déficit atencional) son menos frecuentes.

Menos comunes pero aún así algo populares son el texto en pantalla (la mitad de la muestra lo utilizaba), los efectos (manipular la imagen o el sonido de alguna manera), el uso de la música, hablar sobre planes futuros para el canal y hacer autoreflexiones sobre la práctica del vlogging (los últimos cuatro aparecieron en un tercio de los vlogs analizados). Categorizaría estos aspectos como aspectos conscientes del vlogging: indican que el vlogger tiene una concepción más formada de cómo deberían verse sus videos o su canal. Estos aspectos del vlogging, aunque comunes, están entre lo *real* y lo calculado (orientado a atraer a una audiencia). El texto en pantalla a menudo incorpora convenciones utilizadas en la televisión y en el cine: introducciones, créditos e inserts (un usuario direccionaba a sus espectadores a su página de MySpace). En el aspecto de los planes a futuro para el canal, algunos prometían publicar regularmente, como en la televisión. Uno de esos vloggers, MissusCracker hizo una autorreflexión en su video, quejándose de la cantidad de tomas e intentos previos de ángulos y sonidos exponiendo la naturaleza construida del vlogging.

Tan importante como lo que los vloggers hacen es lo que los vloggers no hacen. Esto incluye: mover la cámara, filmar en exteriores, filmarse con otra persona y usar fotografías. Eso solo fue hecho por unos pocos usuarios.

## Cómo vloggear

La división entre los vlogs de autoexpresión (primeros vlogs, siguiendo las reglas previamente mencionadas) y los vlogs diseñados para atraer la atención, un mercado o una audiencia, es amplia. Los YouTubers que brindan consejos sobre “cómo hacer un vlog” tienen más experiencia, más videos y más seguidores [13]. Sus consejos son altamente contrastantes con cómo se ven los primeros vlogs o los vlogs *realistas*. Estos YouTubers están más preocupados por hacer vlogs entretenidos y que sigan reglas predefinidas de edición. Su objetivo es la popularidad, aunque también se preocupan por la autoexpresión sin depender exclusivamente de ella. De esta manera, revelan la distinción entre los vlogs realistas y los buenos vlogs. Para hacer un buen vlog, estos usuarios señalan las mismas técnicas y sugieren que un buen vlog no es real de ningún modo, es pura construcción. Como dice sxephil, uno de los YouTubers con más suscriptores de todos los tiempos: “No hay tal cosa como la realidad en Internet. Solo existe la percepción de la gente sobre lo que es real.” [14] Sus videos están muy editados.

Las sugerencias sobre como hacer un vlog van desde las más rudimentarias hasta las más sofisticadas. Casi todos los vloggers que mencionan la cuestion del estilo plantean la necesidad de una iluminación y un sonido adecuados. Brookers, alguna vez señalado como el primer YouTuber estrella (Hardy, 2006), satirizaba la necesidad de una buena iluminación al grabarse hablándole a la cámara con una pantalla negra sobre su rostro. Sus otras recomendaciones tenían que ver con la idea de mirar a la cámara y no a la pantalla, una sugerencia retomada por otros usuarios y con la importancia de mantener los videos cortos. Además de la iluminación y el sonido, las dos sugerencias más populares, unos pocos mencionaron la idea de hacer muchos cortes de cámara y cambiar el encuadre y la posición del cuerpo entre los cortes. *Blade376* se refirió al estilo de edición en YouTube como “edición ocurrente”: cortar los “ehhhmm” y los “mmm” para hacer que los videos se vean más veloces y divertidos. (Un punto que retomaron varios

usuarios más). Sxephil recomienda el uso de la música y de los efectos visuales para llamar la atención. Además de la edición y el estilo, muchas otras recomendaciones se enfocan en cómo entretener. Por lejos la sugerencia más común es la que tiene que ver con tener un plan para el video: abstenerse de irse por las ramas, tener notas o un guión, probar los chistes previamente con amigos, tener alguna idea para el canal, no ser autorreflexivo y elegir un tópico. *Vividedge06* da una lista de ideas: quejarte de otro YouTuber, polemizar sobre la cultura popular, los eventos del momento y la música. *Wherethebrain* lleva la idea hasta la conclusión última: no hablar de quien sos ni de los detalles de tu vida. *dumands1* va más lejos y plantea que los usuarios “actúen” o “sean otra persona.” [15] De hecho, la sugerencia menos frecuente fue “sé vos mismo”. Observando los canales de YouTube más populares se vuelve claro el porqué: los vloggers top actúan de manera explícita o hacen comedia y están descaradamente orientados a atraer a una audiencia.

## Vlogs realistas

Esta sección estudia vlogs autocalificados como “realistas” e intenta definir y describir un vlog real o realista.

Como los primeros vlogs, cada vlog se compone de un primer plano a la cabeza y al vlogger mirando a la cámara. Los vloggers hablan sobre los detalles de su vida, en contraste con las sugerencias de los vloggers más habilidosos de no hacer eso: Yesitsconor habla sobre su nuevo corte de pelo, su calculadora personalizada y cuenta que asistió a una “rave” en una tienda Apple. Algunos videos son declaradamente no planificados (dos de ellos hacen referencia explícita a esto) y un usuario, *Lizziethecreepy*, declara no tener idea de lo que está haciendo [16]. Varios otros vloggers cuentan historias, la mayoría de ellas cortas, sobre eventos recientes en sus vidas. Un usuario, *Shrinkinglaura*, habla sobre su viaje a México para hacerse una cirugía de estomago y compara el sistema de salud de los Estados Unidos con el de México [17].

El concepto de “vlog realista” es lo suficientemente coherente como para ser satirizado. El usuario *DanteCWB* utilizó un acercamiento sarcástico a los vlogs realistas con una música sentimental y hablando de los “dramas” de su vida o de la falta de ellos: “¡en serio, mi alma se está derramando!” [18]. De todas maneras, para que la sátira funcionase tuvo que mirar a cámara y encuadrar su rostro en un primer plano (Para exagerarlo puso su cabeza muy cerca de la cámara).

Otro video posteoado por una estudiante de Antropología mostraba clips de varias reacciones a la saga de *Lonelygirl15* (discutida más adelante) y extraía citas sobre lo que las personas “reales” asumían en YouTube [19]. Uno de los videos dramatizaba la importancia del debate real/falso en el sitio mostrando a Renetto, un vlogger muy influyente, diciendo “¡YouTube no es solo para cosas falsas! ¡Es para cosas reales!” Para cuestionar la *realidad* de los vlogs, el video resalta a YouTubers discutiendo la configuración de sus cámaras y el uso de maquillaje. En general, el foco en la autoexpresión y la interacción verdadera con la comunidad está respaldada por un estilo.

## ¿Qué es un vlog?

Cuando se refieren a la cuestión de *¿Qué es un vlog?*, los YouTubers se enfocan en su sentido como medio de comunicación más que en sus atributos visuales o estilísticos. Los vlogs son una manera de conectarse con otras personas y expresarse a sí mismos: "Todos alrededor del mundo, hasta el otro lado del mundo pueden mirar lo que tenés para decir", dice el usuario *atomsound* en un video [20].

De los 11 videos que encontré definiendo un vlog, la mitad de ellos se referían al estilo. Aún dentro de estos, la mayoría no coincidían en la duración: algunos decían que cuanto más corto mejor, otros definían que al menos una oración era suficiente y otros lo planteaban como algo indefinido. Sobre la edición, *andymooseman* tiene un argumento específicamente relevante en contra:

"Deberías ver a una persona real...cuando está muy editado...no podés estar seguro de lo que te estás perdiendo y entonces probablemente no sea verdadero... Realmente debería ser cualquier cosa que te salga...Podés tener blogs planificados, puedes tener vlogs no planificados... Estamos haciéndolos a medida que se nos ocurren y en el proceso. Estamos creando el standard... Algunos de los mejores vlogs están sin editar." [21]

Esto es percibido como algo sabido sobre la cuestión de los vlogs y la edición, pero no siempre se traslada a la práctica. En esta declaración, *andymooseman* conecta el estilo de los vlogs reales (falta de edición) con la expresión individual y de la comunidad, implicando que editar es anti-comunidad, poco sincero o como se verá más adelante, orientado a un mercado. Sin embargo, incluso este planteo no deja de tener sus detractores. Un usuario popular, *Xelanderthomas*, como respuesta a la reacción contra la celebridad de YouTube *LisaNova* cuando empezó a postear vlogs, publicó un extenso descargo contra la creencia de que la edición mata la autenticidad de los vlogs [22].

## LisaNova y el debate del vlog

El principal argumento de *Xelanderthomas* era que un vlog puede ser lo que un usuario quiere que sea: no hay restricciones en lo que puede ser. *LisaNova*, un usuario top de YouTube con más de 100.000 suscriptores, apenas había comenzado a publicar videos personales (a diferencia de sus anteriores producciones que eran en mayor medida comedias) y algunos de sus fans la acusaban de falta de sinceridad. En su respuesta, *Xelander* expuso las reglas de vlogging: ser "real" y espontáneo, no editar, no actuar, no planear o diagramar, no utilizar títulos, efectos o cambiar vestuarios, todas las convenciones estilísticas suponen afirmar un *yo* real. "¿De quién viene este antiguo libro de reglas?", se preguntaba. En ese momento, *LisaNova*, tratando de calmar a sus fans, explicó en cámara que ella no estaba siendo falsa al vloggear, lo cual *Xelanderthomas* encontró ridículo y le respondió: "Tengo que sentarme aquí y explicarles si estoy siendo real y lo que soy y no soy: ¡vayanse a la mierda!"

La controversia alrededor del vlogging de LisaNova giraba en torno a ser "mala" vloggeando, o más bien, a no ser muy interesante como persona. Curiosamente, porque ella era una actriz y animadora antes de ser una vlogger, seguir las reglas del vlogging –no editando, mirando a cámara, hablando de su vida, no planificando qué decir, siendo mundana– la llevó a que la acusen de falsedad. No era la propuesta original de su canal según parecía, (como sí ocurría con Lonelygirl15) ella sólo estaba siguiendo las reglas para parecer auténtica, construir su base de suscriptores y solidificar su mercado. Ella dijo en un video:

"Algunos... están sugiriendo que este vlog o que yo vloggee es algo falso o que es una conspiración o que lo estoy haciendo como una broma, y yo sólo quiero decir que no es verdad, estoy siendo honesta, ehh, y esta soy sólo yo vloggeando, y sé que suena raro que yo sea mala en ello... Me recuerda a cuando empecé en YouTube hace dos años, y no sabía qué hacer la primera vez".[23]

*LisaNova* fue percibida como tímida, una revelación inesperada para sus fans, quienes sólo conocían su escandalosa personalidad cómica. De hecho, tal vez su timidez, buena para la mayoría de los vloggers, era percibida como una actuación. La mayoría de las respuestas a sus vlogs eran menos apasionadas que las de *Alexander* (no hubo respuestas negativas al vídeo, es posible que *LisaNova* haya borrado videos de críticas). Los usuarios se centraron principalmente en el asunto de ser reales y sinceros, todos estaban de acuerdo en que *LisaNova* estaba siendo real. Sin embargo, había comentarios acerca de que la noción de vlogging era "difícil". Algunos concordaron con que era difícil y otros dijeron que no lo era ya que no hay tal cosa como un mal vlog. La discusión sacó a relucir algunas de las contradicciones del vlogging: los usuarios reconocen que hay reglas para vloggear (es decir, es difícil porque hay reglas a seguir) y sin embargo, lo perciben como un modo de auto-expresión que está más allá de las críticas: "No creo que estés haciendo un mal trabajo, y no creo que seas mala en ser como sos", dijo el YouTuber zbrack. [24] Al mismo tiempo, las normas son bastante claras, según *Leopopeo*: "Sentarse allí, delante de la cámara y seguir siendo interesante y mantenerse y aún así saber qué decir, sin la necesidad de escribirlo todo en un guión es realmente una gran cualidad. ¡Y creo que la tenés!" [25] Aquí, se refiere a las cualidades de los vlogs reales (ser espontáneo, plantarse frente a la cámara) pero también a los planeados y orientados a las audiencias, ya que si es el "verdadero yo" el que está transmitiendo, tiene que tener la libertad de decidir escribir un guión o no. Del mismo modo, *InfoDissemination*, quien estuvo de acuerdo en que el vlogging era difícil, ya que no estaba guionado y una persona podía "estropearlo", describió sus vlogs como "puros, aburridos, monótonos, sin edición, o mayormente sin editar. No pongo ni mucho tiempo ni esfuerzo en los videos hasta este momento. Esto es, básicamente diversión". [26] Los vlogs realistas no son interesantes, editados o guionados, exactamente lo que el de *LisaNova* y otros primeros vlogs eran. Estas son expresiones supuestamente "puras" de sí mismos, como los primeros vlogs, pero las reglas implican restricciones, que son supuestamente del dominio de los vlogs impersonales y centrados en el mercado.

## Lonelygirl15 y Dax Flame: Vloggers pícaros

Esta sección final examina cómo los temas discutidos hasta ahora se tratan en la práctica. La historia de *Lonelygirl15* es indiscutiblemente uno de los primeros incidentes significativos que discutieron la autenticidad y el realismo en YouTube. La genialidad de los creadores de *Lonelygirl* -la empresa EQAL- fue su capacidad para enmascarar un "vlog falso" -destinado a conseguir una audiencia y un mercado- dentro de una estética de "vlog realista" -centrado en la auto-expresión y la sinceridad, reforzado con el uso de estilos visuales tradicionales. La relación entre los principales debates y partícipes en el incidente trae a la luz más reglas de los vlogs reales, como la falta de profesionalismo (calidad de la película, montaje) y la mala actuación, la irregularidad de posteos, la falta de atractivo del vlogger, la eliminación de los intereses corporativos (hoy en día pocos canales populares, incluyendo a *Fred* y a *WhatTheBuck*, hacen publicidad de productos), y la ausencia de misterio y del flujo narrativo [27] (Stelter, 2008; Albrecht, 2008).

La primera entrega de la serie *Lonelygirl* era algo simple – sin decorado - sólo su cara mientras hablaba sobre su identidad. La simplicidad del vídeo parece, en retrospectiva, ser un esfuerzo conjunto para construir una normalidad: "Esta es la historia de una chica normal, una chica que puede encontrarse en cualquier lado. Su nombre es Bree. Ella tiene 16 años. Ella es linda, pero un poco nerd ... inocencia pura, imaginativa, poco más que un ratón de biblioteca", la describe la serie. [28] (*Lonelygirl15* "Lonelygirl15 Temporada 1 Crónica "). Lo que los primeros videos demuestran es cómo es posible crear de manera deliberada las condiciones de un "verdadero" video blog. Incluso diferenciando la serie de las series de televisión, Miles Beckett, uno de los creadores, da fe de que el realismo producido online tiene sus propias reglas: "El blogging funciona, como también funciona el hablarle a la cámara y los personajes filmándose en video- todo esto es crucial. En la televisión no importa dónde está la cámara, pero en historias como esta, en donde la idea es que el personaje sea alguien real, tenés que explicar hasta como ella puede subir el video y así sucesivamente" (Armstrong, 2007). Beckett afirma claramente que "hablar a cámara", como lo que el personaje de Bree hace consistentemente en los primeros vídeos, y "hacer que los personajes/actores filmara los episodios ellos mismos", era "crucial " para la creación de algo realista. Bajo estas condiciones, los primeros planos se convierten en un método para la producción del realismo, al igual que los "primeros vlogs" mencionados anteriormente. Que Bree también hable de sus intereses y un poco -pero no demasiado- sobre sus antecedentes, como se hace en otros de los primeros vlogs, refuerza el realismo en la publicación.

Aunque Beckett y los demás creadores convencieron con éxito a miles, sino a millones de espectadores que el vlog *Lonelygirl* era "real", muchos criticaron su uso de las convenciones. Brian Fleming, un director de cine independiente y un temprano fan de la serie, es ampliamente citado como el que aportó el análisis más detallado del fenómeno de YouTube antes de que el show fuera finalmente exhibido (aunque él no fue el primero en sugerir que era falso). Para Fleming que *Lonelygirl* haya "evitado y evite todos los toques de profesionalismo" fue una simple estrategia [29]. La "profesionalidad" en esto es irreal. Fleming dice que *Lonelygirl* se convirtió en irreal cuando los espectadores empezaron a darse cuenta de que la luz estaba demasiado bien ejecutada y la calidad de video y sonido demasiado nítida. "Los vídeos reales de cámara web

tienen defectos", escribió [30]. También dio las recetas específicas para YouTube. Los vloggers reales, señaló, no publican vídeos constantemente: "... Ellos no tienen un flujo constante de vídeos de aspecto similar, en un horario regular ", que, por supuesto, es el formato de la televisión [31].

Los espectadores también se dieron cuenta de esta tensión entre profesionalismo y vlogging independiente, solo algunos pocos sospechaban desde el principio que el vlog podría tener productores. Ellos lo veían como algo no profesional y el vlogging no profesional era real y verdadero. Como escribió una fan de *Lonelygirl* en el blog *Medium* del New York Times: "...parte del atractivo es el tipo de entretenimiento *hágalo usted mismo* que ellos (los YouTubers) proporcionan. Sabemos que viene de ellos y no de un equipo de producción de la empresa ...." (Heffernan, 2006). Esta declaración reitera la afirmación de que el atractivo de *Lonelygirl* era su falta de construcción deliberada. Muchos comentaristas se hicieron eco de este sentimiento. A finales de julio, cuando el *Times* empezó a insinuar la controversia, pocas personas hicieron suyo el argumento basado en el juego sucio. La inmensa mayoría de los espectadores no fueron cínicos, inclusive en una actividad llena de cinismo como es comentar videos y blogs. El público prestaba especial atención a la falta de "defectos" en los primeros videos, pero esto no siempre se traducía en sospechas sobre de su autenticidad. Como uno de los primeros comentaristas dijo, celebrando la edición: "gran personalidad, por cierto. ¡Y muy buenas habilidades de edición! ¿Aprendiste eso en tu casa, también? :)" [32]. Otros señalaron cosas similares, y uno hasta preguntó por el programa que utilizaba para editar los videos [33]. Está claro que los creadores habían imitado el estilo de YouTube de manera bastante acertada. Los primeros cientos de comentarios sobre el primer video de *Lonelygirl* eran bastante festivos, ni uno sugería alguna sospecha sobre su autenticidad.

Sin embargo, incluso antes de un largo análisis de Brian Fleming, algunos críticos del blog señalaron la alta calidad de los videos: "Esto obviamente es falso, parece editado muy profesionalmente y los aspectos no profesionales del mismo parecen muy falsos y calculados", notó una persona en la primer publicación [34]. Lo más notable fue la crítica de *gohepcat*, un YouTuber al que se le atribuye el primer vídeo con una diatriba temprana contra el vlog. Stephen Hill, conocido en Internet como *gohepcat*, criticó de la serie "la iluminación fuerte y el diálogo sin fisuras". "Nunca he visto nada continuar durante semanas sin que la gente sea capaz de destruirlo" (Fine, 2006). Debido a que la publicación de *Lonelygirl* se produjo no mucho después del inicio de YouTube, los espectadores estaban acostumbrados a la edición descuidada y a la gente aún más descuidada [35].

Curiosamente otra característica visual que perturbó a algunos espectadores críticos era el atractivo de Bree. Desde el principio, Bree, era cada tanto descripta por la prensa como "de mirada inocente" y "linda", se había convertido en la fantasía de miles en el sitio. En la mayoría de los casos, esto ayudó a que el vlog, como lo sigue haciendo, se convierta en popular y probablemente centro de las primeras críticas. Sin embargo, no todos fueron golpes. En su segundo blog, un comentarista, claramente de la minoría, dijo: "ella es linda estilo actriz infantil, no linda estilo chica cualquiera" [36]. Esta idea de que Bree no era "una cualquiera" – cuando una parte importante del realismo es parecer del montón [37] - sería un factor en su contra. Las referencias a las miradas sobre Bree como prueba de la falta de sinceridad se intensificaron

hasta que el proyecto se destapó oficialmente. En la deconstrucción de la serie, Fleming observó cómo el atractivo de Bree era una indirecta de marketing corporativo, con el interés empresarial visto automáticamente como anti-real: "Ella es super linda, y además super inteligente...", "... Ella es bastante inocente y no anda saliendo con un montón de chicos...". En otras palabras, es *exactamente el tipo de chica sobre la cual los jóvenes en YouTube fantasearían* (énfasis en el original) (Fleming, 2006). Incluso antes de Fleming, los bloggers sospechaban que su atractivo era sospechoso: "¡Todo lo que necesitas saber es que esta chica es ridículamente linda! Por lo tanto, ella es una actriz y le pagan" (Evil Genius, 2006). Lógicamente, no debe haber ninguna correlación entre la apariencia y la autenticidad, pero esta asociación, generada por la percepción de la televisión y el cine, parece lógica para una serie de personas.

En YouTube los vloggers no se supone que actúen o interpreten personajes, deben ser misteriosos o recordarle a los espectadores de la presencia de la cámara, si quieren verse como reales. Todo esto le recuerda al espectador de una narratividad, que promueve e implica una construcción.

El ejemplo más claro de esto está en la conclusión de Brian Fleming sobre un video de *Lonelygirl*, que aunque fue escrita dos semanas antes de la revelación de los creadores, resultó ser del todo correcta. En el video titulado " Probablemente no debería publicar esto..." Bree y su amigo Daniel, un adolescente que luce torpe, que en el show edita sus videos y se enamora de Bree, tienen una pelea. Para Fleming, este video demuestra una ruptura en la narrativa, por lo tanto pone de relieve que existe una y la inconsistencia del personaje, que pone de relieve el hecho de que son personajes (Fleming, 2006). En primer lugar, dice Fleming, la pelea no se habría registrado. Daniel dice que en el video deberían apagar la cámara, mientras que Bree dice que eso no importa. Esta continuación, pone en duda por qué el video fue publicado en primer lugar, ya que Daniel edita todos vlogs de Bree: "Ellos acaban de tener una pelea, y no es creíble que Daniel fuese entonces felizmente a editar el vídeo para ella", sobre todo después de expresar su oposición [38]. Ambas fallas características destacan lo que vlogs auténticos no se supone que tengan: personajes, narrativa, y edición: "El personaje de Bree en realidad no publicaría esto. Pero los productores necesitan llegar a un punto con la historia, así que tienen que hacer que sus personajes hagan algo que en la realidad no lo harían. Los personajes leen sus guiones" (Fleming, 2006), y en lugar de reconocer la naturaleza del guión de la vida cotidiana (Goffman, 1959), los espectadores leen inevitablemente a los personajes como no reales.

*Dax Flame* es todavía un mejor ejemplo del poder de la actuación para plantear cuestiones acerca de la realidad. Los videos de Dax han sido desde el inicio "raros". A diferencia de *Lonelygirl*, él se ha pegado en gran parte al tradicional género "yo delante de la cámara" y sólo rara vez hizo vídeos editados con estilo narrativo, así las cuestiones de estilo son menos relevantes que las del personaje y el contenido. Es difícil describir su actuación, excepto para decir que se asemeja a la conducta de una persona con una discapacidad mental o de aprendizaje [39]. Su comportamiento peculiar generó sorpresa casi de inmediato, lo que provocó que el cuarto comentarista en su primer video post anuncie escepticamente: "Y así, el nuevo género de los videoblogs *LonelyGirlesques* comenzó. Al menos estos son divertidos". [40] Poner a *Dax* en el linaje de *Lonelygirl* fue un intento de marcarlo como ficticio. Casi toda la crítica de *Dax*

*Flame* se ha centrado en este tema, y muchos se preguntan hasta que punto él estaba "actuando". Mientras que el estilo es menos crucial cuando se analiza a *Dax Flame*, estas críticas de "actuación" se convirtieron en filosas en otro de sus primeros videos, en el que Dax primero intentó hacer una "película", un breve remix de Superman [41]. Después de esto, dijo un comentarista: "Realmente tenía mis dudas acerca de si esto era un verdadero blog. Pensé que eras sólo un actor. Entonces vi esto y me reí hasta el cansancio ... Ahora estoy seguro de que sos un actor", y otro comentarista lo llamó "Lonelyboy15" [42] La introducción de lo que sería un clip narrativo -esta vez anunciado por el propio vlogger como una "película" – fue lo que llamó la atención sobre su actuación y fue lo que al fin levantó sospechas.

Lo que hizo surgir las sospechas de "Dax no es real" fueron las revelaciones -no hay nada confirmado - sobre el "nombre real" de Dax. En su primer video, Dax declaró que su nombre era Bernice Jauch III, un punto que resaltó por tener un amigo de visita en su casa que lo llamó en un volumen casi inaudible "Berenice" [43]. Pronto, sin embargo, algunos bloggers entusiastas encontraron fotos de él en el sitio web de un equipo de béisbol, con el de nombre Madison Patrello [44]. Este dato no probaba nada. Simplemente sugería que estaba usando un seudónimo, un punto que no perdieron de vista algunos comentaristas: "Esto no prueba que sea ficticio, sólo ha utilizando un nombre falso... Se podría llamar Madison Patrello y todavía actuar como un \*\*\*\*\* en la vida real como lo hace en sus videos ". [45] Sin embargo, el uso de otro nombre, para muchos, puso énfasis en la idea de Dax como un "personaje". Como señaló el blogger Steve Higgins:

"OK, entonces Dax mintió sobre su nombre, él es de hecho Madison no Bernice, esto me deja bastante seguro de que está actuando. Las cosas que realmente me lo confirman es que en los vídeos de Dax estilo películas cinematográfica como "¡El matrimonio del Secuestro!" y "Los besos son para siempre" y en el video de LisaNova "LisaNova en YouTube" en el que Dax aparece, él está obligado a actuar y cuándo está actuando su personaje es idéntico a cuando hace de Dax". [46]

Su referencia a los videos estilo película cinematográfica- más estilizados y narrativos que los otros - subraya esta preocupación por la actuación y la edición; aún a pesar de que en esos vídeos su incapacidad para entrar en el personaje podría ser una señal de que no está actuando en todos sus otros videos, Higgins lo interpreta en sentido contrario.

En el caso de *Lonelygirl*, el personaje no era lo único que se interpretaba como ficticio; otra anomalía provocó especulaciones de que el espectáculo no era real: un misterio. Pronto quedó claro para los usuarios de YouTube que la "religión" a la que Bree siempre se refería como la razón por la que no podía salir de su cuarto nunca iba a ser revelada. Esto trajo especulaciones sobre cual era esa religión - cuestión que surgió en los primeros comentarios de los videos - y luego se empezó a pensar que esta misteriosa religión era, de hecho, el productor de los videos. Una de las primeras críticas a *Lonelygirl*, publicada sólo una hora después de la sutil sugerencia del New York Times de un engaño, citó la misteriosa religión como causa de falsificación: "Lonelygirl15 es una fachada para la iglesia mormona", dijo claramente el blogger [47]. El misterio continuó cuando los espectadores notaron una foto de quien parecía ser Aleister Crowley (NdT: Mago ocultista inglés que fundó a filosofía religiosa de Thelema a principios del SXX) en el fondo.

Que la cámara se hubiera enfocado sobre la foto disparó algunas alarmas, pero fue la referencia al ocultismo la que concluyó el debate para algunos fans (Esto resultó ser certero. Cuando el misterio alrededor de Bree finalizó, la serie *Lonelygirl* y su spin-off británico *Kate Modern* terminaron enfocándose en cultos secretos y conspiraciones religiosas). No obstante, la presencia de un "misterio" en una comunidad basada en la autenticidad y la sinceridad (YouTube) alarmó a algunos espectadores.

Las consecuencias del embrollo de *Lonelygirl* llevaron a algunos serios cuestionamientos sobre YouTube, y una desilusión general sobre la autenticidad entre sus usuarios. Varios de los vloggers más populares e influyentes del sitio - más precisamente Renetto y HappySlip - se sintieron obligados a verificar su autenticidad [48]. Si la situación se tradujo en algo, fue despertar a los usuarios de las realidades de los vídeos en línea: los vlogs no son "reales" en un sentido puro, detrás de la cámara, las motivaciones siempre van más allá de la mera autoexpresión.

## Conclusion

"Lonelygirl15 es un reflejo de todos. Ella no es más real ficticia que las partes de nuestra personalidad que elegimos mostrar (u ocultar) cuando interactuamos con las personas que nos rodean "-. Los Creadores [49]

Los creadores de *Lonelygirl* publicaron este mensaje en un sitio de fans apenas apareció la noticia sobre la "falacia". La declaración resultó ser más predictiva que lo que probablemente se imaginaban. Después de que se hicieron públicos, la audiencia de la serie permaneció constante o aumentó. Un año y medio después de que el espectáculo se hiciera público, recibieron U\$D5 millones para producir más programas en línea además de *Lonelygirl* y *KateModern* (Ali, 2008). El espectáculo siguió siendo popular por un año más: "Bree nunca pudo escapar de su soledad, pero esta variedad de entretenimiento en línea tiene más amigos que nunca antes" (Zumbrun, 2007).

El éxito de *Lonelygirl15* revela algo interesante sobre la búsqueda del realismo en Internet y en los medios en general. Mientras que muchos estaban obsesionados con descubrir el misterio de *Lonelygirl*, otras personas en blogs y en comentarios en su propio blog, indicaron: "no me interesa si es real o falsa." Un blogger cuya opinión sobre la serie ha sido ampliamente citada resumió este sentimiento bastante bien:

"Quizás de manera egoísta, pero me importa muy poco si Bree y Daniel encajan en la categoría "realista". Estoy poco interesada en saber quienes son para así poder proclamar que Bree, en particular, es super talentosa y para desearle una carrera en Hollywood. Pero si estoy interesada en desmontar cualquier intento de un importante gurú del marketing que nos incluya a vos y a mi en alguna campaña viral de marketing retorcida y prolongada" (*milowent*, 2006)

Muchos espectadores se molestaron más por la perspectiva del marketing corporativo que por la autenticidad o falsedad. Que los creadores reales del show fueran jóvenes, independientes, futuros productores interesados en construir un show basado en una comunidad parecía aliviar las preocupaciones. La batalla era por el espíritu de YouTube como una compañía de medios anti-masiva, algo que Jean Burgess y Joshua Green (2009) han explorado. Como lo planteó el blogger Alyson Fallon (2006): "Si este nuevo video blog es falso, faltará mucho para que el contenido de YouTube se convierta en algo como "Mono o artista" de Letterman (La respuesta en caso de que te estés preguntando es siempre mono)". Letterman equivale a "entretenimiento masivo", a diferencia del entretenimiento "íntimo" y propulsado por la comunidad de YouTube.

Estos debates conllevan implicaciones más amplias. Si juzgamos los videos de *DaxFlame* y *Lonelygirl15* por sus comentarios, a muchas personas les importa poco la verdad o la falsedad pero les importa mucho la resonancia intelectual y emocional. Es posible que estos dualismos, como real o falso, sean simples misterios rellenando las ansiedades sobre el arte y la actuación en la era digital. Muchos comprendieron que la mayoría de los YouTubers están actuando y fingiendo en algún grado. Lo que importa más es si esta actuación despierta intereses y expande la cabeza. Como una de las vloggers decía sobre *DaxFlame*: "Creo que es genial que una chica de 15 años pueda capturar la imaginación de millones de personas, tener a millones de personas tratando de entender. Fantastico. Sigue así amiga...No me importa si sos falsa." (*ImReallyaGeek*, 2007).

Tratando de explicar la complejidad de la experiencia *DaxFlame*, otro vlogger dijo que la audiencia de los 15 años de edad se divide en dos campos:

"La gente lo entiende o no lo entiende. O estás mirándolo porque piensas que es un completo idiota y que no entiende el mundo que le rodea... Y ahora esas personas están empezando a cambiar desde el primer campo hacia el segundo campo. Están empezando a darse cuenta ahora de que él está fingiendo, pero aún no pueden ver el contexto, y todavía no lo aprecian por la actuación que está haciendo. Esto es actuación, una gran actuación y lo disfruto." (*Archibot*, 2007).

Para esta persona, la actuación es lo único que importa. Lo realmente importante es el hecho de actuar en la vida cotidiana, de su naturaleza construida. Esto no significa que los artistas estén mintiendo. Mientras un vlog o video se las arregle para capturar la imaginación y vincularse emocionalmente, su verdadera realidad puede ser irrelevante. Si hay una nueva etapa en el desarrollo de videos personales en línea, esta puede ser la dirección que vayan a tomar.

## Sobre el autor

Aymar Jean Chrstian es estudiante de doctorado de la Annenberg School for Communication en la Universidad de Pensilvania. Investiga sobre series Web, YouTube, televisión y cine.

Correo electrónico: ajean [arroba] asc [punto] upenn [punto] edu

## Notas

1. <http://www.youtube.com/lonelygirl15>.

2. Jenkins, 2006, p. 17.

3. Tomé una pequeña muestra por unas pocas razones. En principio, con millones de videos en el sitio, cualquier intento de representatividad se prestaba a sospechas (De todas maneras estos intentos son válidos). Además, el objetivo de este paper no es generalizable, sino que intenta ofrecer maneras de pensar sobre el vlogging y los debates sobre la autenticidad. Veo este proyecto como algo etnográfico, no cuantitativo. Por último, no hay muchos vlogs que se auto identifiquen como “vlogs realistas” o “primeros vlogs” o que ofrezcan sugerencias de como hacerlos.
4. Hice esto para no imponer mis propias lecturas sobre lo que es un vlog realista. En otros casos esto es simplemente práctico. Los “primeros vlogs” por ejemplo, son difíciles de detectar ya que los usuarios eliminan esos videos. Por lo tanto, usé las descripciones de los mismos usuarios.
5. Blade376, “How to make your 1st Vlog! START TODAY!” (24 March 2007), en <http://www.youtube.com/Blade376>.
6. Ver Bazin, 1967, p. 38.
7. Ver Eisenstein, 1957, pp. 10, 37–40.
8. Hochberg and Brooks, pp. 380–381.
9. White, 2006, p. 78.
10. Goffman, 1959, p. 249.
11. Podemos pensar en esto como una conversación entre iguales o hasta como una clase (en donde una persona tiene autoridad sobre otra, que de hecho es el caso con los blogs y demás en YouTube ya que el usuario puede eliminar comentarios, cerrar conclusiones, etc.); Goffman, 1959, pp. 194–195.
12. CrazyKid000888000, “Re: How to make your 1st Vlog! START TODAY!” (31 July 2008), en <http://www.youtube.com/CrazyKid000888000>.
13. Algunos de los 15 usuarios a los cuales les investigué sus video tutoriales sobre como hacer vlogs tienen cientos de miles de suscriptores.
14. Sxephil, “How to get a popular show/series/vlog” (20 November 2007), en <http://www.youtube.com/sxephil>.
15. dumands1, “How to make a vlog dumands1 style” (18 August 2008), en <http://www.youtube.com/dumands1>.
16. lizziethecreepy, “My first real vlog?” (20 June 2008), en <http://www.youtube.com/lizziethecreepy>.
17. shrinkinglaura, “First REAL vlog!!!!” (28 September 2007), en <http://www.youtube.com/shrinkinglaura>.
18. DanteCWB, “A REAL vlog” (14 February 2007), at <http://www.youtube.com/DanteCWB>.
19. thepoasm, “Authenticity on the Tube” (22 May 2007), en <http://www.youtube.com/thepoasm>.
20. atomsound, “What is a vlog?” (14 January 2007), en <http://www.youtube.com/atomsound>.
21. Andymooseman, “What is a vlog?” (6 August 2008), en <http://www.youtube.com/andymooseman>.
22. Xelanderthomas, “Anti–vlog rant” (12 April 2008), en <http://www.youtube.com/Xelanderthomas>.
23. LisaNova, “Lonesome Rhodes” (9 April 2008), en <http://www.youtube.com/LisaNova> y <http://www.youtube.com/LonesomeRhodes>.
24. zbrack, “Re: Lonesome Rhodes,” en <http://www.youtube.com/zbrack>.
25. Leopopeo, “Re: Lonesome Rhodes,” (11 April 2008), en <http://www.youtube.com/Leopopeo>.

- [26.](#) InfoDissemination, “Re: Welcome to LonesomeRhodes!!!” (10 April 2008), en <http://www.youtube.com/InfoDissemination>.
- [27.](#) Tanto Fred (<http://www.youtube.com/Fred>) como Michael Buckley (<http://www.youtube.com/WhattheBuck>) están tan por encima del resto que su autenticidad no está en cuestión.
- [28.](#) Es un poco erróneo llamar a estos videos episodios, ya que pocos duran más de tres minutos y están deliberadamente contruidos para ser casi lo opuesto a la televisión: pocos cortes, iluminación consistente, etc.
- [29.](#) Fleming, “Lonelygirl15 jumps the shark,” en <http://www.brianflemming.org/archives/002277.html>.
- [30.](#) *Ibid.*
- [31.](#) *Ibid.*
- [32.](#) Lonelygirl15, “First blog/Dorkiness prevails,” en <http://www.youtube.com/lonelygirl15>.
- [33.](#) Los creadores lograron explicar el tema de la buena edición teniendo a Daniel, el amigo de Bree, editando los videos.
- [34.](#) Lonelygirl15, “First blog/Dorkiness prevails.”
- [35.](#) Finalmente, aun después de las constantes criticas sobre que la calidad de producción era muy buena, el New York Times confirmó que los creadores habían usado una cámara hogareña e iluminación natural. Heffernan, 2006. “Applause for lonelygirl15, and DVD Extras.”
- [36.](#) Lonelygirl15, “Purple monkey,” at <http://www.youtube.com/lonelygirl15>.
- [37.](#) Thompson, 1988, p. 204.
- [38.](#) Lonelygirl15, “Purple monkey,” at <http://www.youtube.com/lonelygirl15>.
- [39.](#) Esto llevó a que muchos bloggers y comentaristas le preguntaran si tenía autismo o síndrome de Asperger.
- [40.](#) DaxFlame, “My first video diary entry” (2 January 2007), en <http://www.youtube.com/DaxFlame>.
- [41.](#) DaxFlame, “First motion picture” (14 January 2007), en <http://www.youtube.com/DaxFlame>.
- [42.](#) *Ibid.* Lonelyboy15 de manera irónica estaba bastante acertado ya que sus videos raramente tenían otros “personajes” y él tenía alrededor de 15 años.
- [43.](#) DaxFlame, 2007. “Eighth video blog entry: Jacob is at the door!” (3 January), en <http://www.youtube.com/DaxFlame>.
- [44.](#) Steve Higgins, 2007. “Who is Dax flame? (Genius of psycho?)” (10 September), at <http://higgypopuk.blogspot.com>. Ver también ImReallyAGeek, 2007. “Madison ‘Daxflame’ Patrello” (13 May), at <http://www.youtube.com/watch?v=ymcYgWNs2zw>.
- [45.](#) Digg, 2007. “YouTube star DaxFlame exposed! Watch!”
- [46.](#) Higgins, 2007.
- [47.](#) Evil Genius, 2006. “Reverse psychology: Advertising for the enemy.”
- [48.](#) Thepoasm, “Authenticity on the Tube.”
- [49.](#) Glaser, 2006.

## Referencias

- Frank Ahrens, 2006. "The lessons of 'Lonelygirl': We can be fooled, and we probably don't Care," *Washington Post* (17 September), p. F07.
- Chris Albrecht, 2008. "'Fred' cranks up the YouTube views and ad Dollars," *GigaOM, BusinessWeek* (18 November), en [http://www.businessweek.com/technology/content/nov2008/tc20081118\\_508970.htm](http://www.businessweek.com/technology/content/nov2008/tc20081118_508970.htm), consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Rafat Ali, 2008. "Lonely no more: Lonelygirl15 production company EQAL gets \$5 million funding," *PaidContent.org* (17 April), en <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/04/17/AR2008041700343.html>, consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Archibot. 2007. "Regarding Daxflame, why the haters?" (27 de Junio). <http://www.youtube.com/watch?v=v17IBUcgy6A>, consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Stephen Armstrong, 2007. "Welcome to my world," *Times* (London) (8 July), en [http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech\\_and\\_web/the\\_web/article2027207.ece](http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/the_web/article2027207.ece), consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Anne Balsamo, 2000. "The virtual body in cyberspace," In: David Bell and Barbara M. Kennedy (editors). *The cybercultures reader*. New York: Routledge.
- André Bazin, 1967. *What is cinema?* Essays selected and translated by Hugh Gray. Berkeley: University of California Press.
- David Bordwell and Noel Carroll (editors), 1996. *Post–theory: Reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press.
- danah boyd, 2007. "Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life," In: David Buckingham (editor). *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, pp. 119–142.
- Jean Burgess and Joshua Green, 2009. *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge, Mass.: Polity.
- Joseph De Avila, 2008. "Beyond YouTube: New ways to find video on the Web," *Wall Street Journal* (30 October), en <http://online.wsj.com/article/SB122532318320582165.html>, consultado el 26 de Octubre de 2009.
- Digg, 2007. "YouTube star DaxFlame exposed! Watch!" (3 de Mayo). [http://digg.com/people/YouTube\\_Star\\_DaxFlame\\_Exposed](http://digg.com/people/YouTube_Star_DaxFlame_Exposed), consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Sergei Eisenstein, 1957. *Film form [and] The film sense; two complete and unabridged works*. Edited and translated by Jay Leyda. New York: Meridian Books.
- Evil Genius, 2006. "Reverse psychology: Advertising for the enemy," *What I Like about the Universe* (28 July), en <http://rockandrollastronaut.blogspot.com>, consultado el 6 de Octubre de 2009.
- Alyson Fallon, 2006. "Content: Real or fake?" *FallonTrendReport* (10 August), en <http://fallontrendpoint.blogspot.com/2006/08/content-real-or-fake.html>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

Jon Fine, 2006. "The strange case of lonelygirl15," *BusinessWeek* (11 September), en [http://www.businessweek.com/magazine/content/06\\_37/b4000039.htm?campaign\\_id=rss\\_magzn](http://www.businessweek.com/magazine/content/06_37/b4000039.htm?campaign_id=rss_magzn), consultado el 6 de Octubre de 2009.

Leslie S. Galan, 1986. "The use of subjective point of view in persuasive communication," M.A. thesis, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania.

Mark Glaser, 2006. "Help solve the Lonelygirl15 mystery," Mediashift, *PBS.org* (8 September), en <http://www.pbs.org/mediashift/2006/09/help-solve-the-lonelygirl15-mystery251.html>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

Erving Goffman, 1959. *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y.: Doubleday.

Michael Hardy, 2006. "The self-made star; A camcorder, a computer, and a goofy streak were all she needed to launch a career in show biz," *Boston Globe* (27 June), p. C1.

Virginia Heffernan, 2006. "Applause for lonelygirl15, and DVD Extras," Medium, *New York Times* (12 September), en <http://themedium.blogs.nytimes.com/2006/09/12/lonely-girl-and-friends-just-wanted-movie-deal>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

N. Katherine Hayles, 1999. *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

J. Hochberg and V. Brooks, 1996. "Movies in the mind's eye," In: David Bordwell and Noel Carroll (editors), 1996. *Post-theory: Reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, pp. 368–387.

ImReallyAGeek, 2007. "Madison 'Daxflame' Patrello" (13 May), en <http://www.youtube.com/watch?v=ymcYgWNS2zw>.

Henry Jenkins, 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

milowent, 2006. "LonelyGirl15: It's not so lonely in the Bay area" (30 August), en <http://milowent.blogspot.com/2006/08/lonelygirl15-its-not-so-lonely-in-bay.html>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

Roger Penn, 1971. "Effects of motion and cutting-rate in motion pictures," *Audio-Visual Communication Review*, volume 19, number 1, pp. 29–50.

Giacomo Rizzolatti and Corrado Sinigaglia, 2008. *Mirrors in the brain: How our minds share actions and emotions*. Translated by Frances Anderson. New York: Oxford University Press.

Viviane Serfaty, 2004. *The mirror and the veil: An overview of American online diaries and blogs*. Amsterdam: Rodopi.

Brian Stelter, 2008. "Those funny YouTube videos are pulling in serious money," *New York Times* (11 December), p. A1.

Allucquére Roseanne Stone, 2001. "Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures," In: David Trend (editor). *Reading digital culture*. Malden, Mass.: Blackwell, pp. 185–198.

J.P. Telotte, 2001. "The *Blair Witch Project* Project: Film and the Internet," *Film Quarterly*, volume 54, number 3, pp. 32–39.

Kristin Thompson, 1988. *Breaking the glass armor: Neoformalist film analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Thomas Vinterberg and Lars Von Trier, 1995. "The vow of chastity," *Dogme95*, en <http://web.archive.org/web/20080430104505/http://www.dogme95.dk/dogme-films/filmlist.asp>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

Michele White, 2006. *The body and the screen: Theories of Internet spectatorship*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Joshua Zumbrun, 2007. "Lonelygirl15, downloaded until there was nothing left," *Washington Post* (5 August), en <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/08/05/AR2007080500112.html>, consultado el 6 de Octubre de 2009.

---

## **Historial de edición**

Paper recibido el 6 de Octubre de 2009, aceptado el 25 de Octubre de 2009

"Real vlogs: The rules and meanings of online personal videos" por Aymar Jean Christian está licenciado bajo [Creative Commons Attribution–Noncommercial 3.0 United States License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/).