

Perdidos en la traducción: las fiestas virtuales en tiempos post pandémicos

Lost in translation: virtual parties from pandemic times

Perdidos na tradução: festas virtuais em tempos pós-pandemia

María Mercedes Zerega-Garaycoa, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador
(tzerega@casagrande.edu.ec)

Héctor Bujanda, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador
(hbujanda@casagrande.edu.ec)

Mabel Valeria González-Cogliano, Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador
(mgonzalez@casagrande.edu.ec)

Alberto López-Navarrete, Universitat Politècnica de València, Valencia, España
(allona2@upv.es)

RESUMEN | La pandemia de COVID-19 llevó a los jóvenes a utilizar plataformas digitales como Zoom para mantener relaciones y celebrar eventos, transformando las fiestas y la sociabilidad en línea. Este estudio se enfoca en analizar las fiestas virtuales de jóvenes como experiencias *onlife* durante y después de la pandemia, explorando los desafíos de traducir aspectos sociales a entornos digitales y sus implicancias en las interacciones humanas. Esta investigación, de enfoque cualitativo, parte de una etnografía digital de reuniones o fiestas sociales organizadas de manera digital, basada en entrevistas realizadas a jóvenes universitarios guayaquileños durante la primera etapa de confinamiento de la pandemia (2020) y casi dos años después, en postpandemia (2022). Entre los resultados se muestra que, a diferencia del trabajo y del estudio, que se han adaptado a la virtualidad, la fiesta es difícil de traducir a la lógica de las pantallas, por lo que los cuerpos han retornado a los espacios donde habían sabido resonar juntos. La investigación deja preguntas abiertas respecto de los desplazamientos de sentido y uso de las plataformas para explorar las modalidades del *linkearnos* a los otros en el futuro.

PALABRAS CLAVE: fiesta; juventud; *onlife*; pandemia; plataforma; socialidad; Zoom; fatiga Zoom.

FORMA DE CITAR

Zerega-Garaycoa, M. M., Bujanda, H., González-Cogliano, M. V., & López-Navarrete, A. (2024). Perdidos en la traducción: las fiestas virtuales en tiempos post pandémicos. *Cuadernos.info*, (57), 293-314. <https://doi.org/10.7764/cdi.57.62623>

ABSTRACT | *The COVID-19 pandemic led young people to use digital platforms such as Zoom to maintain relationships and celebrate events, transforming online parties and sociability. This study focuses on analyzing youth virtual parties as onlife experiences during and after the pandemic, exploring the challenges of mediating social aspects into digital environments and their implications for human interactions. This qualitative research is based on a digital ethnography of social gatherings or parties organized digitally, based on interviews with young university students from Guayaquil during the first stage of the pandemic lockdown (2020) and almost two years later, in post-pandemic (2022). The results show that, unlike work and study, which have adapted to virtuality, the party is difficult to translate to the logic of the screens, so the bodies have returned to the spaces where they had known how to resonate together. The research leaves open questions regarding the displacement of meaning and the use of platforms to explore the modalities of linking ourselves to others in the future.*

KEYWORDS: parties; youth; onlife; pandemic; platforms; sociality; Zoom; Zoom fatigue.

RESUMO | A pandemia de COVID-19 levou os jovens a usarem plataformas digitais como o Zoom para manter relacionamentos e celebrar eventos, transformando festas e sociabilidade online. Este estudo foca-se em analisar as festas virtuais juvenis como experiências onlife durante e depois da pandemia, explorando os desafios de traduzir de âmbitos sociais para ambientes digitais e suas implicações nas interações humanas. Esta pesquisa qualitativa baseia-se na etnografia digital de encontros ou festas socialmente organizadas digitalmente entre estudantes universitários de Guayaquil durante o confinamento inicial da pandemia (2020) e quase dois anos depois, na era pós-pandemia (2022). Os resultados revelam que, ao contrário do trabalho e estudo, que se adaptaram à virtualidade, as festas são desafiadoras de serem traduzidas para a lógica das telas, levando os corpos a retornarem aos espaços onde haviam ressoado juntos. A pesquisa suscita questões sobre mudanças de significado e o uso de plataformas para explorar futuros modos de se conectar com os outros.

PALAVRAS-CHAVE: festa; juventude; onlife; pandemia; plataforma; sociabilidade; Zoom; fadiga Zoom.

INTRODUCCIÓN

En marzo de 2020, Ecuador declaró el estado de emergencia debido a la pandemia por COVID-19, que afectó principalmente a Guayaquil. Durante casi dos años, las clases se impartieron en línea debido a las estrictas medidas de confinamiento. La juventud guayaquileña, impactada por este prolongado confinamiento, se vio obligada a buscar otras formas de socializar, trabajar y estudiar, utilizando plataformas digitales como Zoom. El tiempo de la pandemia coincidió con la irrupción de distintos malestares en las redes sociales, asociados con algún tipo de agotamiento por exceso de uso o por el conflicto entre la energía que invierten los usuarios en autopromoción digital y la precariedad que se padece en el trabajo, en la esfera de la vida productiva. Sin embargo, nunca antes en la historia habíamos tenido que depender tanto de los dispositivos tecnológicos personales y de la conectividad electrónica para percibir lo que ocurre fuera de nuestras casas, en la realidad exterior. El mundo se hizo indisponible durante el encierro pandémico (Rosa, 2020).

En años previos a la pandemia creció un movimiento crítico de usuarios y activistas que empezaron a cuestionar las horas de conexión a las redes sociales y circuló con fuerza la idea de hacer vida más allá de los dispositivos (Lovink, 2019). Sin embargo, durante el confinamiento, se produjo una intensa exploración digital que buscaba restablecer vínculos sociales que se habían visto replegados o, incluso, prohibidos, por las medidas sanitarias adoptadas. En este contexto, de saturación digital, cabe preguntarse: “¿Está la psique en necesidad de re-ensamblar lazos sociales cercanos, con el objetivo de restaurar un sentido de parentesco en una era de redes sociales débilmente desplegadas?” (Lovink, 2019, p. 71). Lo sucedido durante la pandemia hace pensar que sí, al observar que en la práctica se han venido superponiendo o fusionando los dos hogares del usuario —el hogar digital y el hogar real—, hasta hacerse indistinguibles el uno del otro (Floridi, 2017).

Sibilia (2008) describe cómo pasamos de la noción de intimidad a la noción de extimidad gracias al uso de las redes sociales, una evolución consecuente con lo que Debord (1967) denomina la sociedad del espectáculo. En este contexto, Floridi (2017) define la experiencia *onlife* como aquel lugar donde la presencia del cuerpo y de los otros se convierte en una experiencia de pantalla y a su vez también es una experiencia real, donde cohabitan ejercicios de uso híbrido, prácticas *offline* y *online*. En los últimos años ha habido un esfuerzo metodológico que, avalado en el concepto de experiencia *onlife*, pone en práctica una etnografía digital que integra y fusiona dinámicas comunicativas en las que se registra el ensamblaje de ambos hogares (Flores-Márquez & Gonzalez Reyes, 2021; Sisto, 2022).

En la búsqueda de aumentar la literatura científica sobre la experiencia *onlife*, a partir de la etnografía digital, planteamos que estas experiencias —como la fiesta o

las reuniones sociales por Zoom que se realizaron durante la pandemia- suponen otro modo de reensamblar, a través de prácticas híbridas y soluciones en pantalla, los vínculos de contacto habitual, rotos abruptamente por el distanciamiento obligado. Para este fin se realizó una etnografía digital de retazos (Günel et al., 2020) mediante entrevistas en profundidad a jóvenes universitarios.

El objetivo general fue analizar la transformación de las fiestas juveniles durante la pandemia de COVID-19, explorando los cambios en el uso de plataformas de videollamadas, las características que se mantienen en la fiesta virtual y su relación con la celebración presencial.

Se formularon específicamente tres interrogantes para dar respuesta a los objetivos secundarios:

P.I.1. ¿Qué comportamientos adoptaron los jóvenes durante las festividades digitales?

El objetivo es identificar los patrones de uso adoptados en las plataformas de videollamadas para celebrar la fiesta y comprender su significado para los jóvenes durante la etapa de confinamiento.

P.I.2. ¿Cómo se traduce la fiesta presencial en su transición a lo digital?

El objetivo es identificar las características que se traducen en el paso de la fiesta presencial a la fiesta digital e identificar cuáles de estas características se pierden en el proceso.

P.I.3. ¿Qué aspectos de la fiesta digital perduran al regresar a la celebración presencial?

El objetivo es identificar las características de la fiesta virtual que permanecen después del retorno a las celebraciones presenciales.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Plataformas y la socialidad festiva programada

La pandemia trajo consigo un incremento del trabajo remoto y del uso de softwares de videollamadas en todo el mundo (Kemp, 2020; Owl Labs, n.d.a, n.d.b; Bailenson, 2021; Randstad Research, n.d.). Aunque este crecimiento no fue idéntico en todos los países, a partir de marzo de 2020 y durante los siguientes meses aumentó el tiempo total dedicado a las videollamadas. En el caso de Ecuador, la plataforma Zoom se convirtió en la octava web más visitada del país durante 2020 y 2021 (Kemp, 2020, 2021, 2022).

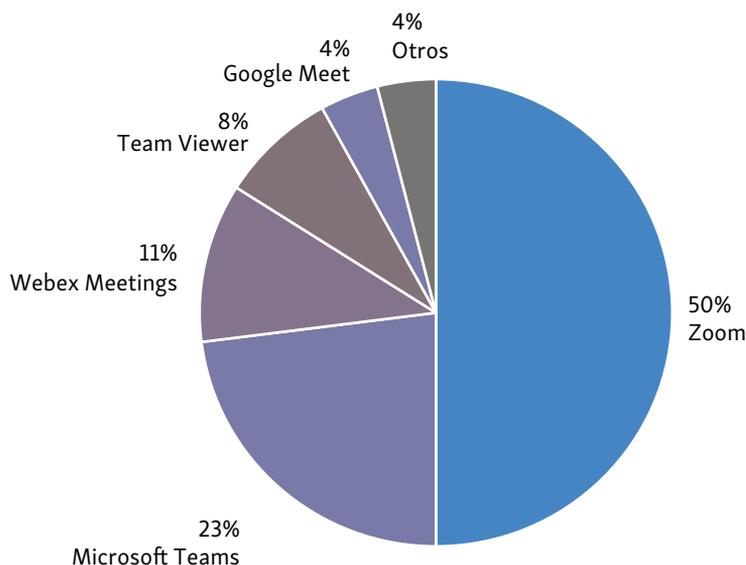


Figura 1. Cuota del mercado de software de videoconferencia en 2021

Fuente: Sadler (2021).

Los datos recogidos durante los primeros meses de pandemia (Sadler, 2021) identifican a las plataformas de Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, Skype y Cisco Webex como las que más llamadas virtuales registraron diariamente (figura 1). En total, acumulan más de 500 millones de usuarios por día, destacando Zoom, con 300 millones de usuarios diarios.

En cuanto al reparto de la cuota de mercado en 2021, los datos muestran cómo entre Zoom y Teams dominaron casi tres cuartas partes del sector, destacando la primera como líder indiscutible (Sadler, 2021).

Atendiendo a los datos, Zoom ha sido la plataforma de videollamadas con mayor crecimiento. El software ha pasado de alojar 10 millones de usuarios diarios en diciembre de 2019 a 200 millones usuarios en marzo de 2020 y 300 millones en junio de 2020 a nivel global (Iqbal, 2022).

Zoom se define como “una plataforma para conectarse, crear, innovar” (<https://zoom.us/>). Una plataforma de videoconferencias para la educación, servicios financieros, gobierno, atención médica, fabricación y venta minorista. Sin embargo, como cualquier otra plataforma, hay que entenderla no como un simple medio o intermediario, sino desde su naturaleza político-económica. Las plataformas tienen una naturaleza performativa (Manovich, 2013) y pueden considerarse como intermediarias de la información (Bucher, 2018). No somos simples usuarios de las plataformas, sino que también somos agenciados por ellas (Lazzarato, 2006). Por eso: “(..) estas estructuras definitivamente no son neutrales.

Están diseñadas para invitar y modelar la participación con un fin” (Gillespie, 2017, p. 5). Eso significa que las plataformas no son meras herramientas que utilizamos para programar libremente, este caso, encuentros sociales o laborales, sino que su naturaleza (estructura de contenidos, algoritmos, funciones habilitadas de uso libre o pagado, modelo de negocio), programa y modela dichos encuentros.

Entendemos por socialidad un hecho donde toma cuerpo y presencia la vida social. Es una noción que pone en juego la idea del encuentro de un cuerpo con otros cuerpos, lo que habilita la posibilidad de entenderla también como fiesta, cuando esta se estructura alrededor del disfrute, el exceso y la confusión de los cuerpos en un espacio. En su dimensión festiva, la socialidad escenifica símbolos y rituales conocidos por todos, tal como lo entiende la tradición de la socioantropología francesa (Bataille, 1987; Caillois, 2014; Durkheim 1982; Maffesoli 1996; Mauss, 2006). Las fiestas organizadas para tal fin son signos de "efervescencia social" destinados a generar "fenómenos de resonancia colectiva", siempre y cuando se tome en cuenta que el "cuerpo es un órgano de resonancia" (Rosa, 2019, p. 110) que busca establecer una relación de sentido –a través del respirar, sentir, comer, beber o escuchar– con el mundo circundante. La intención de esta investigación es identificar si los fenómenos de socialidad virtual conservan estas características de la socialidad. El fin de toda resonancia colectiva es encontrar vías para apropiarse o asimilar de manera transformadora la interacción o el intercambio (Rosa, 2019).

Detrás de cada plataforma se produce una socialidad programada, ya que toda plataforma es un contexto de interacción con automatismos tecno-lingüísticos (Berardi, 2014) que someten toda interacción social a unos estándares (Bucher, 2012, 2018; Lindgren, 2021). En el caso de Zoom, la socialidad se rige por la lógica de la conferencia: uno tiene la palabra y es escuchado por otros; los rostros en pantalla tienen el mismo peso; el cuerpo permanece inmóvil, no resuena en contacto con otros cuerpos.

Existe un uso hegemónico de las plataformas, en las que los usuarios se rigen por reglas, funciones y estructuras preconfiguradas que son aceptadas por quienes hacen uso de ellas: “Para que los medios funcionen necesitan de individuos para aceptar que acepten, de forma pasiva o activa, sus presuposiciones implícitas, sus formas de enunciación y sus códigos de expresión” (Lazzarato, 2014, p. 167). Sin embargo, autores como Van Dijck (2016) registran que los usuarios realizan usos distintos a los originalmente planteados por esas plataformas.

En estudios semióticos y culturales se plantea la existencia de decodificaciones o lecturas aberrantes de la comunicación (Hall, 1980), entendiendo eso como las interpretaciones que hacen los receptores, que son diferentes a las definidas o preferidas por los emisores. Podríamos decir que, en el marco de los usos sociales

de la tecnología, ocurre lo mismo: pueden existir usos distintos a los programados por los diseñadores. El uso de una plataforma de videoconferencias para reuniones sociales o fiestas es precisamente un uso aberrante o diferente de la plataforma, pero al mismo tiempo esa socialidad está sujeta a funciones tecnológicas, con impactos no solo en el uso, sino también con efectos subjetivos y emocionales.

Tristeza y fatiga Zoom

Existen diversas discusiones en relación a los efectos psíquicos del uso de las plataformas, que se suman a los efectos generales del capitalismo y de la sociedad del control, que modula la subjetividad ejerciendo poder a través de tecnologías a distancia (Deleuze, 2006; Lazzarato, 2006). Según esta perspectiva, las nuevas formas de dominio tienen efectos sociales y psíquicos en los sujetos: los aíslan y potencian sus afectos tristes. La pandemia ejecuta, a través de pantallas y plataformas, la distopía que elabora Turkle (2012) en la que finalmente estuvimos solos juntos. Otros autores como Berardi (2007, 2017, 2019), Han (2012, 2014), Illouz (2007) o Pelbart (2009) reflexionan críticamente sobre la relación tecnología y tristeza. Lovink señala que existe la tristeza tecnológica como un estilo: “Hoy la tristeza ha sido comprimida en código, convirtiéndola en un sentimiento tecnológico” (2019, p. 94). Ejemplo de ello es el término Fatiga Zoom (*Zoom Fatigue*), acuñado por Bailenson (2020), en alusión al cansancio generado en las personas por el uso constante de las plataformas de videollamadas. La fatiga Zoom se relaciona directamente con el cambio en la comunicación no verbal a través de la cámara y el ordenador, especialmente por la reducción de las señales de comunicación perceptibles. Durante la pandemia hubo un uso elevado de las plataformas de videollamada durante largos periodos de tiempo. Este hecho, junto con la comunicación restringida (Bailenson, 2021), explica por qué, a pesar de ahorrar tiempo y energía (Ong et al., 2014), las videollamadas requieren de mayor esfuerzo cognitivo y resultan más estresantes que las reuniones presenciales (Microsoft Human Factors Lab, 2021).

Bailenson (2021), en su artículo pionero, apunta a cuatro posibles causas que explican la fatiga Zoom: 1) el sentimiento de estar siendo observado en todo momento por unos rostros en pantalla que invaden el espacio personal; 2) la mayor carga cognitiva que requiere interpretar y mostrar las respuestas no verbales a través de la pantalla y una elección de planos cerrados que impiden interpretar el lenguaje no verbal; 3) la autoevaluación constante al ver nuestro rostro reflejado en pantalla de forma continua, y 4) el movimiento físico constreñido al encuadre de la cámara y al asiento del escritorio.

La fatiga Zoom es un ejemplo más de que la vida digital produce afectos tristes. Según Lovink:

(...) El entero pretexto del que depende es un medio de atención continuamente destrozada, de conciencia sobrecargada y de brechas entre personas relentecidas con sensores, APIS y script” (...) sofocada por el agotamiento y la incapacidad o falta de voluntad de estar emocionalmente presente (2019, p. 87).

La fiesta: teatralización, resonancia y experiencia transformadora

La fiesta forma parte de la potencia subterránea de la vida social (Maffesoli, 1996), una práctica celebratoria en la que el individuo racional manifiesta su deseo de abandonar el traje del Yo y fusionarse a lo colectivo. En la fiesta como espacio celebratorio impera, por lo tanto, la lógica de lo teatral entre los presentes, su metamorfosis en la medida en la que transcurre y la idea de que se produzca en ella un desenlace imprevisto. La tradición socio-antropológica francesa asocia la fiesta con los impulsos atávicos del hombre de pertenecer al cuerpo comunitario. Para Durkheim (1982), la fiesta está asociada con la búsqueda de un tiempo mítico o simbólico que escapa al desgaste de los días, de los ciclos de trabajo. Para Caillois (2014), ese tiempo celebratorio tiene connotaciones con lo sagrado pues permite conductas y actitudes que escapan a la vida ordinaria. Bataille (1987) sostiene que la fiesta es un espacio de gasto de energías o, directamente, de derroche de lo que queda como un resto energético de la racionalidad y el cálculo. Mauss (2006) entiende la fiesta como otra economía, donde se intercambian regalos bajo una lógica no comercial, llamada a soldar el espacio comunitario. Estas aproximaciones coinciden en que la fiesta reactualiza el vínculo y por eso su importancia en la constitución emocional del individuo.

Esas fuerzas, esos deseos, esos motivos subterráneos que la fiesta guía, son fundamentales para el sentimiento de lo orgiástico: el encuentro celebratorio que se sirve de la confusión de emociones que oscilan entre los sentimientos de resistencia, cólera, excitación, desenfreno, dulzura, agitación o la misma voluntad de exceder los límites (Maffesoli, 1996). Esta última suele ser interpretada como el momento catártico donde el Yo se vuelve otro y los otros ya no se parecen a sí mismos. Esta dimensión de la fiesta la destaca Byung-Chul Han (2020) al hablar de la fiesta como experiencia en sí misma, sin subordinarse a una finalidad externa.

La fiesta que se organiza en una casa, como encuentro de conocidos y desconocidos, de invitados y amigos, es una expresión de socialidad: una forma de ensayar lo colectivo. La fiesta cumple un rol integrador de energías comunitarias, de actitudes subversivas, de moralidades en cuestión que solo llegan a integrarse a la vida social cuando son aceptadas en la fiesta. De este modo, cumple una función social muy específica: transformar la vida cotidiana, cambiar o suspender el orden, la disciplina.

La fiesta sobrevive a los cambios que producen las tecnologías, las instituciones y el mercado en la labor de disciplinar a los ciudadanos en un orden, con sus lógicas y jerarquías propias, y puede asociarse con lo que Rosa (2020) denomina un eje de resonancia, es decir, la manera en la que los individuos crean condiciones de encuentro para favorecer su apropiación o asimilar de manera transformadora el mundo circundante. Como explica Rosa, el cuerpo es un órgano de resonancia pues posee ventanas por medio de las cuales establece variados sistemas de traducción del mundo que lo rodea (la piel, la respiración, escuchar, beber, comer). La experiencia de la resonancia se produce como un evento no determinado, que logra garantizar una correspondencia o conmoción momentánea del individuo. La fiesta, por su carácter disruptivo, puede ser un eje de resonancia (Rosa, 2019).

La resonancia es el encuentro con el otro o el acontecimiento disruptivo que cambia las coordenadas y esquemas del sentir con respecto al mundo y del mundo con respecto al individuo. La resonancia es un concepto responsivo, que funciona de manera dinámica, con envíos en las dos direcciones (sujeto-mundo). Rosa (2020) establece cuatro etapas que se ponen en marcha dentro de un proceso resonante: 1) afectación; 2) autoeficacia; 3) asimilación transformadora, y 4) el momento de la indisponibilidad.

El propósito de toda fiesta no es la escenificación de lo habitual o de lo conocido, sino todo lo contrario. La fiesta como eje de resonancia aspira no solo a afectar o recibir respuesta de los otros, es también un proceso de transformación subjetiva: entramos de algún modo a la fiesta, pero salimos de otro, gracias a un proceso de asimilación transformadora de afectos y emociones, que nos permiten narrar la experiencia de dicha fiesta como un momento único de la existencia (inolvidable). De allí que la fiesta sea siempre de naturaleza impredecible (Maffesoli, 1996; Rosa, 2019) y es ese componente, su capacidad para generar resonancia o no, lo que debe ser interrogado en el paso de la fiesta presencial a la fiesta virtual.

METODOLOGÍA

Método

La etnografía digital es un método que, en su flexibilidad, pretende acompañarnos en la búsqueda de descripciones que se ajusten a las condiciones de la sociedad contemporánea, específicamente de aquellas condiciones creadas por las diferentes formas de comunicación mediada por computadoras, saturando nuestras vidas cotidianas (Hine, 2015). Considerando lo anterior, se escogió la etnografía por poseer un enfoque multifacético que permite acercarnos a la manera en la cual las personas construyen el sentido de estas vidas, atravesadas por la tecnología,

específicamente cómo los jóvenes universitarios reconstruyen el sentido de lo social, luego de que la pandemia hiciera indisponible el mundo.

Realizar una etnografía digital durante la fase inicial de la pandemia significa ensayar una forma de etnografía de retazos, que se concibe, según Günel y sus colegas (2020) como una investigación en proceso que trabaja con los vacíos, limitaciones, conocimientos parciales y compromisos diversos que caracterizan toda producción de conocimiento. La pandemia dificultó, en una primera etapa, la inmersión e implicó el uso de métodos etnográficos remotos, a lo que se suman las difíciles condiciones económicas, laborales y psíquicas que produjo el confinamiento, tanto para los jóvenes informantes como para los docentes-investigadores. La situación de la pandemia no es más que una de las tantas condiciones que obligan a los antropólogos a hacer esta etnografía de retazos, de eventos más fragmentados. Sin embargo, no por eso se deja de seguir la tradición planteada desde Geertz (2000), en la que la etnografía más que una descripción abundante, es más bien una descripción fina: un evento, un retazo específico, que podría develar un sentido denso de esa experiencia, en este caso de la experiencia *onlife*. Toda etnografía busca densidad de significados, más no generalización.

La fiesta presencial, al pasar por una mediación tecnológica, complejiza su sentido. Eso nos obligó a ensayar un tipo de etnografía que contempló en todo momento las conexiones que hace el grupo social elegido entre la fiesta como una práctica *offline* y la fiesta como una solución en pantalla. Estamos de acuerdo con Benassi Félix cuando entiende que las prácticas sociales concebidas durante la pandemia, que se llevaron a cabo a través de plataformas como Zoom, deben ser analizadas no solo como una reducción de la experiencia real, como práctica fallida, sino también como la ampliación del repertorio de socialidad a la experiencia digital. “(...) se han generado nuevas formas de acercamiento al estudio de las sociabilidades en línea, producto de la inmersión en los medios que ha desembocado en la experiencia *onlife*: la extensión del mundo digital hacia la realidad” (Benassini Félix, 2021, p.120).

Muestra

La investigación constó de dos fases, en las cuales se compararon respuestas de dos grupos de jóvenes universitarios de entre 18 y 22 años, en general de clase media y media alta, reclutados en el contexto de una universidad privada, en dos momentos distintos de la pandemia. En una primera etapa se recopilaban las respuestas durante el primer semestre de 2020. Posteriormente, se recogieron las respuestas del segundo semestre de 2022. En total, se reunieron siete entrevistas en profundidad en la primera etapa (seis mujeres y un hombre) y nueve en la segunda (seis mujeres y tres hombres).

Proceso

Las entrevistas de la primera etapa se realizaron mediadas por la plataforma Zoom, respondiendo a las restricciones del confinamiento por COVID-19. Las entrevistas de la segunda etapa fueron realizadas de manera presencial.

Para elaborar la guía de entrevista, se revisó el trabajo de Mauksch (2019), que propone un análisis de eventos como formas, buscando investigar la estructuración de los eventos en sí. La guía de ambas entrevistas proponía preguntas para describir los siguientes eventos tanto presenciales como virtuales: actores principales de los eventos sociales, códigos de vestimenta, alimentos, consumo de alcohol, decoración/disposición del espacio o adaptación de las interfaces digitales para estos efectos, rituales de inicio y rituales de cierre.

Asimismo, la segunda etapa contó con una técnica proyectiva en la cual los entrevistados eligieron tres palabras que representaran emociones/acciones o ideas sobre las fiestas presenciales y tres que representaran emociones/acciones o ideas sobre las fiestas virtuales, a partir de las que se profundizan significados con preguntas de clarificación.

Con respecto al procesamiento de información, una vez realizadas las entrevistas de la etapa 1 y 2, se descargaron los respectivos archivos de audio y se utilizó la herramienta Google Pinpoint para apoyar el proceso de transcripciones. Posteriormente, se sistematizaron las respuestas de los entrevistados en categorías alusivas a los ítems de la entrevista, usando hojas de Excel, buscando temas y patrones clave (Coffey & Atkinson, 2003).

En relación con el manejo ético de las entrevistas, se pidió autorización verbal para grabarlas, asegurando la confidencialidad, en ambas etapas del estudio. En ningún caso se realizaron preguntas que pudieran revelar la identidad de los entrevistados, para no caer en revelación deductiva de la identidad de alguno de ellos (Tolich, 2004, citado en Kaiser, 2009). Para efectos de la presentación de los resultados, los entrevistados de la primera etapa de la pandemia se codificaron con E1 y los de la segunda, postpandemia, como E2, seguidos del número de entrevista correspondiente. Por ejemplo, si se indica E2-6, significa que se trata de una cita de la entrevista 6 de segunda etapa (E2) de la investigación que corresponde a la postpandemia.

Para la descripción de resultados, en primera instancia se describen en términos finos, tratando de caracterizar y comparar las características de la fiesta presencial y su traducción a la virtualidad durante 2020, para después identificar los sentidos de dichas experiencias, sustentados en fragmentos de las entrevistas. En la discusión de resultados, en cambio, se despliega la naturaleza hermenéutica e interpretativa de la etnografía, porque se realiza una descripción densa de la experiencia (Geertz, 2000), discutiendo los resultados a partir de la teoría, rescatando lo dicho.

RESULTADOS

Características de las fiestas presenciales frente a las fiestas por Zoom

La tabla 1 es un resumen de los diferentes elementos que se pierden en la traducción de la interfaz presencial a la interfaz virtual.

Categoría	Fiesta presencial	Fiesta Zoom
Actores principales de los eventos sociales	Se mencionan como protagonistas los homenajeados (en cumpleaños) y los organizadores (en salidas más espontáneas). Se mencionan como participantes secundarios a los invitados. Otros actores mencionados: meseros, DJ.	Se reducen a los protagonistas o actores principales, los grupos son más pequeños, solo se conectan los que están invitados.
Código de vestimenta	Dependiendo de la ocasión, siempre se usaba algo especial. Arreglarse para la fiesta era parte importante de la experiencia.	Prácticamente desaparece. Muchos de ellos mencionan conectarse a estas reuniones o fiestas con ropa que usan en casa o incluso con pijamas.
Alimentos	Son una parte importante de ciertas fiestas, especialmente las más formales o aquellas ligadas a celebraciones específicas como cumpleaños, bodas, etc. Se mencionan tortas, piqueos e incluso platos fuertes en reuniones formales.	Muchos mencionaron que se intentaba coordinar que los asistentes tuvieran comida a la mano a la hora de conectarse, pero era muy difícil de cumplir o compartir la misma comida, aunque se intentaba.
Consumo de alcohol	Fue mencionado como algo central en las reuniones presenciales.	Se intentaba motivar a que los participantes tuvieran a la mano cualquier tipo de alcohol, para poder compartirlo, mientras estaban conectados. Resultaba difícil que todos los participantes consiguieran el mismo tipo de bebida.
Decoración, disposición del espacio	Las decoraciones (como globos, luces) y la disposición de los muebles, como generando espacios para conversar, bailar y picar/beber se identificó como algo crucial de toda fiesta presencial.	Esta dimensión desaparecía casi por completo en las fiestas Zoom. Lo único que se mencionó como lejanamente alusivo a decoración fueron los filtros o fondos que la plataforma permite personalizar en cada usuario y el uso en ciertas ocasiones de filtros y fondos de fiestas prepandemia.
Rituales de inicio	Se mencionaron como rituales de inicio, el tipo de música (más lenta, no bailable), las luces generalmente encendidas. La espera para que llegaran la mayoría de invitados.	Lo que se mencionó como equivalente a rituales de inicio, fueron recordatorios vía WhatsApp acerca de la fiesta Zoom.
Rituales de cierre	Se mencionaron como rituales de cierre música romántica o nacional como un indicador de que la fiesta se estaba acabando. Otro indicador mencionado, fue que se acabara el alcohol.	Se identificó como indicador de que la fiesta Zoom se iba a acabar, los avisos que la plataforma envía 10 minutos antes de que se acaben las sesiones 40 minutos en la versión gratuita. En ciertos casos, solo si se sentían muy entretenidos con la conversación, se animaban a crear otra reunión y volver a enviar el link a través de WhatsApp.

Tabla 1. Comparación entre fiesta presencial y fiesta Zoom

Fuente: Elaboración propia.

Traducción de la fiesta en la virtualidad

En la traducción de la fiesta presencial a la virtual se intentó conservar ciertos elementos del ritual festivo considerados esenciales, los que se reprodujeron en el entorno digital de la siguiente manera:

1. Evocando escenarios de fiestas o salidas presenciales usando filtros y fondos Zoom.
2. Usando la opción de compartir pantalla para mostrar fotos o contenido de sus celulares.
3. Usando canales paralelos de comunicación, como WhatsApp o Instagram, para que los asistentes que quieran comentar algo en privado puedan comunicarse.
4. Procurando que los asistentes tuviesen disponible algún tipo de bebida alcohólica.
5. En el caso de un cumpleaños, tener una velita prendida mientras se canta al cumpleañosero.

Entre los problemas de la traducción, se señalaron:

1. Poca flexibilidad de la plataforma. Lo que implicaba problemas como no poder realizar otras actividades dentro de la misma reunión social o que en las conversaciones resultase difícil llevar el hilo, porque la plataforma de videoconferencia se estructura desde una cierta jerarquía en la que uno solo habla y los demás deben escuchar.
2. Imposibilidad de generar otros ambientes dentro de la sesión principal, lo que a veces se mal-traducía en un chat de WhatsApp. No era posible la sorpresa de uno u otro invitado no esperado en la reunión. La plataforma dificulta la ampliación de vínculos sociales. La imposibilidad de ampliación de los círculos sociales como explica E1-6: “En toda fiesta siempre hay la posibilidad de que llegue un desconocido (a). Generalmente llegan con algún invitado, son amigos de nuestros amigos”.
3. Los usos de dicha plataforma para fines productivos, ya sea trabajo o estudio, lo que generaba cansancio en las fiestas virtuales.

Cambios en el uso de la videollamada

La segunda etapa de investigación reveló la dificultad por parte de los entrevistados en recordar y ubicar las fiestas a las que asistieron virtualmente. Si bien todos los jóvenes declararon haber celebrado fiestas Zoom, a diferencia de la primera fiesta presencial postpandemia, las fiestas virtuales se recordaban con vaguedad y la mayoría las ubicaba entre 2020 y 2021.

Palabras asociadas con la fiesta presencial (caja abierta)	Palabras asociadas con la fiesta presencial (caja cerrada)
Abrazar, acercamiento, vivencia	Aburrida, vacía
Animar, buenas vibras	Angustia, ansiedad
Compañerismo, amistad	Conversación
Diversión, emoción, gozadera	Comodidad
Espontaneidad	Depresión, tristeza
Felicidad, sonrisas	Limitada
Gratitud	Nostalgia
Hablar	Soledad
Libertad	Temor, preocupación, inseguridad
Relajada	Ver videos por plataformas

Tabla 2. Resultados principales de la técnica proyectiva

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, relacionaban más la plataforma Zoom para ver películas o jugar videojuegos que para la asistencia a fiestas. Por ejemplo, E2-7 indicó que la fiesta por videollamada se utilizaba “para reuniones en la noche y jugar o ver una película, igual conversar (...). Nos reunimos, conversamos y después de un rato nos pusimos a jugar en línea y es algo que mantenemos”.

Estas descripciones se suman a los sentidos que establecen los jóvenes entrevistados que comparan las fiestas por plataforma con las fiestas presenciales (tabla 2). Se repiten las siguientes ideas:

En general, la experiencia de la fiesta virtual por videollamada se evalúa como insatisfactoria, como no real, mientras que la fiesta presencial, como manifiesta E22, “es una experiencia más completa”. Lo reitera E2-6: “antes queríamos saber de todos y la única manera que existía era virtualmente. Considero que había mucha comunicación en ese ámbito. Hoy, dejado a un lado esto, se disfruta más el encuentro presencial”.

Estas fiestas presenciales finalmente tienen dos sentidos principales en la segunda etapa:

1. La fiesta (sin bioseguridad) es el hito que representa el fin de la pandemia, la idea, como plantea E28, de que “ya no estabas enfrentando una crisis sanitaria”. O como expresaba E2-9, la celebración posterior, “luego de esto tan raro que nos había pasado”.

2. La felicidad por el encuentro de los cuerpos. En sus descripciones sobre la fiesta Zoom persiste el reclamo de una cierta energía, vibración de los cuerpos, que se logra con las fiestas presenciales y que se evidencia en expresiones como las de E2-9 cuando indica “al fin podía bailar” y E2-5 “quién quisiera un cumpleaños virtual (cuando en la fiesta presencial) tú estabas ahí vibrando alto con muchos amigos”.

Por otro lado, cuando se les solicitó a los entrevistados de la segunda etapa que cataloguen qué actividades preferían realizar en modalidad virtual o en línea, equilibradamente señalaron que el trabajo o el estudio, identificando ventajas de la modalidad en una u otra actividad; sin embargo, todos los jóvenes prefirieron que las fiestas fueran presenciales, como ratifica E2-6: “(...) hoy en día que hemos dejado como que a un lado esto, presencialmente se disfruta más”. O como explica E2-2: “porque (...) la interacción presencial es mil veces mejor que la virtual”.

DISCUSIÓN

Este es un estudio de naturaleza cualitativa, centrado en buscar sentidos a partir de muestras acotadas y, por lo tanto, no generalizable, a lo que se suma, por un lado, que los jóvenes entrevistados son latinoamericanos, lo que implica, por su origen cultural, unas dinámicas no verbales, proxémicas y de construcción de corporalidad y, por otro, que la primera etapa del campo se levantó durante la etapa inicial y más crítica de la pandemia con sus respectivas complicaciones.

Plataformas que estaban especialmente diseñadas para ciertos usos (trabajo u ocio), amplían sus funciones durante la pandemia. Por ejemplo, WhatsApp y Zoom empiezan a canalizar experiencias *onlife*, gracias a que se usan para trabajar, para educar y socializar, lo que transformó los sentidos del encuentro social en un ejercicio híbrido *online* y *offline*.

Los significados que dan los jóvenes a las videollamadas utilizadas para reuniones sociales durante la pandemia revelan un proceso de acumulación. La plataforma transforma los contextos en idénticos, no permite diferenciar las reuniones ni su naturaleza. La plataforma Zoom era utilizada en contextos laborales y educativos que implican encuentros en el marco de relaciones jerárquicas y objetivos de productividad laboral y académica. Sumado al contexto del encierro, la plataforma genera una sensación de fatiga en estos jóvenes. En lugar de que el tipo de lazo o vínculo resignifique la videollamada cuando se usaba para una celebración, su uso continuo en el trabajo o los estudios más bien contamina los lazos afectivos, horizontales y de camaradería de la fiesta o de la reunión social.

La fiesta es una operación que garantiza el vínculo afectivo, pero igualmente es la manifestación de una disposición a establecer relaciones inéditas de afectación y emoción con desconocidos. Un salirse de uno mismo para encontrarse con el otro es la máxima aspiración del que participa en una fiesta. En la muestra recogida en 2022, se destaca que durante la pandemia las fiestas por Zoom querían restablecer los vínculos perdidos por el confinamiento; sin embargo, en el presente post pandémico resulta impensable aquella vía creada por las circunstancias.

La fiesta no solo es la búsqueda de nuevas conexiones, relaciones y experiencias, es también la posibilidad de favorecer procesos que logren transformar la existencia, gracias a la comunicación mutua e inesperada con otros, bien sea a través de la mirada, de la circulación de la palabra, del baile, del variado festín de los sentidos que toda fiesta activa. Lo importante, lo que hace única la experiencia de una fiesta, es que sus resultados no son calculables, no se pueden racionalizar o medir. En las entrevistas de 2022 podemos ver cómo la fiesta virtual ya no cumple con las expectativas resonantes, por lo que los jóvenes se dedican a otras actividades como jugar en línea, que podríamos catalogar como otro uso aberrante.

Atendiendo a las cuatro fases que Rosa establece (2020) para definir el proceso en el que se produce la resonancia (afectación, autoeficacia, asimilación transformadora e indisponibilidad), podemos decir que toda fiesta pone en juego una escenificación y cierta metamorfosis del Yo, que se manifiesta en la disposición del interviniente a vivir un comunicativo, un proceso resonante, de asimilación transformadora.

Quizá por ello lo que más se reitera en las entrevistas analizadas del 2020 es que la versión digital de la fiesta implica un recorte de esa escenificación, necesaria para disponerse a un proceso resonante. A diferencia de la fiesta presencial en la que el alcohol es una sustancia que potencia los afectos, en la fiesta virtual de la investigación de la primera etapa, la presencia del alcohol se relaciona a la necesidad de olvidar el aislamiento, la incertidumbre, el miedo, la tragedia. El uso de filtros y fondos de fiesta prepandemia es un signo de un presente nostálgico, de un duelo por la fiesta.

La ausencia de cuerpo, el cansancio generado por la híper-atención, pero a la vez su fragmentación, generados por la posibilidad de realizar otras actividades (jugar, chatear en redes), dificulta la construcción de lazo, de vínculo. La reunión se acaba y no existe memoria (corporal) del acontecimiento, como revelan las entrevistas. No hay una fiesta virtual especialmente memorable.

CONCLUSIÓN

Este estudio analiza la fiesta como experiencia *onlife* a través de una etnografía digital efectuada a jóvenes universitarios durante las etapas de confinamiento en Guayaquil de 2020 a 2022.

Con las limitaciones y alcances anteriormente señalados de este estudio, tanto por su enfoque como por su realización durante la etapa más crítica de la emergencia, los resultados ratifican la crítica a las nociones de usuario, productor o prosumidor, que consideran que las plataformas, medios digitales y redes sociales son neutras, cuando en realidad son modeladoras de la participación, la intimidad, la amistad y la socialidad (Gillespie, 2017). Sin embargo, la pandemia fuerza un uso distinto de estas plataformas, diseñadas para realizar videoconferencias, en el que prevalece un estilo de comunicación vertical, ordenado y eficiente. Las entrevistas dan cuenta también de la exploración de otras plataformas para traducir la fiesta: WhatsApp, Instagram, Second Life, Discord e incluso algunos videojuegos, en los que los jóvenes se citaban para reunirse socialmente, pero no para jugar, sino para conversar. Los jóvenes hacen un uso distinto, incluso aberrante, de las plataformas de videollamadas, subvirtiendo sus funciones originales (Lindgren, 2021), al utilizarlas para realizar fiestas, pero debido a la forma en la que dicha plataforma programa o condiciona las interacciones, la traducción de la fiesta presencial a la virtual resulta fallida. Todas resultan una traducción fallida. Se confirma el concepto de plataforma como intermediario performativo: estas modelan el mundo que pretenden representar (Bucher, 2018), es decir, transforman la reunión social, la fiesta Zoom, en una conferencia, sin sorpresa, sin aquello inolvidable.

El concepto de resonancia indica que esta puede ser alcanzada con mínimos elementos y en contextos diversos (Rosa, 2020). Al no ser predecible, la fiesta se hace una necesidad antropológica que debe ensayarse una y otra vez para encontrar la posibilidad efectiva de resonancia. Constatamos en el estudio esa necesidad de encontrar por vía digital los mismos efectos de una fiesta presencial. Se hacen esfuerzos escenográficos, se comparten alimentos, música y bebidas. Sin embargo, esa traducción, ese montaje *onlife*, no parece ser significativo, la gente subraya que hay una pérdida generalizada de lo que se espera de una fiesta, se señala la falta de contacto físico, el encuentro inesperado y se echan de menos las manifestaciones de éxtasis o salida de uno mismo. Esto no clausura la posibilidad de traducción digital de la fiesta, porque esta dependerá, para su éxito, de la disposición de los intervinientes y de las condiciones de su desarrollo.

La fiesta como rito social, como disposición a la resonancia, constatamos, es en buena medida intraducible o, en todo caso, una triste traducción. Mucho se pierde en la traducción de la disposición del participante, y esa disposición está

relacionada con procesos de escenificación, teatralización del Yo y metamorfosis que buscan acortar las distancias que nos separan de los otros.

Una manera de entender si la fiesta, como eje de resonancia, consigue una traducción plausible en la digitalidad es revisar si esas prácticas se siguen realizando tal y como se iniciaron en la pandemia. El hecho de que se abandone el ensayo, se desestime o se reconduzca hacia el juego u otros modos de relación, habla del relativo o limitado éxito que tuvieron en su momento para garantizar procesos de afectación mutua y de transformación asimiladora.

Como futuras líneas de investigación, resulta de interés estudiar otras culturas más allá de la latinoamericana, donde la corporalidad está más habituada a la mediación tecnológica. Por ejemplo, la cultura japonesa, donde existen jóvenes confinados voluntariamente con y sin pandemia (*hikikomoris*). Asimismo, el estudio de generaciones criadas en esta digitalidad o el desarrollo de interfaces más inmersivas, como el metaverso o la realidad aumentada, podrían suponer un cambio en la traducción *onlife* de la fiesta. Una aproximación cuantitativa permitiría también determinar otros usos sociales de las plataformas de videoconferencia y su prevalencia postpandemia.

El rechazo a la fiesta Zoom que manifiestan los universitarios en 2022 como una forma de resistencia al proyecto del cuerpo postorgánico de Sibilia (2005) parte de la necesaria tarea de reencontrar las fuerzas del cuerpo, ya que este es “(...) primeramente encuentro con otros cuerpos” (Pelbart, 2009, pp. 56-57).

Al parecer, pese a todas la advertencias sobre la pérdida del cuerpo (Berardi, 2017; Le Breton, 2007), por el imperativo de la conexión los cuerpos aún quieren toparse, encontrarse, juntarse para dejar de estar tristes.

REFERENCIAS

- Bailenson, J. N. (2020, April 3). Why Zoom Meetings Can Exhaust Us. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/why-zoom-meetings-can-exhaust-us-11585953336>
- Bailenson, J. N. (2021). Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Cause of Zoom Fatigue. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(1). <https://doi.org/10.1037/tmb0000030>
- Bataille, G. (1987). *La parte maldita* (The Cursed Part). Icaria.
- Benassini Félix, C. (2021). Exploración sobre la construcción del conocimiento sobre la Covid-19 en un mundo social a través de la etnografía onlife (Exploration on the construction of knowledge about Covid-19 in a social world through onlife ethnography). In D. Flores-Márquez & R. González Reyes (Coords.). *La imaginación metodológica. Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital* (The methodological imagination. Coordinates, routes and stakes for the study of digital culture) (pp. 118-141). Editorial Tintable.

- Berardi, F. (2007). *Generación Post-Alfa: patologías e imaginarios en el Semiocapitalismo* (Post-alpha generation: pathologies and imaginaries in semiocapitalism). Tinta y Limón.
- Berardi, F. (2014). *Después del futuro. Desde el futurismo al cyberpunk. El agotamiento de la modernidad* (After the Future. From futurism to cyberpunk. The exhaustion of modernity). Enclave de Libros.
- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva* (Phenomenology of the End: Sensibility and Connective Mutation). Caja Negra.
- Berardi, F. (2019). *Futurabilidad: la era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad* (Futurability: The Age of Impotence and the Horizon of Possibility). Caja Negra.
- Bucher, T. (2012). *Programmed Sociality: A Software Studies Perspective on Social Networking Sites* (Doctoral dissertation, University of Oslo).
https://tainabucher.com/wp-content/uploads/2009/08/Bucher_Ph.D.diss_.pdf
- Bucher, T. (2018). *If... Then: Algorithmic Power and Politics*. Oxford University Press.
- Caillois, R. (1984). *El hombre y lo sagrado* (Man and the Sacred). Fondo de Cultura Económica.
- Coffey, A. J. & Atkinson, P. A. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos: estrategias complementarias de investigación* (Making Sense of Qualitative Data. Complementary Research Strategies). Universidad de Antioquia.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo* (The Society of the Spectacle). Pre-textos.
- Deleuze, G. (2006). *Post-scriptum sobre las sociedades de control* (Post-script on control societies). *Polis*, (13). <http://journals.openedition.org/polis/5509>
- Durkheim, E. (1982). *Las formas elementales de la vida religiosa* (The Elementary Forms of Religious Life). Akal.
- Flores-Marquez, D. & González Reyes, R. (Coords.). (2021). *La imaginación metodológica. Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital* (The methodological imagination. Coordinates, routes and stakes for the study of digital culture). Editorial Tintable.
- Floridi, L. (2017) *La cuarta revolución. Come l'infosfera sta trasformando il mondo* (The fourth revolution. How the infosphere is transforming the world). Cortina.
- Geertz, C. (2000). *La interpretación de las culturas* (The Interpretation of Cultures). Gedisa.
- Gillespie, T. (2017). Governance of and by platforms . In J. Burgess, T. Poell, & A. Marwick (Eds.), *SAGE Handbook of Social Media* (pp. 254-278). SAGE.
- Günel, G., Varma, S., & Watanabe, C. (2020, June 9). A manifesto for patchwork ethnography. *Society for Cultural Anthropology*. <https://culanth.org/fieldsights/a-manifesto-for-patchwork-ethnography>
- Hall, S. (1980). *Codificar y decodificar* (Encoding and Decoding in the Television Discourse). *Cultura, media y lenguaje*, 129-139.
- Han, B-C. (2012). *La sociedad del cansancio* (The Burn Out Society). Herder.
- Han, B-C. (2014). *En el enjambre* (In the Swarm: Digital Prospects). Herder.
- Han, B-C. (2020). *La desaparición de los rituales: una topología del presente* (The Disappearance of Rituals: A Topology of the Present). Herder.

- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Routledge.
- Illouz, E. (2007). *Intimidades congeladas, Las emociones en el capitalismo* (Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism). Katz Editores.
- Iqbal, M. (2022, July 18). Zoom Revenue and Usage Statistics. *Business of Apps*.
<https://www.businessofapps.com/data/zoom-statistics/>
- Kaiser, K. (2009). Protecting Respondent Confidentiality in Qualitative Research. *Qualitative Health Research*, 19(11), 1632-1641. <https://doi.org/10.1177/1049732309350879>
- Kemp, S. (2020, February 17). Digital 2020 Ecuador. *Data Reportal*.
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-ecuador>
- Kemp, S. (2021, February 11). Digital 2021 Ecuador. *Data Reportal*.
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-ecuador>
- Kemp, S. (2022, February 15). Digital 2022 Ecuador. *Data Reportal*.
<https://datareportal.com/reports/digital-2022-ecuador>
- Lazzarato, M. (2006). *Por una política menor: Acontecimiento y política en las sociedades de control* (For a minor policy. Event and politics in control societies). Traficantes de Sueños.
- Lazzarato, M. (2014). *Signs and Machines. Capitalism and the production of subjectivity*. Semiotext(e).
- Le Breton, D. (2007). *Adiós al cuerpo* (Goodbye to the Body). La cifra.
- Lindgren, S. (2021). *Digital Media and Society*. SAGE.
- Lovink, G. (2019). *Tristes por diseño. Las redes sociales por ideología* (Sad by Design: On Platform Nihilism). Consonni.
- Maffesoli, M. (1996). *De la orgía. Una aproximación sociológica* (On the orgy. A sociological approach). Ariel.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.
- Mauksch, S. (2020). Five ways of seeing events (in Anthropology and Organization Studies). In R. Mir & A. L. Fayard (Eds.), *The Routledge Companion to Anthropology and Business* (pp. 357-377). Routledge
- Mauss, M. (2006). *Ensayo sobre el don. Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas* (The Gift: The Form and Functions of Exchange in Archaic Societies). Katz Editores.
- Microsoft's Human Factors Lab. (2021, April 20). Research Proves Your Brain Needs Breaks. *Microsoft*. <https://www.microsoft.com/en-us/worklab/work-trend-index/brain-research>
- Ong, D., Moors, T., & Sivarama, V. (2014). Comparison of the energy, carbon and time costs of videoconferencing and in-person meetings. *Computer Communications*, 50, 86-94.
<https://doi.org/10.1016/j.comcom.2014.02.009>
- Owl Labs. (n.d.a). *State of Remote Work 2021: COVID Edition 2020*. Owl Labs.
https://resources.owl-labs.com/hubfs/website/sorw/2020/owl-labs_sorw-2020_report-download_FINAL_07oct2020.pdf
- Owl Labs. (n.d.b). *State of Remote Work 2021*. Owl Labs. https://resources.owl-labs.com/hubfs/SORW/SORW_2021/owl-labs_state-of-remote-work-2021_report-final.pdf

- Pelbart, P. (2009). *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad* (Cartography of Exhaustion: Nihilism Inside Out). Tinta Limón.
- Randstad Research. (n.d.). *Informe teletrabajo en España: 2021* (Remote Working Report in Spain). Randstad Research. <https://www-randstadresearch-es.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/07/RANDSTAD-Informe-Research-Teletrabajo.pdf>
- Rosa, H. (2019). *Resonancia. Una sociología de la relación con el mundo* (Resonance: A Sociology of Our Relationship to the World). Katz Editores.
- Rosa, H. (2020). *Lo indisponible* (The Unavailable). Herder.
- Sadler, M. (2021, July 1). 84 current video conferencing statistics for the 2021 market. *Trust Radius*. <https://www.trustradius.com/vendor-blog/web-conferencing-statistics-trends>
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales* (The Postorganic Man. Body, Subjectivity and Digital Technologies). Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo* (Intimacy as a Show). Fondo de cultura económica.
- Sisto, D. (2022). *Posteridades digitales. Inmortalidad, memoria y luto en la era de Internet* (Online Afterlives: Immortality, Memory and Grief). Katz Editores.
- Turkle, S. (2012, February). *¿Conectados pero solos?* (Connected, but alone?) (Video). TED Conferences. https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_connected_but_alone?language=es
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad, una historia crítica de las redes sociales* (The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media). Siglo XXI Editores.

SOBRE LOS AUTORES

MARÍA MERCEDES ZEREGA-GARAYCOA, directora general de Investigación, Innovación y Creación de la Universidad Casa Grande. Parte del grupo de investigación Digitalidades Contemporáneas de esa universidad, en la línea de investigación Cultura, estética y comunicación en la convergencia mediática. Docente-investigadora del área de Humanidades, Comunicación, nuevas tecnologías, jóvenes, innovación educativa y creación.

 <https://orcid.org/0000-0003-3412-1188>

HÉCTOR BUJANDA, parte del grupo de investigación Digitalidades Contemporáneas en la línea de investigación Cultura, estética y comunicación en la convergencia mediática. Docente-investigador del área de Humanidades, Artes y Periodismo. Coordinador del máster en Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande.

 <https://orcid.org/0000-0001-6307-9658>

MABEL VALERIA GONZÁLEZ-COGLIANO, coordinadora académica de investigación de la Facultad de Posgrado de la Universidad Casa Grande. Investigadora del grupo Digitalidades Contemporáneas de la Universidad Casa Grande. Su docencia e investigación están vinculadas con temáticas del impacto de lo digital en la subjetividad actual y con la exploración de metodologías para investigar el fenómeno digital en sus distintas manifestaciones.

 <https://orcid.org/0000-0002-0155-7690>

ALBERTO LÓPEZ-NAVARRETE, doctorando en Industrias de la Comunicación en la Universitat Politècnica de València, ha desempeñado el rol de técnico superior de investigación en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte. Sus líneas de investigación se centran en la comunicación digital, el *social media* y el análisis del discurso multimodal. Es parte del equipo coordinador del *Congreso Internacional Comunica2* y ha contribuido en proyectos de investigación internacionales como ENHANCE Alliance, enmarcada en la European University Initiative.

 <https://orcid.org/0000-0002-3029-3823>