



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO
Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales
Escuela de Comunicación Social

TESINA DE GRADO

PASTILLAS AUDIOVISUALES

Producciones de la mano del prosumidor.

Alumna: Vanesa Paola Mazzeo
Lejago: M-1472/9
Tutor: Lic. Marcelo de la Torre

- Agosto 2011 -

producciones de la mano del *prosumidor*

pastillas

audiovisuales



Índice

<u>Precuela</u> (o prólogo)	1
<u>Títulos iniciales</u> (o Introducción)	4
<u>La preproducción</u> (o Boceteando el contexto)	8
El regreso del vérnaculo	12
<u>Casting</u> (o “El nacimiento del prosumidor”)	15
El último eslabón de la evolución.....	19
<u>El guión</u> (o “Hágalo ud mismo”)	22
Micro... ¿qué?.....	23
Brickfilm	}
Celumetrage	
Fanfic	
Interactivo	
Machinima	
Mashup & remix	
Recut	
Suecada	
<u>Rodaje</u> (o Intersección de conjuntos)	32
Entre James Cameron y Ed Wood	35
Una ventana se abre	36
Favio Zerpa tiene razón hay marcianos entre la gente	
En la isla de Post	
<u>El estreno</u> (o Pensadas para la web)	38
La boletería en casa.....	40
Occidente	
Oriente	

Términos y condiciones.....	44
La © al final del camino	
Upload video	
<u>Secuela</u> (o Esta historia continuará)	48
Festivales y otras hierbas	51
¿y por casa cómo andamos?	
Inserte titulo aquí.....	55
<u>Material extra</u> (o todas las manos todas).....	57
Tu voto cuenta.....	59
“Esta peli la hacemos entre todos”	
“Tweet, cámara y acción”	
No apagues tu celular.....	61
<u>Anexo</u> (o El juguetito de la caja)	62
<u>Créditos finales</u> (o Bibliografía).....	66
Palabras finales.....	69

*Parafraseando a Alicia,
de qué sirve una tesina si no tiene videos...*

Precuela

(o Prólogo)

♪ Follow the Yellow Brick
Follow the Yellow Brick
Follow the Yellow Brick ♪

Todavía recuerdo la primera vez que puse un pie en los extraños pasillos de la Siberia, hasta el cómo llegar se había convertido en toda una aventura. Podemos decir que me sentí como el personaje de Judy Garland en “El Mago de Oz” y con el pasar de los años su aventura se ha ido transformado en toda una metáfora de mi camino hacia la tesina.

Ya que así queda evidenciando que el cine representa una parte muy importante de mi vida, podemos jugar a que como Dorothy emprendí un recorrido por el camino amarillo de la comunicación social a través de Oz, que por suerte fue un trayecto que no lo hice sola, encontré en el viaje compañeros, amigos, docentes y demás personajes que habitan este maravilloso mundo facultativo, quienes como el León, el Espantapájaros y el Hombre de Hojalata me ofrecieron una mano y su compañía. Pero como en todo cuento, tuve que soportar algunos retos y enfrentar a espantosas Brujas malas del Este (de Rosario), pero cada una de esas vivencias se transformaron en herramientas y experiencias para este último tramo del viaje, para este llegar a la Ciudad Esmeralda, a la licenciatura.

Al fin de cuentas no podía ser de otra manera, mi tesina iba a estar permeada por el cine, varios seminarios y otras tantas electivas tuvieron que soportar que esta alumna les comentara y ejemplificara con películas (muchas veces “antiguas”) e intentara acomodar la teoría a este hermoso arte. Igual no siempre fue así, a veces terminamos recorriendo otros caminos, perdiéndonos entre multitudes y comunidades cual callejones sin salida, pero una brújula y un compás mágico siempre nos hacia retomar a ese camino de baldosas amarillas.

Muchas veces resulta difícil pensar qué decir en una tesina, muchos *monos voladores* a veces nos atacan, miedos propios que son compartidos, miedos que te imponen con el correr de los años como qué tema abordar, cómo encararlo y al mismo tiempo buscar con todo ello ser original. En pocas palabras, que cumpla con cierto fantasma, requisitos vox populi impuestos con el correr de los años facultativos. Como corresponde, al emprender mi camino amarillo muchas de estas preguntas se hicieron presentes, pero sabía que mi Oz estaba en el cine, y que en el camino iba a estar acompañada. Pero un universo tan amplio como este tenía que ser delimitado (palabra clave del tesista en comunicación), y nos dispusimos a planificar nuestro andar.

Como anillo al dedo le queda el tema popularizado por Mercedes Sosa que profesa: “*tantas veces me mataron, tantas veces me morí*”, pero como el ave fénix el cine ha sabido siempre resucitar, mutar, hibridarse. Ha logrado conservar su lugar al mismo tiempo que copar nuevos, y la mayoría

de las veces esto sucedió gracias a la ayuda de un personaje muy particular, el amante del cine. Quienes han admirando, experimentado e intentado siempre darle una vuelta de tuerca, al mismo tiempo que no se conforman con el contemplar sino también que buscan disfrutar el hacer.

Muchas veces este hacer se trata de tomar una cámara y jugar a que somos actores improvisando, otras de tomarse la idea más en serio e intentan trasladar Hollywood a su lugar de origen, pero cada uno de los que integran este arco de posibilidades comparte la pasión por el hacer, por hacer cine con los medios con los que cuenta.

Si bien el paso de los años y la evolución de la tecnología, les han dado una gigantesca mano para la producción audiovisual llamada muchas veces casera o amateur, nunca se trató de un condicionante o traba, porque lo que motiva muchas veces se encuentra en otro lado. Quizás no podamos nunca determinar qué los moviliza, y la verdad poco nos termina interesando, lo cierto es que al despertar de cada día somos testigos de lo autodidacta que puede llegar a ser una persona cuando se propone llevar adelante un proyecto, y de cómo busca la manera más adecuada a sus habilidades para poder concretarlo, ya que como dice Pierre Levy los sujetos siempre *“hemos aprendido a dominar la mayor parte de nuestras habilidades y conocimientos observando, imitando, haciendo y no estudiando teorías en la escuela o principios en los libros”* (1996).

La idea que subyace es que cada uno de los capítulos que integraran esta tesina condensen dos características, por un lado que el título oficial sea un término que nos acerque a la producción audiovisual, estos pueden ir desde etapas de realización pasando por neologismos, hasta juegos con nombres de películas. Esto debido a que en algún punto de este proceso que va comenzar, poco nos va a importar si se trata de un largometraje, una sucada o un recut de lo que estemos hablando. Los pasos para crearlos pueden ser los mismos, más o menos estructurados, pero siempre respetando algunas cuestiones y dejando el espacio libre para la gente con creatividad y ganas dejando de lado los títulos y las jerarquías. Por el otro, y apelando a lo micro que va a permear la tesina, los capítulos trataran de ser cortos, para que cada quien abandone y retome la lectura cuando le plazca, al mismo tiempo que pueda entrar por cualquiera de ellos y así generar su propio recorrido.

Estas son sólo algunas ideas, algunos trayectos del camino que por suerte se irá gestando y ampliando a medida que lo recorramos juntos, por lo que en este momento apelo a tu compañía para que nos enlistemos a andar por el camino de baldosas amarillas, capaz que no poseamos los mágicos zapatos de rubí pero seguro que será toda una aventura hasta llegar a Ciudad Esmeralda.

Títulos iniciales

(o Introducción)

*El nomadismo exige brevedad,
la fruición en gotas.*

Roberto Igarza

¿Qué eres un aperitivo? Qué buena manera sería comenzar picando algo, aunque sea un mordisco de lo que fuere. Estamos viviendo una época en donde todo lo que consumimos lo hacemos de manera fraccionada, fragmentada. Mensajes cada vez más cortos son transmitidos tanto en los televisores como en nuestros celulares, nos bastan 140 caracteres para hacer trascender una idea, y a veces con muy pocos segundos, una imagen puede quedar grabada en nuestras retinas por mucho tiempo.

Alguien se ha detenido a denominar este fenómeno como “Cultura Snack”, más precisamente la famosa revista Wired¹ le dedicó su portada de Marzo de 2007. *“Movies, TV, songs, games. Pop culture now comes packaged like cookies or chips, in bite-size bits for high-speed munching. It's instant entertainment - and boy, is it tasty”*, vendría a ser algo así como que la actual cultura pop está empaquetada de la misma manera que las galletitas o las papas fritas, en pedacitos del tamaño de un mordisco para ser consumidas a toda velocidad, un entretenimiento instantáneo como las sopas Quick.

En este consumir fragmentado no sólo se opta el dónde habremos de consumirlo, que puede ir desde la gran pantalla hasta el televisor, pasando por las net/notebooks y los celulares, sino que este consumo va a estar condicionado al cuándo se desea hacerlo. Ahora el poder de decisión ha pasado al conocido receptor.

Estos son tiempos donde se produce y consume en entornos ampliamente mediados por las tecnologías y las redes, en donde se privilegia lo breve y que las personas se sientan libres para hacer lo que guste, pero ¿cuál nombre les cabe? ¿Serán audiencia, consumidores, usuarios, espectadores, o prosumidores? Lo cierto es que el nivel de participación de ellos, cualquiera sea el mote que adopten, va a estar íntimamente relacionados con el acceso a esas aplicaciones y plataformas, que le van a permitir expandirse en ese entorno que comparte con sus pares que al igual que ellos, producen y consumen al unísono.

¹ Revista mensual americana que existe desde 1993 y también un sitio web, de noticias wired.com. Wired trata de reflejar la manera en que la tecnología afecta a la cultura, a la educación, a la economía y a la política. (fuente Wikipedia)

Otra intriga que emerge con ello es saber qué pasa con el contenido que se genera para esta autopista de consumo. ¿Qué se adapta? ¿Qué se pierde? Al abrirse este “nuevo” espacio para producir y para consumir, en donde lo breve está de moda, en donde existe todo un circo alrededor de lo fragmentado, resulta inevitable pensar que lo *que* se consume debe tener que amoldarse a ello. Sir Alfred Hitchcock decía que “*la duración de una película ha de estar directamente relacionada con la resistencia de la vejiga humana*”, ahora lo audiovisual debe estar condicionado al poder de atención de un sujeto que está acostumbrado a saltar de enlace a enlace, a observar por varias pantallas al mismo tiempo, a que en el mismo tiempo que controla los mails del trabajo en una pestaña, en la otra carga el capítulo de la serie que sigue.

En este contexto se habla de que hay que copar nichos de audiencias, en donde el contenido no está dirigido ya de uno-a-muchos, sino que de muchos-a-muchos, no quiere decir esto que exista un producto para cada uno y así millones y millones, sino que no se trata ya de un único y “popular” que copa la audiencia, sino que este ahora debe aprender a coexistir con otros preparados para el gusto de cada uno, y otra, si no existe el adecuado para alguno, se crea.

De todas maneras no se trata de sustituir uno por otro, tampoco buscamos pensarlo como las dos caras de una misma moneda. Se tratan de fenómenos que suceden en paralelo y que suman a la experiencia. Igual no podemos ser crédulos y creer que todo debe quedar confinado a pocos minutos, porque vemos como cada vez mas series enmarañadas y extensas películas que tienen una importante aceptación por todos, por ejemplo la saga de Harry Potter tiene un promedio de dos horas y media por película y siguen siendo vistas por millones y millones de personas a lo largo de los años recaudando más de siete mil millones de dólares. Lo que si sucede es que los creadores de estos tanques han tenido que encontrar *una vuelta de tuerca* en la elaboración de contenido que complementa o anticipa lo que se va a disfrutar de manera más convencional, siendo tal vez los mobsodios² el ejemplo perfecto de ello.

¿Por qué entonces detenernos a hablar de las producciones audiovisuales? ¿Por qué hacer foco en aquellas realizadas por afuera de los estudios o productoras? El “por qué” es un interrogante fuerte cuando debemos comenzar a coordinar las ideas, aunque sea tan sólo para bocetearlas. La respuesta provisoria diría que podemos pensar que lo audiovisual no se agota en la pantalla del cine, donde los microrrelatos que más adelante nos encargaremos de describir, son pastillas audiovisuales preparadas para ser producidas y consumidas en nuestros días. Donde no podemos atrevernos a negar que habitamos en una cultura donde la difusión audiovisual ha logrado ganar un importante posicionamiento dentro y fuera de la sala de cine.

Se sigue ratificando el fin del modelo uno-a-muchos como estandarte de los medios masivos, en donde ya no existe tampoco una bajada del contenido (*up-botton*), sino que en la mayoría de los casos existe contenido emergente pero que no sólo se produce con la idea del abajo hacia arriba (*botton-up*), sino que y gracias a la interacción, se realiza de manera horizontal y cooperativa permeando todas las capas de la sociedad.

² Episodios creados para ser vistos en dispositivos móviles, que en la mayoría de los casos buscan completar la historia original. Tanto la serie Lost como 24 son el ejemplo perfecto en la producción de mobsodios para explicar la trama de sus intrincadas historias.

Es hora de tomar prestada estas ideas, hacer un ejercicio de memoria emotiva con esos ricos caramelos *Sugus confitados* que se vendían a la puerta de los cines (hace ya varios años atrás, ahora siendo cambiados por el pop-corn), y poner “pause” sobre las pastillas audiovisuales. Es hora de intentar realizar algún planteo sobre esta cuestión, ya que como dice Alex de la Iglesia, *“los cambios son acción. Estamos en un punto de no retorno y es el momento de actuar. No hay marcha atrás. De las decisiones que se tomen ahora dependerá todo. Nada de lo que valía antes, vale ya. Las reglas del juego han cambiado³.”*

³ Fragmento del discurso pronunciado en el acto de apertura de los Premios Goya 2011.

La reproducción

(o Boceteando el contexto)

“El lenguaje cinematográfico se ha visto enormemente enriquecido gracias al fabuloso desarrollo de las nuevas tecnologías. La mayoría de los productos de hoy, generados dentro de lo que dio en llamarse la segunda revolución de Gutenberg, intentan brindar a los públicos una experiencia completa y enriquecida que no se reduce a una mera proyección en una pantalla cinematográficas”
Peter Greenaway

Se dice que Louis Jean Lumière profetizó: *“Le cinéma- c’est une invention sans avenir”*. Podemos decir que como adivino el menor de los hermanos no hubiera podido llevar el pan a la mesa. Lo que si tal vez no tuvo futuro fue el uso que ellos le supieron dar con su pseudo-manual de instrucciones, ya el primer uso que se ideó para este *“nuevo híbrido de cámara y proyector cinematográfico”* (Manovich, 2006) fue la registración de sucesos de la vida cotidiana con fines cuasi científicos, buscando dejar evidencia de la vida europea de finales de Siglo XIX. Fue esta su aplicación durante el primer espectáculo pago⁴ que le da certificado de nacimiento al cine: París, 28 de Diciembre de 1895, pero a tan sólo un par de días de dicho evento, se conoció la primera comedia de la historia, lo que cambió para siempre el uso que le supieron conferir. Se trata de *“El regador regado”*⁵ un corto que no llega al minuto y muestra cómo un hombre queda empapado cuando un niño le pisa la manguera. Seguramente planteado de antemano, esta cinta de Louis Lumière sorprendió a un público que no dejó de reír cual infantes en la sala durante la proyección.

Se aprendió finalmente con el paso de los años que no existe un uso correcto o incorrecto de la tecnología, *“nunca debemos dar por garantizado el uso de una tecnología (...) si bien todas las tecnologías nos llegan dotadas de un programa interpretativo, a la hora del consumo esa propuesta puede ser sobreinterpretada por los usuarios”* (Scolari, 2008). Así, los sujetos que comenzaron a experimentar con el cine, se terminaron por convertir en sus grandes referentes a escala mundial.

Se puede contar de manera anecdótica que entre el público de aquella primera proyección, se encontraba Georges Méliès, quien tras la negativa de Lumière de venderle una máquina, construyó la propia. Comenzó imitando lo ya visto para luego crear películas que integraran su otra pasión, el ilusionismo. Así Méliès se convirtió en un pionero de la ficción al mostrar que no sólo ese singular invento podía servir para documentar, sino también para entretener al público. La más recordada y homenajeada imagen del cine data de aquellos años, cuando un cohete se

⁴ La primera película registrada data de 1888 y dura tan solo 2 segundos (consta de 4 cuadros en total). Fue realizada por Louis Aimé Augustin Le Prince, utilizando su propio prototipo de cámara (url: <http://bit.ly/ouUvnG>)

⁵ Título original: *L'arroseur arrose* (1895) (url: <http://bit.ly/mViozh>)

estrella en la cara de la luna, y así como a este gran mago se le debe en parte la imaginación para contar historias. No en vano es considerado hoy el “*creador del espectáculo cinematográfico*”, según versa su propio epitafio⁶.

Así podríamos continuar por años deteniéndonos tal vez sólo en aquellos que terminaron modificando los usos impuestos por sus antecesores, pero estaríamos malgastando hojas y aburriendo a más de uno, al mismo tiempo que nos distanciaríamos años luz de nuestro cometido. Con esta nota de color, sólo buscamos puntualizar algunos detalles que pueden llegar a ser útiles para lo que vendrá.

Primero nos gustaría resaltar que la Historia del cine está marcada por la desvirtuación como dice Scolari, que las personas hacen de la manera en que se debe usar determinada tecnología. Fue Méliès tan sólo un aficionado que tras quedarse anonadado por el invento, dejó de lado el uso documentalista del cinematógrafo de los Lumières, para comenzar a contar historias fabulosas. Queremos señalar que no se trata de un mal moderno como muchos pueden pensar, el resignificar los usos es causado por el avasallante flujo de nuevas tecnologías y dispositivos cada vez más pequeños que han ultrajado al Cine (si con mayúscula) dándole una supuesta categoría más allá de cualquier arte.

Según estas campanas convencionalistas u ortodoxas, debido a la llegada de estas nuevas tecnologías se hizo tambalear su lugar emblemático en el universo de los medios masivos, ya que ahora las producciones cinematográficas pueden ser vistas más allá de las paredes de una sala de cine. Pero el cine no ha hecho otra cosa más que resurgir y aprender de ello para conservar su esencia, su mística de contar historias. No podemos negar que la digitalización y las redes le han dado otro sentido a la idea del hacer cine de manera amateur, pero tampoco podemos ocultar por el paso de los tiempos que esta idea de re-utilización se encontraba en su mismísimo nacimiento. Ya nos detendremos un poco más sobre el tema.

Lo que venimos diciendo solo hace acercarnos aun más a la definición de medio que toma Eliseo Verón e intentar con ello pensar al cine y bajo a ese rótulo a toda la cultura audiovisual. Este dice que un medio es “*un conjunto constituido por una tecnología sumada a las prácticas sociales de producción y apropiación de esta tecnología*” (Verón, 1997). Así, el cine es más que una película vista en la gran pantalla, trasciende la exhibición en la sala y por ello ahora podemos detenernos a verlo en las pantallas de nuestros celulares o en la de las computadoras. Además se trata de una particular apropiación que de esas tecnologías, como marcos de conocimiento, las personas detentan para la realización de ciertas acciones. Así, el cine se podría conceptualizar como el arte de contar historias cual quiera sea la duración y el modo de exhibición, adoptando para el caso particular que venimos esbozando, el nombre de **microcine**.

Recuperamos la idea del consumo a mordisco, podemos encontrar talles xs, micro, de cuanto producción queramos y el cine no puede ni es ajeno a ello. Tal vez estas producciones cortas no están pensadas para la gran pantalla porque los costos de exhibición superarán ampliamente el

⁶ Para mas data sobre George Melies consultar “El Gabinte del Dr. Mute” (url: <http://bit.ly/qas3lx>)

presupuesto, o directamente la falta del mismo. Se tratan tal vez de producciones destinadas a otros dispositivos, para ser visto de otra manera, pero a pesar de ello siguen manteniendo las características y al esencia de las producciones cinematográficas.

El cine pertenece de la misma manera que lo hacen la televisión, el videojuegos y la realidad virtual, a la cultura audiovisual, y en esta época donde no podemos negar que lo visual y auditivo tienen un lugar preponderante en nuestras vidas, se potencian los espacios y las maneras para disfrutar de una historia. Somos animales audiovisuales, y nos convertiríamos en los seres más egoístas del planeta si tuviéramos que optar entre quedar ciegos o sordos producto de ello. Poblamos un mundo de pantallas ubicuas, televisores, celulares, computadoras, y no sólo sucede dentro de la propia casa, sino que la ciudad misma está plagada de oasis de ventanas que nos informan, venden, entretienen o comunican.

A esta gran oferta de espacios donde exhibir le corresponde una gran oferta del qué transmitir, porque de lo que somos testigos es que las producciones no solo proviene de los creativos de grandes compañías o productoras especializadas, sino que también son fruto de cada uno de aquellos que se animen y compartan lo que antes quedaba confinado al cajón de la cómoda para ser tan sólo visto en algún reencuentro familiar. Hoy somos todos potenciales espectadores de producciones pero al mismo tiempo somos todos potenciales gestores de proyectos audiovisuales.

El regreso del vernáculo

“Pienso que un ‘cinéfilo’ es alguien que ha experimentado el cine como una gran forma artística, que conoce con pasión el cine y la historia del cine, que ha visionado y ‘revisionado’ las grandes películas que se han hecho en los últimos cien años, que sigue viendo y buscando las mejores películas que se hacen, hoy en día, en cualquier parte del mundo. Yo me definiría como una cinéfila
Susan Sontag

A pesar de tener una visión un poco tajante y exigente sobre las personas que aman el cine, la frase⁷ de la ensayista y directora que da inicio a este apartado, nos brinda la oportunidad de engancharnos en la cadena de conversaciones existentes y detenernos a hablar de aquellos a quienes no sólo les gusta ver cine, sino que también hacen cosas con él.

No es necesario recaudar grandes cantidades de dinero ni contar con la más alta y moderna tecnología, ahora el acceso a cámaras “caseras” sumado a la posibilidad de que nuestros celulares cuenten con ellas nos han acercado a la idea de que cada uno de nosotros sea un potencial director de cine. Siempre se ha tratado de soñar y fundamentalmente de jugar, ya que *“la capacidad venía de experimentar la filmación de una película, no de leer un libro sobre el tema. Uno aprende a escribir escribiendo y después reflexiona sobre lo que ha escrito. Uno aprende a escribir con imágenes haciéndolas y luego reflexionando sobre lo que ha creado.”* (Lessig, 2004) De esta manera le ha sucedido tanto a Méliès como a una gran cantidad de directores hoy reconocidos, y al mismo tiempo también a muchos aprendices de cineastas o cinéfilos con ganas de hacer, ya que no podemos negar que esta accesibilidad de bajo costo de cámaras y demás dispositivos han permitido una libertad única para el aficionado.

Muchos de esos directores, tomando azarosamente a Tim Burton han comenzado su carrera filmando en su casa junto a amigos y mascotas, con pocos recursos y cámaras super8 regalo de sus familiares. Este director cuenta en su haber con el corto “The Island of Doctor Agor”, una adaptación realizada a los trece años, de la obra “The Island of Dr Moreau” de H.G. Wells. Muchos años después Burton sería reconocido en el mundo entero pero comenzó su carrera de la misma manera que le puede suceder a cualquiera que se animó a apretar el botón de rec.

Esa cinefilia que habla Sontag, de la cual estaban impregnados en su infancia todos los directores, y que muchos compartimos como pasión por el cine, consiste tal vez en *un trabajo en el que el espectador deja de ser un observador pasivo para convertirse en un explorador inmóvil cuyo viaje radica en asimilar perspectivas múltiples acerca de todo*⁸. Pero esto no queda solamente en ver de

⁷ “Pasión por el cine. Conversación con Susan Sontag”. Entrevista de Vicente Molina Foix, publicada en “Letras libres” Enero 2004 (consultado Mayo 2011 - url: <http://bit.ly/qjbvs7>)

⁸ “El renacimiento de la cinefilia” bla bla Publicada en bla bla Mes año (consultado Mayo 2011 - Url: <http://bit.ly/rqZxsB>)

otra manera, en involucrarse desde otra perspectiva con el tema, sino en la acción de tomar las armas, cual forastero que llega al pueblo y comienza a producir y compartir con un nuevo modelo de pistola. Ya que con lo que no se contaba en la época de Burton era por ejemplo con las plataformas de videosharing que existen hoy en día, espacios que como salas de proyección permiten que cada una de las producciones caseras sean compartidas y estrenadas de manera mundial.

Estamos tal vez, asistiendo al regreso de lo casero, a lo que también podríamos llamar vernáculo. Antes a las cámaras nos las vendían con el fin de que servían sólo para registrar lo privado, desde el cumpleaños del primo hasta los primeros pasos de un hijo, pero ese uso impuesto se transformó para convertirla en un dispositivo para crear historias. Historias que además encontraron otra manera de exhibirse y con ello otros públicos.

Como la fotografía vernácula, el cine podría ser pensado como esta creación de imágenes en movimiento desde el seno de un hogar, o porque no, desde el centro de una comunidad de amigos. Con historias que pueden ser sacadas de los arcones familiares así como también de recuerdos cinéfilos, porque en ese sentido el cine ha creado un imaginario, una biblioteca gigantescas de historias a recrear o que pueden servir de bagaje para nuevas. Tres cortas palabras en inglés como lo son Rip, Mix and Burn sintetizan en muchos casos la esencia de las producciones audiovisuales actuales, donde el tomar el tomar prestado, resignificar y volver a compartir (traducción muy libre de los términos) son moneda corriente conviviendo junto a todo el universo de producciones que se les ocurran.

Quien se encarga de llevar adelante estas ideas es un aficionado, un amante o alguien que siente amor por el cine, un cinéfilo. Este amateur *“no en el sentido de falta de experiencia, sino en el sentido de deportista olímpico, alguien a quien no se le paga para que informe”* (Lessig, 2004), no se refiere como en otras épocas a ese ser que experimenta como paso previo a convertirse en “profesional”, en director o realizador audiovisual, sino que es todo aquel que revaloriza el amor por el cine, por querer contar historias, por hacerlas desde uno con lo poco que se cuenta, con la gran experiencia de intentarlo y probar en el proceso, de copiar y equivocarse, de divertirse y compartir, ya que hoy el acceso a dispositivos que nos conviertan en directores están cada vez más al alcance y caben dentro de una mano. Tomar un celular y con él recabar imágenes es moneda corriente, y la posibilidad de poder compartirlo con amigos y el mundo entero también se encuentra a tan sólo “un click de distancia”. Así es posible que todos puedan convertirse en directores de cine y en presidentes de sus propios estudios, ya que un grupo de amigos es toda la productora que se necesita para conseguirlo.

Porque lo que dice Carlos Scolari al referirse a la comunicación, como *“toda orquesta necesita un director, pero últimamente esa figura se ha ido quedando sin trabajo porque la melodía comunicacional que suena es cada vez más el resultado de las interacciones de muchos actores autoorganizados”* (Hipermediaciones, 2008) lo podemos trasladar tranquilamente a cualquier ámbito. Somos un gran coro, en donde cada uno aporta, en donde no existe una gran cabeza que dictamina que hacer y que no, son opiniones las que se transmiten, chocan y producen. Pero,

¿quiénes son? ¿De quién o qué estamos hablando? Ya vimos que no se trata de un sujeto profesional, que estudia y lo habilita un título, ni de un hombre de edad avanzada que domina el arte y la teoría, todos podemos ser parte del coro que al juntar experiencias y habilidades logran generar una pieza audiovisual única.

Casting

(o “El nacimiento del prosumidor”)

*“Siempre se necesitan expresiones anexactas
para designar algo exactamente”*
Gilles Deleuze

Iugamos en el título con el primer capítulo de la clásica cinta de Stanley Kubrick, “2001, Odisea en el espacio”, sólo para atrevernos a imaginar una cadena evolutiva al mejor estilo darwiniano, entre aquel primer espectador y el *homo nuevo* que conformaría un nuevo eslabón, un paso más en la evolución con la tecnología.

Podremos decir que en el nacimiento del cine, vio la luz un **Homo Espectador**. Trasladándose a un teatro, una sala de proyección o la carpa de una feria, asistía a un espectáculo tan sólo para mirar. Durante las primeras funciones de cine mudo el bullicio de la sala era estridente, ya que le estaba permitido al público hablar, silbar, aplaudir y hasta hacer comentarios sobre lo que se veía en la pantalla, pero hasta allí llegaba la participación y el involucramiento que la platea realizaba sobre la proyección.

Se intentó con música en vivo ponerle coto a esa situación, lo cual sólo se pudo conseguir en cierta medida, con la llegada del cine sonoro, en donde el silencio de la pantalla se trasladó al auditorio, ahora era necesario no sólo ver las imágenes sino escuchar los diálogos que le daban continuidad a la historia. De todas maneras, el espectador seguía siendo ese personaje destinado a la pasividad de acción, donde sólo se conformaba con el contemplar. Otra nota de color: sabían que la primera película sonora que se estrenara no fue “El cantante de Jazz” sino “Don Juan” un año antes (1926), solo que este largometraje de Alan Crosland no poseía diálogos grabados sino la banda y efectos de sonido registrados previamente en discos de pasta sincronizados con la imagen y es por ello que no logró el reconocimiento como La primera.

A fin de cuentas “ser espectador significa mirar a un espectáculo. Y mirar es malo, por dos razones. Primero, mirar es lo opuesto de conocer. Significa estar en frente de una apariencia sin saber las condiciones de producción de esas apariencias o la realidad tras ella. Segundo, mirar es considerado como el opuesto de actuar. Aquel o aquella quien mira un espectáculo permanece inmóvil en su asiento, sin ningún poder de intervención. Ser espectador significa ser pasivo. El espectador es separado de su capacidad de conocer en la misma manera que es separado de su posibilidad de actuar” (Rancière, 2010).

Lo mismo sucede si nos alejamos por un momento de la sala de cine y nos detenemos en el consumo televisivo. Hay autores como Giovanni Santorini quien habla de la existencia de un

Homo Videns⁹, un ser inerte que conoce la realidad como si se tratara de un habitante de la caverna de Platón. No se preocuparían por entender ya que contemplar la pantalla es tan sólo un momento de distención y una manera de alejarse de la realidad. Si bien muchas veces se adopta tal postura, con el correr de los tiempos han tenido que evolucionar *“al menos, tan rápido como los medios de representación”* (Hispano, 2009) ya que los nuevos usos y las nuevas tecnologías no le daban tregua a tal inacción.

“Frente al telespectador pasivo hipnotizado por el tubo catódico se erige un usuario interactivo, un sujeto que no da tregua a los dispositivos de interacción y que se mueve ágilmente en una red de documentos intercontados” (Scolari, 2008), se trataría de un **Homo Espectador/Usuario**, el eslabón perdido que ahora se encuentra motivado por la participación.

Dando un salto temporal y siendo testigos de los avances tecnológicos de las últimas décadas, estos fueron motivados por el acceso a la red y encontraron allí un lugar para compartir sus propias creaciones, al mismo tiempo que podían descubrir y ver la de sus pares, ya que se debe dejar en claro que no se deja de ser uno para pasar a ser él otro, nos transformamos en cierto tipo de anfibio si se quiere. *“Los usuarios distribuyen el tiempo entre las diversas ofertas mediáticas a disposición”* (Igarza, 2009) y las diferentes pantallas en donde depositan su hacer diario. Ya que estas creaciones no se limitan sólo a la producción de contenido audiovisual, sino que son todas aquellas producciones que dejan su huella en cuanta parcela de espacio virtual puedan apropiarse, publicando contenido de todo tipo, compartiendo información y data, subiendo fotos o videos, conformando comunidades; enredando y enredándose.

Se dice que a veces sólo están condenados a clicar (Scolari, 2008), ya que no conocen cómo funciona o qué hay detrás de la interfaz de la aplicación o programa que utilizan para llevar adelante sus producciones. Pocos bloggers conocen el lenguaje HTML como pocos realizadores audiovisuales amateurs conocen las propiedades de la reflexión de la luz, pero de la misma manera pocos fotógrafos sacan manual sus imágenes y eso no resulta un freno para que cada vez más personas se animen a incursionar en estos terrenos y lo más importante, compartir sus productos con el mundo.

Antes tal vez eran encasillados como frekies o nerds, ejemplificaban el estereotipo que el cine y las series nos han otorgado por años: fanáticos de series de ciencia ficción, con conocimiento en computación y en lo audiovisual (a veces cayendo en los extremos del programador), nada populares entre sus compañeros universitarios, vistiendo poco a la moda con ropa ancha y remeras estampadas, sin olvidarnos de los protectores de bolsillo. Pero los espectadores/usuarios están más allá de esa imagen, pueden ser cualquiera de nosotros sin necesidad de poseer grandes conocimientos sobre informática ni producción. Hasta los dispositivos se actualizan de tal manera que cada vez resulta más fácil no sólo registrar, filmar y sacar fotos sino que también subir esos materiales a la web, pensar en los smartphones que están invadiendo nuestra vida cotidiana donde desde el mismo aparato se puede hablar, enviar mensajes, filmar un corto, subirlo a

⁹ Para más sobre Homo videns, consultar el libro *“Homo videns. La sociedad teledirigida”* de Giovanni Santorini (version online: <http://bit.ly/nTodoz>)

plataformas de videosharing, transmitir en vivo o enviar mails o tweets entre muchas otras cosas sin la necesidad de computadora de escritorio como intermediarias.

Lo que se debe aclarar una vez más, es que no se debe dejar de ser uno para transformarse en el otro, estos conviven y se superponen, siempre serán espectadores de producciones ajenas, seguirán yendo al cine a ver película como si se tratara de un ritual, de la misma manera que continuarán viendo programas y series en las pantallas de sus televisores. Habrá quienes querrán expandir lo que hacen con las producciones audiovisuales ya que no se conformarán con ser meros contempladores y buscarán producir sus propios contenidos. La elección de qué lado se está será una actitud a tomar frente a lo audiovisual en un momento determinado del día, la semana o, si se quiere, de la sensibilidad de la persona en ese momento.

Obviamente que el espectador/usuario de este Siglo XXI no es el mismo que el de comienzos del Siglo XX (ni tampoco al de la semana pasada). Lo intrincado de las series o las películas de nuestros tiempos demandan otro tipo de actitud por parte de quien la mira. La pasividad se transforma en una actitud más participativa, muchas veces debido a la demanda de tener que continuar y completar tramas cada vez más transmediáticas con las que se juega en las producciones actuales. Un ejemplo un tanto trillado pero siempre efectivo es la serie de culto *Lost*, donde el gran bagaje de simbolismo que contenía llevó a la creación de centenares de foros y wikis para que los fanáticos intercambiaran opiniones y conocimientos, logrando así una comprensión complementaria y más que necesaria sobre la trama. Pero esto no se detuvo allí, como afirma Carina Maguregui¹⁰ todos los fanáticos de la creación de J.J. Abrams se han convertido en una parte activa de la maquinaria, donde dejaron solamente de ver para también participar en la creación de materiales audiovisuales, muchas veces debido a la angustiada espera que debían soportar entre temporadas. Así, la acción dejó de pasar sólo por las pantallas de los televisores, y gracias a la creciente fragmentación de pantallas la historia pasó a ser completada y continuada a través de los videojuegos, juegos de rol en red, mobsodios, y lo más interesante, en las producciones propias de los fanáticos.

Como vemos, este sujeto que comienza a aparecer no se conforma con el usar y participar, no se conforma con ayudar a completar wikis o adoptar un personaje en un juego, no se conforma *con*, y entonces da un salto más en la cadena evolutiva. Algunos logran mutar en seres que crean su propio contenido, donde “*ya no se podría establecer dónde empieza el espectador y dónde el productor*” (Marzo, 2009).

¹⁰ Además de ser una *lostóloga* de cuerpo y alma, Carina Maguregui es Licenciada en Ciencias Biológicas por la Universidad de Buenos Aires. En 2010, obtuvo una Diplomatura Superior en Educación, Imágenes y Medios de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). Ganó premios y menciones en concursos nacionales de ensayo, dramaturgia e historieta. Es autora de libros relacionados con el cine y actualmente es productora de contenidos del portal Educ.ar (Ministerio de Educación)

El último eslabón de la evolución

“Un Prosumer es productor y consumidor de información, datos e ideas, una persona autogestiva que se involucra de manera activa en la conformación del medio en el cual se desempeña”
Alvin Toffler

Definiciones de **prosumer/prosumidor** se pueden encontrar por toneladas en la web, no así en los diccionarios de lengua hispana. Un acercamiento formal al término diría que se trata de un acrónimo que remixa las palabras de productor (o profesional) con la de consumidor. *“Describe perfectamente a millones de participantes en la revolución de la Web 2.0 (Bradley, 2008; Lacy, 2008; Shuen, 2008), ya que son cada vez más personas las involucradas que suben información a la red, y a su vez son consumidores de la misma, creando así un abanico de información en todos los sentidos”* (Piscitelli, 2009).

Otros lo ven como sinónimo de usuario, o como la versión 2.0 de ese estereotipo de nerd que nombramos antes, que ha evolucionado a la categoría de geek similar a la de los personajes de “The Big Bang Theory”¹¹, pero presenta ciertas características que lo distancia y acerca cada vez más a estas caricaturas. Siguiendo la idea de la ya citada Carina Maguregui de que *por medio de la personalización y el manejo de herramientas digitales no sólo se consume sino que se mezcla, recrea, produce y comparte contenidos y recursos*, los prosumidores crean con sus propias manos y con mucha creatividad, materiales únicos. Son producciones no sólo pensadas sino puestas en acción por ellos mismos, en el caso puntual de los relatos audiovisuales que permean esta tesina, serían pequeñas y colosales películas. Estos prosumidores, se calzan la camiseta de directores, productores, actores, guionistas, camarógrafos, editores, exhibidores y hasta espectadores de las producciones, todo comprimido en una sola persona, o tal vez y como dijimos antes, en una comunidad de amigos. Son generadores y receptores del contenido mediático al mismo tiempo.

Pero no es lo único que hacen, entre ellos, además de compartirse información de cualquier tipo, se la analiza, conversa y discute para encontrar en todo ese revoltijo de data lo que verdaderamente puede servirles. Tienen una tendencia a investigar la tecnología, a jugar con ella. Son mayoritariamente verdaderos autodidactas y grandes generadores y buscadores de tutoriales, ya que confían más en la inteligencia colectiva que en los usos planteados por un manual de instrucciones.

La esencia de los prosumidores es el *hágalo usted mismo*, se aprende en el intentar, en el error. Oscar Wilde decía que *la experiencia es el nombre que le damos a nuestros errores*, y el

¹¹ TBBT: Sitcom Americana en donde Leonard (Johnny Galecki) y Sheldon (Jim Parsons) son dos "nerds" que viven juntos. Ambos doctorados. La serie comienza con la llegada de Penny (Kaley Cuoco), la nueva vecina, un verdadero choque de planetas se dará en el edificio. Desde su estreno cuenta ya con cuatro temporadas emitidas y un gran grupo de fanáticos.

dramaturgo inglés no estaba muy alejado a esta idea de ensayo constante, de la cual el prosumidor podría dar cátedra. No se deja avasallar por lo difícil ni por lo extraño, encuentra siempre la manera de llevar adelante su idea, ya sea sólo o rodeándose de otros prosumidores que compartan las ganas y puedan, como decíamos antes, interrelacionar conocimientos y experiencias.

Presentes dentro de este gran esbozo de características, se pueden encontrar algunas vinculadas al arco de relaciones que mantienen entre pares. Por un lado, están en un extremo aquellas que poseen un amplio grupo de seguidores, donde su postura es valorada y respetada, convirtiéndolas en seres confiables al punto de ser considerados como verdaderos marcadores de tendencias. No sólo se les solicitaría data y recursos, sino que las producciones de dichas personas serían más valoradas y cobrarían una mayor importancia en las redes que las de los demás.

Pero están también aquellas que se encargan como las abejas de polinizar a los grupos, de servir de intermediarios y profundizar la llegada de las producciones a más puntos de la red. No se encuentran todo el tiempo produciendo, y si bien decimos que los prosumidores siempre tienen su pata consumidora, no sólo se sientan a ver sino que motivan en alguno de los casos al hacer del otro, evangelizan a sus pares para que ellos también intenten y se animen a producir y compartir sus producciones.

Podemos ver que estas producciones en la mayoría de los casos *“no tiene fines lucrativos, sólo participa de un mundo digital de intercambio de información, tal es el caso del P2P”* (Piscitelli, 2009), pero buscando además del compartir, el reconocimiento por parte de sus pares, así como también, una aceptación cada vez mayor tanto on-line como off-line.

¿Cómo lo intentan? En sí generando contenido que enganche y trascienda, el cual también es de lo más disímil (ya que puede tratarse tan sólo de un chico bailando o recreando una secuencia de su película favorita¹² delante de la webcam), que luego sube y comparte en el canal que él mismo se creó en una plataforma de videosharing; o puede tratarse de una realización que mezcle fragmentos de videos y películas reconocidas; como así también otras que sean 100% original y filmadas con sus propios celulares. Es un amplio abanico de posibilidades que se hace cada vez más grande ya que dependen de la imaginación de los propios prosumidores, de su habilidad no sólo con las herramientas y la tecnología sino en la manera de contar y recontar las historias.

Ayudados en que *“vivimos en una cultura de “cortar y pegar” hecha posible gracias a la tecnología. Cualquiera que prepare una presentación conoce la extraordinaria libertad que ha creado la arquitectura de cortar y pegar de Internet--en un segundo puedes encontrar justo cualquier imagen que quieras; un segundo después la has plantado en tu presentación”*. (Lessig, 2004). Así, un prosumidor de audiovisuales criado y moldeado en este ambiente, puede encontrar las herramientas necesarias para no sólo filmar y editar sino también para publicar sus obras en un espacio ilimitado y mundialmente reconocido. Sin olvidarnos de las ventajas para llevar

¹² Star Wars Kid <http://bit.ly/mdrzzfM> y Numa Numa <http://bit.ly/k1PTPI> son ejemplo de ello.

adelante toda una campaña de promoción y difusión para que su producción sea reconocida y compartida por todos los canales posibles.

Así un amateur si se quiere en términos más clásicos y convencionales de la producción audiovisual, puede encontrar no sólo recursos visuales y sonoros para completar sus obras en la web, sino también todo un mundo de herramientas necesarias para llevar adelante lo que se propone, una verdadera Liga de Superhéroes para salvarlos y ayudarlos, que van desde generadores de animaciones 3D y mezcladores de sonido hasta la posibilidad de descargar programas de edición en ordenadores con ciertas capacidades determinadas o editores on-line que sobrepasaran este inconveniente, sabiendo que los resultados pueden variar según la elección que se adopte.

A grandes rasgos podemos ver que a estos prosumidores se los puede encontrar muchas veces bajo el rótulo de usuarios; otros los pueden anclar a la idea de que se tratan de nativos digitales, por ser quienes mejor manejan los avances tecnológicos, tal vez por una cuestión de edad; otros los ven como un grupo de fanáticos de series y películas, pero más allá del nombre que adopten no son actitudes excluyentes, la importancia está en la apropiación que hacen de las tecnologías en ese momento en que se ponen en acción, y en cómo la aprovechan para el desarrollo y la puesta en escena de sus propias creaciones. En nuestro caso, en cómo crean sus propias producciones audiovisuales.

El Guión

(o “Hágalo usted mismo”)

*“No existe ningún poema sin otro que lo proceda;
ninguna composición musical sin un músico anterior;
ninguna película sin unas imágenes cinematográficas previas;
ninguna obra pictórica sin la inspiración en pintores anteriores;
ni tampoco ninguna danza sin los movimientos de muchos bailarines
de la historia o la cultura anteriores”*
(Smiers & van Schijndel).

Homenajeando con el título a un viejo programa de actividades manuales, las producciones audiovisuales de prosumidores que encontramos en la web conforman todo un universo disímil e interesante, donde la creatividad y la habilidad se ponen a prueba constantemente. Es por eso que para realizar un acercamiento más descriptivo de cada una, utilizaremos una nomenclatura que ha sabido ganarse en las redes.

Micro... ¿qué?

*“Cuando a la brevedad temporal se le suma
la aparición de acción y ficción,
llegamos a los microrrelatos”*
Guarinos & Gordillo.

No está de más aclarar una vez más que no se habla de producciones para la “gran pantalla”, rodadas en estudio y en donde participan todo un batallón jerarquizado de personas, ya que los siguientes párrafos solo describirán pequeñas pastillas audiovisuales reconocidas tal vez por el rótulo de **microrrelatos**.

Este relato breve y audiovisual sólo se distancia de los largometrajes más clásicos por su duración, ya que en todo lo demás mantienen la estructura necesaria para plasmar en imágenes una historia con acciones y personajes.

Además de su corta duración, las pastillas audiovisuales poseen características fundamentales como la simpleza sintáctica y visual ya que no se puede pretender contar rebuscadas historias en pocos minutos. Otra particularidad es el efecto reflexivo o emotivo que buscan, al mismo tiempo que algunas intentan ser humorísticas, pretendiendo siempre causar impacto y dejar una marca en el mirar del otro. Fundamentalmente la elección de llevar adelante un producto con estas características depende de la creatividad e imaginación que moviliza al prosumidor a contar una historia predispuesta a ser representada de esa manera.

Un punto a favor que se puede encontrar en estas producciones, es que debido a su baja calidad y corta duración resulta fácil subirlas y compartirlas en la red. Algunas plataformas poseen trabas para alojarlas dependiendo de la cantidad de minutos que duren o el peso en MB final (caso emblemático el de Youtube que profundizaremos más adelante), pero esto no representa un impedimento para llevarlas adelante, ya que estas están además condicionadas hoy en día a un consumo fragmentario y veloz.

Ahora bien, dentro de este universo se podría intentar pensar en dos macro conjuntos: por un lado las producciones creadas e imaginadas por los propios prosumidores, que no buscan ni imitar ni emular los mundos creados por otras personas, son originales o pueden llegar a ser adaptaciones de historias literarias en el mayor de los casos. Por el otro, la gran mayoría de los microrrelatos que se ven en la red proceden de la utilización de historias conocidas, rinden homenaje al Cine (sí, con mayúscula) o son reversiones, recreaciones, resignificaciones y hasta continuaciones de las tramas que engalanan la gran pantalla, ganándose así un espacio significativo entre los cinéfilos.

De todas maneras sería imposible intentar cerrar estos conjuntos como sucede muchas veces con los géneros en el cine, ya que aquí estos se mezclan, se hibridan, se complementan en todo momento. Entonces se podría decir que se trata de todo un universo de apropiaciones realizadas por amantes del cine que encontraron una brecha por la cual colarse y dejar volar su creatividad al servicio de historias que han fomentado su imaginación por años.

Cada una de estas pastillas se diferencia de la anterior por algún rasgo que las caracteriza o por la manera en que son “rodadas”. He aquí alguno de esos *micros* que se pueden encontrar en la web:

Brickfilms

Se describen como un film hecho con figuras de plástico y mucha paciencia. La mayoría de ellos utilizan la técnica del stop-motion para darle vida a la historia, aunque también existen trabajos realizados con la manera más tradicional de animación, otros con CGI (imágenes generadas por computadora) y hasta los hay con acción en vivo. Lo cierto es que estas técnicas no son excluyentes y muchas veces se mezclan para lograr un mejor desarrollo de la historia.

El primer brickfilm se remonta a la década del 80 cuando Lindsay Fleay dio a conocer su aventura de 16 minutos conocida como “The Magic portal”¹³. Este corto fue sólo el puntapié para que muchos, como sucede en la mayoría de los casos que vamos a enumerar, se animaran a compartir su pasión y su paciencia.

Hoy la mayoría están realizados con muñecos Legos, quienes han desarrollado gigantescas colecciones de personajes del mundo cinéfilo que han permitido emular tramas e historias para las pequeñas pantallas. De la misma manera el tanque de muñequitos ha realizado animaciones con sus minifiguras que pueden ser vistas en los canales infantiles. Aquí es donde el universo creado por George Lucas comienza a ser una constante en todas estas producciones. Hace algunos años se presentó “The Revenge of the Brick”¹⁴, una animación basada en los sucesos de la tercer parte de la saga, en sí una parodia realizada con computadoras con figuras Legos que “encarnan” a los personajes de la historia original.

Así los brickfilms, ya sean producidos por grandes cadenas o por fanáticos de alguna serie o película, han logrado conseguir un espacio, tal vez acotado, entre los micros que aquí estamos describiendo.

Celumetrajés

Estos microrrelatos se caracterizan por el dispositivo con el que se los lleva adelante, obviamente el celular. Por eso podemos encontrar realizaciones que van desde lo documental a lo ficcional, desde la captura azarosa de una situación en la vía pública a la producción de un micrometraje (un corto no superior a los tres minutos) o un nanometraje (entre los treinta segundos y el minuto) con base a una suecada o a un fanfic.

Estos deben responder a una historia corta, concisa y desarrollada de manera directa, a través de secuencias de imágenes limpias, con poco movimiento, que sean descriptivas y enfatizando los detalles más allá que los planos generales. Como en los otros casos, los celumentrajés se caracterizan por su corta duración y por una baja calidad de imagen, si bien los nuevos teléfonos poseen cada vez mejor definición, se trata de una elección por la estética low-fi (baja calidad).

Estos audiovisuales están pensados para ser “proyectados” en los mismos dispositivos que sirven para capturar las imágenes, como también para ser transmitidos en plataformas de videosharing, de hecho han surgido una gran cantidad de talleres y festivales, donde se experimenta con este microrrelato, sería muy difícil hablar de aprender a realizarlos ya que se trata de una de las mayores experiencias del “do it yourself”. Mara Balestrini es quizás en nuestro país el nombre que más resuena cuando se habla de celumentrajés, encargada de llevar adelante varios talleres especializados, y de participar como organizadora en el concurso “Manos libres”¹⁵, ha desarrollado amplias investigaciones sobre el tema, alegando que dicho taller se trató de “un

¹³ The magic portal, url: <http://bit.ly/kV2rYf>

¹⁴ Darth Vader y la orquesta de Stormtrooper url: <http://bit.ly/j3T7vc>

¹⁵ Un concurso online donde realizadores de todo el mundo podrán participar enviando sus celumentrajés, piezas audiovisuales grabadas con teléfonos celulares. Los 30 cortos más votados concursarán por el Premio del Jurado, mientras que el público definirá una mención especial a través de su voto en Internet. (url: <http://bit.ly/iLeTUa>)

espacio plural y ecléctico, colmado de intereses y puntos de vista diversos, que dan como resultado un grupo muy ecléctico de piezas.”¹⁶.

Así vemos una vez más que no resulta determinante contar con una filmadora de alta definición para poder llevar adelante un producto audiovisual, el teléfono celular rompe con su original aplicación, para resignificar su uso y convertirse en un arma fílmica con la que contamos en el día a día, con la que no se necesita de un amplio conocimiento sobre técnica (con el cuidado de respetar determinados detalles para una cuidada producción), y que además de la creatividad, uno descubre que debe valerse del poder de la intuición para intentar lograr lo que se propone.

Fanfic

Estos son textos creados por fanáticos, que tienen como origen los universos creados en películas, series, novelas, animes, etc. Se usa la palabra “textos” en el sentido más amplio que se le pueda dar, ya que representan toda una conglomeración peculiar de escritos, películas, cortos, animaciones, pinturas, tráilers, obras de teatro, cuentos y hasta temporadas completas que los seguidores crean por si mismos para completar (o intentar hacerlo) las relaciones entre ciertos personajes, o para crear nuevas aventuras tomando prestados nombres y lugares.

Estas historias presentan un inigualable trabajo en el cuidado de los detalles de la trama, ya que a pesar de agregar gran parte de material al producto, lo que los engrandece es el verdadero conocimiento de los universos de culto, alguna veces con detalles que escapan a la vista de un espectador ocasional. A pesar de ello, no debemos ser incrédulos al pensar que se trata de algo completamente nuevo, ya que en la literatura clásica existen muchísimos ejemplos de continuaciones y adaptaciones apócrifas, solo que las posibilidades de relato con las que se cuentan hoy en día, aumenta estas producciones *ad infinitum*.

Como consecuencia de este accionar, nacen a su alrededor todo un enmarañado de foros, comunidades, espacios de interacción, donde este fenómeno se potencia, comunicándose, aconsejándose y hasta votando y participando de concursos. Cuentan además con una jerga propia, la cual se utiliza para diferenciar los géneros y temáticas de su universo, ya que se trata de una cultura muy particular (hasta se podría decir que conforman toda una subcultura).

Henry Jenkins, un fan confeso (que se encarga de afirmarlo en cada publicación que realiza) dice que los fansfic representan un importante tercer espacio en la interacción entre la convergencia de los medios y la cultura participativa como una nueva forma de entretenimiento. Agrega que: *“los fans siempre han sido adaptadores tempranos de nuevas tecnologías mediáticas; su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas de producción cultural”* (Jenkins, 2008)

Para nuestro interés, nos vamos a detener en los fansmovies, el planeta audiovisual del universo de los fanfics, donde nuevamente el acceso a la tecnología es el condicionante, aunque de todas maneras ello nunca haya sido una traba para dejar volar la imaginación. “Anderson’ Our Gang” de 1926 ha sido reconocida como la primera película de fanáticos de la historia del cine, y

¹⁶ Celumetrages!!! (publicada el 16 de Julio de 2009, consultada el 1ro de Abril de 2011. Url: <http://bit.ly/nl6sfH>)

obviamente no la última, ya que dentro del universo de los fansmovies se pueden encontrar verdaderas joyas visuales.

A pesar de ello, la bienvenida al mundo cinéfilo fue disímil. En un rincón se reunieron los que aceptaban estas creaciones, con la idea de que homenajearan o mantenían viva las historias creadas por ellos. En el otro extremo, se nuclearon los que no querían saber nada con estas apropiaciones, intentando a toda costa hacer valer sus “derechos de autor y copyright”. En el punto medio yendo de un extremo al otro, se encuentra el pendulante George Lucas y sus lunas de Tatooine.

Luego de muchas ideas y venidas sobre el uso que se hacía del material proveniente de las películas de la saga, Lucas junto a un grupo de colaboradores creó un concurso para que al mismo tiempo que se premiaba a los fanáticos, se restringían (de manera encubierta claro está) las producciones. Se les permitió utilizar un banco de datos con sonidos y efectos para la realización de sus historias, pero sobre lo único que no dieron el “brazo a torcer” fue sobre el contenido sexual de las historias creadas a partir los personajes de la saga. A pesar y gracias a ello, fansmovies de Star Wars se reproducen como cascadas por la web.

A pesar de las voces que desacreditan estas producciones por considerarlas atentados a las originales o porque se trata de un grupo frekie, de gente que no tiene nada que hacer con su vida más que divagar por mundos irreales; los fansmovies ganan cada día un lugar más preponderante en el mundillo de las redes.

Interactivo

Son estas historias contadas de manera audiovisual que imitan la lógica de los libros de la colección de “Elige tu propia aventura”, cada uno puede optar por cual camino quiere continuar, dependiendo claro está de las opciones que ofrecen en la pantalla a través de las zonas sensibles con enlaces. Estos vídeos interactivos son posibles gracias a la posibilidad de incorporar enlaces (vía la opción de anotaciones) a otros videos dentro de la plataforma de videosharing de Youtube

Pueden tratarse de tramas creadas por los propios usuarios, como también ser fanfics de universos ya conocidos (en todas las variantes y modos de producción). Lo cierto es que estas historias se transforman en un enmarañado camino de posibilidades para ver, disfrutar y tener el control de lo que se está participando.

El primer video interactivo que se subió distaba de tener la trama de un corto, ya que se trataba de un simple truco de cartas, pero como siempre, fue el puntapié para que diferentes participantes se animaran a ir por más y compartir tramas más retorcidas y rebuscadas.

Así los videos interactivos¹⁷, pueden no ser un género aparte pero si una manera interesante y original de que el “espectador” participe y de sentido a la historia. Siempre se dice que el sentido final lo otorga el lector, y en esta ocasión el sentido se completa y cambia cada vez que alguien lo ve y opta entre una opción y otra en el relato.

¹⁷ Para un trabajo detallado sobre videos interactivos consultar “Youtube y los videos con enlace” del Lic. Anibal Rossi (url: <http://bit.ly/mUIQ6g>)

Machinima

No se tratan ni de una adaptación en la gran pantalla de un videojuego ni de la utilización de CGI dentro de la trama, sino de otra manera de realización audiovisual por parte de los prosumidores. Utilizando la herramienta de Google para definir un término, el resultado arrojado nos dice que Machinima es *la creación de animaciones utilizando videojuegos. En un sentido amplio, cualquier pieza audiovisual de contenido lineal (como un corto) hecha con escenarios, personajes o 'motores' de videojuegos puede ser vista también como machinima*. Henry Jenkins amplía la idea diciendo que se trata de *"animación digital en 3D creada en tiempo real usando motores de juego"* (Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación., 2008).

Si la palabra es dividida se pueden encontrar en su interior los elementos que caracterizan esta animación como si se tratara de una verdadera sigla:

- Opción 1: machine + cinema (por Kelland & Dave)
- Opción 2: **machine** + **animation** + **cinema** (por Kirschner, quien remata: *"Originally the word "machinima" was just machine and cinema. But somehow it's fashionable and nice to have animation in there, right?"*¹⁸)

Se podría resumir con las palabras de Paul Marino¹⁹ de que *"se trata de la convergencia de tres plataformas creativas: animación, cinematografía y tecnología tridimensional de videojuegos"*.

El término fue acuñado tiempo después para intentar dar nombre a ese suceso que se estaba gestando entre los fanáticos de los videojuegos. El primer cortometraje data de 1996 y se conoce como *"Diary of a Camper"*²⁰, y es la grabación de una partida de Quake. Pero este fue solo *el nivel 1* para lo que vendría, no sólo en el desarrollo de historias más intrincadas sino también en la evolución paralela y necesaria de herramientas para lograr hacerlo.

Como es recurrente en este tema de producciones de prosumidores, las trabas provenientes de los derechos de autor se hacen presentes, pero en el caso de las machinimas parecen ser más flexibles. Microsoft permite la utilización de elementos de su propiedad (a excepción de algunas bandas de sonido) para las producciones, pero estas obras pasan automáticamente a ser propiedad de ellos. Un paso adelante, Blizzard publicó *"Letter to the machinimators of the World of Warcraft"*, donde se deja por sentado que no existen restricciones para el uso de su material, y hasta que podría haber concesiones para la comercialización de las obras. De todas maneras, nada de esto es impedimento para la creación y publicación de historias creadas a base de recordados y nuevos videojuegos.

¹⁸ *"Originalmente, la palabra "machinima" era de la máquina y el cine. Pero de alguna manera está de moda y es bueno tener a la animación allí, ¿verdad?"* (en Machinima, publicado en Noviembre de 2005, consultado el 26 de Marzo de 2011. url: <http://bit.ly/pKpcc2>)

¹⁹ miembro de *Academy of Machinima Arts & Sciences*

²⁰ *Diary of a Camper*, url: <http://bit.ly/kTVsXa>

Mashup & remix

Lo primero con lo que uno asocia la palabra remix cuando la oye o lee es con la música, ya que por muchos años las creaciones de los DJ han dado la *nota* entre los cantautores. No muy alejados de ellos se encuentran las producciones de los VJ. Según el artista audiovisual Peter Greenway: *“la figura del Vj selecciona, manipula y monta imágenes y videos en tiempo real produciendo un enganche o compromiso muy fuerte con el público presente”*. Pero no sólo se producen en vivo, sino que existen en la abadía de la red una gran cantidad de videos remixados guardados y listos para compartir.

El mashup es una aplicación que permite hibridar contenidos provenientes de diferentes bases de datos, sean estas combinaciones de audios, de videos o ambos. Se pueden encontrar mezclas de canciones de artistas que nunca participarían en un dueto o un contrapunto de diálogo entre dos actores que nunca han compartido un set entre las infinitas variables que posibilita la grandiosa imaginación humana.

Sobre estas extrañas uniones, Jim Jarmusch dijo: *“Nada es original. Roba de cualquier sitio que te inspire o alimente tu imaginación. Devora películas viejas, películas nuevas, música, libros, pinturas, fotografías, poemas, sueños, conversaciones al azar, arquitectura, puentes, señales de tráfico, árboles, nubes, cuerpos de agua, luz y sombras. Selecciona solo las cosas a robar que le hablen directo a tu alma. Si haces esto, tu trabajo (y tu robo) será auténtico. La autenticidad es muy valiosa, la originalidad es inexistente. Y no se molesten en ocultar su robo -celébrenlo si les apetece-. En cualquier caso, siempre recuerda lo que Jean-Luc Godard dijo: ‘No se trata de dónde toman las cosas, sino hacia dónde las llevan’”*

Una vez más se ve como los roles se mezclan y surgen otros, como la apropiación de material que ronda la red se torna más cotidiana, saltando los obstáculos impuestos por el copyright y el derecho de autor, y como de esa mezcla terminan surgiendo productos y contenidos totalmente nuevos que alimentan la creatividad. Todo es un remix, y están a la orden del día.

Recut

Se tratan de una re-edición, y por ello no se refiere a una nueva versión digitalizada o remasterizada como se acostumbra a ver de clásicas cintas, sino de una vuelta a editar para otorgarle un nuevo sentido. *“Cambiar el significado del original”* versa como definición en las páginas que han nombrado o se han detenido a darle una mirada a este fenómeno. Así, una clásica cinta de terror puede ahora ser promocionada como una tierna comedia o un recordado musical puede convertirse en la más terrorífica obra de ficción.

En este cambio de sentido no se persigue ninguna finalidad más que la lúdica, entretener, provocar con la parodia o caricaturización de una historia, la sonrisa de aquél que lo está mirando y si se quiere, convocar a la elaboración de su propia producción.

Su nacimiento puede remontarse al año 2003, con *“Kill Christ”* una versión tarantinesca de *“La Pasión de Cristo”*. Pero el boom de las parodias parece haber tenido otro disparador, cuando en el

2005 la Association of Independent Creative Editors organizó un concurso y dio como ganador al recut de “El resplandor”²¹, como una versión comedia dramática de la relación entre Jack y Danny.

No se puede negar que es gracias al poder del montaje que estas son posibles ya que se trata nada más y nada menos que de El Elemento fundamental del lenguaje cinematográfico. Según la organización de planos que se opte, se dará el mensaje o las pasiones que el director desee transmitir ya que el montaje busca crear la idea (o por los menos es una de sus funciones que posee según Marcel Martin) y a partir de ella darle un sentido nuevo a las imágenes que se muestran, entonces la resignificación es un intento de transmitir otra idea con los mismos elementos.

Lev Vladímirovich Kulechov hablaba de que la relación de imágenes produce un significado nuevo y que se consigue cambiar el significado de las mismas gracias al montaje. Se dio a conocer esta idea con el nombre de Efecto Kulechov y podría ser tomado como la máxima de los recuts. Alfred Hitchcock tomó esta idea y realizó su propia prueba cuando intercaló una imagen suya con tres situaciones diferentes para que los alumnos de su curso de cine vieran como cada una de ellas daba como resultado una interpretación distinta del rostro²².

El recut es sencillamente una reedición con humor, un género de audiovisual que se encarga de hacer foco en ese arte que es realizar trailers, porque crear una pastilla visual de la película que nos sugestione para motivarnos o no verla, es un trabajo bastante especial y muy bien cotizado.

Suecada

“¿Por qué suecadas? Porque vienen de Suecia” argumenta el personaje de Jack Black cuando es interrogado por un cliente por la baja calidad de la copia que acaban de alquilarle; pero en la web se puede encontrar una “definición” para aquellos que siempre la buscan. Urban Dictionary²³ es un diccionario web que se caracteriza por brindar definiciones de términos y modismos propios de la lengua americana que carecen de presencia en el oficial, y allí se especifica que sweded es la versión terminada de una recreación de películas de la cultura popular, usando una cámara de mano y un presupuesto limitado.

El estreno de “Be Kind rewind” en el 2008 fue el gancho necesario para que en la web se comenzaran a publicar una gran cantidad de producciones emulando a la película de Michael Gondry y a su vez homenajeando su amor por la historia del cine. Si bien las cantidades han mermado con el paso de los años, es notable la superpoblación de videos realizados por aficionados, amantes del cine, entusiastas de lo bizarro y del *todo por dos pesos*, porque lo que se destaca es la imaginación y la creatividad que se pone en cada escena al recrear la trama de estos clásicos.

A la fecha colocando los términos “suecada” o “sweded” en la opción de búsqueda por videos en Google, saltan una gran variedad de producciones, de diferentes lugares, algunos ya con un par de años de reproducciones. De esta búsqueda sólo se pudieron encontrar unas pocas bajo el mote

²¹ El resplandor recut, url: <http://bit.ly/mFw8ja>

²² Hitchcock y el recut, url: <http://bit.ly/lBzqtd>

²³ Fuente: Urban dictionary, url: <http://bit.ly/nkiZjg>

que era “made in Argentina”. ¿Por qué será tan difícil encontrar más ejemplos realizados por nuestras pampas?, ¿será que la historia de la película, el detonante para este tipo de realizaciones no caló en el inconsciente nuestro como en la comunidad del norte?, ¿será que no estamos habituados a las realizaciones propias de todo por dos pesos? (*a pesar que la gran mayoría se divierte con Capussotto y Alberti*). O será algo tan simple como que se respetan los originales...

De todas maneras sean suecadas o no, las producciones que buscan imitar, muchas veces cuadro por cuadro, se reproducen tanto en la web como en el juego cotidiano de un grupo de amigos con una cámara.

Rodaje

(o Intersección de conjuntos)

*“La tecnología pondría en manos de la gente corriente
herramientas de bajo coste y fácil manejo
al servicio de la expresión creativa”*
Henry Jenkins

Teniendo ya una idea general sobre lo que son cada uno de estos microrrelatos, o más bien teniendo en cuenta las diferencias, aunque microscópicas, que los separan entre sí, se pueden pensar ahora las características que los hermanan. Ya se dijo que la brevedad y la simpleza son dos necesidades básicas para formar parte de este universo, pero comparten algunas otras.

Proponemos nuevamente un juego, dejemos sólo por un momento de lado la idea del microrrelato y pensemos que estamos a punto de rodar cualquier producción audiovisual y hagamos un recuento de las etapas *vox populi* que se necesitan para ello. Al momento de la preproducción se debe elegir la historia, los actores, el grupo de trabajo, el cómo se va a llevar adelante. Se sigue con el rodaje, planificar los días, armar las locaciones, largas horas de trabajo se suceden rodando y rodando. Llega la posproducción, el momento de llevar a que esas imágenes cuenten la historia, se edita, se agrega un poco de música y listo. Parece sencillo, y obviamente no lo es, pero esto sólo trata de ser una escueta mirada sobre el creativo proceso de la realización audiovisual. Ahora sí, volviendo a los microrrelatos, vemos que las etapas se no van a diferenciar demasiado.

Se sabe de ante mano que la historia a volcar en imágenes debe ser corta y sencilla. Para ello se necesita muchas veces escribirla teniendo en cuenta qué se quiere contar, puede ser un fanfmovie con todo su amplio universo, puede ser toda la variedad de caminos alternativos de un interactivo, o puede ser simplemente transformar un tráiler en otra cosa. Así que el primer paso para todo ello es la idea, y cómo llevarla adelante, resumiéndose todo en un storyline. Pero de la misma manera, pueden nacer historias que carecen de planificación, son producto del azar o la casualidad, y que gracias a los dispositivos móviles con los que se cuenta, pueden ser registradas en el instante que suceden.

El elemento humano comparte los roles: actor, camarógrafo, editor, musicalizador, entre otros, pero muchas veces y como sucede con frecuencia, todos hacen todo. El grupo de amigos con los cuales son llevados adelante estos proyectos permite que la distribución de tareas no sea tan jerarquizada y todos colaboren en la medida de sus habilidades.

Vestuario y locaciones también son importantes para contar la historia, pero a su vez comparten el espíritu de estos microrrelatos ya que se puede notar como en las suecadas, por ejemplo, que

todo vale para llevar adelante la historia (como diría Ignacio Copani, “lo atamos con alambre”) mientras que en el otro extremo, en algunos fanfic la atención que se le presta al vestuario puede ser muy importante para lograr credibilidad. En cuanto a los lugares de rodaje, muchas veces importan más por los elementos técnicos de sonido e iluminación que por el donde, ya que debido a la baja calidad y el acotado presupuesto que se maneja, se debe recurrir a factores naturales y climáticos misericordiosos para llevar todo delante de la mejor forma.

De esta manera, también se nota que en estas pastillas audiovisuales los recursos tecnológicos se distancian de ser ostentosos, ya que con un celular o algunas cámaras caseras, una computadora (de escritorio o notebook) y acceso a internet, se puede sacar adelante tranquilamente cualquier microrrelato. En el único caso que sería un recurso esencial por un mayor grado de dificultad es con los machinima, en los cuales se necesita un mejor dominio de los motores de los juegos.

Así se ve cómo poco importa si se trata de una superproducción o de un microrrelato, ya que en el sentido de los pasos a seguir y las maneras de realizarlo no hay grandes distancias entre ellos, salvo tal vez por la magnitud de las historias. La creatividad, elemento fundamental, es necesaria para contar cualquier historia, porque más allá del si estas producciones buscan provocar una carcajada a través de la parodia, lo que se busca es emocionar y atrapar al espectador, y no solamente para que cierre el relato, sino también para que si alguna vez tuvo la intención y ganas de generar sus propias producciones, se anime a realizarlas (ya que con poco y muchas ganas se pueden mover montañas).

Entre James Cameron y Ed Wood

En lo que respecta al arco de calidad, y si se hace foco sobre los fansmovies para este punto, se puede encontrar una gran variedad de grados de producción de un extremo al otro del espectro. En una punta se encuentran aquellos que con tan solo un celular y de manera muy rudimentaria registran una secuencia, casi sin editarla y la suben a la red. Por el otro, están aquellos que con un poco más de paciencia, y tal vez recursos y habilidades en aplicaciones, realizan verdaderas películas comprimidas al tiempo y simpleza de un microrrelato. Se puede ser un James Cameron tan sólo con una notebook y mucho ingenio, como también un Ed Wood con mucha creatividad y cinta adhesiva, y en el caso de los microrrelatos por lo general los prosumidores se encuentran en un punto medio, en la intersección de Cameron con Wood.

Pero ¿qué es la calidad y quién la valora? Son producciones que no persiguen la obtención de un premio Oscar por sus despliegues con efectos especiales, no es el fin que ellas tienen. Entonces ¿cuál es la vara con la cual se mide dicha calidad? Se dijo anteriormente que, como en el caso de los celumetrajés, se puede optar por una estética Low-fi, de baja calidad. *“La estética low-fi puede leerse como un registro desprolijo, contestación y alternativa a la imagen de alta definición. La utilización del píxel como elemento plástico, expuesto, explotado es una transgresión, se opone a la celebración del HD, de los formatos promovidos por el mercado. La estética de la baja resolución elige posicionarse como alternativa y destaca su germen en manos de una tecnología ahora popular.”* (Balestrini, 2010)

Es ofrecer otra posibilidad creativa, no mejor ni peor, sólo una variante de acuerdo a la estética que se le quiera dar y la manera en que se quiera transmitir la historia. Esto mismo se aplica a los recursos, contar con pocos materiales no es condicionante para concretar el trabajo final. Con carácter anecdótico, Sir Alfred Hitchcock decidió filmar su clásico “Psicosis” en blanco y negro para aumentar el ambiente sombrío de la historia a pesar de las trabas que Paramount le ponía en su camino, teniendo en cuenta que se estaba transitando la época dorada del color en la pantalla.

Por lo tanto, esta elección no quiere decir que la producción audiovisual que se realice va a carecer de calidad, siempre teniendo en la mira que dentro del amplio universo de producciones se pueden encontrar desde las más casera o precarias, a otras mucho más elaboradas y complejas, pero que en todas ellas, la calidad no es sinónimo de grandes despliegues de efectos especiales. No se puede medir con una vara, la calidad va a radicar en la originalidad de la historia, la diversidad de recursos, la efectividad del chiste y más que nada, en el impacto que se logre generar más allá de la comunidad de amigos que han compartido la aventura de generar esas pastillas audiovisuales, logrando entonces que los productos trasciendan y que se “hagan notar”.

Una ventana se abre...

Resulta difícil seleccionar ejemplos para ramas tan amplias de microrrelatos, y ya que se pueden encontrar centenares de ellos en la web, sólo vamos a detenernos en algunos casos que han logrado trascender las barreras de la web gracias a una justa receta de los elementos comentados previamente.

Favio Zerpa tiene razón hay marcianos entre la gente

“District 9” es un film de ciencia ficción al estilo documental que se estrenó en el 2010 y cuenta las vivencias de un burócrata luego de ser infectado por un virus en un gueto alienígena en Sudáfrica. Pero la base de esta historia tuvo su origen algunos años antes cuando Neil Blomkamp dirigió su corto “Alive in Joburg”²⁴.

Esta historia sobre una invasión extraterrestre llamó la atención del mundo gracias a la increíble viralización lograda, e hizo tanto ruido que llegó a los oídos de Peter Jackson (el realizador de la trilogía “El Señor de los Anillos”). Éste le propuso llevar adelante la adaptación del videojuego HALO, pero al no concretarse el proyecto le dio luz verde para desarrollar algo propio. Así nació “District 9”, candidata a un Oscar como mejor película.

De la misma manera pero a una distancia más corta en el globo terráqueo, “Ataque de Pánico”²⁵ causó un verdadero trastorno cuando Federico Álvarez y su equipo hicieron que una invasión alienígena destrozara la capital uruguaya.

Luego de que su video se posicionara en las plataformas de vidosharing, fue convocado por Sam Raimi con un presupuesto millonario para que realizara una versión extendida de la historia, demostrando así que no hace falta estar al norte del Ecuador para lograr que una historia trascienda las barreras.

En la isla de Post

Pensada para la web esta miniserie de FARSA producciones²⁶ toma prestado el universo de Lost para generar su propia historia de intriga y suspenso. Esteban es un editor buscando

²⁴ Alive in Joburg, url: <http://bit.ly/kHHc2v>

²⁵ Ataque de pánico, url: <http://bit.ly/mu7MaH>

²⁶ “FARSA producciones es el resultado de que a algunos inconscientes se les ocurra lanzar al mercado unas cámaras muy prácticas de un formato extinto que se llamó VHS” así se autodefinen en su sitio web (<http://bit.ly/oNyrf9>) En su haber cuentan con producciones de cine de ciencia ficción (zombie en mayoría) y videos clips de artistas del rock nacional (como Kapanga)

trabajo, y cuando va a buscar empleo para desarrollar su saber en una isla de edición, se encuentra una serie de enigmas que no lo van a dejar escapar.²⁷

Capítulos de 2 minutos promedio fueron subidos a Youtube durante el año 2008-2009, en el 2010 han editado dichos episodios en DVD y estrenado la serie completa en algunas salas de cine de Capital Federal, siendo incluso vista en el Festival de cine de Mar del Plata.

Si bien esta productora ha realizado algunas películas, muchos cortos y videoclips, poseen un excelente background de recursos y creatividad que han sabido ganarse con él la experiencia. Lo que llama la atención de este caso es ver como un producto pensado originalmente para la web termina editándose y mostrándose en la gran pantalla, cuando por lo general se está habituado a ver el camino inverso para las pastillas audiovisuales.

Estos ejemplos al azar son una muestra de las posibilidades con la que se cuenta hoy día para mostrar las producciones propias al mundo audiovisual, que no quedan ya contenidas al consumo domestico o confinadas a algún festival independiente, sino que son ventanas que se abren mas allá de la computadora, que permite oportunidades diferentes, y que terminan posicionándose ante una audiencia de escala global.

²⁷ La serie complete en la web, url: <http://bit.ly/neR6E5>

El estreno

(o Pensadas para la web)

*¿Por qué guardarse para uno la propia creatividad, o su carencia,
cuando se puede invitar a todo el mundo a que la vea?
Joost Smiers - Marieke van Schijndel*

Se ha mencionado varias veces ya el término “videosharing” pero no nos hemos detenido a aclarar a qué se refiere, aunque alguno puede conocerlo de antemano, o bien haber develado ya su significado. Una traducción muy literal del inglés nos acercaría a la idea de “*para compartir videos*”, y eso justamente es a lo que se refiere. Son plataformas en la web donde los prosumidores pueden subir sus producciones audiovisuales, con el extra de que pueden embeberlos en otros sitios como blogs o wikis, y compartirlos con el mundo con tan sólo un click.

Gracias a que es el prosumidor quien le otorga un título, una descripción y utiliza el recurso del etiquetado al momento de subir su video, se brinda la suficiente información para poder recuperar y encontrar el material que se nos ocurra, lo que además comienza a posicionar a estas plataformas como una fuerte alternativa de Google a la hora de realizar cualquier tipo de búsqueda. No estamos muy seguros de hablar de rivalidad, ya que el propio Youtube fue comprado por Google Inc. en el 2006, pero lo que se debe recalcar es que lo audiovisual ha ganado un terreno invaluable a la hora de ser una opción distinta, más lúdica, de explicar o dar a conocer ideas y no ya solamente entretener en esta sociedad con formas de consumo cada vez más fragmentario y asincrónico.

No existe una temática que homogenice los géneros de video subidos, son tan variados como la imaginación del prosumidor quiera, pueden alojarse conferencias, consejos, capturas de programas de televisión, escenas de películas, videos clips o creaciones propias como algunas de las que hemos enumerado en el capítulo anterior. A pesar de que muchas veces se choca contra la pared del copyright, día tras día se incrementan de manera exponencial las horas de video alojado y compartido.

Si bien existen cantidades de plataformas en donde uno puede subir sus producciones audiovisuales, cada una de ellas presenta características que las diferencian de las otras, y no sólo a lo que al idioma se refiere. Siempre nos podemos encontrar con la más conocida o nombrada a nivel mundial, ya sea por la popularidad que ha sabido cosechar o por haberse mantenido y acondicionado a las nuevas vicisitudes de los cambios, pero de todas maneras no se trata de que una agazape el monopolio visual, sino de todo una constelación de plataformas para el *gusto y piacere* de cada quien.

La boletería está en casa

El 23 de Abril de 2005 es subido el primer video a Youtube. Se trata de un hombre narrando su visita al zoológico²⁸ que fue el puntapié para que toda una variedad de videos distante de la idea original de los creadores del sitio, comenzaran a publicarse y ser vistos por el mundo entero. De esta manera Youtube se posicionó como la plataforma de alojamiento elegida por la mayoría, pero no así de ser el único pez en el estanque de los videosharing.

Se tratan de canales alternativos, y con ello no solo se hace referencia a la posibilidad con la que cuenta cada usuario de crear su propio “channel”, sino porque posibilitan otro tipo de movimientos de flujo de contenido. Otro tipo, ni mejor ni peor, ya que muchas veces no es lo mismo lo que se puede apreciar en una u otra plataforma, ya que pueden servir para continuar o ampliar universos creados para la gran pantalla, o como dijimos antes, de sala de proyección de contenido creado por los prosumidores.

Pero, como nos enseñan en Geografía, el mundo está dividido en dos por el meridiano de Greenwich, estamos los que habitamos al oeste y están los que viven al este. Sin querer parecerse esto a un conflicto de plena Guerra Fria, las plataformas de videosharing de cada uno de los lados, poseen ciertas características particulares, veamos cuales.

Occidente

Como ya se sabe **Youtube** se ha convertido en la opción numero uno para subir y compartir videos en la red. La sencillez con la que se presentan las posibilidades de crearse una cuenta y subir los videos, denota una vez más que el poder lo tiene el prosumidor. No sólo en lo que se refiere a que allí pueden alojarse sus videos sino que también tiene la opción de compartirlos, comentarlos y recomendarlos más allá de los muros de la plataforma. En el 2006 fue adquirido por Google Inc., hecho que le permitió afianzar aun más su preponderancia en el mundo de las plataformas de videosharing²⁹.

Días antes, Youtube había firmado acuerdos con Sony y Warner lo que ha permitido a los artistas de dichas compañías promocionar sus video clips en la plataforma, pero eso trajo más de un dolor de cabeza al prosumidor que decidió utilizar una canción contemplada bajo el copyright de estas para sus propias producciones audiovisuales.

¿Sabían que se pueden ver además películas enteras en Youtube? Tras un convenio firmado en el 2010, la quebrada MGM, Liongates y Sony Pictures han brindado sus derechos para que ciertas películas sean exhibidas completas en la plataforma. Si bien la mayoría son provenientes de Bollywood, han dejado la puerta abierta para futuras incorporaciones.

²⁸ Me at the zoo, url: <http://bit.ly/lOk4qU>

²⁹ Pero los muchachos no guardaron sus ahorros sino que lo invirtieron en otra plataforma, compraron Delicious²⁹ y con ello abrieron una vez más el juego de “rivalidad” sobre donde elige un usuario, compartir y buscar información con carácter audiovisual.

Vimeo vio la luz unos meses antes que Youtube, en Noviembre del 2004. Siendo un anagrama de *movie* (película en inglés), esta plataforma tiene el mismo fin que su prima, todo con sólo crearse un perfil, alojar videos y compartirlos. Lo que posibilita es que si estas logueado, se pueden descargar los videos (propios o ajenos) de una manera mucho más sencilla y en un formato más accesible para cualquier reproductor.

Pensado desde sus inicios como una plataforma para compartir el trabajo creativo de cineastas y videoartistas, se sigue solicitando a los prosumidores que intentan alojar material que este sea “creatividad propia” únicamente, pero sus trabas para defender los “derechos de autor” de los creadores no dificulta en gran medida la subida del material audiovisual.

De a poco, Vimeo está sabiendo ganar un espacio, tal vez como alternativa a Youtube, quizás debido a la sencillez de su interfaz o porque no coloca zócalos de publicidad sobre los videos, todo a pesar de estar íntegramente en inglés, lo cual para el usuario promedio de la web ya no es una traba, ya que se descubre que determinadas palabras, acciones y requisitos son siempre los mismos y están siempre ubicados de la misma manera.

En ambos casos y como en todas las plataformas de videosharing, es necesario crearse una cuenta para poder subir los videos, pero no así para verlos. Al ser gratuito, los miembros registrados han sabido aprovecharlo no solo como un canal de entretenimiento, sino también de propaganda y hasta de información, siendo usado cada vez más por políticos para sus campañas y durante su gestión.

A pesar de aparecer en el mercado casi al mismo tiempo, Youtube ha sabido conseguir un mayor tráfico de videos y de cargas que Vimeo, tal vez no existe una razón específica, se trata de un círculo, a cantidad de videos subidos, cantidad de vistas recibidas, y así se fogonea la subida de más videos. Lo que sí es cierto, es que un video compartido en Youtube puede llegar a tener un número mayor de visitas, tal vez por estar integrado a la vida cotidiana del prosumidor de otra manera, pero se debe tener presente que cualquiera sea la plataforma que se elija, el mayor afluente de audiencia va a provenir del compartir entre pares, del renombrado boca en boca. Es por ello que podemos encontrar videos que fueron subidos en ambas plataformas al mismo tiempo.

Dependiendo de la plataforma y sin adentrarnos en demasiados tecnicismos, todos los videos deben cumplir con ciertos parámetros entre ellos la duración (en el caso Youtube no superior a los 15 minutos, con un margen de tolerancia de otros 59 segundos, mientras que el Vimeo no posee virtualmente ningún límite) y el peso del archivo (no más de 2 MB y 500 MB respectivamente)³⁰, en cuanto al contenido, todo video es apto para su plataforma, siempre y cuando, no se viole el derecho de copyright.

³⁰ Fuente: cuadro comparative servicios de video hosting en Wikipedia (url: <http://bit.ly/pbkxJI> Consultado: Abril 2011)

Como versa la canción “*todo lo que sube, baja*”, Youtube presenta un sistema como ningún otro para detectar copias que infrinjan alguna ley, dejando la última palabra al autor/propietario para el accionar. Los caminos son varios, se puede eliminar al video, sancionar al usuario que lo subió, o hasta anular las pistas de audio. Pero sobre esto nos detendremos tras algunos párrafos.

Oriente

Del otro lado del globo terráqueo también existe toda una variedad de plataformas adecuadas a cada prosumidor. La barrera idiomática es la gran barrera a superar, si bien dijimos que alguien con conocimiento básico de inglés podría moverse con tranquilidad por estas aguas, no es lo más adecuado y a pesar de que algunas han creado versiones locales, compiten en el mercado oriental con portales creados del otro lado del Pacífico.

Tudou nació en el 2005 algunos meses antes que Youbue, y su nombre se traduce como papa, lo cual podría ser la metáfora perfecta del consumo snack que esbozábamos en los primeros apartados. No poseen restricción en la longitud de los videos que se suben, lo que ha llevado a la plataforma a competir con su prima americana en la relación de minutos video subidos por día. A tal punto es esta “batalla” que hasta han logrando ganar un gran protagonismo en el mundo Occidental debido a que se pueden allí encontrar alojados capítulos enteros de importantísimas series y hasta subtituladas al español.

Su lema es “*todo el mundo puede ser el director de su vida*” lo que es casi una invitación masiva a subir y compartir producciones con el resto del mundo por lo que en números el Tigre Oriental posee una biblioteca audiovisual mucho más grande que su prima yankee, y un nivel de audiencias que se incrementa día a día.

También en el 2005 (año prolífico si se quiere) vio la luz **Youku**. Aunque fue lanzada oficialmente en 2006, esta plataforma de videosharing al igual que su hermana oriental, no posee restricciones en las dimensiones de los videos, lo que la convierte en una opción viable para alojar producciones más extensas. Con una filosofía más orientada a la venta/promoción del material de manera comercial, ha firmado acuerdos con cadenas de televisión, cines y productoras que emiten su contenido de manera libre en dicha plataforma.

Parte del protagonismo que la Youku ha ganado en tierras chinas, es producto de las pocas leyes de copyright que se aplican, y además por la presión que se ejerció con los muros del Proyecto Escudo Dorado³¹ que bloqueaba el contenido de sitios como Youtube hasta hace unos años.

Más allá de los pros y contras que podamos describir de manera general en este puñado de plataformas de un lado y otro del planeta, lo que va a determinar la elección y el consiguiente uso serán las necesidades y el gusto del prosumidor que intenta dar a conocer su obra. En el caso

³¹ supone la censura y la vigilancia de Internet por el Ministerio de Seguridad Pública (MPS) de la República Popular China.

puntual de los microrrelatos, pueden estos ser alojados en cualquiera de ellas gracias a su corta duración, pero en lo que tal vez se deba tener el mayor de los cuidados es en lo que se refiere a los derechos de autor para no ser víctimas de denuncias y sanciones sobre nuestra persona.

Términos y condiciones

Muchas veces al querer volver a ver un video en Youtube nos encontramos con una placa negra y un triste emoticón que nos dice que por infringir alguna norma han tenido que retirar el video de circulación. Pero si tal vez lo buscamos en Vimeo, allí está para nuestro deleite. ¿A qué puede deberse esto? La respuesta tal vez está alojada en las condiciones que aceptamos cuando nos creamos una cuenta.

Muy pocos son los que leen con detenimiento antes de tildar el casillo de aceptación necesario para la creación de su perfil en cualquier plataforma de la web. Aquí se plantean de antemano las condiciones, los objetivos, el quienes son, lo que se puede y fundamentalmente lo que está prohibido hacer, publicar y comentar, con las notificaciones correspondientes de las sanciones si se infringe alguna de estas “leyes”. En el caso puntual de Youtube y nuestras pastillas audiovisuales, se encuentra terminantemente penado subir material que atente contra los derechos de autor de terceros. Pero antes de continuar, hacemos un cuarto intermedio para conocer un poco más sobre el tema sin importunarnos con demasiada terminología legal.

La © al final del camino

El muy nombrado copyright se trata de una medida de protección que se aplica sobre una obra, sean estas canciones, libros, obras cinematográficas, dibujos, pinturas, etc. Esta particular forma de propiedad *nace de la mano de la censura previa y como instrumento para proteger inversiones*, quienes detonaron estas frases fueron los holandeses Joost Smiers y Marieke van Schijndel quienes publicaron un libro sobre el tema con el provocador título “Imagine... No copyright”.

Compartimos la idea de que lo único que logra el copyright es colocar a un cierto margen de autores en fríos pedestales de mármol que lo único que hace es aumentar los egos y los posiciona como “*un número reducido de propietarios que controlan cuándo, cómo y por quién se deben usar las expresiones artísticas*” (Smiers & van Schijndel, 2008), pero ¿desde cuándo la creatividad humana logró ser atadas a normas y leyes?. Si bien siempre existieron monopolios que comerciaron con los derechos cobrando generosas regalías, nadie logró y espero, logrará ponerle coto a las ganas de hacer.

Cientos de personas escriben cuentos y poemas, cientos de personas filman sus aventuras e historias, cientos de personas cantan en la ducha o se graban, pero durante años la mayoría de ellos sólo dejaban estas realizaciones para el interior de su vida, no las compartían más que con allegados, pero “*¿por qué guardarse para uno la propia creatividad, o su carencia, cuando se puede invitar a todo el mundo a que la vea?*” (Smiers & van Schijndel, 2008) La explosión que generó la web 2.0 de sitios en donde todo el mundo era propietario de su propio blog, canal de video y fotos, y donde las decisiones corrían de manera horizontal, permitió que todas esas creaciones vieran la luz. Pero es allí en donde el derecho de autor quiere volver a intervenir,

aunque como advierte Beatriz Busaniche³² *“las regulaciones de copyright están pensadas para otro contexto social y tecnológico”*, ya que vemos que se intentan aplicar leyes del Siglo XIX para la cultura del Siglo XXI.

“La digitalización hace en principio y en la práctica sea inevitable la reevaluación del copyright” (Smiers & van Schijndel, 2008), ya que al convertirse la señal analógica en un valor numérico las posibilidades de modificar, reproducir y compartir multiplican por cientos la emergencia de videos remixados o resignificados, además de los originales claro está. Ahora los pasos se acortan y las aplicaciones permiten cortar y pegar sin la necesidad de manipular un original como ocurría en tiempos pasados cuando los primeros montajistas del cine debían cortar y desperdiciar gran cantidad de metraje de celuloide para nunca más volver a recuperar esas primeras versiones.

Del otro lado están como corresponde los que siguen defendiendo el derecho de autor, en nuestro país la Academia de cine (ya de por sí, la utilización del término Academia plantea una postura muy firme en ciertos aspectos), se encarga de no sólo elegir los films candidatos para competir en festivales internacionales, sino defender los derechos de las producciones locales. Afirman por ejemplo que *“vulnerar los derechos de autor, no sólo daña los legítimos derechos vigentes en nuestra ley, sino que además afecta a todos los creadores y trabajadores de la cadena industrial, es decir que atenta contra las fuentes de trabajo de miles personas”*³³.

En el derecho de autor, el sujeto que crea la obra se convierte en autor indiscutido de ese material desde el momento mismo de su concepción, al registrarlo se hace válida legalmente esa creación. En el caso de las películas, la reconocida placa del F.B.I.³⁴ nos advertía de ello, diciendo qué no podíamos hacer con la obra. Hoy los defensores de todos los derechos reservados, intentan frenar desde las descargar ilegales, hasta la suba de su material en plataformas como Youtube o Megavideo. En nuestro país la Ley 11.723 promulgada bajo el nombre de “Régimen legal de la propiedad intelectual”, no logra marcar una postura firme sobre el material que se encuentra en la red, pero gracias a ciertos vacíos legales se aplican los mismos parámetros de defensa en estos casos. Sabían que hasta los defensores de la propiedad intelectual tienen un día para festejarlo y defenderlo, todos los 26 de abril con actividades, eventos y campañas varias en todo el mundo.

³² Es licenciada en Comunicación Social de la UNR, Trabajo para la [Fundación Vía Libre](#) desde hace algunos años. Desde el 2011 es Public Leader de [Creative Commons en Argentina](#) y Directora Ejecutiva de [Wikimedia Argentina](#).

³³ La Academia de cine contra Taringa! (publicada el 3 de Junio de 2011, consultada el 4 de Junio de 2011. Url: <http://bit.ly/j0QFGa>)

³⁴ “El titular de derecho de autor de la obra cinematográfica incluyendo su banda Sonora y además aditamentos, contenida en este videocassette, solamente ha sido autorizado su uso privado y domestico, Todo los demás derechos quedan reservados. En tal sentido, queda terminantemente prohibido cualquier otra forma de utilización total o parcial, no autorizadas, tales como: copia, edición, reproducción, adición, reducción, traducción, como así también cualquier otro modo que implique la representación de la obra contenida en este videocassette, exhibición o difusión pública (...) La violación de cualquier estos derechos exclusivo del titular constituyen una violación a la LEY e implica responsabilidades para el infractor que pueden dar lugar a sanciones civiles y/o criminales”.

Si bien muchos afirman que estos planteos son un tanto extremistas, se podría tal vez pensar un punto medio entre ambas posturas ya que estamos totalmente convencidos que la defensa o la abolición de la protección por copyright no va a detener la puesta en acción de la creatividad humana. A veces lo que muchos alegan es que lo que puede hacer tambalear un proyecto es encontrar una fuente de inversión. La futura recuperación de divisas va a ser para muchos un condicionante, aunque en el caso de los microrrelatos que son subidos a plataforma de videosharing, la idea de obtener réditos monetarios no se encuentra entre los principales objetivos. Pero las barreras que impone el copyright van a afectar a estas producciones por otra arista.

Upload video

Tras loguearte y encontrar la opción “subir video”, siempre se acepta la condición de que el material que se está pronto a subir no infringe los términos de uso y que se poseen todos los derechos de copyright sobre el mismo. En el caso puntual de Youtube mientras esperamos que el video suba, está encubiertamente siendo procesado por un sistema de identificación de contenido, éste compara automáticamente las características del mismo con los archivos de referencia que posee en la base de datos lo que da la primera notificación si se detecta una copia. Si se engaña al algoritmo de detección, cualquiera puede denunciar el video tras ser publicado y visto.

El video descubierto puede tener varios finales dependiendo de la actitud que opte tomar el autor del mismo, por ejemplo las discográficas que sean dueñas de las bandas sonoras que se utilicen apócrifamente en una producción pueden elegir desde silenciar el video hasta denunciarlo y retirarlo de circulación. Youtube aclara que *“espera recibir tu ayuda para proteger los derechos de los artistas y de los creadores y confía en ti para que nuestra comunidad siga ofreciendo una experiencia creativa, legal y positiva para todos”*³⁵. Así, sin ofrecer asesoramiento legal, pero si informando se cubren y nos cubren ante eventuales situaciones indeseadas para todos, porque si bien algún video puede tener una fracción de segundo de imágenes que nos son propias, conlleva horas de imaginación y de trabajo detrás.

Si bien hoy tras varias acusaciones se puede llegar a la cancelación de la cuenta del denunciado eliminando además todo el contenido de la misma, antes de que se cumplan los tres strikes e imitando la actitud del personaje de Sheldon Cooper en la famosa serie The Big Bang theory, Youtube tomó la postura de mandarlos a la escuela para que aprendan sobre copyright. Si poseen cuenta en la plataforma y acceden al siguiente enlace: http://www.youtube.com/copyright_school, no sólo podrán ver el divertido video de la serie de dibujos animados “Happy Three Friends” que sirve de gancho cómico para explicar con su clásica estética la situación, sino que a la derecha podrán atreverse a completar el multiple choice para ver si pasan el examen o no.

³⁵ ¿Qué es copyright?, url: <http://bit.ly/oXG9Rr>

Puede resultar un tanto frívolo o tal vez carezca de sentido realizar el cuestionario y dejarse llevar por la movida, tal vez sean pequeños pasos que la plataforma intenta para fomentar la creatividad propia, pero nada quita que en las 48 horas de video que se suben por minuto las producciones de los prosumidores sean de lo más variadas y enriquecedoras para la cultura de lo audiovisual.

Youtube no es ajeno como toda plataforma en la web a vivir en constante versión beta (aunque así no se autodenominen), ya que todo el tiempo se encuentran probando y actualizándose. Cambios que van desde la incorporación de nuevos servicios hasta el reajuste de términos de uso modifican el quehacer diario del usuario de la plataforma. A comienzos de Junio de 2011 Youtube modificó ciertos parámetros sobre las condiciones de subida de sus videos, por lo cual ahora se puede optar si se quieren seguir manteniendo las producciones bajo las políticas de copyright del sitio o liberarlo bajo la licencia Creative Commons (de aquí en adelante CC).

El CC o Campos Comunales Creativos son una corporación sin fines de lucro que tiene como meta *“construir una capa de copyright razonable por encima de los extremos que reinan hoy. Y esto se lleva a cabo facilitándole a la gente el construir a partir de la obra de otra gente, al simplificar la forma en la que los creadores determinan los grados de libertad que otros tienen a la hora de tomar y construir sobre sus obras”* (Lessig, 2004). Vendría a establecer un punto medio entre los extremos del copyright sin combatirlo pero si *“complementándolo”*, dejando ciertas libertades en el uso del material que sigue estando protegido por los derechos de autor. Así el nivel de permisos está en manos del autor de la obra, por lo cual este puede optar por diferentes niveles: puede dar cualquier uso en tanto se le atribuya la fuente del material; puede permitir solamente un uso comercial; puede *“escoger una licencia que permita cualquier uso en tanto que las mismas libertades les sean dadas a otros usuarios (“comparte y comparte de la misma forma”)* (Lessig, 2004).

Tal vez, tomando prestada la idea que subyace en CC de lograr generar contenido de dominio público, Youtube aprueba la elección por esta licencia y las libertades de *“permitir reutilizar”* dicho video a otros usuarios, para que se conviertan en material para sus propios trabajos; libertad que da siempre y cuando el contenido siga siendo original y tengamos los derechos sobre los mismos, claro está.

Secuela

(o Esta historia continuará)

“La financiación y la filosofía no viene de esos viejos estudios de Hollywood sino de nuevos productores más políglotas y multidisciplinarios que entienden mucho más del mundo”.

Peter Greenaway

Sin proponérselo terminamos respondiendo a esas 5W, 5 preguntas, que nos inculcaron en los primeros años facultativos y han quedado revoloteando sin que nos demos cuenta siempre que se emprende un trabajo por escrito.

¿Who? (¿Quién?) Elegimos hablar de prosumidores, personas que no sólo consumen y utilizan sino que producen y comparten al mismo tiempo. No se encierran en jerarquías ni escalafones, a pesar de que muchos de ellos buscan el reconocimiento por parte de sus pares. Profesan como máxima el “hágalo usted mismo”, siendo en su mayoría grandes autodidactas. Tampoco el prosumidor es una categoría rígida ni excluyente, porque la persona salta constantemente entre los rótulos de usuario, espectador, productor, consumidor, de acuerdo al momento y la acción que está efectuando sin encasillarse con ello en ninguna.

¿What? (¿Qué?) Cariñosamente denominamos pastillas audiovisuales a estos microrrelatos originales o bien que han sido remixados, suecados o resignificados., Nacen de la creatividad de uno o en el seno de un grupo de pares, que comparten no sólo el conocimiento, que ponen al servicio de todos, sino las ganas y la imaginación para llevarlo adelante. Estas pastillas conforman todo un universo de producciones audiovisuales que no tienen nada que envidiar a las hollywoodenses, tal vez distanciándose bastante de estas por los exorbitantes presupuestos con que se manejan, pero como se vio, este no termina por ser un impedimento, ya que son producto de un querer-hacer.

¿Where? (¿Dónde?) La característica micro que poseen estos relatos tal vez les cierran las puertas de las salas de proyección cinematográficas, pero les abre cientos y cientos de ventanas en donde exhibirse. El dónde deja ser tan sólo un lugar físico al cual debemos trasladarnos casi como si imitáramos una procesión religiosa, para transformarse en el mundo mismo, ya que literalmente cuando se sube un video a una plataforma de videosharing el estreno adquiere cobertura mundial.

¿When? (¿Cuándo?) ¿Filmar? cuando se desee, ¿Ver? cuando se desee. El poder de decisión pasa por cada uno. Si bien la gran cantidad de minutos subidos a la redes excede la cantidad de tiempo que se dispone físicamente para estar frente a las diferentes pantallas viéndolos, ciertos videos, ciertas producciones logran no sólo causar impacto en los minutos siguientes, sino que son fácilmente recuperables gracias a los detalles y el almacenamiento en las plataformas.

¿How? (¿Cómo?) Con lo que tengan a mano. Los dispositivos y las herramientas están al alcance de la mano de quien se lo proponga, estos ya no son impedimentos ni trabas para concretar un proyecto de carácter audiovisual. La técnica si bien siempre es valorada y se necesita para lograr un producto de mejor calidad, no es ya un condicionante para el accionar. No se trata de hacer una oda a la baja calidad, y ensalzarnos la boca diciendo que eso es lo que verdaderamente cuenta, pero contar con un presupuesto acotado no es sinónimo de precariedad o descuido al contrario se generan grandes y magnificas producciones "*todo por dos pesos*" o "*lo atamos con alambre*" (slogans de la producción 100% nacional). El *cómo* también viene a responder al cómo verla, se pueden acceder a estas pastillas audiovisuales a través de una página web, descargadas a celulares o vistas en la pantalla del televisor. Los dispositivos abundan y cada día se encuentran más accesibles para todos.

¿Why? (¿Por qué?) ¿Hacerlas? Porque simplemente se puede, porque simplemente se quiere. A veces no es necesario querer encontrarle la quinta pata al gato, no es necesario enroscarse en teorías académicas para "justificar" ciertos accionares. El "por qué" se interroga y no hace más que condicionar muchas veces las acciones a lugares comunes. Los querer-hacer como las pasiones no tienen justificativo, no persiguen la aprobación sino un conocer, un saber, un aprender, solo y en compañía.

Pero estas respuestas no hacen más que abrir nuevos interrogantes. Uno de ellos se hace presente cuando queremos intentar ver qué sucede con estos contenidos una vez que fueron creados y compartidos. Se dijo varios párrafos atrás que son el producto de una brecha que encontraron los prosumidores para hacer y dar a conocer sus propias producciones. Pero no todas corren con la misma suerte, son pocas las pastillas audiovisuales que son recuperadas de los flujos de las redes y logran ganar protagonismo, ya que a la mayoría ese golpe de suerte nunca les llega, y pasan desapercibidas más allá de los ojos de quienes las crearon y su grupo de afinidad.

De todas maneras, a dichas producciones se le puede añadir la famosísima frase de Andy Warhol de "quince minutos de fama", tal vez extendiéndola a un par de días o semana, hasta que otro video lo reemplace. El caso del "Tano Pasman"³⁶ vino de cierta manera a suplantar el video remixado (y *trillado*) de "La Caída". En cuestión de horas y días por las plataformas de videosharing se podían encontrar decenas de apropiaciones de dichas imágenes para contar otras historias, hasta el mismísimo Hitler (interpretado por el suizo Bruno Ganz) se enfadó por tratar de robarle su protagonismo en el mundo del mashup. Pero este fue un video en miles que se subieron al mismo instante en todo el mundo que corrió con la suerte de ser reversionado y visto por miles.

Entonces, y volviendo a la pregunta de qué sucede con este contenido, le anexamos un nuevo interrogante al pensar qué puede hacer un prosumidor que no quiere esperar el "regalo de la red" e intenta encontrar un espacio de trascendencia mas allá, tratando tal vez de hacerse conocido o trabajar en los medios tradicionales como ser el cine o la televisión.

³⁶ Lista de videos del Tano Pasman en Youtube, url: <http://bit.ly/mTlcSu>

Festivales y otras hierbas

“El cine es y fue en realidad una excusa para que distintos colectivos culturales puedan juntarse y empezar a tejer redes de trabajo colectivo y autogestionado”.

Marcelo Páez

(co-organizador del Festival de Cine Underground)

No sólo de canales y salas de proyección viven las producciones, existe todo un mundo más allá de las pantallas que está latente y vive esperando las creaciones de amateurs, semiprofesionales y hasta profesionales para engrandecer sus banquetes audiovisuales. Si bien las plataformas de videosharing colaboran en la exhibición del microrrelato, existen espacios pensados para no sólo la exposición sino también la competencia de dicho material, y porque no, ser el espacio donde se da el puntapié para ingresar en otros territorios.

Los festivales poseen el atractivo de brindar un oasis para que se den a conocer centenares de obras, que se reconozca a sus personalidades, y muchas veces que se premien entre pares. Estas singulares pastillas audiovisuales no se encuentren ajenas a esta realidad ya que existen festivales virtuales (y no) temáticos que año tras año comparten producciones desde todo el mundo.

En el caso puntual de las suecadas se desarrolla en Fresno (EEUU) el “Swede fest”³⁷, que es definido por sus organizadores como una manera creativa de involucrar a la toda comunidad en las artes cinematográficas. Después de siete ediciones, y habiendo pasado más de tres años de que se estrenara la película que le diera nombre a estas producciones (que en las redes se contabilizan casi como años de perros), sigue sorprendiendo la cantidad de material que compite, y que son el fruto de la imaginación de casi todo el globo terráqueo.

De la misma manera se desarrollan centenares de festivales sobre Fanfics y celumetrajes como los descritos en apartados anteriores. Son frecuentes los fansmovies sobre la temática sci-fic, puntualmente sobre clásicos como Star Wars o Star Trek, donde las pastillas participan en encarnizadas competencias para ser las elegidas por un grupo muy selecto y crítico de personalidades, ya que los detalles y el cuidado son requisitos fundamentales dentro de dicha cultura. Por ejemplo, en el marco del “The Official Star Wars Fan Film Awards”³⁸ todos los años participan centenares de fanáticos de Han Solo y Obi Wan-Kenobi que, sobreviviendo a los parámetros impuestos por el Sr. Lucas, compiten y ganan en el reconocimiento de sus pares.

³⁷ Portal oficial, url: <http://www.swedefest.com/>

³⁸ Portal oficial, url: <http://bit.ly/oW67Fw>

Por el lado de los celumetrajes, sólo basta con poner dicha palabra en cualquier buscador para descubrir que el abanico de ofertas será más que inmenso, ya que los géneros que se pueden desarrollar con el dispositivo celular, superan cualquier tema específico a “rodar”. Como ya dijimos en nuestro país y en la península Ibérica, Mara Balestrini es un exponente en la realización de concursos con este formato, pero no es la única promotora que existe. Por ejemplo se ha llevado adelante en varias oportunidades el festival “Cortopolis en competencia”³⁹ en la ciudad de Córdoba, donde se presentan no sólo las producciones nacionales más recientes al aire libre, sino que se brindan talleres para acercar a la comunidad al arte de los microrrelatos.

Tal vez el hecho más significativo en el plano internacional, lo brindó el Festival de cine Sundance⁴⁰, que desde el 2008 y dentro de la competencia oficial (donde también podemos encontrar una mención a los celumetrajes) realizan una convocatoria junto a Youtube llamada “Project: direct”⁴¹ destinada a encontrar nuevos talentos. A partir de fomentar la participación de los prosumidores de la plataforma de videosharing se buscó además de acercar, difundir materiales que pasan, como dijimos antes, muchas veces desapercibidos.

Un grupo de notables y los mismos usuarios son los encargados de votar las ganadoras, que vale aclarar deben cumplir con ciertos requisitos (el tiempo y la utilización de elementos emblemáticos), pero sobre todo, deben mantenerse dentro del espíritu que dicho particular festival independiente ha fomentado a lo largo de sus años.

Gracias a la masiva y mundial participación, la convocatoria se llevó adelante por dos años más, dando la nota sobre no sólo la apertura cinematográfica que los organizadores de dicho festival comparten *con la extensa comunidad artística internacional*, sino también demostrando que las viejas (y convencionales) costumbres y las nuevas maneras de hacer pueden convivir y potenciarse.

¿Y por casa cómo andamos?

Y si nos preguntamos, qué se ofrece desde Rosario.

Sin quererlo, pero trabajando para y en ello, la ciudad cuna de la Bandera se ha convertido en un foco de festivales y un centro de fomento de la realización de contenidos audiovisuales. Si bien no logró conseguir ser sede del Polo Centro Este dentro del programa impulsado por la Nación para la producción de contenido para la nueva televisión digital⁴², ha emprendido un camino importantísimo hacia la promoción del bello arte de contar historias. Como venimos haciendo,

³⁹ Portal oficial url: <http://bit.ly/oJpc7l>

⁴⁰ Portal oficial, url: <http://bit.ly/qDsbUi>

⁴¹ Canal en Youtube del proyecto, url: <http://bit.ly/rligtJ>

⁴² Para más información sobre los Polos audiovisuales y el alcance del proyecto, ingresar en la página oficial de la Nación, url: <http://bit.ly/nYesCv>

sólo nos vamos a detener en dos casos del amplio abanico de espacios y propuestas que se ofrecen en el cada vez más extenso campo audiovisual local.

“El cine nace bajo tierra”

Desde Rosario, siendo tan sólo una de sus sedes, se puede participar del “Festival Transterritorial de Cine Underground”⁴³. Aceptando todos los géneros y duraciones, este festival que no es competitivo ni otorga premios, sino que busca exhibir producciones por fuera del circuito comercial. Sus organizadores dicen que el festival “*viene a ocupar un lugar para alivianar “el camino del INCAA”*”, haciendo foco en las obras audiovisuales que cuentan con baja circulación.

Practicando la autorganización y la horizontalidad, sólo se basan en el boca en boca y el poder del ciberactivismo para lograr la amplia convocatoria de los trabajos luego a exponer. Son sus participantes y organizadores, personas comprometidas con la cultura y con ganas de activarla de otra manera, que ven las producciones audiovisuales con otros ojos, y las exhiben en espacios culturales no tradicionales.

”Capital latinoamericana del video”

El Centro Audiovisual Rosario⁴⁴ que se levanta actualmente en la remodelada estación de trenes del Parque Urquiza, depende de la Secretaria de Cultura y Educación de la Municipalidad, y se dedica exclusivamente a lo audiovisual, como bien su nombre lo demuestra. “*Un espacio para realizadores y productores de cine y video independientes de la ciudad y el exterior, y para educadores y estudiantes que encuentran en el lenguaje audiovisual modos de abordar sus prácticas en diversas temáticas*” versa su presentación. Lo más valorable es la cantidad de eventos y producciones que realizan para mantener vivas las producciones aquí y más allá de los límites geográficos.

Entre estas acciones podemos encontrar los programas “Cabeza de Ratón” y “Ojo de Pez”. El primero busca difundir la producción de los animadores de la ciudad, mientras que las ya dos temporadas de Ojo de Pez, difunden y dan a conocer las diferentes expresiones y creaciones del cine y el video, abarcando todo el abanico de géneros y modalidades de rodaje.

Un párrafo aparte merecen los festivales que organiza el CAR, uno de ellos “Ojo al piojo”, que fomenta las producciones audiovisuales realizadas por y para los chicos, buscando tejer una alianza entre cultura, educación y entretenimiento recreando así la magia del cine desde los más chiquitos.

El otro, es la joya de Rosario, hablamos del “Festival latinoamericano de videos y artes audiovisuales”⁴⁵ que se desarrolla desde hace 18 años en nuestra ciudad. Junto a TEA Imagen, el CAR proyecta una gran variedad de producciones audiovisuales locales e internacionales en todos

⁴³ Portal oficial, url: <http://bit.ly/quHVOv>

⁴⁴ Portal oficial, url: <http://bit.ly/pD9WUZ>

⁴⁵ Portal oficial, url: <http://flvr.com.ar/>

los géneros, sin desestimar ninguna⁴⁶. Las muestras competitivas cada vez mayores en número y en temática, son el producto de un grupo de cineastas cuyo objetivo *era crear un espacio de encuentro*, dando así a conocer todo un universo de producciones que son poco frecuente de ver en las salas convencionales, estrechando lazos con realizadores de toda latinoamérica.

Tal vez la producción de pastillas audiovisuales con géneros tan disímiles como los descritos más arriba, y que tambalean en la delgada línea del copyright, no llegue a participar de estos espacios, pero puede servir de todas maneras para que los prosumidores con ganas de hacer, que se jueguen por ir más allá de las redes e intentar crear historias y encontrar nuevas maneras de contarlas, encuentren en estos espacios un foco al cual recurrir, con tan sólo descargar el formulario de inscripción.

⁴⁶ Reglamento del concurso, url: <http://bit.ly/mPPEKi>

Inserte título aquí

Legamos al final del recorrido, a una meta figurada ya que resulta difícil cerrar un tema que se encuentra tan vigente, que cambia, muta, cada vez que nos conectamos a una red. Sería irrisorio querer esbozar una conclusión y terminar con la idea, pero debemos hacer tal vez el esfuerzo de intentar cerrar con algunos interrogantes, ya que esto se trata tan sólo de un descanso para seguir el camino.

Intentaremos así pensar un poco más como Barjavel, y ver *“al cine en sus posibilidades creativas a partir del avance de la tecnología”* (La Ferla, 2009) y no ver a las tecnologías como los villanos de la historia. Algunos creen que colgar su material en plataformas de manera gratuita sería una manera de entregar el alma de su creación a algún diablo 2.0, dejando de lado tal vez una de las mayores características con la que ellas cuentan, que es la de ser un canal de difusión inigualable. Creemos y confiamos que a pesar de compartir el material por la web, de crear material para la web, no vamos a hacer que el cine desaparezca ni por lo tanto intimar a que la gente deje de concurrir a ver películas en la pantalla grande. Se pueden abrir otras puertas (o ventanas) para ser reconocidos más allá de un grupo reducido de amigos o de gente en teoría, especializada. Tal vez lo más importante para lo que puede servir todo este nuevo universo de apropiaciones y oportunidades, es para ampliar la imaginación y la maravillosa experiencia que se nos abre al contar y ver historias realizadas por gente como uno.

No se trata de matar un medio ni de desechar una tecnología, sino de aplicar lo “viejo” a lo “nuevo”, ponerlos juntos al servicio de una nueva manera de hacer. No se trata de matar al cine en provecho de las nuevas producciones audiovisuales, sino que se busca que aprendan a dialogar entre ellas, a complementarse, por lo que como comunicadores debemos estar atentos a estos cambios y las repercusiones que estos pueden traer aparejados.

Una última pregunta nos lleva a pensar por qué las bandas tributo son aceptadas, llenando teatros y muchas veces premiadas en festivales y días de homenajes por los propios “originales”, mientras que los microrrelatos que recrean o simulan historias conocidas en el cine, son la mayoría de las veces desmerecidos o poco valorados como tal. Pueden convertirse en verdaderas estrellas dentro de su particular universo, pero para conseguir La Fama, deben sus creadores salir de su escondite temático e intentar nuevos rumbos. Pero de todas maneras estas son preguntas que terminan por ser retóricas, que nos obligan a seguir pensando qué se hace con las producciones audiovisuales emergentes.

Jugando, se aprende mucho más que obligando. Probando, se aprende mucho más que leyendo manuales. Se deben aprender nuevas formas de accionar y con ello, nuevas maneras de pensar, y de pensarnos juntos. Las producciones audiovisuales no pueden estar al margen de esa reflexión. Debemos estar atentos, pero ¿a qué? Tal vez a los nichos de audiencia que se generan producto muchas veces de la fragmentación de la atención. Tal vez a lo autodicta que llegan a ser

los sujetos como así también a las apropiaciones que realizan no sólo de los programas y plataformas, sino también de toda la cultura que los rodea. Tal vez a los nuevos accesos y con ello a la manera de consumir y producir, muchas veces acciones que se suceden al unísono.

Debemos aprender a ver que dentro de cada uno habita una infinitud de modos de proceder, dependiendo de lo que se quiera hacer en ese momento; podemos tan sólo ver como participar, producto de que en algún momento todos somos espectadores, en otros optamos por ser usuarios, y a veces nos pica el bichito de la curiosidad, y nos convertimos en prosumidores, compartiendo nuestro trabajo con nuestros pares. Es cuestión de querer hacer ya que los medios están siempre a disposición del que se atreva.

Cerramos con las palabras del mismo director con la que abrimos este juego hace ya varias páginas, cerramos de manera figurada solo con la idea de seguir jugando, pensando juntos, que está sucediendo y qué estamos haciendo para que eso suceda, por eso *“sólo (le) ganaremos al futuro si somos nosotros los que cambiamos, los que innovamos, adelantándonos con propuestas imaginativas, creativas, aportando un nuevo modelo de mercado que tenga en cuenta a todos los implicados: Autores, productores, distribuidores, exhibidores, páginas web, servidores, y usuarios. Se necesita una crisis, un cambio, para poder avanzar hacia un nueva manera de entender el negocio del cine”*.

The End

???

Material extra

(o Todas las manos todas)

*“[cuando se está hablando de cine colaborativo]
se está hablando de cultura participativa,
producción colectiva y también difusión colaborativa”*
Antoni Roig

Si bien la idea de participación permea esta tesina desde sus inicios, no nos hemos detenido a hablar de ella. Henry Jenkins, autor ya citado en varias oportunidades, se encarga de brindarnos un pantallazo sobre la cultura de la participación en varios de sus escritos al analizar la situación actual de producciones generadas para y por los fanáticos. Pero para ver que hay un panorama *más allá de los fans*, vamos a tomar prestada la idea de que la participación dentro de esta cultura va a estar caracterizada por la inteligencia colectiva.

Ya dijimos que el prosumidor es quien ha logrado convertirse en el centro de la producción, pero eso no quiere decir que monopolicen el mercado. Como se ve, ahora las narraciones ya no están sólo en manos de un pequeño número de personas, sino que deben compartir cartelera con todo un mundo de realizadores amateurs. No decimos que uno suplante al otro, ni que se busque hacer la revolución del abajo-hacia-arriba, la realidad es que *“las corporaciones, e incluso los individuos dentro de los medios corporativos, ejercen todavía un poder superior al de cualquier consumidor individual o incluso al del conjunto de consumidores”* (Jenkins, 2008) , por lo que estamos transitando un momento en donde se debe fomentar la convivencia de todos.

Podemos encontrar entonces todo un abanico de opciones que fomenten la participación del usuario/prosumidor, cada uno de los microrrelatos que se han descrito pueden ser un ejemplo de este accionar, una participación cada vez más activa y con un rol protagonista a la hora de generar contenido para el paisaje mediático. Pero en este torbellino de sucesos, los prosumidores son capaces no sólo de encarar sus propias producciones, sino también de participar en aquellas que se les posibilite colaborar. Proyectos en donde los esfuerzos de todos suman a una expresión artística, en nuestro caso a la realización de un producto audiovisual, en donde se realiza a la par un aprendizaje recíproco. He aquí algunos ejemplos que están experimentando con esta idea y lo realizan a través de las redes sociales.

Tu voto cuenta

Si bien dijimos que todos los proyectos son mejor encararlos en grupo, existen producciones realizadas de manera colaborativa pensadas desde la web, y muchas veces para la web, con la cooperación de todos los internautas que gusten participar. En algunos casos la responsabilidad mayor depende de un grupo, jerarquizando las producciones, pero de todas maneras se nutren del material que cada uno comparte. He aquí dos ejemplos contemporáneos, con un sentido y una lógica similar: crear una producción audiovisual entre todos.

“Esta peli la hacemos entre todos”

*“La **Wikipeli**⁴⁷ es un proyecto de cine colaborativo ideado por Mahou en el que podrás, junto a Jaume Balagueró, tomar decisiones que afectarán a la creación de un cortometraje”* aclaran los responsables en su página de Facebook. Este proyecto que naciera en Madrid en el 2009 resultó ser un pionero en la idea de poner a trabajar la inteligencia colectiva en provecho de una producción audiovisual. Logró captar la atención de mucha gente que no sólo co-dirigió su primer corto (un total de 3257 internautas) junto a los reconocidos realizadores ibéricos José Corbacho y Juan Cruz, sino que les dio la fama y el reconocimiento para ampliar su meta y generar al año siguiente una segunda historia, titulada “Miedo”.

A pesar de que estas son experiencias que buscan apuntar a otra manera de trabajar, no se puede pensar que sólo se busca el voto, generando la sensación de una participación engañosa. La idea de participar de manera colaborativa trasciende esa barrera, y hace que cada vez más aficionados incorporen su granito de arena para poder contar una historia entre todos, a pesar de ser llevada adelante por un grupo reducido de personas.

“Tweets, cámara y acción”

*“**#Tweetpeli**⁴⁸ es la primera película colaborativa hecha sólo a través de Twitter y exclusivamente con usuarios de Twitter y con una finalidad social. La intención es hacer un largometraje a coste cero, sólo con las aportaciones de horas, material, contactos y trabajo de los twittereros, y todo lo que se consiga se destinará a una ONG que los propios usuarios decidiremos a través de una votación. El filme se estrenará primero en Twitter y después en festivales, salas de cine y TV”* aclaran en su blog los creadores de este proyecto nacido en España.

Para evitar la anarquía producto del caos imperante en las redes, el grupo creador llevó la batuta del paso a paso para convertir todas las interacciones de los usuarios en un largometraje. Divididos en grupos de trabajos y coordinados por un twitterero de cabecera, cada etapa de

⁴⁷ Portal oficial, url: <http://www.lawikipeli.com>

⁴⁸ Portal oficial, url: <http://tweetpeli.org>

producciones se lleva adelante sin mucho sobresalto, y cada decisión es votada durante semanas para lograr generar un consenso.

El proyecto está programado para rodar seis historias, por seis directores diferentes como producto de esta colaboración de cientos y cientos de personas de todo el mundo, cediendo a la licencia Creative Commons todo el contenido.

Se puede seguir en su blog y página en Facebook, por el momento se encuentran cerrando el guión y se ha comenzado el casting de actores. Tendremos que seguir esperando un tiempo más para ser testigos de los resultados de este singular proyecto de producción audiovisual.

Cercanos a estas ideas, la cátedra de Datos de la UBA se encuentra desarrollando al momento de escribir esta tesina, un proyecto similar a través de las redes sociales más renombradas para contar las vicisitudes de Dora⁴⁹ dentro de la mencionada facultad. Esta "ficción participativa de temática universitaria" tiene su fundamento sobre la idea de Jakob Nielsen del 90-9-1, donde un 90% de las personas son fisgones que leen o mira, un 9% participa adhiriendo a las propuestas, y tan sólo 1% produce contenido. Regla que puede ser tranquilamente aplicable a las producciones audiovisuales que nos hemos detenido a enumerar en esta tesina, donde los videos en Youtube son mirados por cientos y cientos de personas, pero los que suben contenido son tan sólo una pequeña muestra de ellos.

El grupo de Contenidos se encargó de diagramar un guión colectivo no lineal al mejor estilo multiple choice para narrar la aventura de la protagonista, que también fue elegida por la audiencia. Así el primer episodio de tan sólo 5 minutos, "*tiempo máximo de atención que un usuario le puede dedicar al consumo de un video*" fue exhibido, difundido y compartido vía todas las plataformas con la que cuenta esta especie de productora llamada "Actores Sociales 2.0".

A pesar de que en su blog afirmen no estar inmersos totalmente en una cultura de la participación, la están creando; como se dijo antes habitamos una cultura en la cual "participar" conforma una parte fundamental de la vida cotidiana de todos nosotros.

⁴⁹ Dora ActoresSociales, el perfil en FB de esta protagonista, url: <http://on.fb.me/kNxloH>

No apagues tu celular

Otra manera de participar se está haciendo presente, siendo esta más similar a los videos interactivos que se nombraban antes. Ahora la intervención en el desarrollo de la historia se corre de lugar y se debe optar por qué camino deberá tomar la trama mientras nos encontramos en la oscuridad de la sala de cine.

Este primer film interactivo se conoce como “**The Last Call**” y permite que el público pueda ayudar a la protagonista de la historia a escapar. Este juego ingenioso es posible gracias a la telefonía móvil ya que se le solicita a la audiencia antes de que comience la película que envíe un mensaje de texto a una base de datos donde su número quedará registrado para que cuando la actriz necesite un consejo de cómo continuar, se comunique con algún espectador elegido al azar. Vía reconocimiento de voz se opta por el camino a seguir y así la historia puede avanzar.

La idea de los creadores no es sólo poder escuchar la voz de la protagonista sino también “*sentir su miedo*” y que la mismísima dirección de la historia dependa de la decisión que vaya tomando el espectador, una versión en pantalla grande del “Elige tu propia aventura”, con la diferencia que esa elección va a condicionar la historia que miré toda una platea.

Si bien los cines cada día cuentan con tecnología más avanzada (ya se puede contar con salas 4D⁵⁰), no parece ser tan utópico que el poder de continuar la trama de una historia, se deslice en alguna sala de cine, aclarando y tal vez deseando que sólo ocurra en algunas, porque el cine de por sí envuelve e involucra de diferentes maneras, y muchas de estas no corresponden con tener o no el control sobre la historia.

⁵⁰ en donde no sólo es necesario utilizar las gafas para ver 3D sino sostenerse de la butaca porque esta se moverá de acuerdo a la acción, y además se incorporará el olfato para profundizar aún mas sensación de estar adentro de la pantalla

Anexo

(o El juguetito de la caja)

"La imaginación y la experiencia van de la mano. Solas no andan"
José Ingenieros

Cómo no íbamos a tratar de experimentar por nosotros mismos lo que en esta tesina se buscó exponer.

Lo primero que se decidió fue que se iba a trabajar con películas nacionales. No es un ataque de nacionalismo ni mucho menos, solo que dentro del universo de los microrrelatos son pocas las apropiaciones que se realizan sobre producciones locales. Son casi inexistentes las versiones suecadas, recuts o la realización de fansmovies sobre películas argentinas, por ejemplo en la Escuela de Cine de Eliseo Subiela, una de las cátedras se encarga de enseñar calcando escenas de films reconocidos, pero estas carecen de la esencia propia de estas pastillas audiovisuales, ya que aunque sean pequeños relatos que se pueden encontrar en plataformas de videosharing, no están pensadas de primera mano para esos sitios ni contienen en su esencia la idea de contar otra historia, o de otra manera, con base a la original.

Así que para esta tesina, elegimos quedarnos con cintas clásicas nacionales y lo autodicta que puede llegar a ser quien la escribe, siempre acompañada de un grupo de amigos que colaboran y comparten, requisito infaltable, en el camino de la producción de contenido audiovisual. Así nos chocamos con el primer obstáculo, tener que elegir las películas sobre las que trabajar, de qué cinta nos íbamos a apropiar. Optamos por armar una pregunta en la red social Facebook y comenzar a compartirla con amigos, primero vía notificación para luego spamear por correo o chat, pidiendo además a los más cercanos, que compartan la pregunta con sus propios amigos.

Lo más gratificante fue ver cómo se engrosaba la lista con títulos y títulos de películas contemporáneas y viejas, demostrando que el cine argentino no son tan solo esos films comerciales que se encargan de mostrarnos en pantalla la cantidad de espectadores que tuvieron, mientras sabemos que el contenido de dichas comedias por ejemplo, dejan mucho que desear. A las 48 horas de puesta a circular se superaban los 60 títulos para elegir y se contabilizaban en total más de 300 votos. De manera provisoria cerramos el escrutinio al cumplirse la primer semana, siendo las más votadas al realizar la captura de la pantalla "Nueve Reinas" con 163 elecciones, seguida por "El secreto de sus ojos" con 134 y "Esperando la carroza" en tercer lugar con 80, todo sobre un total de 627 votos, y dejando detrás una larga lista de películas de todos los géneros. *(Ver al final del apartado, la captura de pantalla).*

Si parte de los que votaron supieran un poco lo que se iba a hacer nos hubieran considerado herejes del cine. Nuestra mitad cinéfila piensa que es una blasfemia lo que se iba a realizar, pero

si estamos dispuestos a abrirnos a estas nuevas experiencias, tal vez se tratarán de verdaderos homenajes a nuestro cine. Así las elegidas por la comunidad de amigos y amigos en común de Facebook, corrieron con la suerte de convertirse en pastillas audiovisuales apropiadas por este prosumidor amante del cine.

La elección de a qué microformato responderá cada una puede tener un justificativo, ya que no se trata de un hacer por el hacer mismo, sino que se intentó generar productos que se expliquen por sí solos, sin forzar ni mucho menos obligar, a que hagan lo que queramos. Se intentó crear historias que tengan peso y sentido por sí mismas, que refieran a las originales, pero que se las pueda disfrutar recordando los clásicos de nuestro cine.

La ganadora “Nueve Reinas” fue suecada, en particular una escena corrió con la suerte de ser recreada, una secuencia que ha sido homenajeada sin decirlo en la publicidad de los chicles Topline y sus workaholic del amor. La intersección de dos céntricas calles de Rosario brindó el marco perfecto para que nuestros propios Darín y Pauls explicaran como están y no están a nuestro alrededor, y con ello se abrieran las puertas para suecar un clásico de Fabián Bielinsky

En el caso de “El secreto de sus ojos” y tal vez por haber ganado un Oscar, costó optar por qué maquillaje se le haría, difícil de hacer un recut sobre ella, ya que contiene una trama que supera todos los géneros funcionando a la perfección de un reloj; rebajarla a un brickfilm haría justamente eso, la desmerecería. Se eligió por lo tanto mashapearla, mezclarla con la cuarta película de la lista, “Tiempo de valientes”. Fue toda una aventura lograr con este revoltijo generar una pastilla audiovisual y no tan sólo un pastiche sin sentido.

Por último, “Esperando la carroza” corrió con la suerte de cambiar de género. Esta singular y memorable comedia argentina de los ochenta, se convirtió gracias al poder del montaje en una terrorífica historia digna del ya citado maestro Hitchcock. Con sólo modificar las imágenes del tráiler y al contextualizarla con la banda sonora de la película “Candyman”, se pudo lograr grandes cambios.

Optamos por resignificar, recrear y remixar, como resultado en el dvd que acompaña esta tesina se podrán encontrar las pastillas audiovisuales de este “experimento”, como así también (y como corresponde) en el canal “Proyecto: Yellow brick road”⁵¹, un espacio en donde se subieron no sólo estas producciones sino lo que intentó ser una especie de bitácora dejada de lado. Se puso a prueba el conocimiento y el aprendizaje colectivo, ya que querer hacerlo de manera individual no hubiera sido imposible, pero seguro menos divertido.

⁵¹ url: <http://bit.ly/no72Oh>

Cuál es la mejor película argentina?



<input type="checkbox"/>	Nueve Reinas	163 votos	
<input type="checkbox"/>	El secreto de sus ojos	Nueve Reinas	
<input type="checkbox"/>	Esperando la carroza		
<input type="checkbox"/>	Tiempo de Valientes		
<input type="checkbox"/>	Un oso rojo		
<input type="checkbox"/>	El hijo de la novia		
<input type="checkbox"/>	Moreno y Córdoba 19 Hs		
<input type="checkbox"/>	Historias mínimas		
<input type="checkbox"/>	Hombre mirando al sudeste		
<input checked="" type="checkbox"/>	La suerte esta echada		
<input type="checkbox"/>	El hombre de al lado		
<input type="checkbox"/>	La ciénaga		
<input type="checkbox"/>	Luna de Avellaneda		
<input type="checkbox"/>	La patagonia rebelde		
<input type="checkbox"/>	Juan Moreira		
<input type="checkbox"/>	Pizza, birra, faso		
<input type="checkbox"/>	Buena vida delivery		
<input type="checkbox"/>	Rosaura a las 10		
<input type="checkbox"/>	El custodio		

52

⁵² Captura de pantalla de la encuesta a las 17:50 hs del día 21 de Junio de 2011.

Créditos Finales

(o Bibliografía)

- Balestrini, M. (2010). *Low-fi y remix como estrategias estético-políticas en la producción audiovisual con celulares*.
- Balestrini, M. (2009, Julio 16). *Nativos Interactivos*. Retrieved Abril 1, 2011, from <http://nativosinteractivos.wordpress.com/2009/07/16/celumetraj-es-by-mara-balestrini/>
- Baricco, Alessandro (2009). *Los Bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama
- Botta, G (2011). *Audiovisual intervenido. La TV y los usuarios a partir de las nuevas tecnologías*.
- Carlón, M., & Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos*. Buenos Aires: La Crujía.
- de Ugarte, D. *El poder de las redes*. from: http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf
- Gladwell, M. (2001) *El momento clave. Las pequeñas cosas que producen grandes cambios*. Buenos Aires: Espasa-Calpe
- Guarinos, V., & Gordillo, I. *El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria*. Sevilla.
- Hispano, A. (2009). Contraplano: imágenes del espectador. In I. Duarte, & R. Bernat, *Querido público. el espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: CENDEAC.
- Igarza, R. (2009). *Búrbujas de ocio*. Buenos Aires: La Crujía.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires: Manantial.
- Lessig, L. (2004). *Cultura Libre*. Licencia Creative Commons.
- Levy, P. (1996). *Las tecnologías de la inteligencia*.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en*. Buenos Aires: Paidós.
- Marcel, M. (2005). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa
- Marzo, J. L. (2009). Se sospecha de su participación: el espectador de la vanguardia. In I. Duarte, & R. Bernat, *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia.
- Pisani, F. y Piotet, D. (2009). *La alquimia de las multitudes*. Barcelona: Paidós.

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Buenos Aires: Editorial Santillana.

Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manatíal.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.

Smiers, J., & van Schijndel, M. (2008). *Imagine... No Copyright*. Barcelona: Gedisa.

Verón, E. (1997). De la imagen semiológica a las discursividades. In I. Dayan, & D. Veyrat-Masson, *Espacios públicos en imágenes* (p. 5). Barcelona: Gedisa.

*... y todas aquellas películas que
engalanan el imaginario fílmico de cada uno de nosotros...*

La redactora de esta tesina agradece:

*A la **Red de tesistas**, que a pesar de que hayan pasado años de esas primeras reuniones presenciales en el querido “Salón oval”, siguen dando evidencia de que no estamos solos y que como dice su pseudo-slogan, se conformó un espacio de interacción, afectación, comunicación, compartimiento en donde no nos contagiamos de alegría para poder continuar... Gracias*

*A **Marcelo de la Torre** y **Jorge ‘Cholo’ Yunes**, no sólo porque el primero me haya aceptado como tesista, sabiendo y ateniéndose a toda la locura que traería ello, sino porque ambos en estos últimos 4 años me enseñaron y me ayudaron a crecer no sólo como comunicadora sino como persona... Gracias*

*A todos aquellos **compañer@s** y **amig@s** que he conocido en el hermoso camino de la carrera de comunicación social, que lindo fue elegir la puerta que terminó por ser la correcta... Gracias*

*A **Maru del Zotto**, por no sólo compartir la locura de amar el cine sino por brindarme tu amistad y tu paciencia para leerme (como también editar mi enredo de palabras/ideas!!!). Me lograste aguantar en este camino, amarrillo, sabiendo que ibas a ser la única que podía llegar a entender en su totalidad el prólogo de esta tesina *jaja*... Gracias.*

*A **Gise Botta**, primero doy gracias por haberte cruzado, aunque haya sido al final de este trayecto. Por esos eternos “vaneeee” que me encontraban en el momento indicado para evitar que explote, y más que nada por ser la autora encubierta de esos grandiosos comentarios útiles, tanto los teóricos como los derrapantes!!! ... Gracias.*

*Por último, y no por ello menos importante, a **la familia**, a todos, desde el más viejo a la más niña, por bancarme en las buenas y en las malas de este trayecto. Por hacerme quien soy, por enseñarme desde pequeña como una persona debe ser y por después ser valientes de soltarme la mano para dejarme volar. Como diría el Dr. Reid: “No podría ser otra persona”... Gracias*

Escrito en Rosario
en la Universidad Nacional de Rosario



Copyleft MMXI – vanemaz producciones

Todos los derechos fueron desechados, pero por favor citen ☺

Cualquier semejanza de los hechos y personajes con la realidad fue coincidencia y por supuesto, adrede.

Ninguna película fue dañada en la redacción de esta tesina.