



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**CAJA DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES:
ESTRATEGIAS PARA EL VIDEO SOCIAL**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

Marcelo Castillo Sabando

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Yuri Aguilar Hernández (FAD)

SINODALES

Dr. Gerardo García Luna Martínez (FAD)

Dr. Álvaro Villalobos Herrera (FAD)

Dr. Luis Serrano Figueroa (FAD)

Mtro. Sergio Medrano Vázquez (FAD)

Ciudad de México, mayo de 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CAJA DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

ESTRATEGIAS PARA EL VIDEO SOCIAL



MARCELO CASTILLO SABANDO

*A quienes han hecho,
del cine y el video,
una herramienta
para la transformación social,
en busca del
Bien Común, y el
Sumak Kawsay - el Buen Vivir.*

AGRADECIMIENTOS

A mi familia de sangre,
Keta, Marcelo, Gaby, Nandy y Salvador,
por el amor incondicional y por siempre estar.

A mi familia extendida,
amigo/as, compañero/as, maestro/as y cómplices,
por los conocimientos y momentos compartidos.

A la U.N.A.M.,
la alma mater, en el sentido literal; y por la beca concedida.

A quienes que, con sus libros, filosofías, militancias, películas y música,
enriquecen e iluminan el camino.

A la Naturaleza,
madre y motivo de existencia.

A Yana,
por todo el amor, los aportes y correcciones,
y por hacerme ver que los campos de acción,
también se pueden encontrar en lo académico.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO 1	
PAISAJE MEDIÁTICO	15
1.1. Comunicación e Infósfera	18
1.2. Modo de producción hegemónico	24
1.3. Embudo de distribución	32
1.4. Semiocapitalismo y sociedad de consumo	38
CAPÍTULO 2	
MODOS DE PRODUCCIÓN ALTERNATIVOS	45
2.1. Cine político, comunitario y video participativo	48
2.1.1. Cine político	48
2.1.2. Cine comunitario	52
2.1.3. Video participativo	57
2.2. Cultura libre: Software, hardware y derechos de autor	62
2.2.1. Comunicación y conocimiento libre	62
2.2.2. Software libre y abierto	66
2.2.3. Derechos de autor y copyfarleft	68
2.2.4. Hardware abierto	72
2.3. Medios libres y autónomos	78
2.3.1. Los antecedentes micropolíticos	78
2.3.2. Medios autónomos audiovisuales	80
2.3.3. Casos representativos en México	83

2.4. Interferencia cultural y contrapublicidad	87
2.4.1. Experimento de contrapublicidad	88
2.4.2. Experimentos de Interferencia cultural	92
CAPÍTULO 3	
ESTRATEGIAS PARA EL VIDEO SOCIAL	97
3.1. Caja de Herramientas Audiovisuales	100
3.2. Historias colaborativas	104
3.2.1. El cercamiento disciplinar	104
3.2.2. Investigación interdisciplinar	106
3.2.3. Método colaborativo dialógico	109
3.3. Artesanía audiovisual y tecnopolítica	112
3.3.1. Tecnopolítica apropiada y desobediente	112
3.3.2. Artesanía audiovisual	114
3.3.3. Experimentaciones libres	119
3.4. Difusión acción colaborativa	125
3.4.1. Red colaborativa transdisciplinar	127
3.4.2. Difusión acción	129
3.4.3. Experimentación colaborativa	132
3.5. Laboratorio de video social	134
3.5.1. Planteamiento de los talleres	136
3.5.2. Taller en Alpanocan	139
3.5.3. Taller en CDMX	152
CONCLUSIONES	175
FUENTES DE CONSULTA	181
TABLA DE GRÁFICOS	187

INTRODUCCIÓN

el soliloquio

Las reflexiones iniciales nacieron de varios encuentros y desencuentros, entorno a las formas de concebir los modos de producción audiovisual, y la relación de estos procesos con el territorio de lo social. En el trabajo de cine y video que realicé en las últimas décadas, percibí que los modos de producción tienden a alejarse de procesos sociales. A pesar de que muchas de las producciones en la que colaboré trataban sobre temáticas sociales, políticas, culturales o ambientales, los modos de producir y distribuir las obras audiovisuales no eran consecuentes con su discurso, estableciendo una disociación entre la intención de la obra y sus prácticas sociales.

En los largometrajes y producciones audiovisuales en las que trabajé, me llevaron a cuestionarme sobre los métodos utilizados en estos procesos. En el año 2012, después de un proceso de varios años de trabajo, terminé el último corte de mi película documental *Yakuaya*¹. Los resultados fueron gratificantes, sin embargo el proceso de realización fue complejo y trajo consigo muchas reflexiones. Luego de distribuir la película en festivales, muestras y exhibiciones, decidí que lo mejor era exhibirla libre en Internet y alejarme de circuitos cerrados de difusión, ya que en muchos de estos espacios se tiende a dar prioridad a lo estético, alimentando constantemente una relación sesgada de lo disciplinar, obviando la relación entre discurso y procesos sociales.

¹ Largometraje documental disponible en: www.ojocomun.org/yakuaya

La larga cadena de producción que representa el quehacer cinematográfico, me llevó a la reflexión sobre los procesos de realización y difusión fuera de circuitos comerciales de exhibición y de complejos modelos de producción. Paralelamente a estas experiencias, trabajé en procesos de cine y fotografía comunitarios, los cuales fueron enriquecedores y me dejaron como conclusión que la producción audiovisual tiene diversos caminos por recorrer, y metodologías que proponer entorno a la relación con lo social.

Por otro lado, es común percibir que los medios masivos de comunicación hegemónicos, tales como la televisión o la cinematografía industrial, han influenciado considerablemente en lo cultural, social y político. Lo mencionado se evidencia en los discursos destinados a la consolidación del sistema político y económico capitalista, el cual no admite narrativas que no se encasillen en el territorio de lo mercantil. Las propuestas audiovisuales que se rigen por otros parámetros, quedan relegadas a un segundo plano y se enfrentan constantemente ante un embudo de distribución.

Al llegar a México en el año 2014, después de un larga travesía por Centroamérica, tuve la grata sorpresa de encontrarme con gente, colectivos e iniciativas de medios autónomos que proliferaban y generaban comunicación más allá de los grandes sistemas mediáticos. En este sentido, ante el paisaje mediático complejo y la experiencia en el campo profesional, nació la necesidad de investigar, analizar y desarrollar una metodología audiovisual, que complementa a las diversas alternativas ya existentes para el video de carácter social.

El objetivo de esta tesis es proponer una *Caja de herramientas audiovisuales*, para la producción de video con sentido crítico y social, mediante diversas estrategias modulares, en tanto métodos micropolíticos, para la concepción, realización y difusión de imágenes en

movimiento. Recursos que puedan ser utilizados por realizadores audiovisuales, independientemente de su experiencia, y cuyo propósito sea el generar un cambio social concreto. La propuesta se apoya en el trabajo realizado por el cine comunitario, el cine político y social, el video participativo, la contrapublicidad, los nuevos modelos de producción colectiva y el movimiento de la cultura libre, como alternativas para la construcción de procesos audiovisuales horizontales y colaborativos. Es en este sentido, que en esta tesis se utiliza el término *video social* para referirse al conjunto de las prácticas mencionadas.

La metodología cualitativa de investigación-producción interdisciplinar, con enfoque en la *investigación-acción participativa* es el camino propuesto en esta investigación en la búsqueda de una incidencia del medio audiovisual en las prácticas sociales. Asimismo, el proceso de investigación fue realizado utilizando la metodología propuesta por el Grupo de Investigación Acción Interdisciplinaria en Arte y Entorno [GIAE_] del Posgrado de Artes y Diseño de la UNAM, mediante el uso de esquemas dinámicos, sistemas de información y mapas conceptuales.

¿Cómo se generan metodologías colaborativas de producción audiovisual?, ¿qué ventajas tendrían los procesos de video colaborativo en construir relaciones con actores sociales?, ¿de qué manera se podrían crear obras audiovisuales que den cuenta de problemáticas y soluciones para la acción social?, ¿trasladar la esencia colectiva del audiovisual a la difusión de contenidos, mediante una red colaborativa, podría aportar en cambios sociales concretos?, ¿es factible deconstruir el proceso tradicional de producción, hacia un proceso de realización circular?.

El trabajo de investigación está compuesto de tres capítulos [Figura 1]. El primero,

inicia con un breve recorrido histórico de los medios masivos de comunicación y su influencia socio-cultural. Posteriormente, analiza los modos de producción imperantes en el video y la cinematografía hegemónica, cuestionando las formas industriales de producción. Además, pone en discusión a los modos de difusión, mostrando las restricciones por las que tienen que atravesar los contenidos autónomos. Por último, analiza la relación de la imagen-movimiento con el sistema económico, observando como los espacios en medios masivos han sido cooptados por discursos dirigidos hacia las tendencias del mercado. El primer capítulo, trata abiertamente de ser crítico ante la hegemonía mediática y sus respectivos modos de producción y distribución.

El segundo capítulo es un análisis de varias propuestas alternativas de producción y difusión. De alguna manera, aquí se exponen opciones que han surgido ante el complejo panorama mediático. Se analizan iniciativas y conceptos como el *video participativo*, el *cine político*, el *cine comunitario* y propuestas colaborativas de trabajo horizontal. Se indaga sobre la importancia de la cultura libre para el medio audiovisual, mediante el análisis del software, hardware y los derechos de autor basados en licencias libres, como posibilidades de realización y difusión mediante herramientas no privativas. Además, se realiza una aproximación a los medios libres y autónomos, por medio del repaso de experiencias significativas, analizando su pertinencia dentro de procesos comunicativos, políticos y sociales. Por último, se analizan las propuestas de la *interferencia cultural* y la *contrapublicidad*, mediante la experimentación práctica de tres obras audiovisuales y al uso de una metodología cuantitativa en una de ellas.

En el tercer capítulo se proponen conceptos metodológicos y procesos prácticos. En primera instancia, se plantea la propuesta integral de la *Caja de herramientas audiovisuales*,

mediante la definición del término *video social* y las diversas metodologías propuestas. Aunado a esto, se propone el término *historias colaborativas*, metodología que permite la creación colectiva de historias en todas las fases de realización. Además, se analiza el término *artesanía audiovisual*, como una alternativa para la producción con pocos recursos; en este apartado se realizaron experimentaciones prácticas para evaluar las posibilidades de la propuesta. También, se plantea el término *difusión-acción colaborativa*, como estrategia rizomática transdisciplinar para la difusión de contenidos audiovisuales.

Por último, estas metodologías fueron puestas en práctica mediante el planteamiento de dos talleres de realización de video, en los cuales se implementaron las estrategias modulares de la *Caja de herramientas audiovisuales*. El proceso y las obras colectivas creadas en el marco de los talleres, pretenden suplantar, en este proyecto de investigación-producción, a la noción de autoría única en la creación artística y de comunicación audiovisual.

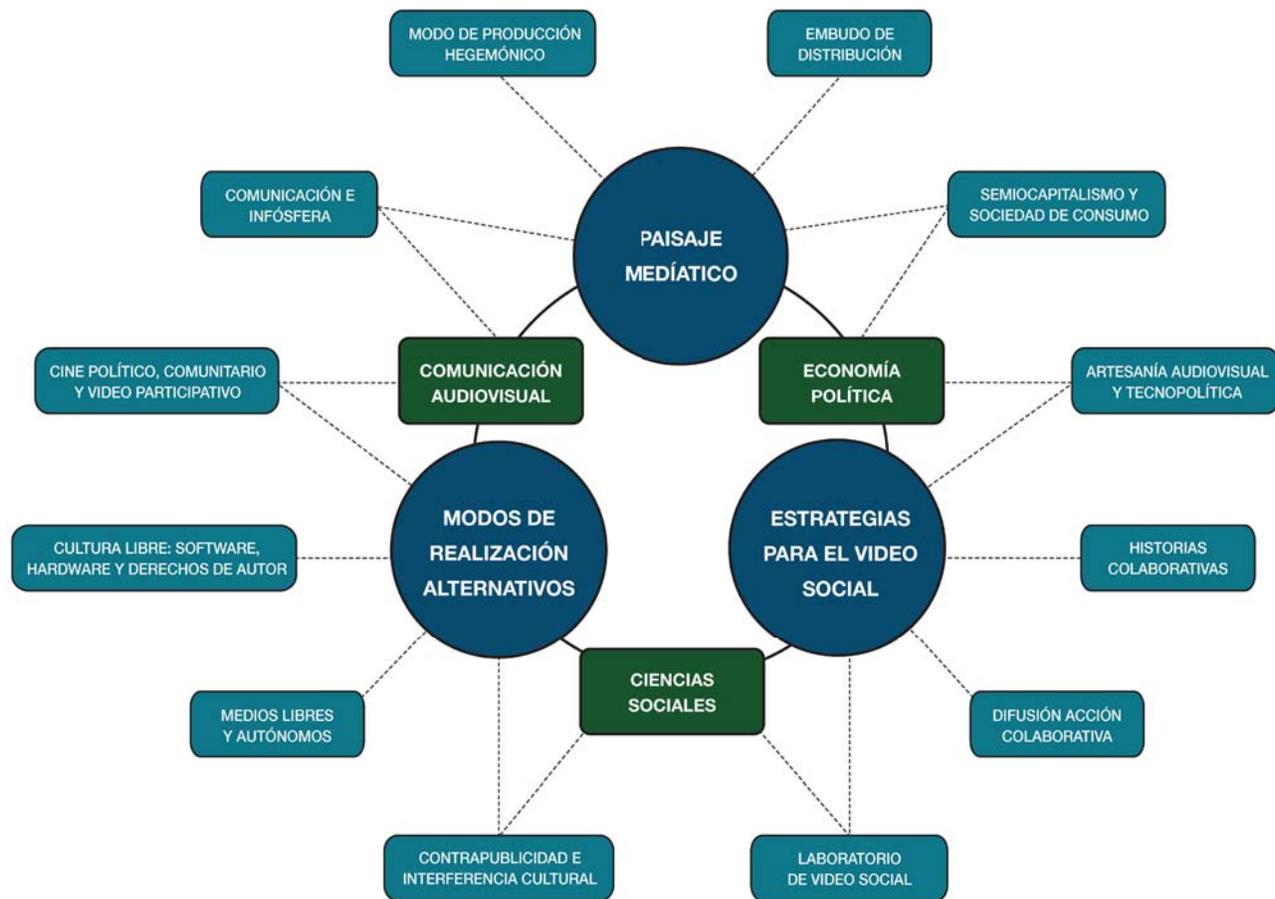


Figura 1. Estructura de la investigación.

CAPÍTULO 1

PAISAJE MEDIÁTICO

Las estructuras de comunicación más democráticas constituyen una necesidad nacional e internacional de los pueblos que en todas partes promueven el acceso, la participación, la descentralización y la administración abierta. [...] Es un factor determinante de todos los procesos sociales y un componente fundamental de la organización de las sociedades.

Gabriel García Márquez y Juan Somavia

El presente capítulo es introductorio y contiene tres objetivos primordiales. Por un lado, plasma brevemente el marco histórico y conceptual del cual se desprende la investigación, proporcionando así un panorama general del tema que nos compete. Por otro lado, se indaga sobre la influencia social, cultural y política del audiovisual difundida en los medios masivos de comunicación. Por último, contiene una crítica a los medios masivos hegemónicos, en tanto su influencia, modos de producción y distribución [Figura 2], exponiendo los motivos que llevan a analizar y plantear alternativas mediáticas propuestas en los siguientes capítulos.

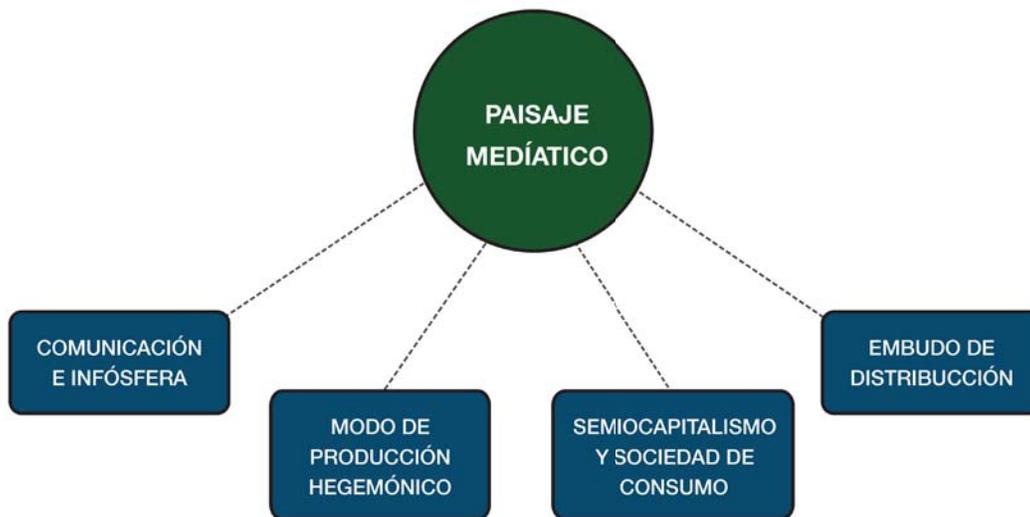


Figura 2. Estructura del primer capítulo.

1.1. COMUNICACIÓN E INFÓSFERA

El ser humano constantemente ha estado interesado en la representación de su entorno a través de las imágenes, la fascinación por lo visual ha transitado desde pinturas rupestres hasta nuevas formas y discursos visuales. El camino de desarrollo visual, tanto tecnológico como conceptual, ha permeado en nuestra cultura incidiendo en formas de representación y comprensión de nuestra realidad. En este sentido, considero pertinente describir brevemente los antecedentes históricos del audiovisual, como punto de referencia para posteriormente discernir sobre la influencia del medio y sus modos de producción y distribución.

El inicio de la relación del ser humano con las imágenes proyectadas podría remontarse a las cavernas, cuando una pequeña entrada de luz proyectaba, dentro de la cueva, una imagen que estaba en el exterior. Al transitar la luz por el pequeño orificio se modifica el trayecto de las ondas, proyectando la imagen de manera invertida. Posteriormente, lo mencionado se evidencia en la creación de la cámara oscura, un experimento visual que consistía en una caja totalmente cerrada con una minúscula entrada de luz. Esta tecnología fue utilizada, principalmente, por pintores con intención de obtener copias fieles de la realidad.

No fue hasta 1826 que Joseph Niépce logró congelar la luz en un soporte físico. Este experimento foto-químico fue el inicio de un desarrollo tecnológico de casi dos siglos de duración. La imagen proyectada deja de lado su aparición única y entra en el campo de la reproductibilidad técnica. “Sería posible exponer la historia del arte como una disputa entre dos polaridades dentro de la propia obra de arte [...] Estos dos polos son su valor

ritual y su valor de exhibición” (Benjamin 2003, 52). La fotografía es a lo visual lo que la imprenta fue a la palabra escrita. De alguna manera democratiza el conocimiento, prescindiendo de la copia única hacia la reproducción masiva de su contenido [Figura 3] “Con la fotografía, el valor de exhibición comienza a vencer en toda la línea al valor ritual” (Ibíd, 58).

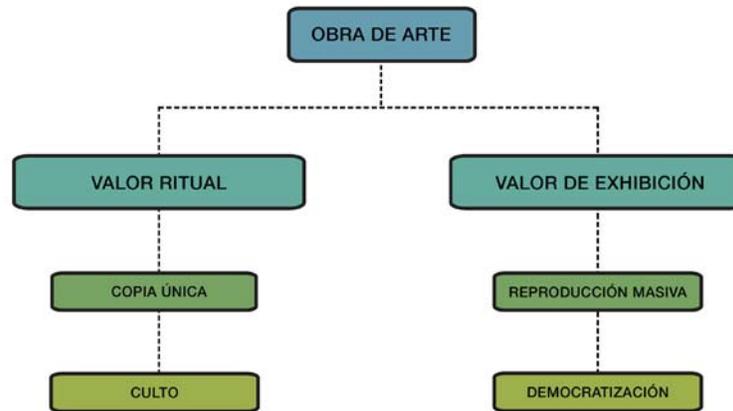


Figura 3. Valor ritual, valor de exhibición.

En 1872 se evidencia la primera experimentación de la imagen en movimiento, tema que nos compete en este texto. Eadweard Muybridge, motivado por una apuesta para confirmar si un caballo mantenía las cuatro patas en el aire mientras corría, puso en una hilera varias cámaras fotográficas que se activaban mientras pasaba el caballo. Más allá de los resultados de la apuesta, con este experimento se obtuvo varios fotogramas de un mismo sujeto en acción, lo que poco después llevó al invento del *Kinetoscopio*, máquina creada a finales de 1880, con capacidad de reproducir imágenes en movimiento. A la innata reproductibilidad de la fotografía mediante procesos foto-químicos, se sumó la capacidad de repetirlo

durante varias veces en un segundo, acelerando su capacidad de reproducción, por ende, su cualidad de herramienta de subjetivación.

La primera proyección pública de películas cinematográficas se la adjudica a los hermanos Lumière en 1895, con la proyección de: *Salida de los obreros de la fábrica* y la mítica *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat*. En la cual se comenta que los asistentes, al no lograr diferenciar la realidad de la proyección, salieron corriendo de la sala pensando que el tren se les iba encima. Esta curiosa anécdota podría ser el inicio de una ambigua interpretación del audiovisual, que radica en la dificultad del espectador de asimilar que el registro audiovisual no representa a una realidad objetiva, sino a una construcción de subjetividades. “Esta ambición ha sido la del engaño a los sentidos y a la inteligencia, como ya avanzó Platón, pues quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia” (Gubern 1996, 8).

El experimento *kinético* fue el inicio de varios procesos tecnológicos audiovisuales durante el siglo XX. En particular, la inclusión del audio significó un retroceso, en cuanto a la experimentación inicial del cine, ya que hizo que las cámaras sean más grandes y pesadas [para poder aislar el sonido], volviéndolo un teatro filmado. El nacimiento de la televisión [etimológicamente, visión a la distancia] trajo una nueva forma de visualizar las imágenes, posibilitando hacerlo en tiempo real y a distancia espacial, precipitando la forma de producir y distribuir imágenes. Tanto el cine como la televisión, posibilitaron que la capacidad reproductiva del audiovisual se acelerara, llevando a un proceso masivo de comunicación unidireccional [Figura 4]. “El modelo de relación entre emisor y receptor es absolutamente unidireccional, y eso tiene un efecto pasivizador de los receptores-telespectadores” (Berardi 2003, 44). La evolución de los sistemas comunicativos, tiene

repercusiones que se manifiestan en la aceleración de signos, cuyos diversos significados permean en lo social y cultural.



Figura 4. *Comunicación unidireccional.*

La comunicación audiovisual generada en el Siglo XX ha sido principalmente unidireccional. Hemos sido espectadores pasivos, consumidores de imaginarios que asimilamos como realidades objetivas. En la década de los ochenta la información generada en todo el mundo provenía de cinco agencias centralizadas (MacBride 1984, 79). El panorama no ha variado mucho en la actualidad, en el ámbito local mexicano ocurre una situación similar:

Dos grandes monopolios [...] controlan la televisión, parte de la radio, las revistas, la televisión por cable, los teatros, y son aliados de numerosas empresas de todo tipo en el país y han impedido, sistemáticamente, no solo una legislación adecuada, sino que otros grupos comerciales a los que consideran un peligro entren en la industria de las comunicaciones produciendo contenidos (Gumucio *et al* 2014, 395).

El sobrecargado paisaje visual, físico y virtual, está lleno de estímulos que tienen

implicaciones en la estructura social, política, cultural y económica. El éter invisible que viaja por los diversos canales de comunicación ha sido conceptualizado por Franco Berardi como la *infósfera*. “La infósfera es la interfaz entre el sistema de los medios y la mente que recibe sus señales; es la *ecósfera mental*, esa esfera inmaterial en la que los flujos semióticos interactúan con las antenas receptoras de las mentes diseminadas por el planeta” (Berardi 2003, 175).

En la actualidad nos encontramos inmersos en una gran cantidad de carga visual, el permanente bombardeo de imágenes mediante diversos medios es innegable. En el contexto contemporáneo, sería imposible concebir al espacio físico y virtual sin la innumerable cantidad de fotografías, videos e información audiovisual a la que estamos expuestos constantemente. Caminamos y navegamos en espacios llenos de contenidos, sin embargo, pocas veces nos cuestionamos sobre la influencia cognitiva de dichas imágenes.

Me pregunto si deberíamos plantear la crítica del capitalismo global como una crítica de nuevas metodologías de colonialismo e imperialismo, en las que se sustituye la soberanía sobre una extensión física de tierra, por otros efectos más perniciosos sobre la tortuosa superficie del cerebro (Neidich 2005, 223).

Desde la invención de la cinematografía como posibilidad tecnológica de captar y reproducir imágenes en movimiento, la creación de contenidos ha estado limitada a pocas manos. Las posibilidades económicas de adquirir la tecnología necesaria, estuvo reservadas a un círculo exclusivo de ejecutivos, productores, realizadores y comunicadores, creando un ambiente limitado de creadores audiovisuales. Consecuentemente, grandes productoras

cinematográficas y televisivas tomaron el control de los contenidos y su respectiva distribución.

Por otro lado, la masificación del video, en la década de los ochenta, permitió a varias colectividades hacer uso de las nuevas herramientas, permitiendo el auge de formas de producción y difusión alternativas. Recientemente, durante la primera década del siglo XXI, el desarrollo de la fotografía digital, principalmente de cámaras D-SLR [*Digital single lens reflex*], con posibilidades de utilizar lentes intercambiables y de capturar video, permitió el acceso a herramientas accesibles, para desarrollar contenidos que asimilen en calidad técnica a la comunicación hegemónica. “Permitieron pensar el audiovisual como instrumento de resistencia popular y como posibilidad de participación más amplia, gracias a los formatos de cámaras a costos cada vez más accesibles” (Gumucio *et al* 2014, 26). A pesar de los puristas, que afirmaban que las cámaras digitales nunca iban a ser de igual calidad que la imagen análoga [en donde existe una huella real de impresión de luz sobre la película], el desarrollo tecnológico cambió, como la incursión del sonido o el color, los discursos y modos en que se producen los contenidos.

La ruptura tecnológica trajo consecuencias como la proliferación de contenidos audiovisuales de calidad con bajos presupuestos. En lo personal, cuando empecé a realizar video en el 2001, todo el cine era análogo y muchos de nosotros veíamos una labor casi imposible, por motivos económicos, el realizar una película. Sin embargo, la tecnología digital abrió el camino a la producción de cine independiente con presupuestos moderados. Inclusive, hoy en día, es posible realizar piezas de calidad con teléfonos móviles, cambiando drásticamente el panorama en cuanto a modos de producción. La capacidad de la reproductibilidad técnica está relacionada con la masificación de contenidos, lo que

acerca al arte a su valor social. “La función social del arte en su conjunto se ha trastornado. En lugar de su fundamentación en el ritual, debe aparecer su fundamentación en otra praxis, a saber: su fundamentación en la política” (Benjamin 2003, 51).

1.2. MODO DE PRODUCCIÓN HEGEMÓNICO

Cada disciplina de creación visual requiere de herramientas para su producción. Desde sus inicios, el campo audiovisual ha requerido de complejas tecnologías para su realización. La cámara, instrumento primordial para la producción de imágenes en movimiento, es en sí un sinónimo de lo audiovisual, sin embargo es sólo la cara más visible de un largo y complejo proceso de producción. La dependencia al dispositivo tecnológico acarrea repercusiones, en tanto disponibilidad económica, de acceso a herramientas de producción; lo cual se manifiesta en la capacidad de generar discursos, como el lenguaje hegemónico de los medios masivos de comunicación, que inciden en comportamientos socio-culturales.

Al enchufar el espectáculo en la cotidianidad el modelo hegemónico de televisión imbrica en su modo mismo de operación un paradójico dispositivo de control de las diferencias: de acercamiento o *familiarización* que, explotando los parecidos superficiales, acaba convenciéndonos de que si nos acercamos lo suficiente hasta los más "lejanos", los más distanciados en el espacio o en el tiempo, se nos parecen mucho; y de alejamiento o *exotización* que convierte lo otro en lo radical y absolutamente

extraño, sin relación alguna con nosotros, sin sentido en nuestro mundo (Martín-Barbero 1991, 196).

Los modos de producción imperantes en el audiovisual latinoamericano en la actualidad, sobre todo en el lenguaje cinematográfico y la televisión, corresponden en gran medida a la copia y reproducción de modos de producción hegemónicos. El cine, en tanto mercancía, conlleva una serie de procesos complejos en su fabricación, que son evidentes sobre todo en los modelos de producción de la industria hollywoodense. “El cine extrae plusvalía del trabajo colectivo de las imágenes ordinarias. Puede que allí resida la relación más íntima entre el cine y el capitalismo [...] Y es bajo este aspecto que para Deleuze el cine merece ser llamado «arte industrial»” (Fujita 2014, 11).

La cinematografía es una herramienta de producción cultural que abarca varios medios artísticos. En una producción industrial se puede encontrar un centenar de individuos, de varias ramas del quehacer artístico como fotógrafos, sonidistas, escenógrafos, actores, iluminadores, productores, etc. Los modelos de producción hegemónicos trabajan bajo una estructura jerárquica piramidal y no promueven el trabajo horizontal ni colaborativo. Igualmente, el *Star System*² que promulgó Hollywood tiene la gran responsabilidad de esparcir el audiovisual como espectáculo y entretenimiento.

El audiovisual como espectáculo oculta el valor de uso y el valor de cambio. En el gran cine industrial, el deslumbramiento por la mercancía de la imagen-movimiento oculta el trabajo de los trabajadores-productores del audiovisual, insertándose en un campo

² Modelo de producción de la industria de cine de Hollywood, que privilegió la contratación exclusiva y la consolidación socio-cultural de actores y actrices.

semiótico de generación permanente de plusvalía. El fetichismo de la mercancía cinematográfica,

refleja la relación social que media entre los productores y el trabajo global, como una relación social entre los objetos, existente al margen de los productores. Es por medio de este *quid pro quo* (tomar una cosa por otra) como los productos del trabajo se convierten en mercancías, en cosas sensorialmente suprasensibles o sociales (Marx 2016, 88).

Los modos de producción audiovisual varían enormemente dependiendo las necesidades, formatos, presupuestos e ideologías de sus creadores. Hay tantas formas de producir como hay formas de obras audiovisuales. En términos generales, una pieza audiovisual la puede crear un ciudadano común con su teléfono celular, como la puede crear la gran industria con un equipo técnico de trescientas personas. ¿Por qué cuestionar al modo de producción hegemónico? Quizás muchos productores, actores y directores estén de acuerdo con su estructura. Sin embargo, existe una extensa cantidad de realizadores que ven en este modo de producción un impedimento económico, filosófico y ético para la realización de proyectos con incidencia socio-cultural.

Los modelos de producción audiovisual son poco visibles, los espectadores ven el resultado en la pantalla más no su proceso de realización. Existe un cierto halo de misterio que rodea a los secretos detrás de cómo se realizan las obras cinematográficas y televisivas. Según Walter Benjamin, la masa de espectadores, ausente en el proceso de producción, es la que supervisará el resultado de la obra, y la

valoración política de esta supervisión se hará esperar hasta que el cine haya sido liberado de las cadenas de su explotación capitalista. Porque, a causa del capital invertido en el cine, las oportunidades revolucionarias de esta supervisión se encuentran convertidas en contrarrevolucionarias (2003, 74).

El soporte físico para la realización fílmica, desde sus inicios hasta principios del siglo XXI, fue el celuloide. Al ser un proceso analógico de congelar la luz, requiere de procesos adicionales para su visualización. Posteriormente al registro, el material requería ser revelado mediante diversos procesos fotoquímicos. El negativo resultante pasaba por un proceso de positivado, a partir del cual era posible el montaje de la obra en una moviola. Al montaje generado se le efectuaba un proceso de corrección de color, que finalmente derivaba en la copia máster, a partir de la cual se realizaban sus diversas copias de distribución. Este proceso de postproducción requería de un basto conocimiento químico y técnico, de capacidad logística y de altos presupuestos para su realización.

Por otro lado, la producción de televisión depende de procesos tecnológicos costosos y complejos. Las grandes corporaciones de comunicación televisiva se han apropiado, por su capacidad adquisitiva, de las herramientas necesarias para la producción y transmisión de contenidos audiovisuales en la pantalla chica. Precedentemente de la masificación de cámaras de vídeo, surgida en la década de los ochenta, los canales de televisión eran los únicos que tenían la capacidad económica de adquirir la tecnología y por ende de generar discursos.

Desde finales de los ochenta el escenario de la comunicación en Latinoamérica es protagonizado por las "nuevas tecnologías". Miradas desde los países que las diseñan y

producen [...] En América Latina la irrupción de esas tecnologías plantea sin embargo una multitud de interrogantes, esta vez no disueltos por el viejo dilema: el sí o el no a las tecnologías es el sí o el no al desarrollo. Pues los interrogantes *desplazan* la cuestión de las tecnologías en sí mismas al modelo de producción que implican, y a sus modos de acceso, de adquisición y de uso; desplazamiento de su incidencia en abstracto a los procesos de imposición, deformación y dependencia que acarrearán, de dominación en una palabra pero también de resistencia, de refuncionalización y rediseño (Martín-Barbero 1991, 198).

El video funciona con procesos distintos a los del celuloide, ya no se trata de procesos analógicos sino digitales. No existe el proceso de revelado de material, sin embargo es necesario realizar transcodificaciones para su posterior edición. Inicialmente la edición de contenidos se realizaba linealmente, con un proceso de ordenar el material cronológicamente pasándolo de una consola a otra. Con las primeras computadoras personales se popularizó la edición no lineal de contenidos, facilitando así el proceso de edición. Sin embargo en sus inicios, por razones técnicas y económicas, los programas y equipos de cómputo no eran accesibles para todo público.

En términos generales, independientemente del género documental o de ficción, podemos dividir a las realizaciones cinematográficas en dos grandes grupos, el modelo industrial y el de autor [Figura 5]. El primero, caracterizado mayormente por la industria del cine hollywoodense, consolidada en las primeras décadas del siglo XX, se trata de un sistema de producción de grandes presupuestos y de estructura altamente jerárquica y vertical. El segundo, cuya referencia es el movimiento de la *Nueva Ola Francesa*, surgida a finales de la década de los cincuenta, se caracteriza en términos discursivos por la voz

omnipresente del director, y su modo de producción tiene presupuestos moderados, un equipo humano más reducido, aunque mantiene la estructura jerárquica y vertical. “A pesar de su afán subversivo, [...] se ha *convertido en espectáculo*, es decir, en mercancía desprovista de todo poder transformador” (Debord 2003, 18).

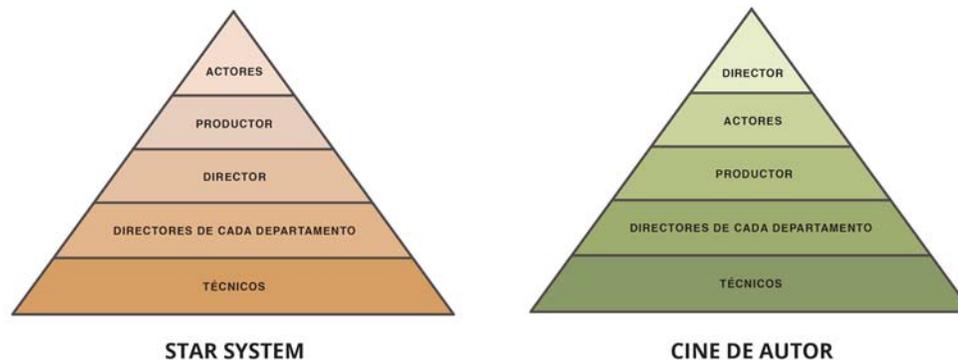


Figura 5. Estructuras piramidales del cine industrial y de autor.

El modelo de producción industrial nace con el *Star System* creado por Hollywood. Se trata de un modelo que centra su atención en el espectáculo y en la admiración de sus referentes en pantalla, como las actrices y actores. Desde un principio, este modelo tuvo prioridad en la construcción de figuras sociales y de referentes culturales, promoviendo un discurso de idolatría y espectáculo. Se trata del cine-capital por excelencia, en tanto discurso y modo de producción, con una estructura piramidal claramente definida. Inclusive, dentro de la industria, existe la terminología para denominar a esta división económica: *above the line* [sobre la línea] y *below the line* [bajo la línea].

En la parte superior de la pirámide se encuentran actores, productores y directores; en la parte intermedia los jefes y directores de cada departamento [fotografía, sonido, arte, vestuario, etc.]; en la parte baja están un centenar de asistentes y técnicos. De esta división piramidal, los que reciben reconocimiento al trabajo y generación de plusvalía son los de arriba, los del medio obtienen gratificación económica y los de abajo son los obreros de trabajo pesado. Lo mencionado es una apología clara al sistema de clases capitalista, que se ha evidenciado con protestas sindicalistas, contrastadas con la abundancia hollywoodense.

En Europa de la posguerra existieron varios movimientos cinematográficos con modos de producción distintos a los de Hollywood, tales como el *Neorrealismo italiano*, el *Expresionismo alemán* y la *Nueva ola francesa*. Uno de los movimientos más interesantes, en cuanto a la producción de discurso mediante lo recursivo fue el *Neorrealismo italiano*. Luego de la segunda guerra mundial, los cineastas italianos se vieron obligados a salir a la calle, a utilizar escenarios reales, a contratar personas comunes como actores y contar historias con un profundo sentido social. Una necesidad creó un modo de producción, una estética y un discurso. Por otro lado, la mencionada *Nueva ola francesa* tuvo la particularidad de concebir el concepto de *cine de autor*, en el cual la figura del director-guionista era central, dándole a la obra una característica autoral única.

En contraposición con estos dos modos de producir -el cine de industria y el cine de autor- en Latinoamérica de los cincuenta nacen postulados teórico-prácticos por nuevas nueva forma de producir. Por citar un ejemplo, el llamado *Tercer cine*, como lo bautizaron y conceptualizaron Fernando Solanas y Octavio Getino, pretendía alejarse de las formas tanto de la industria como del cine de autor. Reafirman la propuesta de que el audiovisual de la región cuente con un carácter propio, con un discurso altamente político y una forma

de producir junto con actores sociales, considerando significativo la inclusión participativa de las personas y agentes de cambio retratados. En el apartado 2.1.1. *Cine político*, se exponen las diversas iniciativas que se gestaron en el llamado *Nuevo Cine Latinoamericano*.

Como mencioné anteriormente, en cuanto a modos de producción, podemos dividir un antes y un después en el cambio de siglo. En lo cinematográfico, existió un proceso que de alguna manera fue un preludio de esta ruptura. En 1998 se creó el manifiesto del grupo *Dogma 98*, en el cual cineastas daneses, cansados de la parafernalia de los procesos de producción cinematográfica, decidieron dejar a un lado cualquier elemento superfluo que entorpezca la producción. Los actores grababan con lo que iban puestos, sin maquillaje, sin iluminación, sin complejas puestas en escena y utilizando cámaras de video [el celuloide era lo habitual y el video aún no era de gran calidad]. Un cine de ficción que recuerda al cine directo del género documental. Más allá de los resultados de la propuesta y de la influencia que generó, se evidencia la crisis de producción del cine industrial; abogando por una narrativa y modos de producción sencillos, con discursos en correlación con las nuevas tecnologías.

En sus inicios, tanto la cinematografía como la televisión eran tecnologías novedosas que requerían de una gran inversión de capital para su adquisición. Tendría que pasar un siglo en el caso del cine y medio siglo en el caso de la televisión, para que el ciudadano común tuviera acceso a estas tecnologías. El formato *Súper 8* y posteriormente el video casero significaron una ruptura importante que permitió la democratización de los medios audiovisuales. En la década de los ochenta varios colectivos aprovecharon esta coyuntura y empezaron a producir contenidos contrahegemónicos, reflexionando sobre la descentralización de los medios de comunicación. En el siguiente capítulo mencionaré

diversas corrientes, entorno a modos de producción no tradicionales, que surgieron en diversas latitudes.

1.3. EMBUDO DE DISTRIBUCIÓN

La creación audiovisual tradicional está compuesta de varias etapas [preproducción, producción, postproducción y distribución]. A pesar de que todas las fases tienen niveles de complejidad altos y cada una se sostiene con diversos métodos, uno de los procesos más complicados para los realizadores independientes es la difusión de las obras realizadas. Más allá de la complejidad de los modos de producción en la creación audiovisual, el trabajo de exhibir los contenidos representa un gran reto para los realizadores autónomos, debido en gran parte a “una estructura que privilegia —desde la inexistencia de marcos legales hasta la exhibición, pasando por el papel del Estado y la distribución— a un cine de largometraje de ficción y con vocación comercial” (Gumucio *et al* 2014, 17). Sí bien, todo el largo proceso de producción enfrenta dificultades, el proceso de exhibición muchas veces se ve truncado por falta de espacios y políticas públicas.

La capacidad de reproducción técnica de la imagen-movimiento permitió que una misma obra pueda ser proyectada simultáneamente en varios espacios. El formato audiovisual ha sido reproducible y masificable desde sus orígenes. “Con la emancipación que saca a los diferentes procedimientos del arte fuera del seno del ritual, aumentan para

sus productos las oportunidades de ser exhibidos” (Benjamin 2003, 53)³. Las posibilidades de reproducción técnica permitieron a los formatos audiovisuales expandirse y diseminar discursos políticos, culturales y sociales. Desde sus inicios, el cine y posteriormente la televisión, han sido medios altamente codiciados y manejados por grandes empresas de comunicación masiva con clara influencia ideológica. “El discurso no es un mero instrumento pasivo en la construcción del sentido que toman los procesos sociales, las estructuras económicas o los conflictos políticos” (Martín-Barbero 1991, 13).

La hegemonía mediática fue una constante durante el siglo veinte. Apropiarse de los medios de comunicación visuales, significó apropiarse del poder de construcción de imaginarios y discursos culturales. Por lo tanto, la hegemonía mediática dio escaso lugar a contenidos con cargas ideológicas diversas. Los altos presupuestos para producir y distribuir material audiovisual, al igual que las políticas públicas, han favorecido claramente a la creación de monopolios mediáticos, intensificando el embudo de distribución. “Los costes de producción de la televisión han impedido siempre el acceso a la difusión televisiva a operadores que no dispusieran de enormes capitales para invertir y que no fueran capaces de atraer enormes cantidades de publicidad” (Berardi 2003, 44).

Antes de la llegada del internet, la distribución estaba limitada a la televisión, salas de cine y a circuitos focalizados de exhibición, como festivales, muestras o museos. Existen casos interesantes de distribución alternativa, los cuales analizaré en el siguiente capítulo. Empero, en términos generales, el embudo de distribución no ha permitido que proyectos autónomos vean la luz más allá de un grupo pequeño de espectadores. Las limitantes en cuanto a la distribución audiovisual generan un cuello de botella por el cuál tienen que

³ En referencia a *Figura 3*.

atravesar la gran cantidad de productos comunicativos [Figura 6].

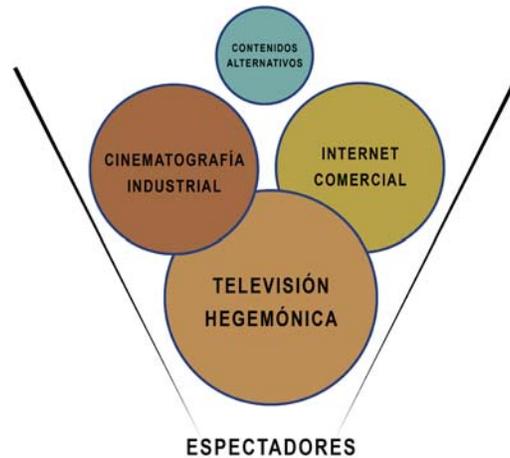


Figura 6. *Embudo de distribución.*

A pesar de la diversidad de espacios existentes para la exhibición de obras audiovisuales, los canales de distribución han sido limitados a un grupo privilegiado de producciones. Por otro lado, en la actualidad, la distribución de contenidos audiovisuales se ha expandido con la masificación virtual. Sin embargo, no es conveniente glorificar los nuevos canales de distribución digital, ya que conllevan aspectos que no son claramente visibles y siguen estando delimitadas por un embudo de distribución.

En Internet, aparentemente, eres libre de incluir contenidos audiovisuales, sin embargo la difusión se enfrenta a los mecanismos de algoritmos de datos y a los millones de terabytes que ingresan diariamente. ¿Cómo difundir el contenido audiovisual y lograr que tenga una repercusión social?. Existen estrategias en las que puedes invertir dinero y masificar el contenido. En este caso, nuevamente ingresas en el círculo vicioso del

semicapital, mientras más capital tienes más distribuyes.

Las posibilidades revolucionarias de la Internet temprana descansaban particularmente sobre la capacidad de interactuar directamente entre usuarios. Así, la Internet prometía ser una plataforma donde la libertad de expresión y de asociación estaba construida en la arquitectura misma. Sin embargo, sin que la mayoría de los usuarios lo noten, la arquitectura de Internet está cambiando y la topología de la red está siendo reconstruida de forma tal que no sólo sirve a los intereses del capitalismo, sino que también habilita el monitoreo y control de sus usuarios en una escala jamás soñada (Kleiner 2015, 30).

El paisaje mediático a variado en las últimas décadas. Se pretendía que el internet, con una originaria estructura rizomática, iba a democratizar los contenidos audiovisuales. Internet es una superestructura que se ha reducido y reconfigurado para el público común⁴, inclusive para muchos jóvenes y adultos, Internet es sinónimo de redes sociales. La *Web*, en cierta medida proliferó la cantidad de contenidos audiovisuales, no obstante, la difusión de contenidos sigue siendo un embudo, debido a que la topología de Internet se reconfiguró hacia servidores centralizados [Figura 13]. En contraposición a la hegemonía mediática de comunicación, y como respuesta al derecho de expresión en la esfera pública han aparecido diversas propuestas teóricas y pragmáticas de distribución audiovisual. Sin embargo, las iniciativas entorno a medios de comunicación alternativos tienen el problema de poca visibilidad frente al paisaje mediático establecido por los medios masivos preponderantes. Los contenidos audiovisuales de carácter independiente y con contenido

⁴ En relación al apartado 2.2.1. *Comunicación y conocimiento libre*.

político-social se enfrentan a inconvenientes de difusión más allá de circuitos de interés focalizados.

La cinematografía de bajo presupuesto y con contenido socio-político se enfrenta al mismo dilema. Los canales de difusión son limitados a un circuito de festivales, muestras o exhibiciones. El espacio en salas de cine es reducido por no decir escaso y tampoco el interés común de los asistentes a salas es ver cine que no sea de entretenimiento -por supuesto existen algunas salas y espectadores con otra perspectiva-. El espacio televisivo está supeditado a la línea editorial y posición política de la emisora, y más que nada a los intereses económicos que puedan generar las obras. “La sumisión de la comunicación al modelo económico comporta una aceleración de la producción de signos y de su consumo, pero a costa del significado y de la comprensión” (Berardi 2003, 48).

Las disciplinas artísticas se legitiman a si mismas, se auto contienen, se aprueban o desaprueban en el mismo campo de representación. Muchos de los festivales o museos son visitados por personas afines a la disciplina, en un territorio ambiguo que oscila entre lo público y privado. Fuera de estos circuitos, la complejidad semiótica y conceptual de algunas propuestas, convierten a las obras en elitistas con primacía de lo estético, dirigidas a un grupo selecto y reducido de personas.

El arte se encuentra en una situación de aislamiento que puede ser descrita como puro mercantilismo artístico [...] en lugar de concebir este espacio como un lugar donde podrían desarrollar algo que trascienda al concepto tradicional de arte, que se limita a las innovaciones y cambios formales internos a las diferentes disciplinas, de forma únicamente estilística (Beuys 1977, 284).

Es común percibir que diversas manifestaciones de creatividad humana, tales como el arte, el diseño, el video y la cinematografía, han estado sumergidos en una autorreflexividad inerte [Figura 7]. Esto se evidencia, sobre todo, en circuitos de exhibición como galerías, museos y festivales. Son escasos los proyectos que rompen esta línea y se insertan en lo social, fuera de los espacios cerrados de difusión. Al parecer, a las manifestaciones artísticas les cuesta distanciarse de su propia disciplina, se contienen a si mismas, son vistas y criticadas mayoritariamente por sus pares y colegas.

El arte se designa en primer lugar a sí mismo, dirigiendo constantemente la atención hacia sus propias operaciones de expresión, representación, metaforización o deconstrucción. Independientemente del «sujeto» del que trate, el arte convierte esta autorreflexividad en su rasgo distintivo o identificativo, incluso en su razón de ser (Holmes 2008, 204).



Figura 7. Autorreflexividad en el arte.

En términos generales, encontramos que los contenidos audiovisuales independientes ven complicada su labor de distribución debido a diversos factores. Por un lado, los canales hegemónicos creados por los medios masivos de comunicación audiovisual, han acaparado

los espacios de distribución televisiva y han reconfigurando el Internet hacia una visión comercial. Por otro lado, las políticas públicas, como la conocida *ley televisa*⁵ en México, han favorecido a la consolidación de los monopolios mediáticos y han impedido la aparición de canales de comunicación alterna. Además, el audiovisual que se acerca hacia la concepción artística, encuentra su razón de ser en el mismo campo disciplinar, encerrado en circuitos autorreflexivos, lo que los lleva a alejarse de la realidad social creando espacios de reflexión cerrados y elitistas.

Para la distribución audiovisual independiente, es importante cuestionar la tendencia mercantil del Internet y crear estrategias colaborativas y trans-interdisciplinarias que contemplen los principios de la cultura libre para una reconfiguración de la producción cultural y audiovisual. En el segundo capítulo analizaré las iniciativas y posibilidades actuales entorno a la producción y difusión del audiovisual, manifestando las diversas estrategias para una construcción de identidad social desde el audiovisual.

1.4. SEMIOCAPITALISMO Y SOCIEDAD DE CONSUMO

La imagen en general y el audiovisual en particular han influenciado en lo cultural, social y político. Al ser una herramienta de difusión ideológica extremadamente eficaz, ha sido utilizada por los medios de comunicación preponderantes como canal de afianzamiento del sistema económico capitalista. Esto se evidencia en la masificación de la cultura del

⁵ Nombre no oficial de la ley de telecomunicaciones aprobada en 2006, que benefició al duopolio mexicano conformado por Televisa y TV Azteca.

espectáculo, en la publicidad como eje del sistema de hiperconsumo, y en la consolidación del semiocapitalismo.

Con la expresión semiocapitalismo defino el modo de producción predominante en una sociedad en la que todo acto de transformación puede ser sustituido por información y el proceso de trabajo se realiza a través de recombinar signos. La producción de signos se vuelve, entonces, el ciclo principal de la economía, y la valoración económica se vuelve el criterio de valorización de la producción de signos (Berardi 2007,107).

De alguna manera, es posible que la cultura del espectáculo tienda a eliminar el pensamiento crítico, subsumiendo a la mente en significantes vacíos, mediante la generación de estímulos estéticos que generan una oda al consumo. La imagen-espectáculo genera una separación entre el espectador y lo visualizado, promoviendo una realidad paralela e ilusoria, generando un discurso imaginado y narcisista. “La primera fase de la dominación de la economía sobre la vida social comportó una evidente degradación del *ser en tener* en lo que respecta a toda valoración humana” (Debord 2003, 42).

La influencia que ha ejercido la publicidad es enorme. Con la expansión de los medios de comunicación masivos, la propaganda comercial ha permeado en varias dimensiones de la vida social, cultural y económica. Es complejo cuantificar que patrones ha modificado, alterado o creado en los comportamientos sociales y en el estilo de vida de la sociedad. “La publicidad ejerce una influencia enorme y es un fenómeno político muy importante [...] Sólo reconoce su capacidad de adquirir. Todas las demás dificultades o necesidades humanas se subordinan a esta capacidad” (Berger 1975, 169).

Según Guy Debord “La vida entera de las sociedades en las que imperan las condiciones de producción modernas se anuncia como una inmensa acumulación de *espectáculos*. Todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación” (2003, 37). Después del capitalismo impreso y la fotografía, el advenimiento de la imagen-movimiento difundió discursos con una velocidad inimaginable, la nueva estética kinética acentuó la construcción de imaginarios en la sociedad. El poder de la publicidad de persuadir, de generar deseos y necesidades, se ve reflejada en una sociedad hiperconsumista, la cual ha creado una dependencia constante del individuo a las tendencias del mercado, en el sistema económico neoliberal.

Se puede decir que el “consumismo” es un tipo de acuerdo social que resulta de la reconversión de los deseos, ganas o anhelos humanos en la principal fuerza de impulso y de operaciones de la sociedad, una fuerza que coordina la reproducción sistémica, la integración social, la estratificación social y la formación del individuo humano, así como también desempeña un papel preponderante en los procesos individuales y grupales de autoidentificación, y en la selección y consecución de políticas de vida individuales (Bauman 2007, 47).

Los medios de comunicación masiva y la hegemonía del sistema de consumo produjeron deseos muchas veces innecesarios. Creando la idea socialmente aceptada de que las personas *son lo que tienen*, instaurando aspiraciones relacionadas con la felicidad, el placer y la satisfacción. “Al contrario de la mayoría de las percepciones y creencias, los deseos consumistas humanos no están restringidos por la falta de objetos deseables [físicos e

intelectuales], sino que se enmarcan en una variedad superabundante de estímulos” (Graziano 2005, 177).

Considero que hubo dos procesos post revolución industrial que influenciaron y acrecentaron el capitalismo en el mundo: la obsolescencia programada y la publicidad. Tanto la obsolescencia programada, en el ámbito de la tecnología industrial, como la publicidad de productos, en el ámbito de la imagen, aceleraron los procesos capitalistas en el mundo. No solamente los aceleraron, sino que fueron partícipes directos de la creación de una sociedad hiperconsumista. Por un lado, entrada la revolución industrial, los productos tenían las características de durabilidad y calidad, las cosas se median en su valor de uso. Los conceptos introducidos en *Propaganda* de Edward Bernays (2008), plantearon conceptos psicológicos para la manipulación de masas a través de la persuasión. Si con la obsolescencia programada, el producto tenía poca vida útil, con la propaganda, se consumaba la influencia.

A partir de los conceptos de propaganda introducidos a principios del siglo XX, el diseño de productos se desvirtuó y empezó una carrera por un diseño de tendencias, modas y novedades. Los productos no estaban hechos para durar, sino para ser reemplazados por uno nuevo. “En la primera época de la producción industrial de artículos, no sólo se comercializaban productos completamente nuevos, sino que los antiguos –e incluso los artículos básicos de consumo- empezaron a aparecer con formas sorprendentemente nuevas” (Klein 2005, 34). Desde la revolución industrial la maquinaria de producción se aceleró, introduciendo al consumidor productos con poca vida útil y promoviendo el *comprar–tirar–comprar*, creando una cadena de consumo permanente. “La publicidad es la cultura de la sociedad de consumo. Divulga mediante imágenes lo que la

sociedad cree de sí misma” (Berger 1975, 154). Así, la publicidad difundida en varios medios de comunicación se convirtió en el pilar de la producción y consumo [Figura 8].

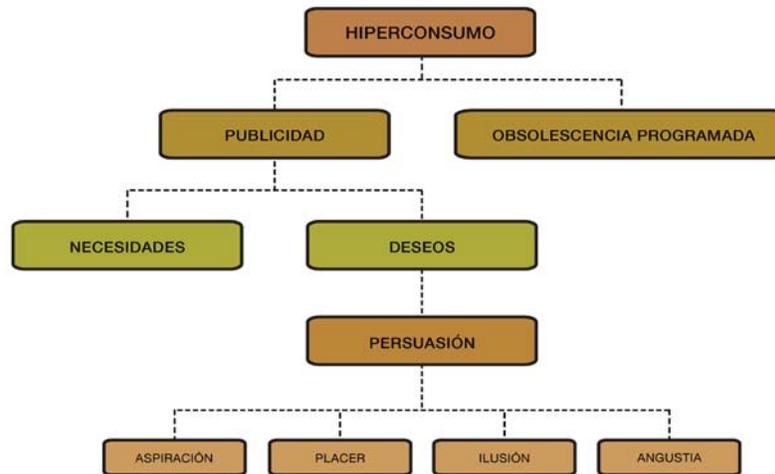


Figura 8. *Hiperconsumo.*

Es innegable que vivimos en una sociedad hiperconsumista, donde la población cumple cada deseo y necesidad con la adquisición de un producto. La publicidad no nos dice que compremos cosas, nos promete un estilo de vida, crea la idea de que el bienestar llegará cuando adoptemos ese estilo, con ese producto. De esta manera, el espectador creará una asimilación a esa imagen publicitada, a lo que transmiten los sujetos representados; una imagen de lo que el consumidor quiere que sea su imagen. En este sentido, podemos decir que algunas imágenes publicitarias son metaimágenes, ya que hablan sobre ellas mismas, en tanto pueden llegar a ser una representación de un ideal social imaginario.

El espectáculo, entendido en su totalidad, es al mismo tiempo el resultado y el proyecto

del modo de producción existente. No es un suplemento del mundo real, una decoración sobreañadida. Es el núcleo del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares -información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones-, el espectáculo constituye el *modelo* actual de vida socialmente dominante (Debord 2003, 39).

En un principio, la intención de la publicidad era la de vender productos, este enfoque cambió radicalmente cuando el producto ya no era importante, lo que era trascendental era vender una idea. "Lo principal que producían estas empresas no eran cosas, según decían, sino imágenes de sus marcas. Su verdadero trabajo no consistía en manufacturar sino en comercializar" (Klein 2005, 32). Por lo tanto, lo que vemos en la imagen publicitaria es una idea de lo que, como consumidores, queremos que sea nuestra imagen. Es una representación de una imagen de la sociedad, exaltada por consecuencia del fetichismo de la mercancía, el cual produce un deslumbramiento hacia el producto, ocultando el proceso de producción detrás del mismo (Marx 2016, 87) [Figura 9].

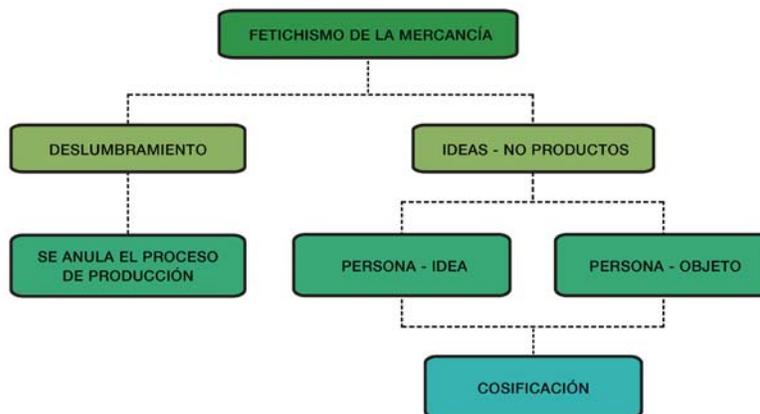


Figura 9. Fetichismo de la mercancía.

La construcción de las imágenes publicitarias hablan de una relación aspiracional del espectador-consumidor. “El propósito de la publicidad es que el espectador se sienta marginalmente insatisfecho con su modo de vida presente. No con el modo de vida de la sociedad, sino con el suyo dentro de esa sociedad” (Berger 1975, 157). El receptor de imágenes es persuadido mediante la manipulación de sus deseos, incorporando necesidades cognoscitivas, lo que a su vez se traducen en consumo.

El semicapitalismo se basa en la imagen, lo que significa que para perpetuarse no promulga una ideología específica, ni una significación, sino solamente significantes vacíos, sobre los que los significados de afectividad y las identidades se pueden construir subjetivamente (Graziano 2005, 177).

Si en los inicios de la propaganda, esta fue capaz de introducir pensamientos político-sociales poco probables, y que la población los adopte; es pertinente pensar que, en la actualidad esa inmensa carga de contenido visual está permanentemente moldeando comportamientos. Ahora, podríamos decir que, vivimos en la época del *postespectáculo*. Considero que la imagen publicitaria ha ejercido una influencia sin precedentes en el sistema socio-cultural. "Las corporaciones del capitalismo global, con enormes capitales a su disposición y con un control hegemónico de los aparatos de diseminación, pueden extender sus imágenes por todo el mundo, por cada rincón del globo" (Neidich 2005, 242).

CAPÍTULO 2

MODOS DE PRODUCCIÓN ALTERNATIVOS

Nuestro trabajo sólo ha sido posible gracias a la participación creativa y a la colaboración de obreros y campesinos y de intelectuales y cineastas que entendieron la necesidad de trabajar junto al pueblo, contribuyendo con sus conocimientos desde su interior, en una relación dialéctica pero humana de mutuo enriquecimiento espiritual.

Jorge Sanjinés

En el primer capítulo mencioné algunos aspectos sobre los modos de producción audiovisual. Con algunas excepciones, podemos afirmar que la producción audiovisual preponderante no promueve el trabajo colaborativo ni la participación social. A pesar de que la realización de videos requiere de un conjunto de personas dispuestas a trabajar en equipo, encuentro una tendencia clara a la noción de autoría vertical y jerárquica en gran parte de los procesos de producción. En el sentido económico, cualquiera que se haya enfrentado al proceso de realizar un largometraje, de ficción o documental, sabe que el proceso se parece más a una maratón de financiamiento que a un ejercicio creativo. En este capítulo se hará una aproximación a conceptos y prácticas que se contraponen a los modelos previamente señalados. En este sentido, se pretende dar un panorama general de las propuestas y posibilidades sobre formas de concebir la producción audiovisual con modelos alternativos [Figura 10].



Figura 10. Estructura del segundo capítulo.

Hablar del audiovisual, en el sentido más amplio de la palabra, requiere una delimitación conceptual previa. Lo audiovisual connota la conjunción de imagen y sonido. Es un término amplio que contiene varios medios como la cinematografía, el video, la televisión, la multimedia y demás medios emergentes. Usaré el término audiovisual para referirme concretamente a la cinematografía y al video. Hoy en día lo cinematográfico ya no representa un soporte [celuloide] ni una forma de exhibición [salas de cine], las condiciones actuales han mutado. No obstante, el cine denota un lenguaje, es una forma particular de concebir y narrar lo audiovisual. El video es una tecnología digital que contiene a varios formatos y permite el registro, captura, procesamiento y almacenamiento de imágenes en movimiento.

2.1. CINE POLÍTICO, COMUNITARIO, Y VIDEO PARTICIPATIVO

2.1.1. CINE POLÍTICO

Hablar de cine político es hablar de discurso, forma y modos de producción, vinculados a procesos de cambio en términos políticos, sociales y culturales. Dentro de la cinematografía mundial de corte político, uno de los casos más representativos fue el llamado *Nuevo Cine Latinoamericano*. Este apartado trata de dar una breve aproximación de la importancia teórico-práctica de la experiencia e incidencia social de la cinematografía en la región. El movimiento nace a finales de la década de los cincuenta y se consolida en toda

la región en las décadas de los sesenta y setenta, expandiéndose por todo el continente, de la mano de realizadores con la convicción de que el arte es capaz de generar cambios sociales.

Los modos de producción del *Nuevo Cine Latinoamericano*, difieren de los realizados en las cinematografías norteamericanas y europeas, con excepción quizás, del *Neorrealismo italiano*. La intención de realizadores latinoamericanos de contraponerse a la cinematografía imperante, hace clara la postura política de sus obras y los procesos sociales a los que representaban. En el cine latinoamericano es evidente encontrar un claro interés social en gran parte de su historia fílmica. “Prácticamente todos los países de la región se incorporaron al “nuevo cine” de América Latina, en la medida en que el despertar de las cinematografías nacionales se caracterizaba por las preocupaciones sociales y políticas” (Gumucio *et al* 2014, 25).

El *Nuevo Cine Latinoamericano* creció en el terreno teórico-práctico, realizando películas, manifiestos, libros y formando escuelas. El origen del movimiento se concibió paralelamente en varias regiones del continente; en su primera etapa en Argentina, Brasil y Cuba, para expandirse, casi simultáneamente, en la gran mayoría de países del continente. Se puede concebir al movimiento en dos fases temporales.

La primera fue una fase militante cuya estética documentalista predomina en los años 60, cuando muchos cineastas vieron su trabajo como parte integral de un proyecto de liberación política, social y cultural. La segunda fase, neobarroca, predomina en los años 70 y 80. Durante esta segunda fase muchos de los mismos cineastas que habían sido militantes en los años 60 reconceptualizan su trabajo para responder a un proyecto

más complicado: desarrollar el equivalente cinematográfico de un discurso político pluralista identificado con una emergente sociedad civil (Schroeder 2013, 130).

En principio el movimiento se desarrolló en la praxis. Posteriormente, se realizaron manifiestos y textos que le daban al trabajo práctico un carácter teórico. Dentro de los realizadores que se destacaron, no solo por sus imprescindibles obras cinematográficas, sino también por su aporte teórico, podemos nombrar a: Fernando Birri (*Cine y subdesarrollo*, 1962; *Por un cine cósmico, delirante y lumpen*, 1978), Glauber Rocha (*Estética del hambre*, 1965; *Estética del violencia*, 1971), Fernando Solanas y Octavio Getino (*Hacia un tercer cine*, 1968), Julio García Espinoza (*Por un cine imperfecto*, 1969), y Jorge Sanjinés (*Teoría y práctica de un cine junto al pueblo*, 1978). Es así que, la cinematografía de la región estuvo directamente relacionada al continente latino, en tanto discurso, territorio, ontología y cosmovisiones de los pueblos originarios.

Todo el arte precolombino no es sino el más grande empeño didáctico-social que conoce la humanidad para transmitir, hasta el fondo imborrable del espíritu, las ideas de colectividad y de integración a la naturaleza; la idea del movimiento y la lucha de los contrarios como el motor de la realidad; el hombre como conciencia de la naturaleza; la idea de la libertad individual como resultado a la integración a los demás; la realización personal no como objetivo individualista sino como producto de la realización de la sociedad en su conjunto (Sanjinés y Grupo Ukamau 1978, 87).

A diferencia de la concepción del *arte por el arte*, el *Nuevo Cine Latinoamericano* tuvo la intención de moldear la realidad, mediante un discurso de corte militante. Hoy en día, es común escuchar que el arte no puede cambiar la realidad. No obstante, en el movimiento

en cuestión, encontramos ejemplos que refutan este postulado. Por citar un caso específico, la película *Yawar mallku* [Sangre de Cóndor] (Sanjinés y grupo Ukamau, 1969) trata sobre la intervención imperialista de los llamados Cuerpos de Paz, los cuales esterilizaron a centenas de mujeres indígenas sin su consentimiento.

La película hizo visible lo sucedido, provocando en primera instancia, el enojo de la población, y en segunda instancia, la expulsión del grupo estadounidense de tierras bolivianas. “Las opiniones de obreros y campesinos latinoamericanos que han visto y utilizado nuestras películas han sido y son la mejor recompensa a nuestra búsqueda de un cine popular que pueda constituirse en instrumento de lucha del propio pueblo” (Sanjinés 1987, 11). Quizás el *arte por el arte* no pueda incidir en la realidad, pero, un arte comprometido con la realidad social, en trabajo conjunto con la población, tenga más posibilidades de generar acciones sociales concretas.

Imagen 1. Fotogramas *Yawar mallku*.



2.1.2. CINE COMUNITARIO

Existen diversos modos de producción y difusión entorno la producción colectiva audiovisual. El *cine comunitario*, el *video participativo* y el movimiento *de cine sin autor* son algunos de los casos a mencionar. El uso del lenguaje cinematográfico a través de nuevas formas de producción, las cuales desdibujan el eje de autoría y promueven el trabajo horizontal, es un posicionamiento político frente a la producción comercial.

No decimos que el cine industrial o el cine de autor, como experiencia de expresión deba desaparecer, pero creemos que una revisión crítica desde sus cimientos y a partir de otra política, podrá permitir un nuevo estado de producción donde convivan diferentes maneras de hacerlo, y sobre todo, que dichas formas se constituyan con mayor calidad democrática (Tudurí 2012, 87).

Los modos de producción audiovisual comunitarios tienen sus orígenes en procesos antropológicos. “Los predecesores del cine comunitario fueron los pioneros del cine etnográfico y antropológico que otorgó legitimidad cultural a comunidades cuyas imágenes habían sido hasta entonces reflejos exóticos” (Gumucio *et al* 2014, 20). A pesar de que en los primeros procesos de producción etnográfica no hubo colaboración activa de las personas retratadas, en tanto decisiones estéticas o discursivas, la intención de dotar de voz a diversas comunidades, puede considerarse como los inicios del audiovisual fuera de circuitos cerrados de producción.

Por otro lado, en la década de los veinte, el proyecto Cine-tren de Aleksandr Medvedkin se propuso recorrer Rusia con un tren equipado de cámaras, laboratorios y

proyectoras, con el objetivo de retratar y exhibir las diversas realidades de obreros y campesinos en el vasto territorio ruso. Este proyecto, al igual que los primeros acercamientos antropológicos, no tenía una colaboración directa de los retratados, pero el hecho de que el material sea rodado y proyectado inmediatamente a los protagonistas, conllevó una serie de repercusiones en los procesos sociales del lugar, alejándose del medio como simple entretenimiento.

En Latinoamérica, el cine comunitario se ha desarrollado de forma sistemática desde la década de los ochenta. Aunque es de escasa visibilidad tanto en los circuitos cinematográficos como en la televisión o la web, la relación entre su valor de uso y su valor de cambio es consecuente con su discurso. En muchos casos, la cinematografía comunitaria es generada por comunidades de productores mediante un intercambio mercantil simple. La obra audiovisual no tiene un propósito comercial, como en el caso del proyecto *Video Nas Aldeias*⁶ en Brasil, quienes a partir de la producción de contenidos audiovisuales, generan un imaginario cultural propio entorno a la comunidad.

Video nas Aldeias es un proyecto precursor del cine colectivo a nivel mundial y su objetivo es apoyar las luchas indígenas para empoderar a estas comunidades mediante una puesta en valor de su identidades y patrimonios territoriales y culturales. [...] Desde el principio, el objetivo del proyecto fue apoyar las luchas indígenas para fortalecer sus identidades y sus patrimonios territoriales y culturales, por medio de recursos audiovisuales y de una producción compartida (Sedeño 2012, 13).

⁶ Más información y videos disponibles en: <http://www.videonasaldeias.org.br>

La creación del sentido de comunidad por medio del trabajo cinematográfico es uno de los ejes de estos procesos. La noción de lo comunitario, comúnmente ligada a las cosmovisiones de pueblos originarios, va más allá de la generalización colonizadora sobre una comunidad indígena. Lo comunitario está relacionado a la noción de lo común, como espacio colectivo de compartición ontológica, ideológica, de bienes comunes y del *Sumak Kawsay*, en lo urbano, rural, físico o virtual.

Estas cosmovisiones, atadas a territorios específicos, plantean opciones diferentes de la cosmovisión occidental, al surgir de raíces comunitarias no capitalistas, armónicamente relacionadas con la Naturaleza. Desde esa lectura, el Buen Vivir postula una transformación de alcance civilizatorio, al ser, al menos, biocéntrica; ya no más antropocéntrica (en realidad, se trata de una trama de relaciones armoniosas vacías de todo centro); comunitaria, no solo individualista; sustentada en la pluralidad y la diversidad, no unidimensional ni monocultural. Para entenderlo, se precisa, en particular, un profundo proceso de descolonización intelectual en lo político, en lo social, en lo económico y, por cierto, en lo cultural. (Acosta y Ulrich 2017, 60).

En este mismo sentido, el *comunismo* tiene diversas interpretaciones, existe un “uso positivo del término para referirse al compromiso con el conflicto de clases con el objetivo de una sociedad libre sin clases económicas, donde la gente produce y comparte como iguales, una sociedad sin propiedad ni Estado, que produce no para lucrar, sino por su valor social” (Kleiner 2015, 10). En este sentido, como caracterización conceptual básica, entendemos al cine comunitario como “aquel que involucra y promueve la apropiación de los procesos de producción y difusión por parte de la comunidad” (Gumucio *et al* 2014,

20). En este, los medios de producción son claramente opuestos a los de la industria del cine-capital. Por un lado el audiovisual de industria utiliza, en gran parte, procesos de estructura jerárquica, presupuestos inflados y su discurso está enfocado al entretenimiento. Por otro lado, el cine comunitario tiene procesos de producción horizontal [Figura 11], presupuestos modestos y su discurso está enfocado en la construcción de procesos e imaginarios sociales.



Figura 11. *Modo de producción horizontal.*

La deconstrucción de los modos de producción hegemónicos es fundamental para la construcción de imaginarios sociales desde el audiovisual. Es importante remover las formas, refrescar los contenidos y promover redes de exhibición alternas. Bajo el parámetro actual de posibilidades tecnológicas, relacionadas con la producción y la difusión de contenidos audiovisuales, es necesario cuestionar los modos de producción imperantes y a la vez proponer y difundir nuevas alternativas para el audiovisual social.

De esta forma, damos cabida a un discurso de réplica o de resistencia no solo entendida en términos de discursos políticos, sino más bien como expresiones culturales y

prácticas sociales que hacen uso de un proceso que se opone a la forma dominante y tradicional de la comunicación para plantear nuevos modelos y nuevas formas de utilización de la misma en procesos de transformación social (Montero y Moreno 2014, 28).

La importancia del cine comunitario radica en que, tanto los discursos como los modos de producción, se contraponen a los medios masivos de comunicación, creando métodos de realización y discursos propios. En este sentido, la tendencia de pasividad de los espectadores-consumidores de contenidos audiovisuales, es revertida por una predisposición a ser los propios realizadores de sus contenidos. De esta manera, se afirman los sentidos de identidad y de construcción de imaginarios sociales-locales. “Los medios de comunicación de masas se han asentado sobre un modelo industrial de consumo basado en la diferenciación clara entre productores y audiencia. Hoy en día, las nuevas tecnologías de la comunicación parecen confundir este relato” (Montero y Moreno 2014, 19).

En el video colectivo y comunitario, los discursos y líneas narrativas no se encasillan a una unidad, la variedad cultural permite una diversidad estética. La construcción de identidad desde lo recursivo en el cine comunitario, ha permitido una contraposición a la hegemonía mediática de comunicación, para una reconfiguración cultural desde la periferia.

2.1.3. VIDEO PARTICIPATIVO

En los procesos de producción audiovisual, es común que los sujetos retratados sean percibidos como objetos. En mi experiencia profesional, he observado como los realizadores comúnmente llegamos a sitios ajenos con el propósito de transmitir una historia, que ingenuamente pensamos que va a ser de utilidad para la comunidad. Sin embargo, los métodos que usualmente se usan para la realización audiovisual no contemplan una participación activa de las personas retratadas y son, en gran parte, métodos que no promueven procesos sociales. Este precepto conduce a nuevas formas del quehacer audiovisual. “El campo de las representaciones audiovisuales en la contemporaneidad está siendo afectado por multitud de nuevos factores y tensiones desconocidas que conducen a la redefinición de términos, funciones y modos en que se desarrollan todos sus procesos” (Sedeño 2012, 4).

Los procesos de producción han generado inquietud en muchos de nosotros. En las películas con modos de producción clásicos, a pesar de las buenas intenciones, se percibe que las personas retratadas son dispuestas para los beneficios de los productores y directores, substrayendo sus historias sin dejar nada a cambio. Más aún, me parece cuestionable que la tendencia de los realizadores ha sido firmar estos procesos con una autoría única. Con esto, no quiero transmitir que en todos los procesos se den en estas circunstancias, pero es una tendencia común en la producción audiovisual.

Si la creación de una película requiere unir esfuerzos en la ideación, producción y posproducción, posteriormente se genera una focalización de la atención en el trabajo

individual y especializado que viene concretado en los títulos de crédito del final de la obra. Sin embargo, la producción social de contenidos audiovisuales está llamada a revolucionar muchos conceptos clásicos de la teoría de análisis y creación fílmicas y muchas de las asunciones de sus modelos de producción industrial (Sedeño 2012, 7).

¿De qué manera se puede realizar videos que promuevan la transformación social y la participación de sus actores involucrados?. Existen diversas metodologías que podrían responder a esta pregunta. Particularmente, encuentro en la conceptualización del *video participativo* una fundamentación que busca promover procesos sociales en las formas de realización. El objetivo del *video participativo* no es en sí la obra, por lo contrario, trata de una metodología de investigación-acción que se sustenta en el proceso, más no en una obra final.

En el campo social, resulta significativo el uso de procesos colectivos de realización, ya que “el entorno, cada vez más global, nos llevará a implicarnos en un sistema más y más participativo” (Kaprow, 35). El *video participativo* es una metodología de producción colectiva que promueve la participación de todos los sujetos involucrados, considerando no solamente el resultado final del video, sino poniendo énfasis en la importancia de los procesos de realización colectiva.

Es urgente explorar alternativas a las narrativas audiovisuales hegemónicas que condicionan nuestra manera de mirar e interpretar el mundo. Si la información de denuncia clásica escoge y expone protagonistas y problemáticas concretas, la comunicación participativa ayuda a esos protagonistas a tomar conciencia de su propia realidad y a contarla por sí mismos (Montero y Moreno 2014, 11).

El *video participativo* se desprende de metodologías de la *Investigación-acción participativa* [Figura 12], la cual no ve a las personas o colectivos estudiados como objetos, sino como sujetos activos de la investigación. Al no ser valorados solamente como objetos, se transforma el terreno de acción, pasando a ser participes directos de la investigación, en un proceso de reflexión colectiva entre todos los colaboradores del proyecto, pretendiendo como última instancia la transformación social.



Figura 12. Características del video participativo.

La finalidad del trabajo de realización participativa no es la obra final en sí mismo. El valor radica en el proceso y los encuentros, acuerdos y comparticiones que se den durante la realización del trabajo. Además, el proceso no termina con la difusión de la obra, sino que una fase importante radica en las reacciones que surjan en conversatorios, coloquios, cine foros y otros espacios, promoviendo así la posibilidad de que existan cambios sociales concretos como derivación del proceso audiovisual.

Se trata de articular colectivos con personas que aprenden a pensarse como grupo mediante el mismo proceso de creación de un discurso común. En estos casos, el proceso resulta mucho más importante que el resultado del mismo. Se trata de ejercicios horizontales, que rompen conscientemente con la jerarquía y la profesionalización del cine y los medios de comunicación (Montero y Moreno 2014, 32).

Más allá de las generalidades en los procesos de producción de videos participativos, Renuka Bery encuentra diversos modos y grados de participación [Tabla 1]. No obstante, es pertinente mencionar que encuentro una diferenciación entre la parte superior e inferior de la tabla expuesta por Bery. Considero que los primeros tres modos de participación refieren a un trabajo *participativo*, mientras que los últimos tres se los puede enmarcar en el terreno de lo *colaborativo*.

Existe una diferenciación etimológica entre estos dos términos, por lo tanto, en la segunda parte de la tabla podríamos estar hablando sobre procesos de *video colaborativo*. Más aún, sin esta diferenciación, se podría dar lectura a la tabla como un modelo colonizador, en el cuál los realizadores externos son los que promueven y supervisan el trabajo. Sin embargo, en procesos colaborativos se produce una horizontalidad, con posibilidades de que las colectividades generen trabajos posteriores⁷. Quizás, en primera instancia, podría considerarse un proceso de aprendizaje bidireccional. Empero, posteriormente, se podría generar una autonomía audiovisual con modos de realización y discursos propios.

⁷ En relación al apartado 3.4. *Difusión acción colaborativa*.

MODO DE PARTICIPACIÓN	GRADO DE PARTICIPACIÓN	MECÁNICA DE TRABAJO	
Co-opción	Se eligen representantes testimoniales entre los miembros de la comunidad, pero estos no tienen influencia ni poder real.	Los productores de video ajenos a la comunidad se reúnen con la misma, pero son ellos los que toman las decisiones importantes y realizan su propio programa. No existe compromiso de proyección local.	PARTICIPATIVO
Conformidad	Se asignan tareas con incentivos. Los productores ajenos a la comunidad deciden la agenda y dirigen el proceso.	Los miembros de la comunidad lideran la fase de investigación. Los productores externos toman las decisiones importantes y realizan su propio programa. No existe compromiso de proyección local.	
Consulta	Se pregunta a la comunidad su opinión y los productores externos analizan y deciden un curso en acción.	Los miembros de la comunidad comparten sus puntos de vista y opiniones acerca de los aspectos más importantes relacionados con la misma. Estas opiniones son tenidas en cuenta a la hora de realizar el video. No existe compromiso de proyección local.	
Cooperación	La comunidad trabaja junto a los productores externos para determinar las prioridades temáticas. La responsabilidad de tomar decisiones recae en los productores externos.	Los miembros de la comunidad y los productores externos desarrollan un guión de forma conjunta. Los productores desarrollan el video. Existen provisiones para la proyección local, pero no se constituye la comunidad como la audiencia primaria.	COLABORATIVO
Co-aprendizaje	La comunidad y los productores externos comparten sus conocimientos para generar patrones de comprensión y trabajar codo a codo de cara a generar acción mediante el trabajo de facilitadores/as externos.	Los miembros de la comunidad y los productores ajenos a la misma llegan a un consenso y elaboran un guión. La producción se realiza de forma conjunta aunque uno de los productores externos se encargue de dirigir el proceso. La comunidad es la audiencia primaria, tiene acceso al video y puede compartirlo con otras comunidades.	
Acción colectiva	Los miembros de la comunidad establecen su propia agenda y se movilizan para llevarla a cabo en ausencia de iniciadores y/o facilitadores externos.	La comunidad determina los temas sobre los que hay que hablar, desarrolla las historias y realizan el o los videos de forma autónoma. El propósito del video es el de ser utilizado en la comunidad para lidiar con un problema concreto y generar patrones de cambio.	

Tabla 1. *Modos y grados de participación audiovisual (Bery 2003). Diferenciación entre modos participativos y colaborativos: Realización propia.*

El proceso de reflexión colectiva que permite la creación de procesos participativos y colaborativos, refuerza métodos de construcción de identidades y sentido social por medio del trabajo audiovisual. Bajo una tendencia individualista, en una disciplina que requiere el permanente trabajo en equipo, es esencial originar formas de creación colectiva, que eliminen las barreras jerárquicas establecidas por la producción hegemónica, y promuevan la colaboración horizontal en todas las fases de producción y de construcción de conocimiento colectivo.

2.2. CULTURA LIBRE: SOFTWARE, HARDWARE Y DERECHOS DE AUTOR

2.2.1. COMUNICACIÓN Y CONOCIMIENTO LIBRE

El libre acceso a la información, conocimiento y comunicación en la esfera pública es ahora un tema de discusión. En términos generales, aunque se piense lo contrario, la esfera virtual de la comunicación no es netamente pública, la cual restringe el libre acceso a la comunicación y al conocimiento. El movimiento de la cultura libre se posiciona frente a esta problemática, posibilitando campos teóricos y de acción que promueven la libre compartición de información para el conocimiento.

Se entiende por *cultura libre* un movimiento social que promueve el desarrollo y progreso de las *obras culturales libres* en un contexto de la sociedad digital y de

conocimiento; el movimiento de cultura libre surge en un contexto de leyes de derechos de autor con énfasis restrictivo, que impiden o limitan ampliamente el desarrollo cultural en ámbitos digitales (Wolf y Miranda 2011, 37).

Existen tres topologías de la red: centralizado, descentralizado y entre pares iguales [Figura 13]. El internet se creó bajo una estructura de red de pares P2P [peer to peer], en la que dos o más computadoras conectadas a la red podían compartir archivos sin ningún intermediario. Esta libertad inicial del internet, se vio interrumpida cuando la estructura de la red se fue reconfigurando hacia servidores centralizados, los cuales servían de intermediarios entre los usuarios. Este modelo se intensificó con la llegada de la *world wide web* [www], las *puntocom* y el internet comercial. Fueron sistemáticamente eliminando la compartición directa entre usuarios y crearon la necesidad de que las personas comunes utilicemos sus plataformas centralizadas para ingresar a la red.

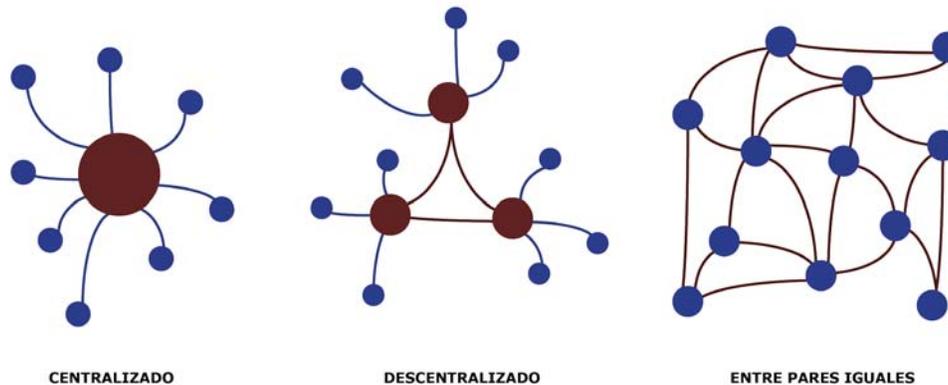


Figura13. Topología de la red.

Contrariamente a la creencia generalizada la *www* no es la panacea. Cada *click* se almacena en una base de datos algorítmica para su posterior uso en el comercio, en una estructura del sistema económico en que los gustos y decisiones humanas se miden en valores de mercado. Es de conocimiento parcial, que las redes sociales más comunes usan la información e intereses de los usuarios para el uso en el marketing digital. Es decir que cada elección en la web, sobre todo en redes sociales, es información que almacenan los monopolios informáticos, y a través de algoritmos sofisticados son usadas para la publicidad digital en la creación de tendencias mercantiles.

En esta lógica se mantienen las redes sociales privativas, estando en esfera contraria las redes de información y comunicación que funcionan bajo una estructura colaborativa, descentralizada, libre o mediante redes de pares, como *wikipedia*, *archive*, *peertube* [alternativa a *youtube*], *libreflix* [alternativa a *netflix*], *gnu social* [alternativa a *twitter*] y *diaspora* [alternativa a *facebook*]. Lo mencionado en este apartado, más lo abarcado en el primer capítulo, son los motivos por los cuales, hasta la fecha de escribir este texto, no he utilizado redes privativas [con excepción, por temas laborales, de *youtube*].

La supuesta gratuidad, de las redes sociales privativas es un engaño a los usuarios, que ceden sus datos privados por la interacción que permiten estas redes. Si fuéramos lo suficientemente críticos, deberíamos exigir que estas plataformas paguen a sus usuarios, por ceder datos e información, ya que estas plataformas se alimentan y tienen su razón de ser por el contenido que ingresan los usuarios. Es por eso que, la categoría de “gratis”, no representa la realidad en términos económicos. Basta con mirar el top 10 de las personas más ricas del mundo, donde el 70% pertenece al área de las tecnologías de la información y comunicación.

Algunos campos de acción ahora se libran en el espacio virtual. Es de gran importancia cuestionar los usos y generar alternativas dentro del sistema mediático digital. En el territorio de la epistemología *Hacker*, es substancial la descentralización de los servicios de acceso al internet, mediante el alojamiento de información en redes de pares. Las plataformas fuera de las grandes compañías centralizadas permitirían una democratización real de la red. Empresas como *Google*, *Facebook* o *Amazon* han creado monopolios de acceso y de usos en el espacio virtual. Han generado estructuras con un interés focalizado en el comercio y en la influencia política, lo cuál se ha evidenciado en el reciente escándalo de filtración de datos de *Cambridge Analytica*.⁸

Cuando se habla del movimiento de la cultura libre se puede caer en el romanticismo. Inclusive, se puede confundir con lo gratuito, o peor aún, relacionarlo al sistema neoliberal de producción de mercancías intangibles. En realidad, la filosofía de la cultura libre critica a los modos de producción capitalistas, no subsumiendo los bienes inmateriales a lo mercantil; promoviendo caminos estratégicos, quizás inconscientes, de transgredir en el campo de la economía política, hacia otras propuestas de modos locales, colaborativos, autónomos, de cosmovisiones múltiples en búsqueda del bien común.

Como paradigma, el procomún consiste en modelos evolutivos y funcionales de autoabastecimiento y gestión que combinan lo económico y lo social, lo colectivo y lo individual. En el fondo es humanístico pero también tiene implicaciones

⁸ *Facebook* cedió datos de sus usuarios a *Cambridge Analytica*, compañía de minería y análisis de datos, influenciando directamente en la toma de decisiones en la elecciones presidenciales de Estados Unidos, que dieron como ganador a Donald Trump.

profundamente políticas, porque el solo hecho de venerar los comunes puede provocar choques desagradables con el duopolio establecido Mercado/Estado (Bollier 2016, 14).

2.2.2. SOFTWARE LIBRE Y ABIERTO

El movimiento del *software libre* es quizás uno de los desarrollos tecnológicos más interesantes de la cultura libre, “uno de los detonantes y uno de los casos más claros de éxito de los movimientos de cultura libre” (Wolf y Miranda 2011, 27). La creación colaborativa de programas libres permitió un posicionamiento político y desafió a las grandes corporaciones del software. A pesar de ciertas diferencias con el movimiento del código abierto, ambos se presentan con gran fuerza en la época de la masificación del internet. Asimismo, existen propuestas conceptuales que fusionan ambos movimientos en un solo término, conocido como FOSS o FLOSS [*Free Libre Open Source Software*]. La cultura libre requiere de herramientas de libre acceso y creación. En este sentido “se pueden sentar las bases de nuevas formas de cooperación y de intercambio gratuito, y se podrán abrir ventanas para la difusión de los principios del *open source* y del libre acceso” (Berardi 2003, 47).

La mayoría de plataformas que hemos usado comúnmente son privativas, más allá de tener un costo, no son producidas por comunidades horizontales y no permiten la modificación de su código para mejoras y adaptaciones, dando lugar al constante uso de la piratería para el acceso a herramientas de trabajo. Los programas abiertos y libres conceden acceso al código fuente, el cual permite mejoras y adaptaciones por parte de cualquier programador-usuario con el conocimiento necesario de programación. “*Software*

libre es el software que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. En grandes líneas, significa que los usuarios tienen la libertad para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software. Es decir, el *software libre* es una cuestión de libertad no de precio” (Stallman 2015, 8).

En sus inicios, el software siempre fue de código abierto; al comprar un programa, el consumidor lo recibía con el código, permitiendo la modificación y solución de problemas. La legislación se fue modificando a favor de no conceder al usuario el código fuente, generando así, el afianzamiento de corporaciones privadas. Más aún, muchos desarrollos de *software libre* son robados, modificados y lanzados como privados, irrespetando los principios de la licencia GNU.

Los procesos de edición y postproducción de contenidos audiovisuales han estado reservados a realizarse con programas privados. En los últimos años, el desarrollo de programas FLOSS para la edición de video ha logrado avances significativos. El *software libre y abierto* tuvo un auge importante, existen plataformas en las que se puede editar y postproducir contenido audiovisual de calidad. Los ejemplos más relevantes son *Kdenlive* [edición de video], *Ardour* y *Audacity* [mezcla y edición de audio] y *Blender* [multiplataforma para diseño y animación 3D, *motion graphics* y edición de video]. Además de ser plataformas con de gran capacidad operativa, tienen la virtud de ser permisibles en cuanto a *códecs*, problema que presentan constantemente los programas privados.

El avance tecnológico de los programas FLOSS, contrariamente a los privados, contribuyen a la democratización de la producción audiovisual. Al ser de acceso libre, permiten a las colectividades utilizar programas de calidad sin necesidad de buscar formas de piratear a los privados. Además, las plataformas citadas pueden ser utilizadas con

equipos de computación de moderada velocidad y capacidad, por lo cual se puede reutilizar equipos de antiguas generaciones, posibilitando la apropiación de la tecnología con pocos recursos.

2.2.3. DERECHOS DE AUTOR Y COPYLEFT

En el terreno de los derechos de autor, los derechos basados en el *copyright* han estado diseñados para proteger a las grandes distribuidoras, más no a los autores de las obras. En la actualidad, varios factores cuestionan los derechos de autor promulgados durante el último siglo. “Lo que es posible en la era de la información entra en conflicto directo con lo que es permisible” (Kleiner 2015, 12). El *copyright*, además de beneficiar a las grandes productoras, sustenta su licencia en bienes materiales y no en bienes intangibles. Si de alguna manera, la cultura libre y colaborativa está creciendo, y la facilidad de compartir y difundir archivos audiovisuales se expande, ¿cómo se pretende restringir el acceso a los materiales que circulan libremente?.

La equiparación malintencionada de la cultura con la propiedad privada ha sido tremendamente efectiva (aunque errónea) porque ha permitido a la industria tratar cualquier uso no autorizado de obras creativas como si fuera un delito de robo. Nuestros impulsos humanos naturales de imitar y compartir, es decir, la esencia propia de nuestra cultura, han sido criminalizados (Bollier 2016, 72).

La primera licencia *copyleft* fue la *Licencia Pública General* [GPL - por sus siglas en inglés], lanzada para el *software libre* por Richard Stallman; en la cual se propone el principio básico

de libertad, declinando los derechos restrictivos utilizados por los programas privativos, bajo cuatro principios / libertades básicas:

La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito. La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que ella quiera. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello. La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo. La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Si lo hace, puede dar a toda la comunidad una oportunidad de beneficiarse de sus cambios. (Padilla *et al* 2012, 37).

“El copyleft es un método general para hacer un programa (u otro tipo de trabajo) libre, exigiendo que todas las versiones modificadas y extendidas del mismo sean también libres.” (Stallman 2015, 27). De alguna manera, esta licencia nace como una antítesis al *copyright*. “Los desarrolladores de software privativo usan el *copyright* para eliminar la libertad de los usuarios; nosotros usamos los derechos de autor para garantizar esa libertad. Es por eso que invertimos el nombre, convirtiendo los derechos de autor (*copyright*) en *copyleft*” (*Ibid*, 30).

En la masificación de contenidos audiovisuales en la Web 2.0, nace otra licencia *copyleft* difundida a gran escala, el *creative commons*. Esta licencia está basada en las cuatro libertades mencionadas, y además permite al creador escoger el nivel de restricción tiene de la obra, haciéndola flexible. A pesar de contar con múltiples virtudes, existen estudios que resaltan una falencia de la licencia, ya que no reconoce una remuneración al creador, por ende, permite la apropiación por parte de grandes monopolios como *youtube*, que lucran a partir del trabajo de terceros. Es reciente, que la plataforma mencionada empezó a

pagar a una minoría de usuarios que generan millones de vistas, y esto no sucedió hasta que *youtube* incluyó publicidad al inicio o durante la reproducción de los videos.

La Web 2.0 emergió como el paraíso del capitalismo de riesgo, donde inversores se meten en el bolsillo el valor producido por usuarios no pagados, se montan en las innovaciones técnicas del movimiento del software libre y matan el potencial descentralizador de la tecnología de pares (Kleiner 2015, 32).

Recientemente, como derivación de la licencia *creative commons*, y como respuesta a la remuneración económica hacia los trabajadores audiovisuales, se manifiesta otro tipo de licencia propuesta por Dmytri Kleiner (2015), el *copyfarleft*, también conocida como licencia de pares P2P [peer to peer]. La cual permite el libre acceso, compartición y generación de obras derivadas, con la debida atribución a los creadores [similar a *creative commons*]. No obstante, hace énfasis en que la remuneración comercial de la obra solo está permitida a cooperativas, colectivos y organizaciones que funcionan bajo una lógica no capitalista, permitiendo remuneración económica a sus creadores y aliados, más no a grandes monopolios y empresas que lucran con el trabajo ajeno.



Figura 14. Gráfica de la licencia *copyfarleft* P2P.

Tanto los derechos de autor como el *copyright*, entran en un territorio ambiguo con las tecnologías de masificación de contenidos a escala global. Desde las licencias *creative commons*, y ahora con más conocimiento de causa, la licencia *copyfarleft* o *P2P* [Figura 14], cuestionan al sistema de creación y difusión de contenidos audiovisuales. “La cultura siempre se ha basado en imitar, difundir y transformar obras creativas anteriores y el arte siempre ha consistido en un préstamo común intergeneracional. [...] La cultura no puede prosperar sin un fondo común de creatividad compartida” (Bollier 2016, 71).



Figura 15. Características de las licencias.

Walter Benjamin en su ensayo sobre la reproductibilidad técnica apunta que “la técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su

aparición masiva” (2003, 44). En cuanto a la reproducción y masificación de contenidos audiovisuales, la licencia *copyfarleft* cuestiona y pone en discusión al sistema neoliberal de producción capitalista de contenidos audiovisuales. “Las nuevas formas de producir y compartir son, entonces, la pre-condición de cualquier cambio en el orden social.” (Kleiner 2015, 17). Si el capitalismo, en el ámbito de la producción cultural, se basa en modos privativos con estructuras mercantiles que no benefician a los autores, los modos de difusión con esquemas abiertos, libres, colaborativos y horizontales, cuestionan este modelo y proponen alternativas a la caduca concepción del *copyright* en la producción de obras audiovisuales.

2.2.4. HARDWARE ABIERTO

A diferencia de los proyectos de *software libre*, el caso del *hardware* para proyectos audiovisuales no corre con la misma suerte. Si bien, la comunidad del *software libre* ha logrado un desarrollo significativo, incluso influenciando en otras esferas [como en las licencias de distribución o la filosofía del procomún], el desarrollo de *hardware* para uso audiovisual tiene pocos casos de estudio. No obstante, es importante contemplar que existen variaciones en cuanto a *hardware*, unos de alta complejidad y otros de sencilla manufactura. Dentro de otras disciplinas, es digno de mención el proyecto *Open Source Ecology*⁹, cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de máquinas [de alta complejidad] de código abierto y libre acceso, para el uso en la agricultura a mediana escala.

⁹ Más información en: <https://www.opensourceecology.org>

Proyectos de *hardware* con componentes sencillos y de diseño colaborativo son muy comunes de encontrar. Se han nutrido, en gran parte, a filosofías como el *hazlo tú mismo* o el movimiento *Maker*¹⁰, y a las posibilidades de compartición y réplica que permite el Internet. Uno de los proyectos que ha permitido realizar procesos electrónicos más complejos es el microcontrolador de código abierto *Arduino*¹¹. Procesos electromecánicos que requerían de gran complejidad de programación y de la adquisición de componentes privativos, han podido ver la luz con procesos libres y colaborativos gracias a las posibilidades de *Arduino*. Estos casos los veremos más adelante en el apartado teórico-práctico 3.2. *Artesanía audiovisual*.

El desarrollo de cámaras de video se debe a que grandes corporaciones tecnológicas han inyectado enormes capitales para su desarrollo. Sin embargo, la disponibilidad en el mercado de cámaras de video no corresponde necesariamente a los avances tecnológicos de las mismas. Las empresas se reservan el acceso de varias características en cada modelo, con el propósito de hacerlas obsoletas en el transcurso de un año, y así crear una dependencia constante al mercado. Esto se evidencia con la marca que mayor éxito ha logrado en la última década. *Canon* pone a disposición del público cámaras D-SLR con características limitadas debido al factor mercantil; sin embargo, es posible mejorar la

¹⁰ “La cultura *maker* enfatiza el aprendizaje a través del hacer (aprendizaje activo) en un ambiente social; hace hincapié en el aprendizaje informal, en red, en pareja y compartido, motivado por la diversión y la auto-realización; fomenta nuevas aplicaciones de tecnologías, y la exploración de intersecciones entre dominios y formas de trabajo tradicionalmente separados.” https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_Maker.

¹¹ *Arduino* es un proyecto de hardware abierto que permite programar procesos electromecánicos. Más información en: <https://www.arduino.cc>

configuración de la cámara con el firmware *Magic lantern*¹², el cuál es un desarrollo libre y abierto que posibilita *hackear* al equipo, ampliando significativamente las utilidades y configuraciones que no fueron incluidas de fábrica. En este caso, gracias a *Magic lantern*, se vuelve evidente que la cámara tiene la capacidad técnica de tener mejores características, el incluirlas o no para los usuarios finales, es un tema que corresponde a las tendencias del mercado.

Existen dos cámaras de código abierto dignas de mención, lo que hace prever un cambio a mediano plazo en cuanto a *hardware* abierto refiere. El proyecto *Elphel*, produce cámaras de código abierto desde el año 2001. Las diversas cámaras que producen están disponibles bajo la Licencia Pública General [GNU/GPL v3], lo cual permite a los usuarios modificar, mejorar y cambiar sus piezas y configuraciones según estimen necesario. Las cámaras que producen tienen una gran diversidad de usos, desde captura tradicional de video hasta la videografía esférica. *Google*, una de las mayores corporaciones de tecnología, optó por el uso de cámaras *Elphel* en su proyecto *Street View*, lo que nos hace pensar en la versatilidad, calidad y confianza que puede tener una cámara de código abierto. La filosofía de *Elphel* se ha construido bajo la posibilidad de dotar de total libertad a los usuarios, permitiendo la modificación de cualquiera de sus partes y su configuración.¹³

Existen algunos proyectos cinematográficos grabados con cámaras *Elphel*, siendo uno de los más significativos el proyecto brasileño *Floresta Vermelha*, el cuál podría considerarse como uno de los precursores de la cinematografía con *hardware abierto* y

¹² Complemento *firmware* para cámaras *Canon* que añade características que no fueron incluidas de fábrica. Más información en <https://magiclantern.fm>

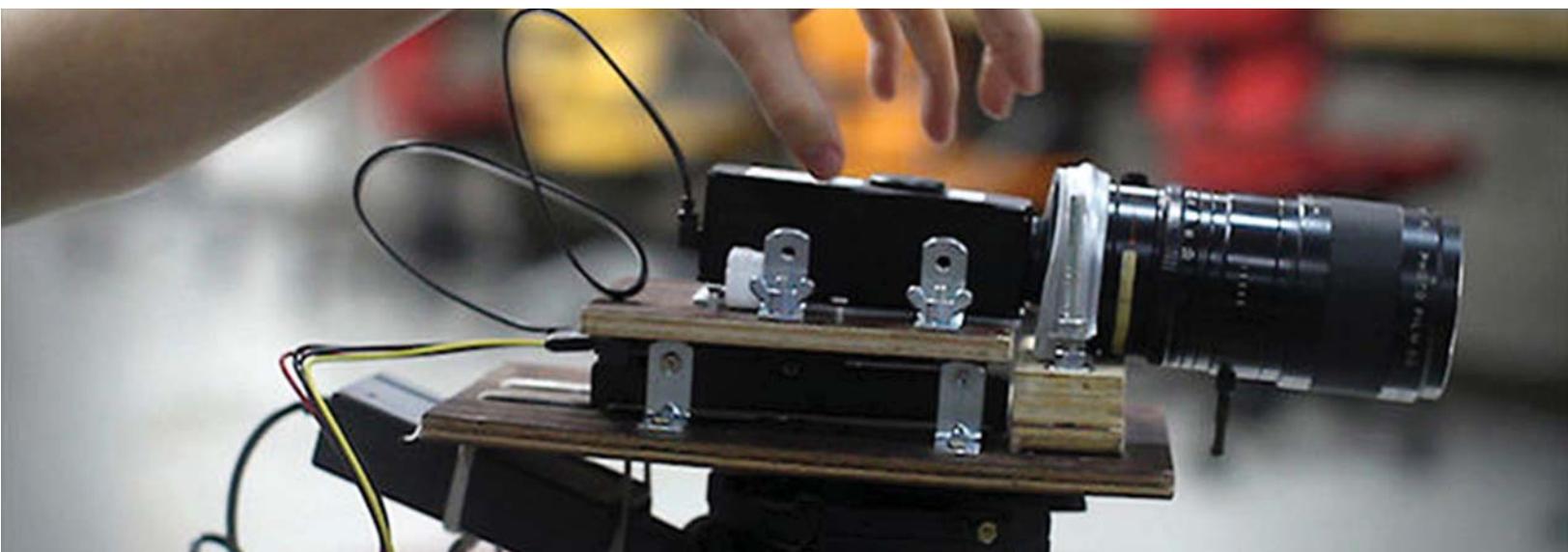
¹³ Más información en: <https://www.elphel.com>

software libre. No entraré en detalles en cuanto a la temática del cortometraje, ya que el interés de este apartado es abordar aspectos relacionados al hardware abierto en cuanto modos de producción. Para este proyecto, los realizadores se propusieron realizar todo el proceso con herramientas libres y abiertas. El proyecto está muy bien documentado en su página web¹⁴, en la cuál se detallan los pormenores de todo el proceso de producción.

Para el cortometraje utilizaron una cámara *Elphel 353*, adaptando la óptica en una estructura simple de madera y tornillos. La cámara estaba conectada a una computadora en la cuál se tenía que introducir código para cada operación. Siendo conscientes de que este proceso de programación no es para todos los usuarios, hay que distinguir que el proyecto es una experimentación en todos los niveles en cuanto a *hardware abierto* y *software libre* refiere; permitiendo un punto de partida para proyectos futuros, que indudablemente simplificaran los procesos, haciéndolos factibles para todos los usuarios.

Otra de las virtudes del proyecto fue el desarrollo de extensiones para una interfaz modificada¹⁵ para la edición en *Blender*, *software* que ofrece una buena plataforma de

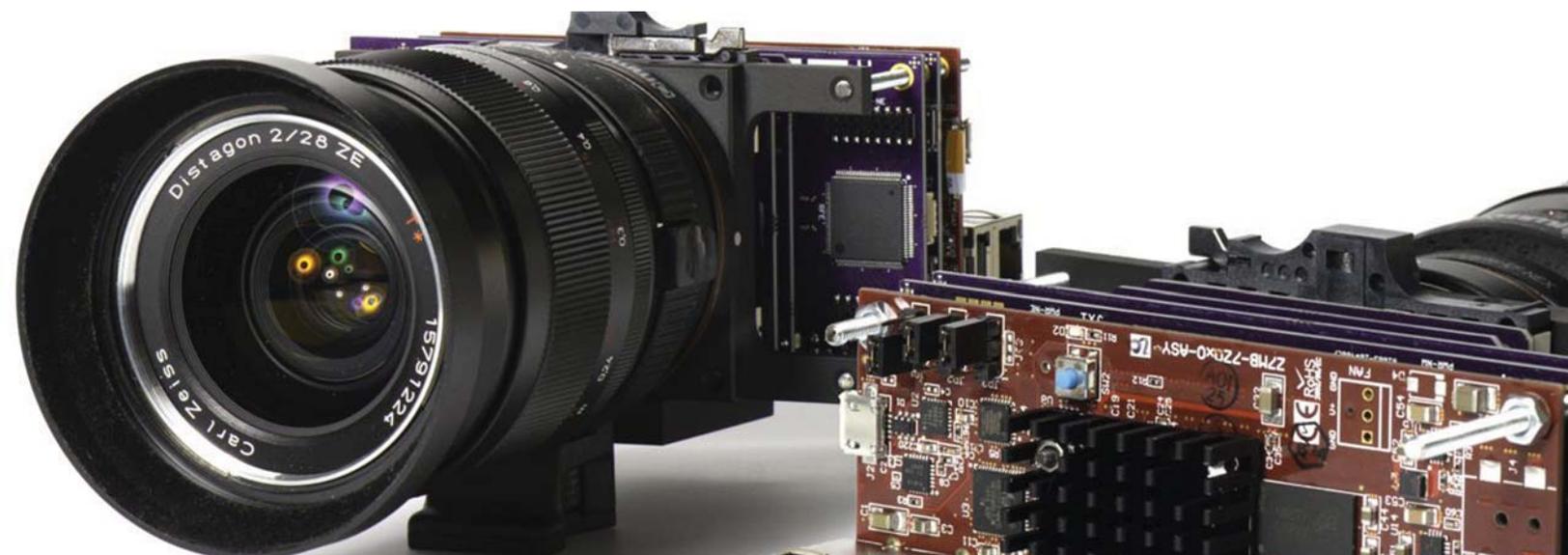
Imagen 2. *Elphel 353* utilizada en *Floresta Vermella*.



edición de video, con ciertas limitaciones en cuanto a flujo de trabajo. Las adaptaciones para *Blender*, generadas en el proceso del proyecto, permiten mejorar la plataforma de edición que originalmente estuvo pensada para la animación 3D. Lo mencionado es un ejemplo de la colaboración que se puede generar en proyectos abiertos, lo cual no sucede en entornos cerrados y privativos.

Uno de los inconvenientes de trabajar con cámaras *Elphel* es que su interface no está configurada, para el usuario común, en el uso convencional de cinefotografía. Comúnmente son utilizadas para otros propósitos de registro de video [científico, seguridad, esférico, etc.]. Usuarios que experimentaron con cámaras *Elphel*, posteriormente crearon la comunidad *Apertus*¹⁶, con el objetivo de crear una cámara de cinematografía digital abierta. Consecuentes con la filosofía de creación colectiva, el proyecto está compuesto por una gran cantidad de colaboradores en distintas partes del mundo, siendo una comunidad que desarrolla el código y toma las decisiones, como las características de los sensores u otras particularidades importantes.

Imagen 3. *Axiom Beta*.



Desarrollaron la cámara llamada *Axiom* en una versión *Alpha*¹⁷, que consistió en un prototipo totalmente funcional. Actualmente están terminando la versión *Beta*, que será la primera cámara de cinematografía abierta disponible para el usuario final, cuyas prestaciones se asimilan a una cámara de siete veces su valor, con la posibilidad de cambiar todas sus configuraciones y componentes, lo que evita, entre otras cosas, la obsolescencia de la cámara; y más que nada permite, una apertura absoluta sobre la herramienta, por medio de una comunidad abierta. En términos generales, a pesar de que las cámaras de código abierto se encuentran en un desarrollo temprano, los avances realizados por *Elphel* y *Apertus* auguran un prometedor futuro para el audiovisual con herramientas libres y abiertas.

¹⁴ Más información en: <https://florestavermelha.org>

¹⁵ Más información en: <http://blendervelvets.org>

¹⁶ Comunidad global para el desarrollo de *software libre* y *hardware abierto* para el uso en cinematografía. Más información en: <https://apertus.org>

¹⁷ La versión *Alpha* consistió en un prototipo de experimentación. La versión *Beta* se encuentra en etapa avanzada de desarrollo.

2.3. MEDIOS LIBRES Y AUTÓNOMOS

2.3.1. LOS ANTECEDENTES MICROPOLÍTICOS

Los llamados medios libres, autónomos o alternativos nacen de la necesidad de personas y colectividades de apropiarse de medios audiovisuales, en tanto medios tecnológicos y comunicativos, para la comunicación fuera de circuitos tradicionales de exhibición. “Las diferentes subordinaciones y estigmatizaciones que tienen lugar en las políticas neoliberales dominantes tienden a implantarse y a afianzarse mediante modelos de televisión generalista que niega la voz, la palabra y la imagen a determinados colectivos” (Rodríguez 2015, 24).

Los medios alternativos han coexistido con medios hegemónicos desde el surgimiento de la comunicación de masas, diversos medios como *fanzines*, panfletos, *grafitis*, radios comunitarias o la televisión de guerrilla, surgieron durante gran parte del siglo XX. Por otro lado, en cierta medida, los medios autónomos han proliferado en el naciente siglo, concretamente desde la masificación de contenidos audiovisuales en Internet. De esta manera se han beneficiado, en parte, a la apropiación y disponibilidad tecnológica, tanto en los modos de producción como de distribución. Sin embargo, es cuestionable si un grupo de *facebook* puede ser más eficaz que una radio comunitaria.

Más allá de las expresiones culturales que fortalecen las identidades, el cine y el audiovisual representan para las comunidades un ejercicio de posicionamiento político

y social, en sociedades que frecuentemente las invisibilizan y marginan. A través de la tecnología audiovisual esas comunidades afirman su derecho a expresarse en el conjunto de la sociedad (Gumucio *et al* 2014, 15).

Los medios audiovisuales de carácter autónomo tienen su antecedente directo en el trabajo realizado por las radios comunitarias. El desarrollo autónomo, en primera instancia, de la radio frente a los medios audiovisuales, se debe principalmente a la capacidad tecnológica de reproducción y recepción de contenidos, siendo los audiovisuales más complejos de realizar y distribuir. Sin entrar en detalles, las radios comunitarias han sido de enorme importancia para los colectivos y comunidades donde se aplican, ya que han permitido ser un canal de difusión ideológica, defensa y contrainformación. Conceden a los comunitarios la posibilidad de dialogar sobre sus propios intereses, fuera del cercamiento de la información, comunicación y conocimiento que realizan los grandes medios de reproducción radial.

La radio libre tiene una utilización completamente diferente de la de los medios de comunicación radiales. No se trata de ser como la radio dominante, ni mejor, ni en la misma dirección, que la radio dominante. Se trata de encontrar otro uso, otra relación de escucha, una forma de *feedback* y de hacer hablar lenguas menores. Se trata de promover cierto tipo de creación que no podría suceder en ningún otro lugar (Guattari y Rolnik 2006, 125).

A diferencia de la narración cinematográfica, los medios libres y autónomos se caracterizan, principalmente, por cubrir hechos de situaciones actuales, es decir, tienen un enfoque periodístico. Los contenidos discursivos de los medios autónomos podrían

incluirse dentro de lo que Gerylee Polanco y Camilo Aguilera llaman *imagen-política*, “procesos sociales que acompañan las piezas audiovisuales [...] la construcción colectiva de las mismas, el empoderamiento de las comunidades de estas habilidades comunicativas, la utilización de las piezas audiovisuales en la dinamización de procesos sociales, la incidencia de estas en las comunidades” (2011, 19). La cual se distingue de la *imagen-imagen* [arte, expresión, estética y autor], la *imagen-mercancía* [eficacia, ganancia y rating] y la *imagen-ideología* [partidos políticos y propaganda].

2.3.2. MEDIOS AUTÓNOMOS AUDIOVISUALES

Históricamente han existido casos sugestivos en cuanto a medios libres refiere. Uno de los ejemplos más significativos es *Telestreet*, movimiento de micro televisoras expandidas por el territorio italiano. Uno de los motivos que impulsó la creación de *Telestreet*, fue la crítica ante la monopolización de los medios oficiales y su respectivo discurso. Ante esta situación, y con la experiencia previa que los integrantes realizaron con radios libres, decidieron experimentar en la creación de una televisora barrial. Con un equipo tecnológico básico, se las ingeniaron para transmitir una señal de baja potencia, la cuál podía ser captada por las antenas receptoras de los televisores del barrio.

Orfeo TV, la primera televisión de calle nació en los primeros meses de 2002 de la mano de un grupo de personas que habían vivido, veinticinco años antes, la experiencia de las radios libres y, en particular, la de Radio Alice, que fue acusada en 1977 de guiar la agitación callejera de los estudiantes y jóvenes proletarios autónomos. Entre ellos

había algunos expertos en tecnología de la emisión, un antenista y un programador informático (Berardi 2003, 19).

El objetivo de *Telestreet* era que los propios habitantes del barrio tengan a su alcance una herramienta de expresión, contando con la oportunidad de exponer sus inquietudes y discutir sobre problemáticas locales. En este sentido, el canal de televisión no era ajeno ni impersonal, no generaba comunicación aislada de sus habitantes; por lo contrario, daba representatividad, ojos, voz y oídos a la comunidad barrial. “El enfrentarse al reto de constituirse en emisora y productora de televisión es ya un valor político y social, en un mundo en el que el individuo se enfrenta permanentemente a la saturación perceptiva y receptiva de información” (Barandiaran 2003, 20).

Las temáticas que abordaban las micro televisoras eran variadas, desde temas políticos, pasando por temáticas de la vida cotidiana a temas de economía local. La generación de sentido de comunidad por medio de la comunicación fue uno de los grandes logros del movimiento, que rápidamente tuvo réplicas en todo el país. El movimiento

Imagen 4. *Telestreet* - Orfeo TV.

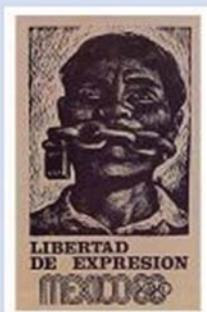


Telestreet se extendió por toda Italia, instalando televisoras barriales de las más variadas características.

La televisión alternativa buscaría un espacio diferenciado de comunicación, al margen de los intereses de la televisión pública estatal y de los intereses comerciales de la televisión privada, con el propósito de representar a las bases sociales desde sus propias condiciones de existencia, dando visibilidad a su realidad y a su vida cotidiana (Rodríguez 2015, 15).

Por otro lado, *Indymedia* es una de las mayores iniciativas en cuanto a medios libres refiere, ya que cuenta con la particularidad de que se ha producido a nivel internacional con gestiones locales en cada país. *Indymedia* nace en el marco de las protestas en Seattle contra el sistema económico mundial en 1999. En la novel masificación de contenidos audiovisuales por internet, se genera el grupo comunicativo con la intención de replicar la información y los acontecimientos que se estaban dando en el marco de la cumbre. A raíz

Imagen 5. Captura de pantalla - *Indymedia México*.



1968 el año revolución - 21

Lunes 6 de agosto de 2018

Movimientos - [Aucun commentaire](#)

Emisión del 3 de julio de 2018. Iniciamos la lectura de la "Cronología del movimiento estudiantil de 1968", de Consuelo Sánchez, un texto sobre la música de la época y un segundo fragmento del libro "Los días y los años. Música de Woody Guthrie y Bob Dylan en los fondos y canciones del 68 en México"



[→ Leer el resto del artículo](#)



1968 el año revolución - 20 La organización estudiantil popular en Topilejo y en las batallas del Politécnico

Lunes 6 de agosto de 2018

del momento específico mencionado, se replican las iniciativas *Indymedia* en varios países del mundo.

Lo interesante del movimiento es que no es centralizado, cualquier periodista autónomo puede subir información a la plataforma, y a su vez alimentarse y replicar el resto de comunicación generada por sus colegas. “Es una red global participativa de informadores independientes [...] En este sentido, la red no se entiende como un ente centralizado, sino como la unión de nodos (Centros de Medios Independientes) autónomos pero con principios comunes” (Gumucio *et al* 2014, 389). La descentralización de la información, generada por los medios de comunicación autónomos, permite un posicionamiento discursivo y político frente a la hegemonía impuesta por los medios masivos de comunicación, generando pensamiento crítico frente a la información mediática. Sin embargo, la gran cantidad de contenidos y comunicación autónoma son de poco conocimiento general, por lo cual considero es de carácter fundamental crear caminos estratégicos de difusión, con el objetivo de que el trabajo de comunicación independiente pueda llegar a un público más amplio, generando una masa crítica capaz de incidir en la realidad social.

2.3.2. CASOS REPRESENTATIVOS EN MÉXICO

En el territorio mexicano, uno de los movimientos político-culturales que mejor supo aprovechar las nacientes tecnologías de la información y comunicación fue el Ejército Zapatista de Liberación Nacional. Pues, supo canalizar su lucha a través del uso de la comunicación independiente. Más allá de haber logrado lo impensable, al generar un

territorio autónomo, dar voz a las comunidades indígenas marginadas y tener propuestas políticas innovadoras; el grupo insurgente hizo conocer su lucha, a través del uso de la palabra y la imagen, a tal grado de convertirse en el movimiento político indígena de mayor influencia a nivel mundial.

En un principio, su lucha fue mediatizada por diversos medios de todo el mundo. Pero, en una segunda instancia, vieron la necesidad de contarla por sus propios medios, generando canales de comunicación internos. En el marco del seminario *Pensamiento crítico frente a la hidra capitalista* (San Cristóbal de las Casas, 2015), parafraseando las palabras del Subcomandante Moisés, en la que comenta que, en el característico humor del movimiento, unos jóvenes *Zapatistas* se le presentaron y le dijeron “somos los medios, compa”, a lo que Moisés responde “aquí no queremos medios compas, ¡queremos compas enteros!”. Por ese motivo, la brigada de comunicación audiovisual de los medios *Zapatistas* lleva el nombre de *Tercios Compas*, los cuales generan comunicación audiovisual interna dentro de su propio territorio, en el permanente fortalecimiento de su autonomía.

Imagen 6. *Tercios compas* - EZLN.



Siguiendo en el territorio local mexicano, corría el año 2011 cuando la comunidad de Cherán en Michoacán, estaba atravesando graves problemáticas territoriales entorno al abuso de sus recursos naturales, y violencia por grupos organizados y estatales. La indiscriminada tala de sus bosques por grupos externos afectaba a su supervivencia. Ante esta situación, varias mujeres de la comunidad tomaron la iniciativa de realizar plantones para impedir el paso. A partir de ese momento, en el transcurso de pocos años, Cherán logró su autonomía frente al Estado, convirtiéndose en un territorio autónomo y soberano con su propia organización política. Este movimiento estuvo acompañado de dos procesos de medios libres que aportaron en la construcción y consolidación de su autonomía: Radio Fogata y TV Cherán.

TV Cherán fue creado por un grupo de jóvenes que empezaron su trabajo comunicativo con Radio Fogata. A manera de apropiación y desobediencia tecnológica¹⁸, lograron interferir un hueco en la frecuencia de los canales del bipolio mediático mexicano [Televisa y TV Azteca]. Generaron contenido audiovisual de sentido social, local, crítico y creativo, transmitiendo unas horas a la semana mediante la nueva señal generada. Las transmisiones significaron un gran éxito, los habitantes de la comunidad conocían el día y la hora en que se enlazaban los programas, prefiriendo estos contenidos sobre los hegemónicos.

Los ejemplos mencionados son una aproximación a la multiplicidad de experiencias de medios libres, alternativos y autónomos. No obstante, existen una infinidad de proyectos en todo el mundo. En territorio mexicano encontramos, por ejemplo: Promedios de comunicación comunitaria, Ojo de agua comunicación, Coaa TV, Subversiones, Somos el

¹⁸ En referencia al apartado 3.3.1. *Tecnopolítica apropiada y desobediente.*

medio, Tejemedios, Animal político, Desinformémonos, TV Tamix, TV Turix, entre otros; iniciativas que nutren los canales de difusión independientes y auguran un futuro prometedor para la producción y difusión de contenidos audiovisuales alternativos.

El transitar de consumidores audiovisuales a generadores de una identidad propia, por medio del ejercicio de la auto-representación, cambia las reglas del juego frente a los medios masivos de comunicación hegemónicos. Los medios libres y autónomos se contraponen directamente a los medios preponderantes, ya que una de las premisas constantes en los medios autónomos, es la de generar información sobre los hechos que comúnmente silencian, arbitrariamente, los grandes medios de comunicación.

Imagen 7. *TV Cherán.*



2.4. INTERFERENCIA CULTURAL Y CONTRAPUBLICIDAD

Propuestas de acción frente a los medios masivos de comunicación se han gestado de formas variadas. Más allá de los medios libres y autónomos, han existido propuestas que no buscan generar nuevas formas discursivas ni canales de comunicación, sino que tratan de interferir los existentes, haciendo uso de los códigos semióticos impuestos, para transformarlos, subvertirlos y crear nuevos códigos comunicativos. En las últimas décadas se han gestado dos propuestas paralelas que critican a la sociedad de consumo: la *interferencia cultural* [culture jamming] y la *contrapublicidad* [subvertising]. Ambas se presentan como propuestas contraculturales radicales [comunicación de guerrilla] que pretenden desafiar al sistema mercantil imperante expuesto en los medios de comunicación.

Es intrigante la manera en que se disciplina la mirada, mediante la estructura de procesos cognitivos que asimilamos sin cuestionamientos. En este sentido, en la introducción de la película documental de Sophi Fiennes, *The pervert's guide to cinema* (2006), el filósofo, sociólogo y psicoanalista Slavoj Zizek expone de manera clara y sintética la influencia de los discursos audiovisuales en la generación de deseos:

El problema no es si nuestros deseos se encuentran satisfechos o no. El problema es saber qué es lo que deseamos. No hay nada espontáneo, ni natural en el deseo humano. Nuestros deseos son artificiales. Se nos debe enseñar a desear. El cine es el arte perverso por excelencia: No te da aquello que deseas, te dice cómo desear. (Zizek en Fiennes 2006).

Aunado al comentario de Zizek, no solo el cine tiene esta cualidad; en varios medios de comunicación, sobre todo en la publicidad, los productos audiovisuales influyen en la construcción del campo cognitivo humano. Por lo tanto, dentro del transcurso de la maestría, realicé tres experimentos audiovisuales que se insertan en el campo de la *contrapublicidad* y la *interferencia cultural*, con el objetivo de interpelar al lenguaje publicitario y cinematográfico de corta duración.

El primer ejercicio, *Huella*, es una obra que contempla varias temáticas intrínsecas de la publicidad: la seducción, la cosificación de la mujer, la creación de deseos innecesarios y su asimiliación en la sociedad urbana. El segundo, *Cadena de consumo*, es un cineminuto que cuestiona al sistema de producción de agua embotellada, un bien común convertido en mercancía. Estos ejercicios experimentales se encuentran disponibles en: <https://peertube.social/video-channels/pad.unam.experimentos/videos>. Un tercer ejercicio se dio en diversas sesiones de cinema en vivo, proyectadas en la Facultad de Música y en la Facultad de Artes y Diseño [UNAM], además de proyecciones en la Sala de Arte Público Siqueiros.

2.4.1. EXPERIMENTO DE CONTRAPUBLICIDAD

La obra audiovisual *Huella*¹⁹ se realizó en el marco de las asignaturas: *Las metaimágenes en las artes y el diseño*, impartida por el Mtro. Sergio Koleff Osorio; y en el *Taller de experimentación visual en video*, impartida por el Mtro. Sergio Medrano Vázquez. El punto de partida de la obra fue la estética publicitaria, para posteriormente descontextualizarla

¹⁹ Video disponible en: <https://peertube.social/videos/watch/ea5067ce-247a-4a6f-92d9-c223c2d95863>

llevando a evidenciar el fetichismo de la imagen–mercancía. “La veracidad de la publicidad no se juzga por el cumplimiento real de sus promesas sino por la correspondencia entre sus fantasías y las del espectador-comprador. Su verdadero campo de aplicación no es la realidad sino los ensueños” (Berger 1975, 161). El primer aspecto que tomé en cuenta, partiendo desde la estética publicitaria, fue el género. La cosificación de la mujer es un componente recurrente en diversos anuncios. Para este propósito, se decidió ver a la modelo desnuda sin mostrar su rostro, para enfatizar la idea de mujer-objeto utilizada recurrentemente como manifestación de deseo.

Retomando a Deleuze, utilizaré los términos de imagen-movimiento (Deleuze, 1983) e imagen-tiempo (Deleuze, 1987), para referirme al aspecto cinematográfico de realización del experimento. Se pretendió que la imagen esté en un espacio onírico, mediante la imagen-movimiento llevada a una translación de la superficie mediante un desplazamiento orgánico. El desplazamiento de la imagen mediante un riel, a diferencia del movimiento de paneo, significa un cambio de perspectiva, por ende, implica una nueva

Imagen 8 . *Fotograma “Huella”.*



visión en cada fotograma. El tiempo contemplativo de la cámara lenta, grabada a 60 cuadros por segundo, nos permite hablar de una imagen-tiempo singular, fuera de la realidad, imposible para nuestros ojos físicos, pero posible en el campo de la representación.

La escenografía se planteó con la intención de crear un ambiente onírico y minimalista, utilizando en el espacio un único elemento, una tela blanca de fondo, permitiendo sobreexponer el entorno alrededor de la modelo, creando una blancura infinita. Este aspecto fue acompañado de una iluminación difuminada, con una única fuente de luz natural, una ventana suavizada con un visillo.

La imagen fática –una imagen dirigida que te fuerza a mirarla y atrapa tu atención- no es sólo un producto del enfoque fotográfico y cinematográfico. En mayor medida, es producto de una iluminación cada vez más brillante, de la intensidad de su definición, resaltando de forma más brillante sólo algunas áreas específicas y haciendo que casi todo el contexto se desenfoque y desaparezca (Virilio 1994, 14).

Imagen 9. *Proceso de producción “Huella”.*



En cuanto a la óptica, se propuso un trayecto de menor a mayor, es decir, una trayectoria de imágenes macro incrementando hacia un plano general senital. El propósito fue crear una intimidad mediante lo corpóreo, para luego descontextualizarlo en los planos abiertos, perdiendo la intimidad con la piel, haciendo una analogía al cuerpo-objeto-producto. Las texturas de logos de productos se realizaron mediante un proceso de animación con varias técnicas para referir a cicatrices, marcas que dejan una huella en el cuerpo, como si al observar los logos en pantalla produjeran un deseo palpable y permanente en lo corpóreo. En este sentido, la última animación sobre la mujer-marca-objeto es la leyenda “de venta”, poniendo de manifiesto que el cuerpo, al igual que las marcas, está en venta.

El sonido está dividido en tres segmentos. El primero corresponde a la introducción, en la que lo sonoro hace una referencia directa a la publicidad. En el segundo segmento aparecen interferencias sonoras, haciendo alusión a que las imágenes están atravesando lo visible y audible, para incertarse en la mente y ojos de la modelo. En el tercer segmento, la interferencia se sobrepone a la música, a medida que los logos se impregnan en la piel; mediante una cadencia de ruidos constantes e incómodos, que intentan evidenciar la intrusión de las marcas en la piel.

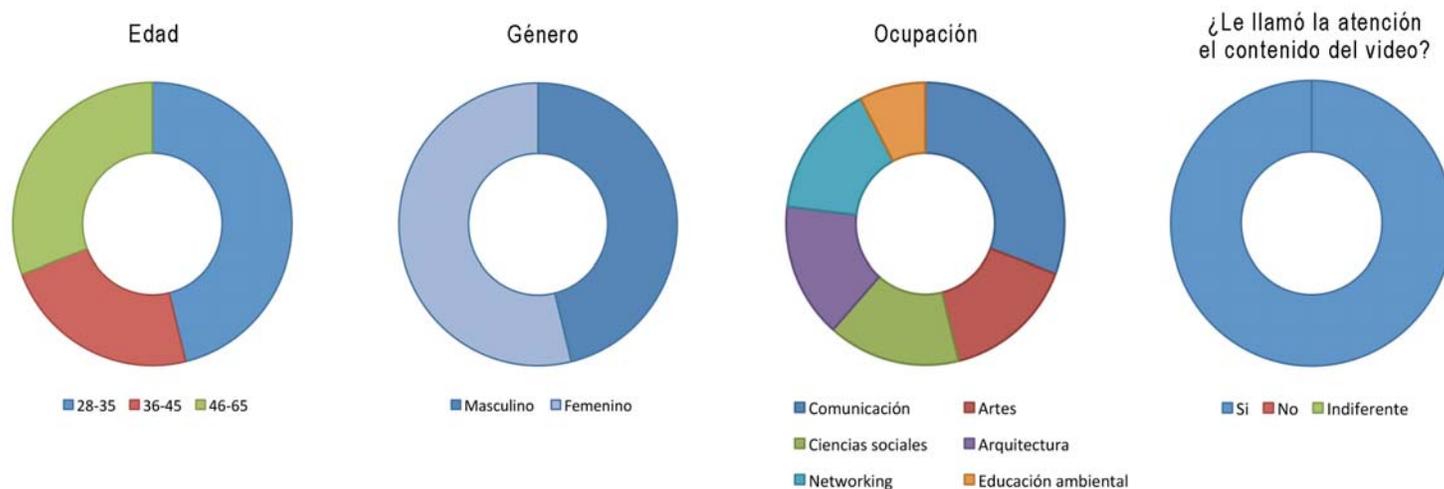
La publicidad tiene el poder de entrar en cualquier espacio, “la filosofía empresarial a inspirado un ansia insaciable de alentar culturas y de apoderarse de cualquier espacio libre donde las empresas puedan encontrar el oxígeno que necesitan para inflar sus marcas” (Klein 2005, 36). Quizá el cuerpo físico sea uno de los pocos espacios que no está impreso con publicidad, por ende entrar a “marcar” dejando una cicatriz sea un acto de proponer que el cuerpo no está exento de este proceso. La huella, una marca legible en la piel, representa al espacio ocupado por el cuerpo-anuncio.

2.4.2. EXPERIMENTOS DE INTERFERENCIA CULTURAL

En el transcurso de la maestría se realizaron dos experimentos de interferencia cultural [culture jamming]. El primero, *Cadena de consumo*²⁰, es un cineminuto que pretende cuestionar al sistema de producción de mercancías. La cadena de producción de bienes de consumo masivos [extracción, producción, publicidad, comercialización, y desecho], mantiene una visión antropocéntrica que mercantiliza toda la naturaleza, con consecuencias graves en lo ambiental, social y cultural. “La sangre que fluye en las venas de los modos de producción y de la vida imperantes en el Norte global proviene, ni más ni menos, de las lógicas extractivistas aplicadas en el Sur global, originadas hace cientos de años” (Acosta y Ulrich 2017, 23).

La obra *Cadena de consumo* está compuesta de un arco narrativo de tres segmentos: el agua en estado puro, el proceso de embotellamiento y las consecuencias. La propuesta

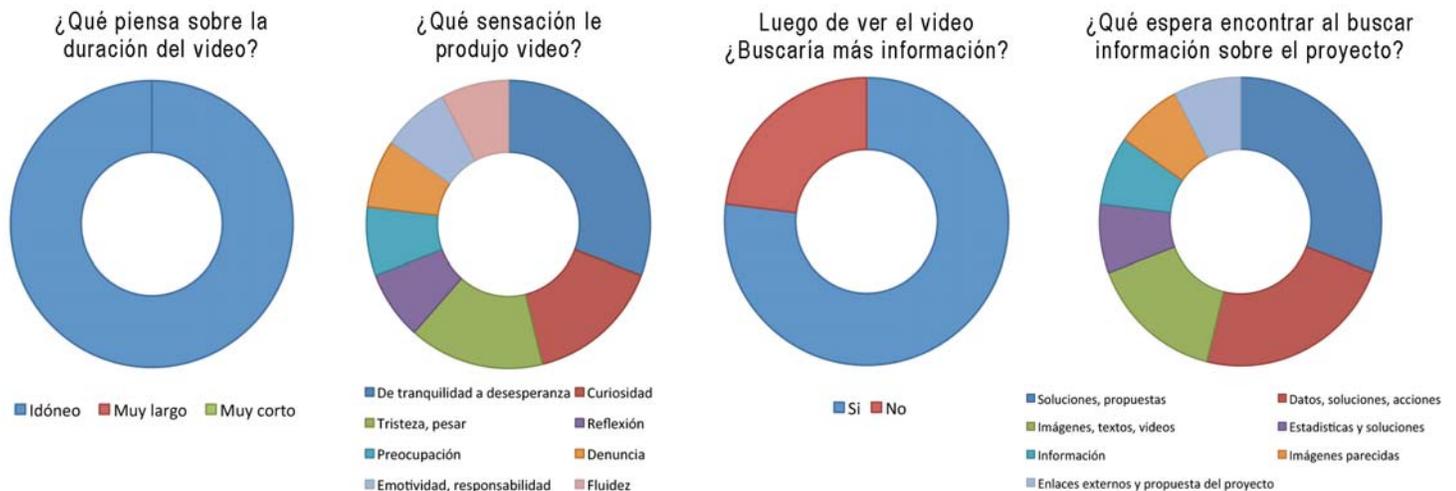
Tabla 2. Encuesta sobre la obra “Cadena de consumo”.



discursiva fue el utilizar una narrativa no-verbal, con el objetivo de crear empatía e interés con imágenes que generen sensaciones y a la vez apelar a la persuasión de la imagen-sonido para crear reflexión ante el problema tratado. La obra fue realizada utilizando principios de la *artesanía audiovisual*, en este caso específico, con el reciclaje de música e imágenes que no utilicé en mi película *Yakuaya* (2012). Más allá de la obra realizada, para el experimento se utilizó una metodología cuantitativa, con el objetivo de medir la pertinencia o no del lenguaje discursivo utilizado. Se realizó una encuesta dirigida a un público objetivo de ciencias sociales y humanidades [Tablas 2-3].

Los resultados de la encuesta confirmaron que, debido a la tendencia actual de visualización de videos efímeros, la duración de un minuto y medio es propicia para una propuesta de éstas características. El interés que generan videos de corta duración puede promover el enlace virtual a sistemas de información más complejos. Además, dio pauta de que la *interferencia cultural* y la *contrapublicidad* son propuestas que no solo se enmarcan en lo contracultural, sino que pueden funcionar a diversos niveles socio-culturales.

Tabla 3. Encuesta sobre la obra “Cadena de consumo”.



Retomando lo expuesto en el apartado 1.4. *Semiacapitalismo y sociedad de consumo*, existen espacios coaptados por la mercantilización de la imagen, la cual ha consolidado al sistema capitalista a través del lenguaje publicitario. Se ha generado una idolatría a la imagen-espectáculo. “El espectáculo no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes” (Debord 2003, 38).

Un tercer ejercicio experimental, se dio en la asignatura *sonoro-visual* con el Mtro. Edgar Olvera Yerena, con el objetivo de conceptualizar y experimentar con nuevos formatos relacionados con lo visual, específicamente lo que respecta al *cine expandido*, al *live cinema* y el *video mapping*. Estos formatos, dentro de los modos de exhibición, podrían insertarse dentro del campo del post espectáculo, y en los modos de realización, dentro de la producción colectiva y colaborativa. En este sentido, gran parte de la asignatura estuvo orientada a trabajar junto a las compañeras y compañeros en creaciones colectivas y colaborativas de una manera horizontal y fluida. Al trabajar con diversas manos, tanto lo sonoro como lo visual, las posibilidades creativas se expanden y el acto en vivo se

Imágenes 10 – 11. *Cinema en vivo*.



enriquece. A diferencia de una proyección común de cine o video en la que existe una linealidad, la creación de visualidad en un acto en vivo tiene formas no lineales en cuanto a lo narrativo.

Las cualidades de exhibición que brindan el *live cinema*, el *video mapping*, y el *cinema expandido* posibilitan nuevos horizontes para la distribución audiovisual. Estos medios permiten romper con la narrativa lineal intrínseca del video tradicional. Además, posibilitan un acercamiento sensorial por parte del receptor, al estar inmersos en lo espectacular como forma de proyección. También, al ser presentados en vivo, permiten una interacción entre músicos, videoastas y espectadores, incrementando las posibilidades de creación colaborativa entorno a los modos de realización audiovisual. En los ejercicios realizados, se procuró mantener formatos cinematográficos, con el objetivo de agenciar una estética que de cuenta de una historia narrativa. La experimentación y conceptualización visual realizada en la asignatura condujo a expandir las posibilidades entorno a nuevas formas de exhibición, permitiendo afirmar en la práctica temas teóricos, que dan cuenta que el espectáculo y la interferencia cultural logran una gran aceptación por parte del público receptor.

En términos generales, la *interferencia cultural* y la *contrapublicidad* tratan de transformar la información generada por la publicidad, invirtiendo su mensaje, en términos críticos ante el sistema de consumo.

²⁰ Video disponible en: <https://peertube.social/videos/watch/acea488e-36ff-4f62-903f-cfcb0c767701>

Los lenguajes, la comunicación, se entendían ahora como un organismo complejo, y su papel político y transformador recaía ya no sólo en el mensaje o en su canal, sino también en nuevos y sugerentes elementos como el signo comunicativo, átomo omnipresente que asocia significante y significado en cualquier lenguaje, ya sea en un idioma o en el incipiente vocabulario callejero de los graffiteros. [...] Artistas y movimientos sociales experimentan con espacios lúdico-reivindicativos y con la idea de formas de expresión que no sólo acompañen las transformaciones sociales, sino que también las generen. (Fernández *et al* 2009, 9).

La infósfera está recargada de discursos publicitarios que fomentan el hiperconsumo, mediante el fetichismo de la mercancía, que eclipsa la explotación social y ambiental en la producción de productos de hiperconsumo. En este sentido se “revela que entre lo visible y lo legible existe una relación de negación e interdicción, una sede donde el poder, el deseo y el conocimiento convergen en las estrategias de la representación” (Mitchell 2009, 77). El concepto de *Detourment* [desviación] acuñado por el crítico de la sociedad del espectáculo, Guy Debord, hace referencia a que un producto comunicativo puede ser intervenido y modificado, con la intención de desviar la atención hacia la crítica del mismo. En palabras de Roland Barthes “¿Acaso la mejor subversión no es la de alterar los códigos, en vez de destruirlos?” (Cabello 2006, 1).

CAPÍTULO 3

ESTRATEGIAS PARA EL VIDEO SOCIAL

La artesanía es como pintar algo que nace de ti, de tus ideas. A mi manera de ver, el cine es una forma de expresión de imagen y sonido. Me inspira mucho ver cómo se pueden plasmar y acomodar imágenes. Me divierte. Hacer imágenes con la cámara es más fácil y rápido que sobre tela.

Teófila Palafox

El presente trabajo de investigación, más allá de cuestionar los modos de producción hegemónicos y de analizar propuestas alternativas, tiene la intención de proponer estrategias de realización y difusión de contenidos audiovisuales, tácticas que puedan ser utilizadas y replicadas por parte de colectividades en sus prácticas sociales. Este capítulo tiene dos objetivos teórico-prácticos: aportar a la teoría audiovisual con tres términos conceptuales que surgieron en el desarrollo de la investigación, y la producción interdisciplinar de diversos aspectos prácticos, que dan sustento práctico a esta investigación.



Figura 16. Estructura del tercer capítulo.

El tercer capítulo está dividido en dos módulos generales y tres específicos [Figura 16]. En el primero, se plantea la metodología y objetivos de la *Caja de herramientas audiovisuales*, la cual se alimenta de lo expuesto en el segundo capítulo, y además, propone nuevos ejes teórico-prácticos: por un lado, el concepto de *historias colaborativas*, aborda metodologías de creación y realización colectiva; por otro lado, se plantea métodos para la realización audiovisual con recursos limitados, agrupados bajo el término de *artesanía audiovisual*; por último, el concepto de *difusión-acción colaborativa*, trata de dilucidar un camino de difusión transdisciplinar, que pueda aportar a que se generen cambios sociales concretos. El segundo módulo general, trata de llevar la teoría a la praxis, mediante la conceptualización, realización y análisis de dos talleres de formación audiovisual, planteados en el marco de esta tesis, los cuales permitieron medir cualitativamente los alcances y pertinencia de las metodologías propuestas.

3.1. CAJA DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

La *Caja de herramientas audiovisuales* [CHA] se concibe como una serie de estrategias rizomáticas cíclicas [Figura 22], dirigidas a personas y colectivos que tengan interés de realizar video narrativo con objetivos de cambio social. “*Rizoma* puede ser una estrategia artística que se propone en una exposición, diálogos *in situ*, y talleres o bien en una estructura que apuesta por la unión bajo la amistad y el sentido de la cooperación, la equidistancia y la red oculta y expuesta” (Rincón *en* Deleuze y Guattari 2016, 10).

La CHA consiste en, la intersección de los modos de producción alternativos, analizados en el segundo capítulo, con las metodologías teórico-prácticas propuestas en los apartados 3.2, 3.3 y 3.4. La intención es plantear principios básicos para la producción colaborativa de cine y video, con el uso de herramientas libres, abiertas y apropiadas [Imagen 12]. La CHA pretende contribuir y promover el uso de la narración audiovisual como aporte a procesos sociales, proporcionando estrategias que puedan, eventualmente, devenir en cambios sociales concretos.



Imagen 12. Caja de herramientas audiovisuales.

Uno de los principios de la CHA es la posibilidad de realizar videos de calidad con los recursos que se tengan a disposición. Es decir, fomentar la adopción de tecnologías apropiadas y al uso de éstas creativamente en procesos de trabajo colectivo. Se pretende que el componente económico no sea un impedimento para la realización de producciones audiovisuales, sino que los procesos colaborativos, horizontales, co-gestivos y de apropiación tecnológica sean los que promuevan posibilidades de producción ajenas al del cine-capital.

Otro de los principios fundamentales de la CHA es el trabajo colaborativo, mediante una serie de estrategias basadas en la producción horizontal. A pesar de que el cine y el video son disciplinas que requieren de trabajo en equipo, históricamente se ha consolidado el trabajo jerárquico e individualista. “Hay alternativas prácticas al actual *status quo* del que, no obstante, raramente nos damos cuenta, simplemente porque tales alternativas no son visibles ni creíbles para nuestras maneras de pensar” (De Sousa 2011, 18). En la CHA se promueve el uso constante de metodologías de producción colaborativa, desde la concepción de la idea hasta su difusión.

No se concibe a la CHA como un manual técnico prescriptivo, sino que propone herramientas metodológicas modulares para ser exploradas y adaptadas por parte de colectividades para la investigación-producción con procesos colaborativos. En este sentido, la CHA pretende ser moldeable y de crecimiento continuo. No se concibe como un libro cerrado o absoluto, sino que se verá enriquecida con la colaboración y práctica de colectividades, que aportarán con su conocimiento, experiencia y modificarán la CHA según consideren necesario. El objetivo es concebir una caja de herramientas en permanente construcción colaborativa, que se retroalimente de las especificidades de los

procesos como talleres, vivencias, películas, y acciones de personas y colectividades, interesadas en el video social narrativo.

No es fácil analizar procesos sociales, políticos y culturales nuevos o innovadores. Existe un riesgo real de someterlos a marcos conceptuales y analíticos viejos que son incapaces de captar su novedad [...] sólo es posible crear nuevos marcos conceptuales y analíticos sobre la base de los procesos que generan la necesidad misma de crearlos (De Sousa 2011, 20).

¿Para quién está dirigida la *Caja de herramientas audiovisuales*? La CHA está dedicada a las personas o colectivos que históricamente no han tenido acceso a herramientas para la realización audiovisual. Está dirigida tanto a noveles productores, como a personas con experiencia en el campo audiovisual que tengan la intención de usar metodologías colaborativas, con fines de carácter cultural, social, político o ecológico.

La CHA no promueve el uso audiovisual para el entretenimiento ni con complejos modos de producción. Por lo contrario, la intención de la propuesta, es promover el uso audiovisual como un arma de comunicación que aporte a procesos sociales, tanto en su proceso como en su resultado. En esta medida, está orientado a personas y colectivos que tengan el interés de usar el video narrativo, como herramienta crítica de construcción y transformación social, aportando a procesos que requieran difundir historias, acciones y propuestas desde los propios intereses personales, colectivos y comunitarios.

3.2. HISTORIAS COLABORATIVAS

En el modo tradicional de producción, el guión es la etapa en que se construye la historia que será narrada visualmente. Ahora bien, el concepto de *historias colaborativas* trata de deslindarse de la estructura lineal de escritura de guiones; por ende, propone una construcción cíclica y colaborativa en la construcción de historias, desde la concepción colectiva de la idea, la conceptualización, la realización y la reescritura en el proceso de edición. Trata de una perspectiva de discurso micropolítico, en términos autónomos, de historias para cambios sociales concretos.

Existen muchas técnicas y métodos para la construcción de historias en el papel, inclusive, algunas se reconstruyen en el proceso de edición. Más allá de hablar de procesos tradicionales de escritura de guiones, el propósito de este apartado es proponer ciertos lineamientos que aporten a la construcción de historias desde una perspectiva decolonizadora. En este sentido, se pretende introducir la terminología *historias colaborativas*, entendiéndola como una herramienta de construcción colectiva e interdisciplinar de historias, mediante procesos de trabajo colaborativo.

3.2.1. EL CERCAMIENTO DISCIPLINAR

Tanto el cine como otras manifestaciones artísticas, están sujetos a una autorreferencialidad evidente en los circuitos de festivales, salas o museos. La distancia que generan los espacios cerrados de difusión con procesos sociales no permite que, en

términos generales, haya incidencias reales que aporten a un cambio social. La probable capacidad de incidencia social que tiene el cine y el video no debe limitarse a la condición de entretenimiento en la que se le ha catalogado. En el campo audiovisual, la investigación tradicional está exenta de procesos colaborativos e interdisciplinarios. La autorreferencialidad del quehacer artístico audiovisual no ha permitido, en gran parte de los procesos, métodos de investigación fuera del propio campo disciplinar.

El arte se designa en primer lugar a sí mismo, dirigiendo constantemente la atención hacia sus propias operaciones de expresión, representación, metaforización o deconstrucción. Independientemente del «sujeto» del que trate, el arte convierte esta autorreflexividad en su rasgo distintivo o identificativo, incluso en su razón de ser (Holmes 2008, 204).

En el ámbito profesional, la tarea de escritura del guión suelen ser un trabajo individual, realizado exclusivamente por uno o pocos guionistas. En el cine de industria hollywoodense suelen ser los productores los que encargan historias a guionistas cualificados para contar narrativamente las ideas; o por otro lado, los guionistas envían sus textos a los productores, esperando si alguno de ellos se digna a leer y producir sus historias.

En la actualidad, en el cine latinoamericano de corte social, comúnmente, se maneja una lógica de cine de autor, en la que el director de la obra suele ser el guionista de la misma. En este caso, las historias no siempre son cercanas a sus creadores, los cuales tienen la facultad de crear un mundo a través de su visión del mismo. Sin embargo, comúnmente, en el modo de producción sesgadamente disciplinar, se muestran los efectos y no las

causas, es decir, las problemáticas sociales y no el origen de las mismas; al igual que en las primeras películas producidas en la región,

aparte de sentimentalizar a unos cuantos burgueses individualistas, ese cine no servía para nada. Entonces surgió la pregunta: ¿qué es lo que le interesa conocer al pueblo, puesto que es al pueblo a quien hay que dirigirse? La respuesta, entonces, era clara: al pueblo le interesará mucho más conocer cómo y por qué se produce la miseria; le interesará conocer quiénes la ocasionan; cómo y de qué manera se los puede combatir; al pueblo le interesará conocer las caras y los nombres de los esbirros, asesinos y explotadores; le interesará conocer los sistemas de explotación y sus entretelones, la verdadera historia y la verdad que sistemáticamente le fue negada; al pueblo, finalmente, le interesará conocer las causas y no los efectos (Sanjinés y Grupo Ukamau 1978, 17).

Con algunas excepciones, el cine de industria y el cine de autor, carecen de metodologías colaborativas junto a los propios sujetos de sus historias. Es común encontrar narrativas en la que los escritores conocen superficialmente el mundo donde sus historias ocurren. Esta división entre realizadores audiovisuales y sujetos representados tiende a ser negativa, debido a que se promueven estereotipos, visiones sesgadas de las problemáticas, en una realidad que se manifiesta mucho más compleja.

3.2.2. INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

Para conceptualizar las obras con una posible incidencia social, es necesario deslindarse de metodologías que ven a los actores sociales como objetos y no como sujetos. A pesar de

que innumerables producciones retratan procesos sociales, con contadas excepciones, los actores sociales están inhibidos de toda colaboración. Por estos motivos, se propone mirar hacia las metodologías de la investigación-acción participativa y la cibercultur@, como propuestas para la investigación y generación de conocimiento junto con actores sociales. “Para cierto tipo de contextos, objetivos y preguntas de investigación, no hay mejor aproximación metodológica que la de desarrollar conocimiento desde los actores involucrados en el proceso, con el fin de lograr una transformación en procesos sociales concretos” (Maass, Amozurrutia y González 2015, 137).

Desde la perspectiva de la investigación-acción participativa, “los actores sociales no son objetos de estudio sino co-participantes de un proceso constructivo de conocimiento y agentes de cambio social” (Almaguer 2013, 143). Por otro lado, la cibercultur@ trata de “integrar al mundo social local a través de sus actores sociales y sus necesidades de información, comunicación y conocimiento para ayudar a resolver problemas prácticos de las comunidades locales donde se encuentran” (Maass, Amozurrutia y González 2015, 11). En base a mi experiencia profesional, considero que muchas obras audiovisuales no conciben a sus personajes como sujetos sino como objetos, además, tampoco promueven procesos sociales. Por estos motivos, considero pertinente abordar los proyectos audiovisuales de temáticas político-sociales desde estas perspectivas de investigación-producción, tanto en su concepción, realización y difusión.

La IAP y la Cibercultur@ implican el seguimiento de eventos y de estrategias de resolución de problemas. Ambos abordan el proceso de investigación mediante ciclos iterativos de obtención de información, análisis, planeación, acciones y evaluaciones

colectivas. En ambos, el resultado deseado no es solamente la resolución de un problema práctico sino también el nuevo conocimiento/aprendizaje generado a partir del proceso de investigación/acción/reflexión paralelo que implica, por un lado, una contribución al conocimiento sobre el proceso específico a la situación seleccionada y, por otro, una contribución al conocimiento general sobre el ámbito investigado (Almaguer 2013, 140).

Históricamente, en el audiovisual hegemónico, ha permeado una tradición en la que los productores audiovisuales han retratado a personas y comunidades bajo su propia visión socio-cultural, no necesariamente acorde a las visiones de los retratados. Por otro lado, varios colectivos y comunidades han accedido a herramientas de creación audiovisual en diversos contextos, haciendo uso de las mismas para la construcción visual de sus propios imaginarios y discursos sociales.

Al igual que el inconsciente, el imaginario social debe verse como una fábrica y no como un teatro. Una trastienda de la mente colectiva en la que se producen los comportamientos y se elaboran las formas de consciencia discursiva que la sociedad pone en escena. Si se quiere actuar sobre los movimientos de la sociedad, si se quiere desarrollar un papel de transformación real, hay que trabajar en ese espacio (Berardi 2003, 124).

En la producción hegemónica, el proceso de grabar es un trabajo esquemático, encuadrado en la transcripción literal del guión. En este proceso, que algunos realizadores desafían, se produce una práctica que no permite la experimentación teórico-práctica. Los actores se dedican a repetir líneas y los técnicos a acatar las ideas del director. La deconstrucción

crítica de este proceso permite el trabajo colaborativo en varios niveles, dentro de la misma disciplina [fotografía, sonido, actuación, etc.]; y en un sentido interdisciplinar [antropología, sociología, economía política, etc.].

3.2.3. MÉTODO COLABORATIVO DIALÓGICO

La construcción de *historias colaborativas* pretende ser una herramienta que promueva el cambio social. A diferencia de metodologías clásicas de escritura de guión, para los procesos de video social considero importante identificar, de manera colectiva, cuáles son las problemáticas a tratar; detallando causas, efectos, acciones y actores involucrados para dilucidar posibles propuestas. En principio, es importante comprender a profundidad la problemática. Un ejercicio que facilita este propósito es responder a una serie de preguntas: ¿cuál es la problemática?, ¿cuál es su origen?, ¿quiénes están involucrados?, ¿cuáles son las consecuencias? (Quijano *et al* 2017, 12). A raíz de comprender mejor el problema, se empezará a dilucidar sobre diversas propuestas ante la problemática planteada [Figura 17].

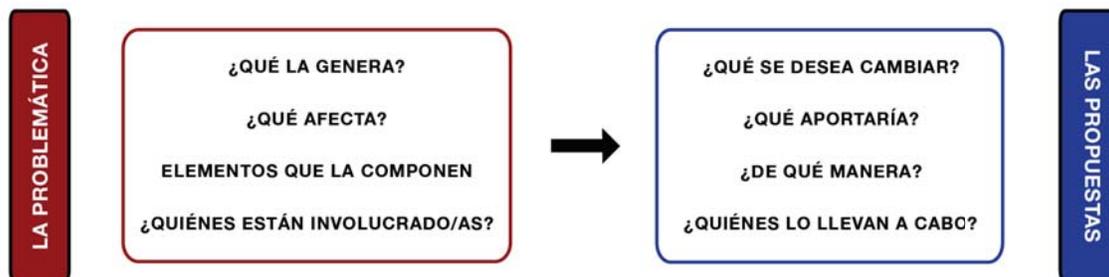


Figura 17. Problemáticas / propuestas.

La información generada se traducirá a un mapa conceptual [Figura 18] que contenga los problemas, las propuestas [o probables soluciones], los/las personajes involucrados y los recursos audiovisuales, es decir, imágenes y sonidos que representen o remitan, en términos de acciones visuales, al resto de la información generada, esto con el propósito de traducir las ideas a un lenguaje audiovisual.

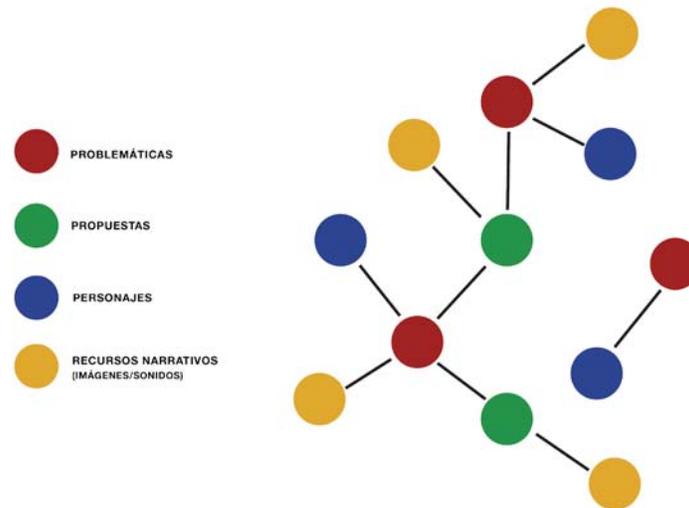


Figura 18. Esquema conceptual de creación de historias.

Posteriormente a este proceso, es necesario trasladar la información generada a un formato que permita el trabajo en video. Para este fin se propone la traslación, en primera instancia, del mapa conceptual a un formato de guión clásico [Figura 19], para posteriormente desestructurarla hacia un esquema abierto para su realización. El objetivo no es tener un guión cerrado ni lineal, sino una referencia de los giros narrativos y escenas clave que transmitan la idea general. Esta metodología de creación de guiones, fue utilizada en los

talleres de realización audiovisual desarrollados en el marco de esta tesis, cuya información detallada se encuentra en el apartado 3.5. *Laboratorio de video social*.

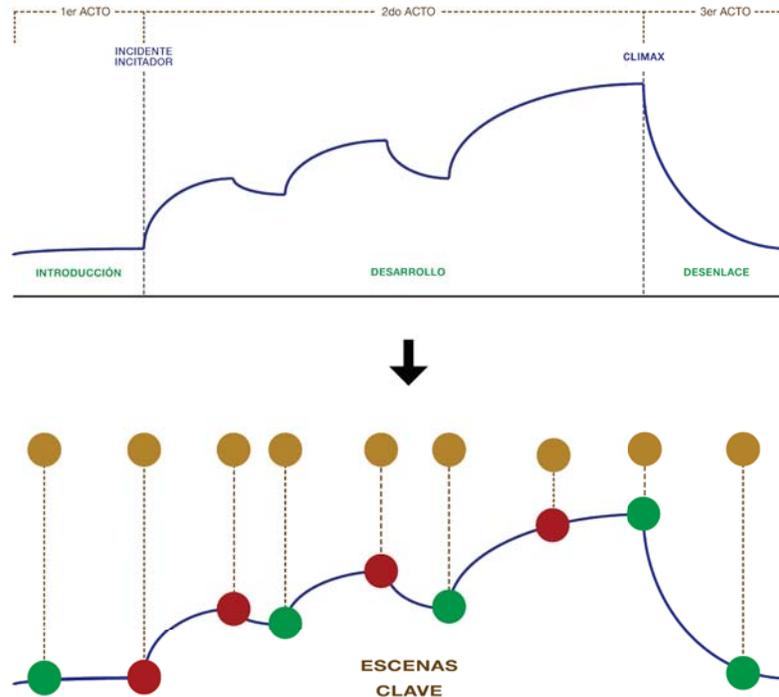


Figura 19. Traslación del mapa conceptual a estructura de guión clásico.

Revisar métodos de investigación fuera de los propiamente disciplinares, podría enriquecer el trabajo con actores sociales, ya que “requerimos un tipo de investigación interdisciplinaria que contribuya a *construir* estrategias pertinentes de análisis para fortalecer procesos de transformación social” (Almaguer 2013, 131). La estrategia de creación de historias colaborativas con procesos interdisciplinares, pretende ser una

herramientas decolonizadora en el proceso de investigación y construcción de conocimiento.

La construcción colectiva de historias requiere de metodologías colaborativas en la concepción, realización, edición y difusión de historias. Ya sean obras de género documental o de ficción, cinematográficas o de videoarte, considero que la colaboración activa de diversos actores sociales, dentro de los procesos del video social, es fundamental para la construcción de historias con una visión desde los sujetos, que transitan de ser retratados a creadores del discurso de su propia identidad visual.

3.3. ARTESANÍA AUDIOVISUAL Y TECNOPOLÍTICA

3.3.1. TECNOPOLÍTICA APROPIADA Y DESOBEDIENTE

A partir de la década de los sesenta y setenta aparecen una serie de movimientos que cuestionan el uso de la tecnología y proponen su aplicación para la solución de problemas a necesidades básicas. El economista alemán Fritz Schumacher escribe en 1973 el análisis económico *Lo pequeño es hermoso, economía como si la gente importara* (2011), en el cuál criticó el uso de la tecnología convencional, señalando su fracaso para adaptarse a escalas pequeñas de producción y fuentes locales de materiales, así como la importación y selección de maquinaria y tecnología inadecuada a las condiciones socio-culturales locales.

Estos antecedentes dieron paso a la utilización del término *tecnologías apropiadas*, que según la Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial [ONUDI] es “la tecnología que más contribuye a los objetivos económicos, sociales y del medio ambiente, teniendo en cuenta las metas del desarrollo, los recursos disponibles y las condiciones de aplicación en cada país” (Alvarado 1980, 33). Lo que para Schumacher se traduce en,

la autosuficiencia endógena mediante la participación social, la producción a pequeña escala, el bajo costo de producción y mantenimiento, el empoderamiento de los usuarios, la descentralización de la tecnología, la armonía con el medio ambiente y el trabajo creativo (Ortiz *et al* 2014, 12).

El definir a una tecnología como apropiada conlleva una doble nomenclatura. Por un lado, refiere a que cierta tecnología es la conveniente a utilizarse en determinadas circunstancias y contextos. Por otro lado, refiere a hacer algo propio de alguien, es decir, que la persona o colectividad que aplique la tecnología la hace suya, la personaliza adquiriendo las destrezas para su uso, adaptación y modificación.

En este mismo sentido, otro concepto pertinente es la *desobediencia tecnológica*, término acuñado por el cubano Ernesto Oroza, quien hizo una recopilación sobre iniciativas para crear, modificar y proponer tecnologías para su uso cotidiano, mostrando la creatividad de los cubanos ante la dificultad para adquirir tecnologías posteriormente al bloqueo que sufrió la isla. La premisa es que, si no puedes adquirir la tecnología necesaria, la puedes fabricar o adecuar a tus necesidades. El compendio realizado por Oroza se materializó en la publicación titulada *Con nuestros propios esfuerzos* (1992).

Tanto las *tecnologías apropiadas* como la *desobediencia tecnológica* pueden transferirse al campo de la realización audiovisual, particularmente en circunstancias donde la falta de recursos ha limitado el acceso a la información y las tecnologías para la realización de videos. Ambos conceptos se insertan en la crítica tecnopolítica y promueven la democratización tecnológica, lo cual es la base del siguiente apartado.

3.3.2. ARTESANÍA AUDIOVISUAL

Entendemos a la *artesanía audiovisual* como aquella que hace uso de los recursos tecnológicos disponibles en determinado contexto social, económico, político, etc; y que son apropiados por parte de personas o colectividades, para usarlos como dispositivos críticos y tecnopolíticos, en el desarrollo de modos de producción alternativos y en la construcción de lenguajes audiovisuales.

La demarcación entre arte y artesanía, basada en la identificación del arte con un "concepto unitario" que continúa platónicamente haciendo de los objetos artísticos el reflejo de la idea de arte, mientras "lo artesanal no parece tener un demiurgo propio y existe sólo confinado a su materialidad". Sin la de-construcción de lo que el concepto de arte presupone será difícil que la valoración de lo artesanal no acabe haciendo de su diferencia un pretexto para valorizar el "verdadero" arte, sirviendo más allá de sus intenciones a la dominación cultural y social (Martín-Barbero 1991, 208).

Los procesos tradicionales de creación audiovisual se pueden dividir en cuatro fases: preproducción, producción, postproducción y distribución. Por el contrario, en esta tesis

propongo el uso cíclico de las etapas de realización, que eliminan la noción temporal lineal, hacia una práctica de los procesos en un bucle circular [Figura 22], acorde con el tiempo no lineal de casi todos los pueblos originarios de Latinoamérica.

Cada una de las etapas rizomáticas se puede concebir mediante el uso de tecnologías apropiadas para su realización. En este apartado no voy a entrar en cuestiones técnicas específicas de cada etapa, sino a exponer un abanico de posibilidades desde las que se puede trabajar desde una perspectiva decolonizadora del audiovisual. En este sentido, propongo remplazar el término *producción* por *realización*, ya que el primer término encierra, históricamente, una concepción mercantil compleja, de la cual queremos desprendernos hacia otras prácticas económicas.

Un objetivo de la *artesanía audiovisual* es desligarse de los años de financiamiento que supone hacer una película. En este sentido, se opta por otras prácticas económicas, de igualdad salarial entre los colaboradores y reducción de presupuesto en las herramientas tecnológicas. Para la realización audiovisual el componente tecnológico juega un papel significativo. A diferencia de otros medios de expresión, la realización de video requiere de varios componentes tecnológicos para su creación. El celuloide y el video tuvieron su evolución paulatina durante un siglo. La cámara, el soporte principal para la creación audiovisual, ha variado enormemente: de grandes, pesadas y costosas; a pequeñas, livianas y relativamente económicas.

Existieron diversas herramientas tecnológicas que permitieron realizar audiovisual con pocos recursos. La llegada, en 1965, del formato Súper 8 [pequeño y económico para filmar en celuloide] y posteriormente el video casero, en 1975, permitieron el acceso a los medios tecnológicos por parte de individuos y colectividades. “Llegó entonces una de las

herramientas tecnológicas que cambiaría radicalmente la producción, tanto de materiales audiovisuales con salida de televisión, como el registro de imágenes familiares y cotidianas: el video” (Gumucio *et al* 2014, 380).

Las distancias económicas entre filmar en celuloide y grabar en cámaras de video permitieron a diversas personas y colectivos realizar contenidos audiovisuales; de ésta manera, el cine comunitario, el cine de guerrilla y el videoarte tuvieron su auge. Hasta la llegada del Súper 8 y el video casero, era difícil costear equipos de producción. Si bien, desde el nacimiento del cine, la posibilidad de producir audiovisual ha estado reservada para pocos, con las capacidades adquisitivas de costear los equipos de producción, desde la masificación del video esa tendencia se ha revertido paulatinamente.

Encuentro dos fechas recientes en las que se genera una ruptura que permite el acceso a la tecnología para la realización audiovisual con pocos recursos. La primera, el cambio del milenio trajo consigo la evolución de las cámaras D-SLR, las cuales permitieron grabar con calidad a un costo mucho menor que filmar en celuloide. Con el desarrollo tecnológico de las cámaras D-SLR, la calidad de los contenidos independientes empezó a competir, o asimilar, a su predecesor el celuloide.

El segundo momento se da en la última década, tiempo en el cual el rápido desarrollo de los teléfonos inteligentes con cámaras incorporadas han hecho de cada persona un videógrafo en potencia. Actualmente el panorama es amplio, a tal punto de que existen producciones cinematográficas realizadas con teléfonos celulares; en el cine comercial han aparecido películas que desafían los modelos tradicionales de producción apostando con esta tecnología.

En la actualidad muchos tenemos una cámara en nuestros bolsillos, lo que permite tener una herramienta de creación audiovisual al alcance de nuestras manos. Teléfonos celulares y tabletas abundan por doquier, con cámaras de calidad variable y a costos cada vez mas accesibles. Lo mencionado era impensable hace algunas décadas, transformando a los consumidores de medios digitales en prosumidores audiovisuales. Lamentablemente, el reiterado uso narcisista de la tecnología, está opacando el potencial que podría llegar a tener.

La ruptura tecnológica trajo consecuencias en la proliferación de contenidos audiovisuales de calidad con bajos presupuestos, cambiando drásticamente el panorama en cuanto a modos de producción alternativa. Las tecnologías apropiadas pueden producir democratización tecnológica, que a su vez lograría que los receptores, antes agentes pasivos, puedan ser realizadores de obras audiovisuales, afectando directamente a los modos de producción. [Figura 20].

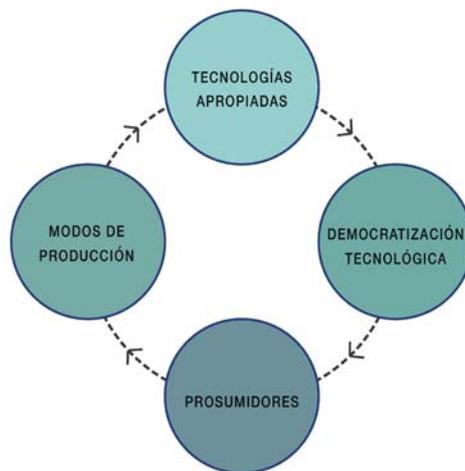


Figura 20. Implicaciones tecnopolíticas.

La errónea concepción de que entre más caro y nuevo mejor resultado, corresponde a las tendencias y condiciones del mercado, más no a una aplicación apropiada de la tecnología. Las posibilidades tecnológicas y humano creativas del cine y video con pocos recursos abarcan desde la manera en que se presupuesta, hasta la forma de distribuirlo. “La Política de la Colectividad que enunciamos es una concepción que busca abrir el camino para una nueva organización del sistema del cine y el audiovisual, que remueva sus formas y libere sus modelos productivos” (Tudurí 2012, 87). Entender que el audiovisual nace principalmente desde la creatividad, y la forma en que esta se aplica en determinadas condiciones, es el punto de partida de la *artesanía audiovisual*.

Comúnmente, una de las diferencias estéticas entre el cine de pocos recursos con la cinematografía industrial es lo que llaman el *valor de producción*, refiriéndose a los componentes utilizados para dotar de movimiento, iluminación y otros artefactos en la realización cinematográfica. Para el audiovisual independiente y el cine comunitario es poco probable acceder a estos costosos recursos. Sin embargo, la *artesanía audiovisual* propone mirar hacia las filosofías y conceptos como *Hazlo tú mismo*, *Hagámoslo nosotros mismos* (Aguilar, 2018), *DIWO [Do It With Others]* y al movimiento *Maker*, como opciones críticas hacia la construcción de artefactos móviles para la realización audiovisual. Herramientas como rieles, grúas, estabilizadores, luces y tripies, son accesibles de manufacturar, posibilitando añadir un componente estético a la creación audiovisual independiente. Con esto, la calidad de la obra audiovisual no queda supeditada a un tema presupuestal.

En cuanto al diseño colaborativo de artefactos, existen varias fuentes en internet con comunidades²¹ en permanente intercambio de aparatos de diseño abierto y colaborativo para prototipos y piezas finales; promoviendo una cultura colaborativa de compartición de conocimiento e información. Personas y colectividades hacen uso de cientos de diseños libres y modelos previamente desarrollados disponibles en internet, y a la vez comparten sus creaciones y modificaciones, generando una tendencia de diseño democrático y colaborativo.

Otra tecnología que está en expansión, y que en los próximos años contribuiría a la democratización tecnológica, es la impresión 3D mediante el diseño asistido por computadora. A pesar de que son herramientas nuevas y aparentemente complejas, las posibilidades emancipatorias de desarrollar piezas específicas, proveerán de posibilidades infinitas para la experimentación. A diferencia de los costos elevados de las impresoras 3D privativas, existen impresoras de código abierto, por ejemplo la *Prusa i3*²², que pueden ser ensambladas por uno mismo a un costo moderado.

3.3.3. EXPERIMENTACIONES LIBRES

Este apartado describirá la experiencia personal en procesos de manufactura de accesorios electromecánicos elaborados en el transcurso de la maestría. Trabajé en el diseño y fabricación de diversos equipos, con la intención de medir la factibilidad de su manufactura. Los altos costos de compra o renta de accesorios para grabar, me han

²¹ Se recomienda revisar: <http://www.thingiverse.com>

²² Más información en: <https://www.prusa3d.com>

motivado a la experimentación y elaboración de aparatos desde hace 15 años. Los resultados de dichas experimentaciones fueron variables. Lo que me llevó, en los desarrollos que voy a exponer a continuación, a apoyarme en personas de diversos conocimientos e investigar en otras disciplinas, como el diseño industrial, la mecánica o la electrónica; concluyendo que es necesaria una perspectiva interdisciplinar. Los ejercicios prácticos que voy a describir fueron realizados paralelamente a la investigación conceptual planteada en esta tesis. Este apartado está dedicado a la memoria de Fabián Contreras [+], compañero al que le arrebataron la vida trágicamente; agradezco su amistad y tiempo compartido en el diseño y creación de piezas mecánicas.

Rieles y Fierros

La elaboración de fierros, como comúnmente se conoce a las rieles, plumas, grúas o demás artefactos, es una tarea de diseño mecánico. En el principio de la maestría, realicé un

Imágenes 13 - 14. *Proceso de manufactura de riel.*



prototipo con materiales caseros, que lo utilicé en la elaboración del video experimental *Huella* [Imagen 9]. Paralelamente, Fabián Contreras había realizado el diseño y manufactura de una riel con resultados similares a los industriales. Le propuse trabajar en otros diseños y realizamos un nuevo prototipo.

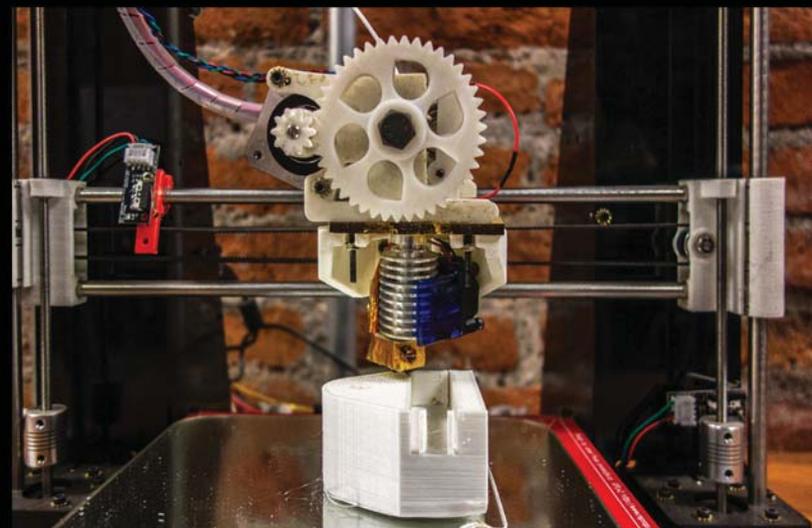
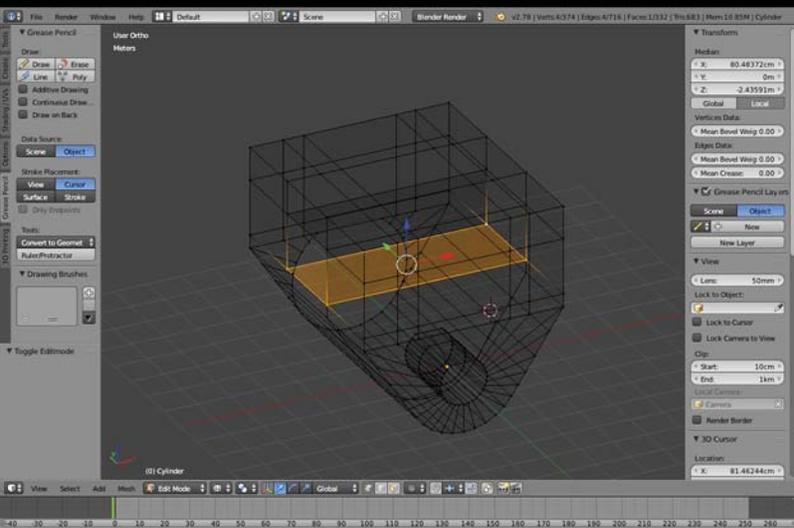
El objetivo era realizar una riel modular, con tubos de 1 metro que se acoplen unos a otros, con el propósito de tener una longitud total de 4 metros de riel [Imagen 14]; esto con el objetivo de tener una gran longitud de riel y que pueda ser fácilmente transportable. El carro de soporte lo construimos con placas y perfiles metálicos, adaptados a 8 baleros que se deslizaban sobre 2 tubos [Imagen 13]. Al utilizar tubos huecos que permitan hacer el acople entre las partes, la riel perdió rigidez y se doblaba, haciendo que el soporte de la cámara tienda a caerse. Concluimos que lo mejor era utilizar 2 perfiles de aluminio que permitan rigidez y que se acoplen perfectamente a los baleros del carro. Lamentablemente, el proceso se vio interrumpido por los lamentables sucesos.

Diseño e Impresión 3D

En los últimos años, me puse a la tarea de aprender bases de modelado y animación 3D. A la par, descubrí la comunidad virtual *thingiverse*, la cual acoge la colaboración abierta de diseños para múltiples propósitos. Esto, me llevó a incursionar en el diseño tridimensional asistido por computadora, realizando y adaptando piezas mediante el *software libre Blender* [Imagen 15]. La intención fue manufacturar piezas específicas, que no fueran posible realizarlas en metal u otro soporte; concluyendo que la nueva tecnología de impresión 3D puede ser una alternativa para realizar piezas de estas características.

Al ser piezas finales para soporte mecánico requieren ser rígidas, sólidas y resistentes. Realicé la impresión 3D en dos sitios específicos: en el laboratorio del Grupo de Investigación Acción Interdisciplinaria de Arte y Entorno [GIAE_] en la unidad de posgrado de la UNAM, y en la Fábrica Digital El Rule [Imagen 16]. Primero experimenté con el filamento PLA [Polylactic Acid], posteriormente imprimí piezas con el filamento ABS [Acrylonitrile Butadiene Styrene]. Tras varias experimentaciones, percibí que ambos materiales podrían funcionar para piezas mecánicas. No obstante, se requieren más pruebas en cuanto a densidad de impresión, para determinar que material es el idóneo a utilizar para piezas finales de soporte mecánico [aunque diversos estudios demuestran que el ABS es un material más resistente]. En cierta medida, el trabajo que he realizando en esta área requiere de más experimentaciones hasta llegar a resultados óptimos. Aún así, considero que existe mucho potencial, para el área de la manufactura de aparatos, en la tecnología de diseño e impresión 3D.

Imágenes 15 - 16. Proceso de diseño e impresión 3D.



Microcontrolador y programación

Arduino es un microcontrolador que tiene dos características principales: es de código abierto y tiene un lenguaje de programación bastante accesible. Basado en estos principios, me sumé a la tarea de aprender las bases de programación con *Arduino*, con el propósito de manufacturar y programar un aparato que permita realizar *timelapse* en movimiento. El aparato mencionado conlleva componentes de programación electromecánica, motivo por el cual, el uso del microcontrolador *Arduino* es idóneo para la experimentación.

Utilicé motores a pasos de segunda mano y aprendí principios básicos de electrónica para conectar los motores a la placa de *Arduino* [Imagen 18]. El aprendizaje de programación del microcontrolador tomó algunas semanas; a pesar de ser un proceso de programación no complejo, requiere de un conocimiento base para ponerlo en práctica [Imagen 17]. Con la programación se logró tener control de la cantidad de movimiento y su respectivo tiempo de espera entre cada movimiento. El trabajo realizado pretende

Imágenes 17 - 18. Proceso de programación en *Arduino*.

```
Sensor_y_led
int pinRojo = 9;
int pinVerde = 10;
int pinAzul = 11;
int pinPir = 4;
int lecturaPir = 0;
int cuenta = 0;
int cuentaEvento = 0;

void setup() {
  pinMode(pinPir, INPUT);
  pinMode(pinRojo, OUTPUT);
  pinMode(pinVerde, OUTPUT);
  pinMode(pinAzul, OUTPUT);
  Serial.begin(9600); //Bauds
  Serial.println("Hola");
  delay(1000);
}

void loop() {
  //lectura del sensor PIR
  lecturaPir = digitalRead(pinPir);
  Serial.print("PIR: ");
  Serial.print(lecturaPir);
  Serial.print(" cuenta");
  Serial.println(cuenta);
  Serial.print(" persona: ");
  Serial.println(cuentaEvento);
  // digitalWrite(pinRojo, lecturaPir);
  if(lecturaPir == 0) {
    cuenta = cuenta +1;
  }
}

Sensor_y_piezo
int pinRojo = 9;
int pinVerde = 10;
int pinAzul = 11;
int lecturaTOUCH = 0;
int lecturaPIEZO = 0;

void setup() {
  pinMode(pinTouch, INPUT);
  pinMode(pinRojo, OUTPUT);
  pinMode(pinVerde, OUTPUT);
  pinMode(pinAzul, OUTPUT);
  Serial.begin(9600); //Bauds
}

void loop() {
  lecturaTOUCH = digitalRead(pinTouch);
  lecturaPIEZO = analogRead(A0);
  Serial.print("TOUCH: ");
  Serial.println(lecturaTOUCH);
  Serial.print(" Piezo: ");
  Serial.println(lecturaPIEZO);
}

Motor_Pasos_1
#include <Stepper.h>

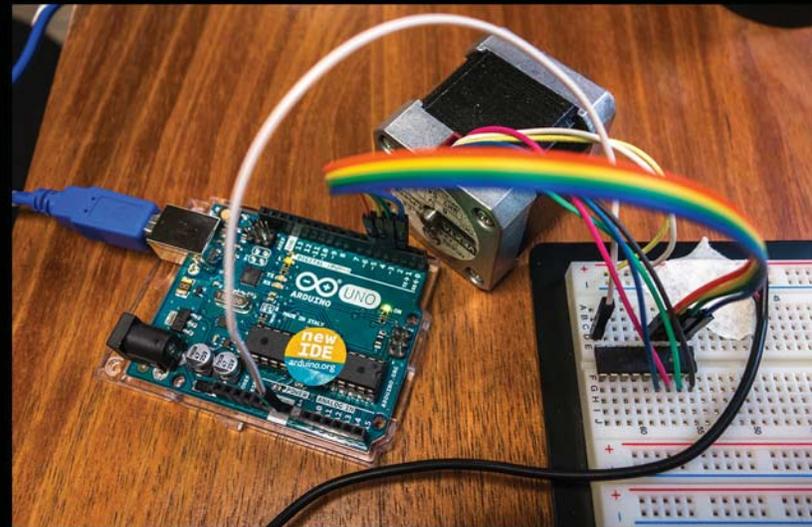
int pasos=200;
int A=2;
int B=3;
int C=4;
int D=5;

int lectura=0;
int lectura2=0;
int tiempospera=0;

Stepper motor (pasos,A,B,C,D);

void setup() {
  motor.setSpeed(30);
  Serial.begin (9600);
}

void loop() {
  lectura= analogRead(A0);
  lectura2= analogRead(A1);
  Serial.print("pasos: ");
  Serial.println(lectura);
  Serial.print(" tiempo: ");
  Serial.println(tiempospera);
}
```



juntarse con las experimentaciones mecánicas de la fabricación de la riel y la impresión de piezas 3D.

Óptica de tercera mano

Es común pensar que la calidad fotográfica está supeditada a la cámara que se utilice. Sin embargo, gran parte de la calidad fotográfica se debe a las características de los lentes que se utilicen. Existen dos motivos para preferir lentes antiguos sobre los modernos. Por un lado, la óptica que se emplea para la realización cinematográfica es altamente costosa; y por otro, la óptica que se suele usar en las cámaras más comunes [D-SLR o Mirrorless] son fabricadas para la fotografía, mas que para el video. Estos lentes, al tener un enfoque automático, se vuelven más complejos de manufacturar, sacrificando su calidad óptica y subiendo sus costos. Para la realización de video no es necesario tener estas características, por lo que una opción muy atractiva es la de regresar a ver a los lentes antiguos, muchos de ellos en desuso.

Imágenes 19 - 20. Lentes Krasnogorsk adaptados a una cámara Blackmagic Pocket.



En trabajos anteriores, ya había utilizado lentes de antiguas generaciones con excelentes resultados. En este año fui invitado a realizar la cinefotografía de la película documental titulada *La cuenca de los ríos de piedra*. Para este proyecto decidimos utilizar lentes *Krasnogorsk*, de fabricación rusa producidos en la década de los setenta [Imagen 19]. Esta decisión fue tomada, en parte por un tema presupuestal, y en parte por un tema práctico y estético. Los lentes mencionados, además de ser extremadamente económicos [estaban empolvados y embodegados hace cuarenta años], se podían adaptar perfectamente al sensor micro 4/3 de la cámara que utilizamos, la *Blackmagic Pocket* [Imagen 20]. Por otro lado, al ser una óptica antigua, tiene un halo que dota de una estética particular a la imagen, dando una sensación de vejez, lo cual aportó a la temática de la película. La decisión recursiva de utilizar este tipo de óptica, aportó en lo presupuestal y en el resultado de la imagen final.

3.4. DIFUSIÓN ACCIÓN COLABORATIVA

La difusión de contenidos alternativos es una etapa que conlleva varios retos en el quehacer audiovisual, debido en gran parte a los monopolios creados por medios hegemónicos como televisoras, festivales de cine y demás circuitos cerrados de exhibición²³. “Si el propio cine latinoamericano de autor enfrenta serios problemas para llegar a las pantallas de la región, más aún aquel que resulta de procesos de participación colectiva” (Gumucio *et al* 2014, 17). Existen películas y obras audiovisuales que tienen la

²³ En referencia al apartado 1.3. *Embudo de distribución*.

cualidad de generar reflexión en los espectadores. No obstante, pocas son las que contribuyen con cambios concretos en grupos sociales, por lo cual “nos hace replantearnos los usos estratégicos y tácticos de signos, símbolos, mitos y fantasías.” (Boyd y Mitchell 2016, 123).

Con el internet, la compartición de archivos facilitó en cierta medida el trabajo de difundir contenidos audiovisuales. Sin embargo, las obras exhibidas en la red se difuminan ante el internet comercial que sumergió a la web en una telaraña infinita de publicidad. “La obra maestra lingüística del capital está en la publicidad, en un flujo de enunciados desvinculados de cualquier pretensión de verdad y, precisamente por eso, capaces de crear sugerencias, de construir mundos ficticios, de capturar el deseo social, de movilizarlo y explotarlo” (Berardi, 2003, 59). Gran cantidad de obras audiovisuales con potencial de incidir en cambios sociales concretos se desvanecen en la web, ya sea por el desvío del marketing o por la cualidad efímera de la red.

Ante el complejo embudo de distribución de contenidos, es importante repensar los modos de distribución y exhibición audiovisual; tomando en cuenta la inclusión de los propios actores sociales, con el fin de que las obras difundidas promuevan prácticas sociales críticas.

Es el cine el que debe adaptarse a la dinámica social de un mundo audiovisual sin restricciones y no al revés. Es él quien debe repensar sus métodos de producción para una sociedad que trabaja cada vez más colaborativamente y en abierto, pueda valerse del cine para atender las necesidades de la población (Tudurí 2012, 98).

3.4.1. RED COLABORATIVA TRANSDISCIPLINAR

Para la difusión de obras alternativas, que no se insertan en canales tradicionales, una estrategia es la de concebir la distribución de contenidos con una naturaleza transmedial, difundida mediante una red colaborativa. “La noción de transversalidad [...] nos ayuda a teorizar los agenciamientos heterogéneos que conectan actores y recursos del circuito artístico con proyectos y experimentos que no se agotan en el interior de dicho circuito, sino que se extienden hacia otros lugares” (Holmes 2008, 211). Es necesario que la obra audiovisual salga de un circuito cerrado de difusión hacia el mundo exterior, y que a su vez la reflexión generada dirija el interés a una red de soluciones que podrían, eventualmente, fomentar acciones concretas. En este sentido, se propone la siguiente estrategia dialógica: colaboración – reflexión – red – acción concreta.

Al intentar un adentramiento en el diálogo, como fenómeno humano, se nos revela la palabra: de la cual podemos decir que es el diálogo mismo [...] Esta búsqueda nos lleva a sorprender en ella dos dimensiones –acción y reflexión- en tal forma solidarias, y en una interacción tan radical que, sacrificada, aunque en parte, una de ellas, se resiente inmediatamente la otra. No hay palabra verdadera que no sea una unión inquebrantable entre acción y reflexión y, por ende, que no sea praxis. De ahí que decir la palabra verdadera sea transformar el mundo [...] dado que no hay denuncia verdadera sin compromiso de transformación, ni compromiso sin acción (Freire 1970, 70).

La creación de una red de difusión es una estrategia que permitiría una proximidad con colaboradores y agentes de cambio. La creación conjunta de canales de comunicación

incorpora diversas voces, sin centralizar el conocimiento y la información. “Además de ser un modelo estético, la creación colectiva es, sobre todo, un posicionamiento ético en relación a la función de internet en el desarrollo y distribución de la cultura” (Casacuberta, 2005, 81). La importancia de construir una red colaborativa, como complemento o naturaleza misma de la obra, podría tener como consecuencia la incidencia del audiovisual en generar cambios sociales.

Existen varias plataformas con narrativas digitales, una de ellas es el *documental web*, el cual es un medio relativamente nuevo y en expansión. Sus límites, potencialidades y teorías están en construcción. En este medio interactivo no existe un principio o un fin, la linealidad narrativa se quiebra. Existen múltiples líneas narrativas que se entrecruzan según los intereses del público, el cual pasa de ser espectador a participe en las decisiones narrativas visualizadas. Se puede concebir al *documental web* como un conjunto de pequeñas unidades narrativas. Cada una de estas micro películas componen un todo, con la singularidad de que a la vez se contienen a sí mismas. Es un medio emergente que tienen la particularidad de fragmentar, en una dimensión temporal, la narración lineal convencional; incluyendo un proceso participativo del espectador, y en el caso de proyectos colaborativos, consigue desdibujar la noción de autoría.

Más allá del mero documento de autor, el *documental web* podría permitir la construcción de una red colaborativa de diversos agentes, construyendo soluciones desde la colectividad. “Salvo contadas ocasiones y experiencias, el cine nunca ha ofrecido «políticas de participación social» en su fabricación y gestión” (Tudurí 2012, 87). La propuesta de generar documentales colaborativos remite a la política de la colectividad, que desdibuja la línea de autoría, aproximándose a la *inteligencia colectiva* y a las

*Comunidades Emergentes de Conocimiento [CEC]*²⁴. Con el *documental web colaborativo*, se plantea crear comunicación interdisciplinar desde las bases de varios campos del conocimiento, lo cual tendría el potencial de traducir las propuestas colaborativas en acciones concretas.

3.4.2. DIFUSIÓN ACCIÓN

La alternativa teórico-práctica que propongo, con el fin de que la difusión logre repercutir en procesos sociales, es la *difusión acción colaborativa*; la cual es una estrategia para trabajar en red con los actores sociales involucrados, y a la vez difundir los contenidos, conjuntamente, bajo una licencia libre. Con el trabajo en red, no me refiero a la tendencia actual del trabajo por medios virtuales, sino a la unión de equipos y colectivos en temáticas de interés común. “El internet puede ofrecer las bases materiales y sociales para que ocurra algo, pero quedarnos sentados a esperar que aparezca una pestaña en Google para la transformación social no ayudará mucho” (Rendueles 2014, 206).

El enfoque de investigación interdisciplinar de la *cibercurtur@*, contrario a la primera percepción que puede tener el término, no solo trata de articular redes entorno a las tecnologías de la información y comunicación, sino que “posibilita el acercamiento a los problemas sociales desde una perspectiva crítica, reflexiva, colaborativa y sistémica, efectuando y afectando los procesos de comunicación, para construir sistemas de

²⁴ “Una CEC es un nodo dentro de una red virtual y comunitaria activado para la generación de conocimiento local mediante el aprovechamiento intensivo de las TIC y en un ambiente de inteligencia distribuida” (Maass, Amozurrutia y González 2015, 241).

información, mismos que hace posible la generación de conocimiento desde una forma social distinta de organizarnos en colectivo” (Maass, Amozurrutia y González 2015, 19).

Se pretende que esta estrategia permita al audiovisual comunitario y de pocos recursos apropiarse de canales de difusión, trabajando conjuntamente entre varios agentes en la distribución para una posible incidencia en cambios sociales concretos. El trabajo de difusión desde lo colaborativo, podría ser uno de los caminos para la incidencia del audiovisual en lo social. La línea sistemática [colaboración – reflexión – red– acción concreta] no tendría validez sin la posibilidad de que se generen acciones en la praxis. La metodología audiovisual propuesta mide su alcance de acuerdo a los resultados prácticos en el ámbito social.

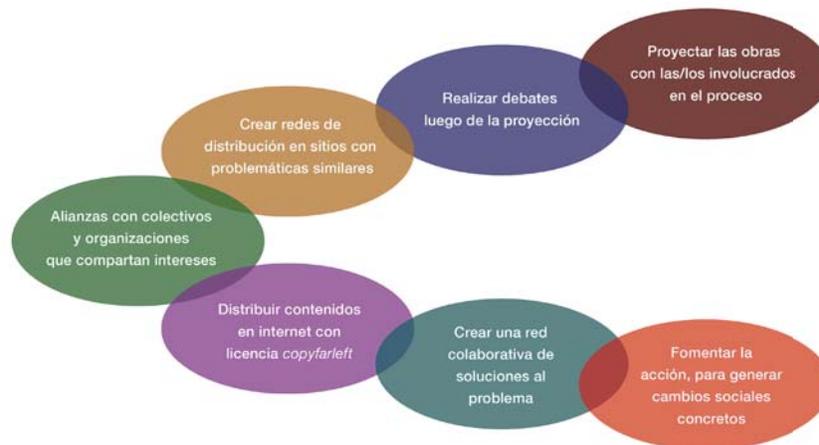


Figura 21. Características de la Difusión-acción colaborativa.

La difusión colaborativa tendrá su razón de ser, al lograr que los realizadores audiovisuales sostengan una relación empática con organizaciones, colectivos, cooperativas y personas

de intereses comunes. Las *Comunidades Emergentes de Conocimiento Local* [CEC-L] creadas en el proceso de construcción de la red participativa, serían a su vez colaboradores en la difusión de contenidos. De manera que, el trabajo de difusión no es centralizado ni condicionado a un nivel presupuestal. Los proyectos audiovisuales, al conjugar múltiples voces con intereses similares, pueden difundir los contenidos de problemáticas–soluciones–acciones de manera rizomática.

Parte importante del proceso de difusión son las retroalimentaciones de los procesos ejecutados, de manera que otras CEC-L pueden tomar la experiencia y mejorar las prácticas. Es un trabajo de colaboración entre diversos nodos, que podría agenciar su propio vuelo y mantenerse en constante alimentación durante un tiempo prolongado. La metodología de investigación-producción interdisciplinar con enfoque en propuestas de la investigación-acción participativa y la cibercultur@, puede brindar al campo audiovisual herramientas necesarias para una probable incidencia del medio en las prácticas de desarrollo social.

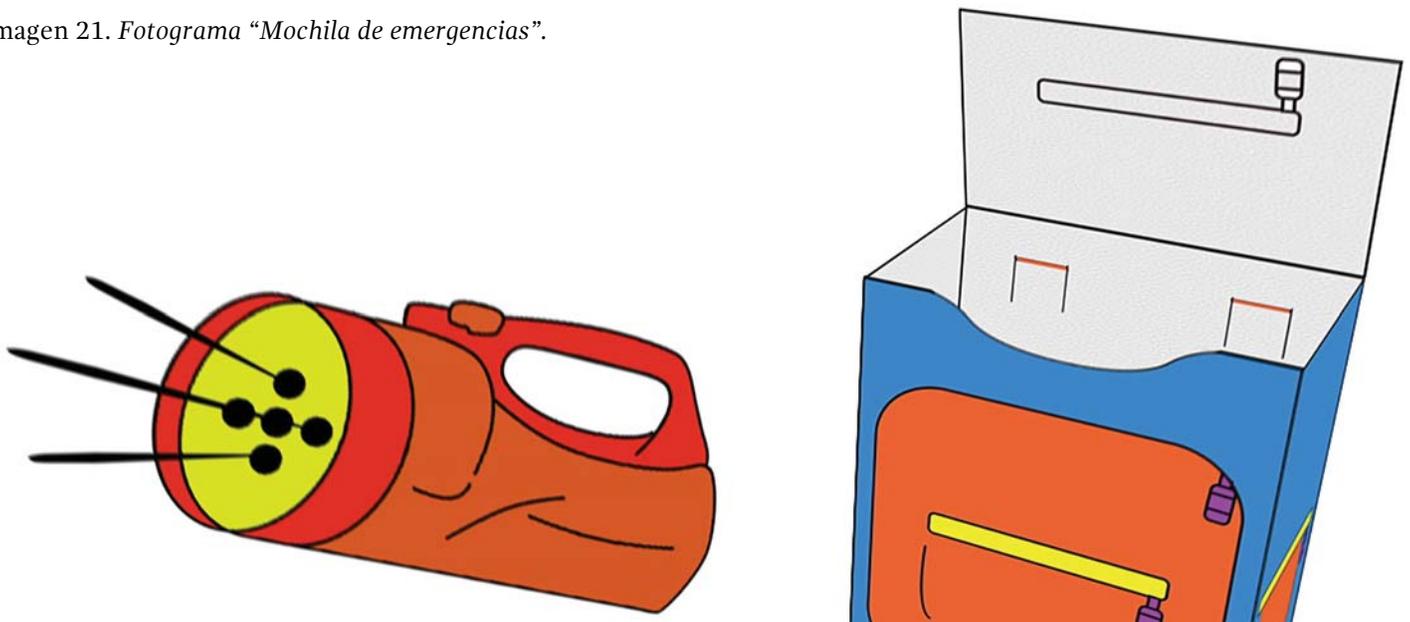
El cambio tecnológico ha permitido apropiarse de modos de producción y distribución distintos a los canales hegemónicos. Sin embargo, es necesario un posicionamiento crítico ante las nuevas tecnologías, sobre todo a las redes sociales. “La tecnología ha sido, entonces, un trampolín que permitió el salto de un cine de individuos a un cine de comunidades, pero no es en sí un instrumento de transformación, sino que depende del valor de uso. La mitificación excesiva de la tecnología oscurece el análisis de las verdaderas motivaciones, causas y efectos” (Gumucio *et al* 2014, 28). En ese sentido, sin exaltar la relevancia de la tecnología, es importante repensar los modos de difusión,

cambiar las formas, refrescar los discursos desde nuevas posibilidades del quehacer audiovisual.

3.4.3. EXPERIMENTACIÓN COLABORATIVA

Dentro de los procesos teórico-prácticos de la maestría, en la asignatura *Fundamentos del diseño para el siglo XXI*, el Maestro Sabino Gaínza Kawano propuso realizar procesos de trabajo colaborativo. Frente a las consecuencias de los sismos de septiembre de 2017, y con la urgencia de aportar con acciones útiles [desde el diseño y la comunicación visual] formamos el Colectivo 8+ [Colectivo conformado por: Abril Ángeles, Luis Enríquez, Giselle González, Sofía Ortega, Marisol Rivero, Elizabeth Romo, Luis Tiscareño, y quien suscribe esta tesis], con la intención de realizar un proyecto colaborativo e interdisciplinar de creación y difusión de materiales didácticos para la prevención y acompañamiento de menores en sitios de riesgo sismográfico.

Imagen 21. Fotograma “Mochila de emergencias”.



Como colectivo interdisciplinar, trabajamos el proceso de investigación y producción del material didáctico, desde el diseño gráfico, el audiovisual, la pedagogía y la psicología. En el componente audiovisual, se realizó el video titulado *Mochila de emergencias*²⁵, animación de gráficos en movimiento [*motion graphics*], propuesto mediante un lenguaje cognitivo infantil [Imagen 21], para utilizarla como acompañante del material físico propuesto, que consistió en: *fanzine* para colorear, juego de memorama y títeres armables.

La difusión del contenido se realizó mediante una estrategia interdisciplinar de acción situada, que se enmarca dentro de la propuesta de *difusión-acción colaborativa*. Realizamos la acción en la *Escuela primaria Daniel Cosío Villegas*, ubicada en la delegación Tláhuac de la Ciudad de México. El proceso consistió en realizar actividades lúdicas con los materiales generados. La mayoría de materiales tenían soportes físicos y permitían la interacción de las compañeras con las niñas y niños.

La intención del material audiovisual fue apoyar al material físico, para facilitar e incentivar el uso de los elementos usados en la actividad. El video cumplió su propósito, las

Imagen 22. *Proceso de difusión. Colectivo 8+.*



niñas y niños generaron empatía con el proyecto, en la medida en que los menores son cercanos a lenguajes audiovisuales. La puesta en práctica del proyecto fue gratificante para el Colectivo 8+, y para las y los menores, quienes se mostraron receptivos, participativos y entusiasmados con la actividad [Imagen 22]²⁶.

Actualmente, es común que la difusión audiovisual se genere mayoritariamente en ambientes virtuales. Empero, generar reflexión presencial en espacios físicos, puede derivar en acciones concretas inmediatas. El trabajo didáctico permite el diálogo directo y la reflexión lúdica, impulsando interés ante la temática que se presente, posibilitando así que se generen acciones por medio del proceso de difusión. Precisamente, la *difusión-acción colaborativa* pretende generar acciones a través de proyectos transdisciplinarios colaborativos, aportando así a posibles transformaciones sociales concretas.

3.5. LABORATORIO DE VIDEO SOCIAL

Existen diferentes terminologías que refieren a la producción audiovisual de carácter colectivo, comunitario, político y colaborativo. En este apartado considero conveniente utilizar el término *video social*, ya que engloba las prácticas antes mencionadas y hace explícito el carácter social de los videos. Defino al *video social* como el conjunto de

²⁵ Video disponible en: <https://peertube.social/videos/watch/0e367a98-12a5-4c57-8219-b8ba68c80d58>

²⁶ Registro de la actividad disponible en: <https://peertube.social/videos/watch/ac65a13f-53b1-45c4-8981-442aac2bdd43>

prácticas audiovisuales que abordan y exponen temáticas sociales desde una perspectiva crítica, con el fin de generar acciones sociales concretas en las colectividades donde se producen. Los procesos de realización en el *video social* son realizados con herramientas apropiadas y metodologías colaborativas, radicando su importancia en el proceso y no solamente en su resultado.

La aplicación práctica de la *Caja de herramientas audiovisuales* es un proceso esencial para medir cualitativamente los resultados de la propuesta. Parafraseando a Mao Tsé-Tung, “la práctica es la fuente del conocimiento” (1968, 317). En este sentido, se planteó la realización de dos talleres de realización audiovisual, en los cuales se aplicó los principios establecidos en esta tesis²⁷. Se determinó que era importante realizar los talleres en dos contextos distintos, en lugares y con personas de diversas situaciones culturales, para así valorar los alcances de la propuesta en contextos geográficos y culturales diversos.

El primer taller se realizó en la comunidad de Alpanocan, en el estado de Puebla; el segundo, en el espacio de la cooperativa de diseño y comunicación visual Medios Comunes, en la Ciudad de México. Ambos talleres contemplaron las diversas fases de realización mediante métodos colaborativos, desde la concepción de la idea, la realización, la edición y reflexiones entorno a posibilidades de difusión-acción. [Los cortometrajes realizados se pueden visualizar en: https://peertube.social/video-channels/lab_cine_social/videos].

²⁷ En referencia a los *capítulos 2 y 3*.

3.5.1. PLANTEAMIENTO DE LOS TALLERES

Es importante mencionar que uno de los objetivos de la *Caja de herramientas audiovisuales* es promover la apropiación, a través de la práctica activa, de los procesos de realización audiovisual por parte de los colectivos y comunidades. Los talleres propuestos para esta investigación tienen como objetivo promover que los participantes puedan tener sostenibilidad en los procesos audiovisuales. Anteriormente, he trabajado en varios talleres de capacitación audiovisual en comunidades en Ecuador, estos trabajos significaron experiencias positivas; sin embargo, considero que existen aspectos que no aportaron a que los participantes puedan realizar trabajos audiovisuales posteriores a la experiencia.

Por un lado, en estos procesos trabajamos con metodologías que corresponden a una estructura clásica de producción, es decir, con modelos de producción verticales y lineales. Por otro lado, trabajamos con un equipo técnico semi-profesional que llevamos a las comunidades. Una de las conclusiones que tuve al finalizar los procesos, es que a los participantes se les dificultaba seguir realizando videos una vez terminado el taller, ya que sin ser nuestra intención, promovimos la idea de que se necesitan equipos costosos para la realización y de que los modos de producción tienen una estructura compleja en su realización.

En el *Laboratorio itinerante de video social*, no se conciben los talleres con una metodología enseñanza-aprendizaje unidireccional. Es decir, nosotros en calidad de maestros y los participantes en calidad de aprendices, o en palabras de Paulo Freire, de opresores y oprimidos. Por lo contrario, se propone que el proceso sea de un intercambio de saberes horizontal y recíproco.

Uno de los elementos básicos en la mediación opresores-oprimidos es la *prescripción*. Toda prescripción es la imposición de la opción de una conciencia a otra. De ahí el sentido alienante de las prescripciones que transforman a la conciencia receptora en lo que hemos denominado como conciencia que “aloja” la conciencia opresora (Freire 1970, 28).

Para esta tesis se plantearon los talleres mediante cuatro directrices: colaborativo, artesanal, libre y social. Lo colaborativo corresponde a la utilización de metodologías que promuevan el trabajo y aprendizaje colectivo, en un modo de realización bajo una estructura de trabajo horizontal. Lo libre y artesanal, entendido como la utilización de recursos que se tengan a disposición, es decir, a la apropiación de herramientas tecnológicas que permitan que el factor económico no sea un impedimento para la realización audiovisual; por ejemplo, al uso de teléfonos celulares como cámara y grabadora de sonido, y al uso de *software libre* para la postproducción. Por último, el trabajo estuvo enfocado a analizar problemáticas sociales, para buscar posibles soluciones a través de los procesos y obras audiovisuales, que eventualmente puedan devenir en cambios sociales concretos.

Enseñar el uso de un programa privativo equivale a imponer la dependencia, que es lo contrario de la misión educativa. Capacitando a los alumnos en el uso del software libre, las escuelas dirigirán el futuro de la sociedad hacia la libertad. [...] También enseñarán a los estudiantes el hábito de cooperar y de ayudar a los demás (Stallman 2015, 86).

Los talleres los impartí junto a Carla Asquel Carvajal, quien tiene experiencia en el campo antropológico, fotográfico y de capacitación comunitaria, lo cual significó un aporte

importante en los procesos. En los talleres se dio a conocer procesos enfocados a narrar historias de carácter social, político, cultural y ambiental. La intención fue compartir metodologías colaborativas para todas las etapas de realización²⁸, con herramientas artesanales, abiertas y libres, según los siguientes métodos: *historias colaborativas* para tratar problemáticas sociales; recursos narrativos de construcción de historias de interés común; *video colaborativo* y tecnologías apropiadas que permitan realizar trabajos de calidad con cualquier cámara y dispositivo; uso de *software libre* para la edición colectiva; y estrategias de *difusión-acción colaborativa* con licencias libres. Trata de una metodología estratégica circular, en que la intersección de las etapas se difunden, mezclan y dialogan entre sí, para una realización audiovisual rizomática [Figura 22], que trata de “cuestionar las bases mismas de la racionalidad instrumentalizadora, como lo son el tiempo lineal, el espacio continuo, la relación causa-efecto, y los binarismos tradicionales” (Schroeder 2013, 133).

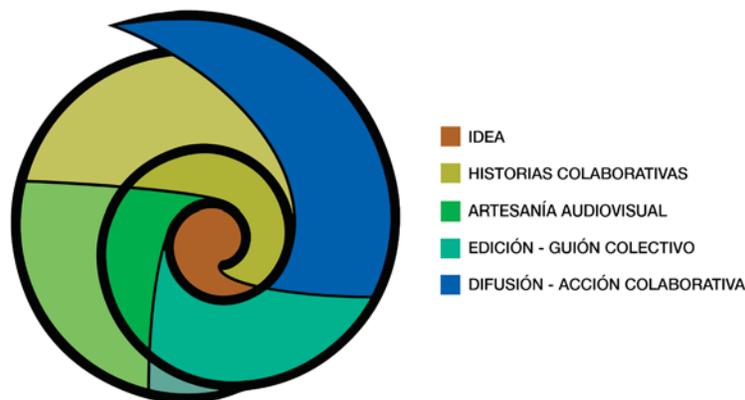


Figura 22. Estrategia “caracol” de realización audiovisual.

²⁸ Es importante mencionar que en los talleres también se refirió a la estructura clásica [preproducción, producción, postproducción y difusión] debido a que se consideró, en el momento dado, que era pertinente que los participantes conozcan el proceso tradicional.

3.5.2. TALLER EN ALPANOCAN

Contexto

Alpanocan es una comunidad que se encuentra en el estado de Puebla, colindante al estado de Morelos. El primer acercamiento con la comunidad fue posterior al terremoto del 19 de septiembre de 2017, en el cual la comunidad se vio seriamente afectada. Acompañamos a integrantes de la brigada *Pável González* de la Escuela Nacional de Antropología e Historia [ENAH], para apoyar en labores que requería la comunidad a consecuencia del sismo. Conocimos a jóvenes que desde hace dos años han trabajado en el proyecto de radio comunitaria Alpanocan 94.3 FM. La radio ha sido un catalizador para promover ideas de los jóvenes en temáticas culturales, sociales y ambientales. Ha sido un proyecto significativo en la región, que ha permitido a las personas involucradas apropiarse de un medio de comunicación. En este contexto, se propuso a los jóvenes realizar un taller de video para complementar la labor que vienen realizando en la radio.

Convocatoria

El proceso para coordinar las fechas del taller y su respectiva convocatoria no fue sencillo. En un principio, se tuvo que mover constantemente las fechas por diversas razones. Posteriormente, se realizó la convocatoria para un taller que abarcaba dos fines de semana, sin embargo, perdimos la comunicación temporalmente y no logramos concluir el proceso.

Después de reanudar la comunicación, se replanteó las fechas del taller y se difundió la convocatoria por perifoneo, redes sociales y por medio de la radio.

La convocatoria fue exitosa, al taller asistieron 9 personas, mujeres y hombres entre 17 y 41 años. El taller en Alpanocan se realizó en tres jornadas de cuatro horas cada una, los días 20, 21 y 22 de abril de 2018. Fue una propuesta ambiciosa, ya que la intención era trabajar, en un ejercicio práctico-teórico, todos los procesos de la realización de video, y culminar con una obra realizada enteramente por los participantes.

Alpanocan - primer día

Empezamos la primera sesión con una corta presentación de los asistentes, en la que también compartieron los motivos que los llevó al taller, manifestando su interés en aprender a realizar video. Cuatro de ellos venían de la radio comunitaria y dos tenían experiencia en procesos sociales. La mitad, cinco personas, poseían título universitario.

Imagen 23. *Cartel Alpanocan.*

Taller para realizar cine con pocos recursos

ALPANOCHAN

20 - 21 - 22 de Abril



OJO COMÚN
LABORATORIO AUDIOVISUAL

En colaboración con
RADIO COMUNITARIA ALPANOCHAN 94.3 FM

**TALLER
GRATUITO**

Posteriormente, presentamos los temas que íbamos a tratar en el taller, poniendo énfasis en que el trabajo se daría entorno a los cuatro ejes mencionados: colaborativo, recursivo, libre, artesanal y social.

El primer día del taller estuvo dedicado al proceso de crear una historia colaborativa²⁹. La metodología para abordar el guión se desprendió de la investigación-acción participativa, la cual busca trabajar junto a actores sociales en la construcción colectiva de conocimiento para promover cambios sociales. La propuesta de la *Caja de herramientas audiovisuales* es abordar temáticas sociales críticas, que aporten a colectivos en proponer soluciones ante diversas problemáticas. Los temas de interés se trabajaron a través de una lluvia de ideas, en la que se evidenció temáticas de interés común. Se seleccionaron dos probables temas, uno enfocado en lo cultural y otro en lo ambiental.

La siguiente fase consistió en identificar la problemática en cada uno de los temas propuestos, observando cuándo, qué o quiénes habían producido el problema, y cuáles eran las afectaciones que tenía la comunidad ante el tema. En esta fase del proceso, se evidenció un claro interés de los participantes en dialogar sobre las causas, motivos y la situación actual de las problemáticas en la comunidad. Después de este proceso, identificamos las probables soluciones ante las problemáticas, tratando de encontrar acciones factibles que aporten al cambio de la estructura del problema. El proceso de identificar el problema y sus probables soluciones fue un momento enriquecedor para los participantes de la comunidad, en la cual generaron propuestas e ideas respecto a los temas a tratar [Imagen 24].

²⁹ En referencia al apartado 3.2. *Historias colaborativas*.

La metodología de trabajar a través de identificar problemáticas y soluciones no es propia del campo audiovisual, motivo por el cual es necesario trasbordar el mapa conceptual generado hacia un formato de guión que permita el trabajo en video. La idea es insertar las problemáticas y soluciones en una línea de tiempo, identificando la introducción, los puntos de giro, el desarrollo, el clímax y el desenlace. Con este propósito, mencionamos a grandes rasgos las unidades narrativas que comprenden una historia visual, con la intención de entender que las historias narrativas están compuestas de varios elementos como el plano, la escena y el acto.

En un principio se pensó en trabajar las dos temáticas de interés común. No obstante, en el transcurso del primer día tomamos la decisión conjunta de enfocarnos en una sola historia. La decisión nos permitió trabajar conjuntamente en todo el proceso, enfocando la atención hacia un solo objetivo. La temática que se decidió abordar fue sobre la contaminación del río que atraviesa la comunidad. En la creación de la *historia colaborativa*, los participantes fueron asimilando el proceso de trabajar conjuntamente en la

Imagen 24. Primer día taller Alpanocan.



concepción de la idea, mediante pláticas entorno a una problemática de interés común. Lo que derivó en buscar soluciones factibles a la problemática, trasladando la información generada hacia un formato básico de guión audiovisual.

Hablamos sobre la delgada línea que separa los géneros documental y ficción. Propusimos que es factible y enriquecedor trabajar libremente fluctuando entre los dos géneros. En un principio, imaginé que por la característica del tema seleccionado, iba a haber una inclinación hacia el género documental; sin embargo, las opiniones se inclinaban hacia contar una historia con elementos de ficción. Creo pertinente que, en procesos de talleres colaborativos, es importante dejar libremente la elección, en tanto forma y contenido, a los participantes de los procesos³⁰. Se lanzaron varias propuestas para contar la historia de la contaminación de río y se decidió narrarla a través de la historia y recuerdos de uno de los participantes, el cual jugaba de niño en un río limpio. A través de este recuerdo inicial, se elaboró un relato que narraba que el personaje salió del pueblo y a su regreso, tiempo después, encontró el río contaminado; proponiéndose juntar a los jóvenes de la comunidad y realizar acciones de limpieza del río.

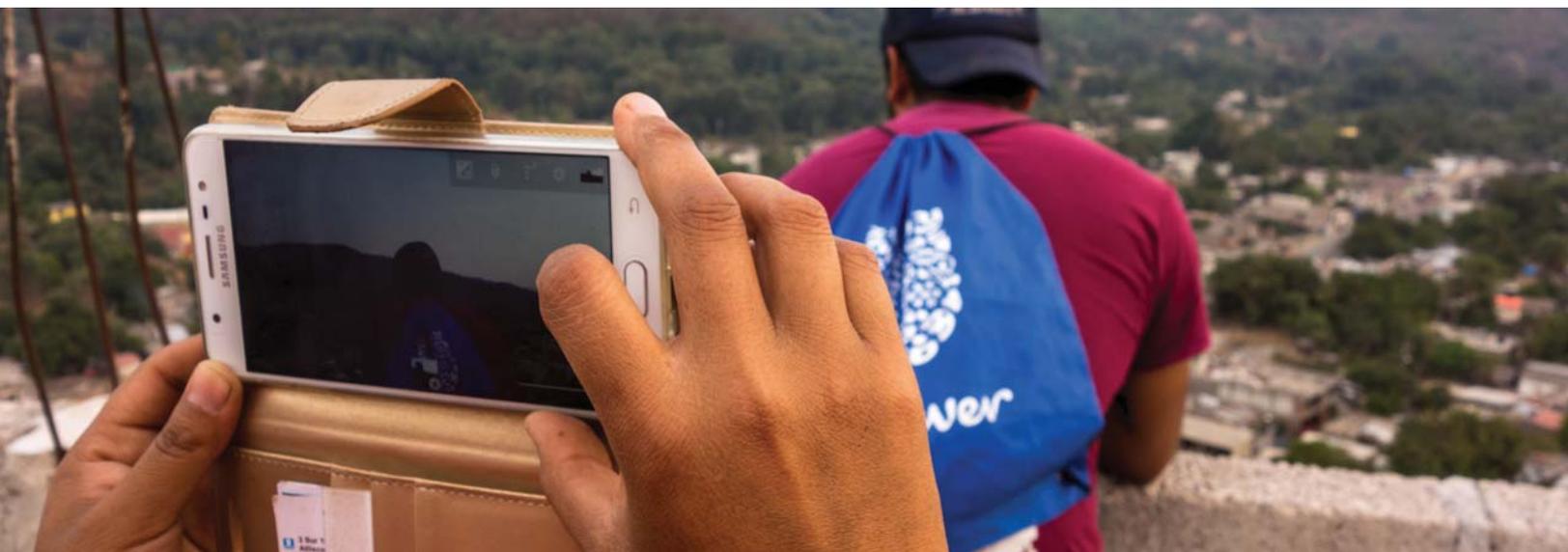
Quizás el proceso más complejo en la concepción del guión fue el explicar que la historia tiene que estar basada en acciones e imágenes, que grafiquen ideas, sensaciones y acciones concretas. Los participantes tenían varias ideas de cómo abordar la historia, pero se dificultaba el proceso de identificar elementos y acciones que puedan ser llevadas a imágenes. Al no tener experiencia previa, pensaban que se podía grabar escenas complejas, con muchos actores y con saltos temporales. En ese momento, hablamos sobre la importancia de mantener la historia sencilla, de encontrar escenas claves que cuenten lo

³⁰ En referencia al apartado 2.1.3. *Video participativo*.

que queremos decir y eliminar las que no son necesarias. Además, lo mencionado era importante para tener tiempo de culminar todo el proceso, ya que disponíamos de unas pocas horas para realizar toda la filmación.

Al finalizar el primer día, hablamos brevemente sobre el desglose de guión, etapa en la que se identifican elementos necesarios a tener en cuenta durante el rodaje. Este aspecto no se pudo profundizar por las limitaciones de tiempo, sin embargo, lo expuesto fue suficiente para que los participantes tengan una idea de cómo prepararse antes de la grabación. Por último, ratificamos la noción de que un guión representa una guía base para la planificación de la historia y no necesariamente son parámetros inalterables, ya que el proceso de construcción de la historia no tiene que ser un guión cerrado, sino una base cíclica para seguirla construyendo en el rodaje y la edición³¹. Con este principio, también queremos promover que la historia se construye con todos los participantes en todo el proceso de realización de la obra audiovisual.

Imagen 25. Segundo día taller Alpanocan.



Alpanocan - segundo día

El segundo día del taller estuvo dedicado a la etapa de rodaje, es decir, al proceso de grabar el material necesario para contar visualmente la historia. Uno de los principios de la *Caja de herramientas audiovisuales* es utilizar tecnologías apropiadas que permitan la creación audiovisual en todas las etapas³². La propuesta fue utilizar teléfonos celulares como cámara de video y grabadora de sonido. De esta manera se trabajó bajo el principio de sostenibilidad, ya que posibilitaría a los jóvenes poder realizar trabajos audiovisuales una vez terminado el taller. Otro de los principios de la *Caja de herramientas audiovisuales* es trabajar con procesos de video colaborativo y políticas de la colectividad, en los cuales cada persona realice todas las actividades técnicas y aporte desde su visión en la construcción estética de la historia.

Empezamos el trabajo alterando levemente el guión de la historia planteada en un inicio, debido a que no logró asistir la persona que iba a actuar. Los imprevistos pueden ser recurrentes en los rodajes, y al contar con un guión flexible, de lineamientos generales, permiten la fluidez creativa. El replanteamiento del guión no fue complicado, se decidió simplificar la historia sin alterar el contenido de la misma. En el primer día habíamos realizamos un pequeño cronograma de rodaje, el cuál adaptamos a las nuevas circunstancias. Hablamos sobre la importancia de saber adaptarse a situaciones imprevistas y de encontrar opciones que no estaba previamente planeadas, permaneciendo atentos a abrir oportunidades de improvisación. En este aspecto, el trabajo colaborativo es

³¹ En referencia a *Figura 22*.

³² En referencia al apartado 3.3.2. *Artesanía audiovisual*.

enriquecedor para encontrar opciones que no estaban programadas. Además, resultó favorable que en todo el proceso del taller, hubo consenso permanente entre los nueve participantes, situación que no siempre es fácil de lograr.

Posteriormente, conversamos sobre procesos técnicos relacionados al uso de teléfonos celulares. Hablamos desde aspectos sencillos, tales como grabar en formato horizontal, a otros más complejos, como la resolución a utilizar dependiendo los formatos de exhibición. Descargamos la aplicación libre llamada *Open Camera*, la cuál nos permite ampliar las posibilidades técnicas en las cámaras de los teléfonos [bloquear la exposición u otros ajustes básicos]. La posibilidad de controlar manualmente algunos aspectos técnicos en los teléfonos celulares enriquecen técnicamente los videos. También descargamos la aplicación *Rec Forge* para utilizarla como dispositivo de registro sonoro; esta aplicación no está desarrollada bajo los principios del *software libre* o *abierto*, pero tiene una versión gratuita que resulta útil. Sin embargo, veo necesario seguir investigando sobre la existencia de una aplicación FLOSS para el registro sonoro.

Imagen 26. Tercer día taller Alpanocan.



Dialogamos brevemente de los diversos encuadres que podemos utilizar para realizar las tomas. En el proceso de rodaje, los participantes fueron comprendiendo que cada escena está compuesta de varios planos. Se entendió en la praxis que la narrativa cinematográfica requiere de diversas unidades narrativas para construir la historia. Los participantes decidieron que encuadres consideraban más convenientes para contar la escena; nuestra intervención en las decisiones fue mínima, solo nos limitamos a aconsejar sobre ciertos aspectos técnicos y de composición fotográfica. Acotamos que en el uso de teléfonos celulares no es recomendable utilizar el zoom de la cámara, ya que tiene mejores resultado moverse y encontrar el plano adecuado. En términos generales fue enriquecedor observar que, en el transcurso del día, las y los participantes estaban entusiasmados ante los resultados que obtenían en la grabación de la historia.

En las dos escenas que existían diálogos entre los actores, hablamos de la importancia de obtener un buen registro sonoro. Utilizamos audífonos manos libres como micrófono corbatero, conectado a un teléfono celular para registrar el audio, con la posibilidad de calibrar la amplitud de onda. De esta manera obtuvimos un sonido limpio con tecnologías apropiadas. Hablamos brevemente que el video y el audio se pueden grabar en dispositivos separados y posteriormente los podemos sincronizar en la edición. En un principio no se comprendió el motivo de trabajar de este modo, no obstante, en el proceso de edición les resulto evidente la importancia de hacerlo con este método.

El proceso del rodaje se realizó en cinco locaciones distintas. Empezamos la grabación en la casa de uno de los participantes; continuamos en la radio comunitaria Alpanocan; posteriormente fuimos a una zona del río que no esta muy contaminada; luego, fuimos a la zona en la que se desaguan las aguas grises al río; por último, grabamos en el

centro y el mirador del pueblo [Imagen 25]. Todo el proceso de grabación nos tomó seis horas aproximadamente. Los participantes imaginaban que el proceso era más rápido, sin embargo, comprendieron los motivos por los que toma tiempo hacer un trabajo de estas características. Los nueve participantes trabajaron activamente de la grabación y se mostraron entusiasmados en todo el proceso.

Alpanocan - tercer día

El tercer y último día del taller estuvo dedicado a la edición, es decir, a la selección, orden y ritmo narrativo del material audiovisual grabado. El proceso de edición requiere de un equipo de computo y un programa para realizarlo; motivo por el cual, anteriormente, y en muchos procesos contemporáneos de capacitación comunitaria, encuentran en la edición un inconveniente para concluir todo el proceso *in situ*. En la actualidad, no solamente es más accesible el equipo de computo, sino que el *software libre* para la edición de video ha

Imagen 27. Fotograma “Rio Amatzinac”.



tenido un desarrollo importante³³.

Existen varios programas FLOSS para la edición de video. Para este taller, decidí que la mejor opción era aprender en el software libre *Shotcut*. Los motivos que encontré para utilizar *Shotcut* en este taller, en lugar de *Kdenlive* o *Blender*, se deben a dos razones: La primera, tiene que ver con la facilidad de instalación del programa en todos los sistemas operativos, incluyendo el sistema Windows de 32 bits. La segunda, el programa *Shotcut* tiene una interface sencilla, amigable al uso, permisible en cuanto a códecs y de muy fácil aprendizaje. Considero que es un programa que funciona bastante bien para aprender las bases del proceso de edición.

En el inicio del tercer día del taller, instalamos el programa en las tres computadoras que llevaron los participantes. A pesar de que solo utilizamos una de las computadoras para el proceso de edición colaborativa, instalamos el programa en las tres máquinas para que lo puedan utilizar en un futuro [a pesar de que es fácil descargar e instalar el programa]. Posteriormente, conectamos los dispositivos utilizados durante el rodaje y copiamos el material de video y audio en la computadora a utilizar.

La segunda fase del proceso consistió en revisar brevemente la teoría de algunos elementos que comprenden el montaje de una obra audiovisual. Revisamos que una película podría estar compuesta de varios actos, que están armados de diversidad de escenas, y estas a su vez contienen varios planos. De esta manera, yuxtaponiendo planos y armando estructuras narrativas vamos formando la historia que queremos contar. Hablamos, en términos generales, sobre aspectos técnicos como la resolución, los cuadros por segundo y las codificaciones. Estos temas los mencionamos brevemente sin

³³ En relación al apartado 2.2.2. *Software libre y abierto*.

profundizar en ellos, ya que son temas más complejos que requieren de más estudio y experimentación. Además, mencionamos que el proceso de edición puede significar una re-elaboración del guión previamente planteado y es un terreno propicio para gestar la experimentación colectiva de la construcción de la historia.

Posteriormente a la charla sobre las bases de edición, proseguimos a trabajar directamente en la computadora [Imagen 26]. En un principio, explicamos el flujo de trabajo y revisamos los componentes más importantes de la plataforma de edición. Empezamos seleccionando el mejor momento de cada plano, armando una primera escena en la línea de tiempo. Operé el programa sólo en el montaje de la primera escena, para mostrar el funcionamiento del mismo. Posteriormente, cada uno de los participantes trabajó directamente en el equipo para aprender su uso y aportar narrativamente a la historia. Los que tenían experiencia en el uso de equipos de computo, les resultó muy fácil el manejo del programa; al resto se les dificultó un poco más, sin embargo, no tardaron en aprender técnicamente el uso del programa.

Imagen 28. Fotograma “Rio Amatzinac”.



A parte del proceso de montaje, revisamos aspectos técnicos que les podrían ser útiles en un futuro, tales como la creación de textos y el uso de la corrección de color. Para finalizar, aprendieron a exportar el video para su posterior uso según consideren necesario. Cabe mencionar que el propósito del taller no fue la realización de un solo video; por el contrario, se privilegió el proceso de todas las etapas de realización, con el propósito de que cuenten con las herramientas para realizar más videos en el futuro, si así consideran necesario. Por ende, las formas de difusión del video no recaen directamente en nuestras manos, sino, en la autonomía que se pueda generar por parte de los participantes.

El proceso de edición fue enriquecedor. Mientras se armaban las escenas el entusiasmo de los participantes crecía, ya que veían como se juntaban y dialogaban los diversos fragmentos que realizaron. Además, durante la materialización narrativa de la historia, se comprendió todo el proceso de realización y como las diversas fases aprendidas se iban plasmando en la plataforma de edición. Los participantes observaron en el proceso de montaje la importancia de construir colectivamente la historia, en un trabajo de intercambio colaborativo de ideas ³⁴.

³⁴ Cortometraje *Río Amatzinac* disponible en: <https://peertube.social/videos/watch/f3dc6813-fc60-4517-a439-ccddb0cbc4bf>

3.5.3. TALLER EN CDMX

Contexto

Para realizar el taller en la Ciudad de México busqué algunos colectivos y alternativas que cuenten con espacios propicios para realizar el taller. Hablé con la cooperativa de diseño y comunicación visual *Medios Comunes*, con la intención de proponerles la realización conjunta del taller en su espacio físico, el cuál cuenta con un lugar adecuado para la realización del evento. Además, Medios Comunes ha trabajado durante varios años en la realización de eventos, charlas y talleres encaminados a proponer alternativas de gestión social, cultural y económica, fuera de los cánones tradicionales mercantiles. Aunado a esto, Medios Comunes ha generado una red con personas y colectivos, lo cuál permitiría realizar una convocatoria acorde a las necesidades planteadas en el taller.

A diferencia de lo planteado en Alpanocan, para la realización del taller en la Ciudad de México, se consideró trabajar conjuntamente con Medios Comunes en el planteamiento de varias directrices del taller en cuestión. Para esto, se dio rienda suelta a la proposición de temáticas y textos para incluirlos en la convocatoria. El trabajo colaborativo junto a los compañeros de Medios Comunes permitió expandir las ideas previamente planteadas, instaurando nuevas opiniones, como incluir el término de videoactivismo como nombre de difusión del taller. Se decidió utilizar el término mencionado ya que consideramos, en el momento, englobaba el propósito del taller.

Convocatoria

El taller estuvo dirigido para personas y colectivos interesados en utilizar el video para contar historias de interés social, cultural, político y ecológico. Al igual que lo realizado en Alpanocan, en el taller se proponía el uso de metodologías colaborativas y herramientas libres para la producción audiovisual. Es decir, trabajar en equipos colaborativos emparentados en temáticas de interés común, usar teléfonos celulares para el registro audiovisual y editar con *software libre*.

Se planteó realizar el taller de videoactivismo en cinco sesiones, las cuales en teoría, permitirían trabajar todos los procesos de producción y culminar con los videos realizados en su totalidad. Se convocó el taller a realizarse los días 9, 16, 23, 30 de mayo y 6 de junio de 18:00 a 21:00 horas. Para el efecto de la convocatoria, los compañeros de Medios Comunes realizaron el diseño del cartel a partir de varias ideas que surgieron mediante un trabajo colaborativo [Imagen 29]. La propuesta fue difundida por varios medios, tales como redes sociales libres y privativas, redes de correo electrónico, grupos de *Telegram* y de boca en boca.

La convocatoria fue exitosa, al siguiente día de lanzado el anuncio ya se cubrió el cupo planteado de 10 personas. Motivo por el cuál consideramos conveniente expandir el cupo previamente definido. Al taller asistieron 17 personas, mujeres y hombres de entre 20 a 50 años, provenientes de varias organizaciones y colectivos de la Ciudad de México.

CDMX - primer día

Para este taller, a diferencia de lo realizado en Alpanocan, detallamos más sobre aspectos técnicos, ya que algunos asistentes tenían experiencia previa en el campo audiovisual. El primer día del taller estuvo dedicado a las bases de concepción y estructura de *historias colaborativas*. En un principio revisamos las bases clásicas de la concepción del guión, para posteriormente deconstruirlas hacia estrategias colaborativas de historias con sentido social crítico. Hablamos de la división de géneros cinematográficos, haciendo énfasis en que el género documental, al igual que la ficción, tiene una gran cantidad de subgéneros que no son de conocimiento público, percibiendo comúnmente a los documentales como un medio ilustrativo y didáctico. Analizamos la delgada línea que separa al documental y la ficción, línea que se puede romper al utilizar estrategias de realización y narrativas de ambos géneros para construir campos de acción híbridos, como el docuficción.

Imagen 29. Cartel taller de Videoactivismo.

El cartel tiene un fondo oscuro con patrones de líneas concéntricas y círculos que sugieren movimiento o ondas. El texto principal 'VIDEOactivismo' está en el centro, con 'VIDEO' en blanco y 'activismo' en amarillo y blanco. A la izquierda, un texto blanco describe el taller. A la derecha, el día y hora de inicio están en amarillo y blanco. El lugar se menciona en blanco.

Taller de
VIDEOactivismo

Aprende a grabar con tu cámara o celular, editar con software libre a través de un trabajo colaborativo. Cuenta al mundo esa historia.

Iniciamos
miercoles
9 mayo
6 a 9pm.
Eugenia 1461 Narvarte CDMX

Indagamos sobre la estructura clásica del guión de tres actos y su respectivas etapas: introducción, incidente incitador, desarrollo, clímax y desenlace³⁵. En este sentido, revisamos la base estructural generada por Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor* (2002), en el cual hace uso de componentes psicológicos basados en *El héroe de las mil caras* (1992) de Joseph Campbell, para crear una estructura de tres actos basada en arquetipos junguianos. Siguiendo con las referencias clásicas del guión, revisamos los componentes sugeridos por Robert McKee (2002, 40) que da nombre de *arquitrama* a la estructura clásica; así mismo observa la existencia de dos métodos distintos, que se alejan de cánones clásicos mediante estructuras más arriesgadas, la *minitrama* y la *antitrama*. Recalamos que es importante conocer la existencia de diversidad de estructuras, con el propósito de comprender que la narrativa puede estar compuesta de innumerables formas, que no siempre corresponden a una estructura clásica.

Hablamos que las narraciones clásicas están expuestas a una constante tensión dramática entre elementos opuestos, conocidos como protagonismo y antagonismo. A pesar de que estos comúnmente se materializan en personajes, propusimos que esta dialéctica no necesariamente tiene que corresponder a personas, ya que pueden referir a formas materiales o inmateriales, colectivos, grupos o elementos de la naturaleza. De esta manera se puede eliminar la mirada netamente antropocéntrica del audiovisual hegemónico. En una estructura clásica, en la introducción se presenta el mundo ordinario del protagonista, el cuál se quiebra en un punto de giro, manifestando un deseo que quiere cumplir a lo largo del segundo acto; la tensión constante culmina en un choque de fuerzas entre protagonismo y antagonismo, cuyo resultado es el desenlace.

³⁵ En referencia al apartado 3.2.3. *Historias colaborativas dialógicas*.

Revisamos brevemente los formatos de escritura del guión, mencionando tres formas de plasmar las ideas: El guión literario, el guión gráfico y la escaleta. Aconsejamos que cada uno de los formatos puede ser útil para trabajar la ficción, la animación o el documental respectivamente. No obstante, hablamos que es propicio que la forma de escritura del guión se adecue a las necesidades de cada proyecto y recalcamos la importancia de concebir a este proceso como cíclico³⁶. De igual manera, mencionamos las unidades dramáticas de las que se componen las diversas narrativas, como el plano, la escena y el acto.

Después de revisar los elementos clásicos del guión, proseguimos a proponer estrategias decolonizadoras, mediante el trabajo colaborativo para la concepción de historias. En este sentido, revisamos las metodologías de la investigación-acción participativa, que traducidas al campo audiovisual se han conceptualizado con el nombre de *video participativo*³⁷. Se propuso trabajar diversos ejes mediante un trabajo colectivo, como el concebir a las personas investigadas como sujetos activos del proceso, a través de

Imagen 30. Primer día taller CDMX.



contar historias desde el interior del problema, que generen propuestas para mejorar situaciones colectivas, que a su vez busquen la transformación social.

Empezamos con este proceso realizando una lluvia de ideas [Imagen 30]. Se propuso que los participantes expongan, según sus intereses personales, problemáticas sociales, políticas, culturales y ambientales. El trabajo se tradujo en un mapa conceptual complejo, de diversas problemáticas y aristas, que reflejaron ya no un interés personal sino un interés colectivo ante temas específicos. Posteriormente, se pidió a los participantes que agrupen las ideas generadas en temáticas específicas. Se definieron los temas de: territorio, género, tecnología, cooperativas, violencia y memoria. Posteriormente, cada participante seleccionó la temática que más correspondía a sus intereses particulares, con el objetivo de conformar equipos de trabajo.

Por último se realizaron mesas de trabajo, en las cuales se discutió sobre las diversas problemáticas y se trató de sugerir propuestas que aporten a la solución del problema. El trabajo de cada equipo se tradujo en un mapa conceptual, incorporando las problemática, las propuestas y recursos narrativos, tales como imágenes y sonidos³⁸. La intención fue traducir los intereses grupales a un formato audiovisual con imágenes y sonidos concretos. El objetivo de trabajar con sistemas de información fue el de recabar el mayor conocimiento e información de manera colaborativa, con el fin de traducirlos a un formato de guión audiovisual para su realización. Finalizamos la primera jornada proponiendo

³⁶ En referencia a *Figura 22*.

³⁷ En referencia al apartado 2.1.3. *Video participativo*.

³⁸ En referencia a *Figura 18*.

continuar el trabajo mediante una metodología cibercultur@l³⁹, a través de la creación de *pads*⁴⁰ de trabajo colaborativo en la plataforma de *riseup*⁴¹.

CDMX - segundo día

Al principio de la segunda sesión retomamos lo referente a la creación de *historias colaborativas*. Para esto, reunimos nuevamente a los grupos en mesas de trabajo, con el objetivo de continuar con lo realizado anteriormente. De los seis equipos, cinco lograron trabajar durante la semana alimentando los *pads* con información, ideas y referencias sobre las temáticas a tratar. Significó un proceso positivo por dos motivos: por un lado, promovió el trabajo colaborativo con herramientas virtuales; por otro, al contar con tiempo limitado, este proceso permitió el avance significativo en la creación de guiones colectivos. Continuamos con el proceso traduciendo las ideas generadas a un formato audiovisual base, trabajando a través de un formato de escaleta.

Imagen 31. Segundo día taller CDMX.



Posteriormente hablamos sobre la etapa de planeación [llamada *preproducción* en estructuras tradicionales] antes de rodar una obra audiovisual. Para este propósito revisamos la importancia de hacer un desglose de guión, en el cual se identifican diversas variables a tomar en cuenta, tales como personajes, locaciones, equipo técnico necesario, etc. La importancia de realizar un desglose de guión detallado radica en que posibilita la organización oportuna, para disponer de los elementos logísticos necesarios en el rodaje. Igualmente, trabajamos en otra fase que consiste en la creación de un cronograma de rodaje, que permita la organización espacio-temporal para la etapa de grabación.

Luego de dedicar una tercera parte de la sesión a aspectos relacionados con la planeación, hablamos sobre la etapa de rodaje. Empezamos revisando la organización del equipo humano. A diferencia de proyectos cinematográficos que requieren de un gran despliegue humano, organizado en una jerarquía vertical de trabajo, enfatizamos en la importancia del trabajo horizontal y colaborativo. La deconstrucción de la idea de autoría única, es significativa para recalcar la importancia de cada persona dentro de la colectividad audiovisual [Imagen 31]. Comúnmente, el trabajo cinematográfico es organizado bajo una estructura piramidal. Empero, en el taller incentivamos al trabajo horizontal entre las personas encargadas de la fotografía, el sonido, el arte, la producción y la dirección⁴².

³⁹ En referencia al apartado 3.2.2. *Investigación interdisciplinar*.

⁴⁰ Editor en tiempo real de textos virtuales colaborativos.

⁴¹ Plataforma independiente que proporciona herramientas de comunicación online. Más información en: <https://riseup.net>

⁴² En relación a *Figura 11*.

La democratización tecnológica es uno de los pilares de esta investigación. Para los talleres incitamos al uso de cualquier dispositivo de captura de video disponible. Para abordar la etapa de rodaje, priorizamos técnicas que permitan mejorar significativamente la grabación con teléfonos celulares. Al igual que en el taller de Alpanocan, utilizamos las aplicaciones *Open Camera* y *Rec Forge*, para la captura de video y audio respectivamente. Como lo mencioné anteriormente, estas aplicaciones permiten expandir las configuraciones, ampliando significativamente las posibilidades de profesionalizar, con algunas excepciones, a los teléfonos celulares para el uso audiovisual.

Debido a que la gran mayoría de asistentes no tenía experiencia previa en producción audiovisual, abordamos conceptos y aspectos básicos a tener en cuenta antes de salir a grabar. En este sentido, mencionamos sobre los formatos y sus diferentes usos, enfatizando que resolución usar para cada propósito. También hablamos que la imagen en movimiento está compuesta de varios fotogramas, que al ser reproducidos engañan al ojo humano, el cual percibe un movimiento continuo. En este sentido mencionamos, que en la

Imagen 32. Tercer día taller CDMX.



actualidad, el número de fotogramas que más se utilizan en la realización audiovisual son 24 y 30 cuadros por segundo.

Proseguimos a hablar sobre aspectos de teoría, técnica y composición fotográfica. Empezamos abordando el tema de la exposición, comentando los tres factores que afectan a esta: la velocidad o ángulo del obturador, la apertura del diafragma, y la sensibilidad del sensor. Mencionamos que las dos últimas la podemos configurar en los teléfonos celulares, sin embargo, la velocidad de obturación sólo está disponible en otras cámaras de video [D-SLR], y el ángulo de obturación en cámaras de cine, o mediante *Magic lantern*⁴³. También hablamos del balance de blancos y como configurarlo desde las distintas cámaras. Posteriormente, platicamos sobre los tipos de encuadre y las posibilidades narrativas que nos brinda la diversidad de planos.

Etimológicamente, fotografía significa escribir con luz. En este sentido, propusimos una serie de lineamientos que nos ayuden a sacar el mejor provecho posible a la luz natural; por ejemplo, grabar las escenas interiores a medio día y los exteriores a la primera hora de la mañana y la última de la tarde, comúnmente conocida como la hora mágica. Hablamos sobre la luz directa y la luz difusa, las cuales están, en la cotidianidad, en un día soleado y uno nublado respectivamente. Abordamos sobre formas artesanales de trabajar con luz artificial. Expuse algunos ejemplos de cómo fabricar luces y filtros, que aporten en las situaciones que se requieran. Por otro lado, comentamos sobre aspectos básicos de composición, como la “regla” de los tercios. Mencionamos que podría ayudar a componer un encuadre, pero que de ninguna manera significa una regla; por el contrario, durante

⁴³ En relación al apartado 2.2.4. *Hardware abierto*.

todo el taller promovimos la constante experimentación para encontrar un lenguaje propio de cada colectivo.

En lo que a fabricación de equipos refiere, sugerimos que es importante ser curiosos e investigar formas de optimizar técnicamente el equipo con pocos recursos, y así lograr una mayor calidad estética en los videos⁴⁴. La fabricación de equipos con recursos limitados en base a diseños colaborativos difundidos por internet, son una buena referencia para la realización de tripies, rieles o estabilizadores a un costo muy asequible.

Recalamos la importancia del sonido, componente que comúnmente flaquean las obras independientes. Pese a que el sonido es igual de importante que la imagen, generalmente en los trabajos con poco presupuesto no se da la atención adecuada a este aspecto. Hablamos sobre técnicas económicas para obtener un buen registro sonoro durante el rodaje, mediante el uso de audífonos manos libres con micrófono incorporado y la utilización de una aplicación para teléfonos celulares [mencionada anteriormente] que permita calibrar la configuración y medir el nivel de entrada de audio en los dispositivos.

Imagen 33. Cuarto día taller CDMX.



Por último, realizamos un ejercicio práctico de realización audiovisual. Propusimos el ejemplo de una entrevista, con el objetivo de comprender el flujo de trabajo para grabar audio y video por separado. Hicimos el ejercicio utilizando dos teléfonos celulares, para su posterior sincronización en la edición. La práctica permitió aclarar el procedimiento utilizado para grabar el audio y el video con dos dispositivos diferentes. Para finalizar, nos reunimos con cada equipo de trabajo, con el propósito de revisar detalles para el rodaje que tendrían que efectuar durante las próximas dos semanas.

CDMX - tercer día

El tercer día del taller estuvo reservado para el proceso de edición. Uno de los principios del taller es utilizar herramientas FLOSS⁴⁵, con el propósito de generar apropiación y autonomía tecnológica, y a la vez ser consecuentes con la primera licencia que promueve el conocimiento libre, la GPL [*General Public Licence* – Licencia Pública General]. Es poco usual encontrar talleres que enseñen a editar en *software libre*, la gran mayoría lo hace sobre plataformas privativas.

En un inicio hablamos sobre la importancia del uso de *software libre* para la edición. Para este propósito, un compañero de *Medios Comunes* nos aportó con una charla sobre *software libre* y el sistema operativo *Linux*. Al ser usuario y defensor del sistema operativo, dio una charla enriquecedora sobre las virtudes y oportunidades que ofrece *Linux*. El bipolio creado por *Microsoft* y *Apple* ha acaparado el mercado, sin embargo los distintos

⁴⁴ En relación al apartado 3.3. *Artesanía audiovisual y tecnopolítica*.

⁴⁵ En referencia a 2.2.2. *Software libre y abierto*.

sistemas operativos basados en *Linux* son poderosos y flexibles, ofreciendo a los usuarios no solamente una gran plataforma de trabajo, sino una comunidad en permanente crecimiento. Un ejemplo de la capacidad de *Linux* es que, la *NASA* y las grandes productoras de animación utilizan este sistema operativo para operaciones complejas.

Posteriormente a la charla sobre la importancia de trabajar con herramientas libres, proseguimos a hablar brevemente sobre las bases teóricas detrás de la edición. Mencionamos que el montaje de una obra audiovisual es una mezcla de factores como el ritmo, la técnica y la selección del material. Quizás uno de los elementos más importantes sea el dotar de ritmo a una obra, como si se tratase de una pieza musical. Revisamos el concepto *yuxtaposición de imágenes*, atribuido a Sergei Eisenstein, elemento imprescindible en el montaje cinematográfico, pues la relación semiótica narrativa varía dependiendo el orden de los fotogramas. Anteriormente a los teóricos rusos, el cine era concebido como un teatro filmado. La irrupción del montaje como principio básico de la cinematografía permitió al naciente arte desligarse narrativamente del teatro.

Imagen 34. Quinto día taller CDMX.



Posteriormente, analizamos la forma en que está compuesta una narración audiovisual. Una obra puede estar formada de varias unidades narrativas, cada una conteniendo a las otras. El plano es la unidad básica de narración, varios planos conforman escenas, que a su vez componen un acto que da sentido a una historia. Una estructura de guión clásica contiene tres actos, que comprenden toda la narración audiovisual.

También hablamos de la importancia del sonido en las producciones audiovisuales. Comúnmente los trabajos independientes no prestan la debida atención a este aspecto. Dentro del trabajo sonoro se recomienda trabajar con varios canales de audio, agrupados en cuatro grandes grupos: diálogos, música, efectos y ambientes. Esta composición de audio es conocida como la *banda internacional*, y su nombre proviene de que la conformación del sonido en canales separados permite doblajes en otros idiomas. Se suele decir que el sonido es el responsable de producir emociones, por lo cual recalcamos que al utilizar una banda sonora compleja, con varios matices y detalles, la obra audiovisual se enriquece enormemente.

Después de repasar los elementos básicos del montaje audiovisual, proseguimos a trabajar directamente en los programas de edición. Previamente, pedimos que descarguen e instalen el programa *Kdenlive*. A pesar de que la mayoría no tuvo problemas en hacerlo, los usuarios de *Macintosh* no lograron instalar el programa, ya que la ruta de instalación en este sistema operativo es más compleja, ya que requiere de la introducción de código. Quizás este sea uno de los inconvenientes que pueden presentarse con algunos programas libres. Al no contar con suficientes recursos, los programadores no siempre adaptan los programas a todos los sistemas operativos y existe una clara preferencia hacia *Linux*. Habíamos previsto que se podría presentar este inconveniente, por lo que también

solicitamos que instalen *Blender*, el cual se instala sin problema en todos los sistemas operativos.

Kdenlive es un programa intuitivo y de fácil aprendizaje. En términos generales, contiene todo lo necesario para la edición profesional de video. Existen pocas ventajas significativas en los programas privativos, las cuales están relacionadas al flujo de trabajo, más que a los resultados que se puedan obtener. La mayoría de los participantes llevó una computadora portátil y se pudo trabajar ágilmente en los aspectos más importantes del programa. Luego, revisamos dudas específicas y repasamos sobre aspectos más concretos. Comúnmente, los programas de edición de video son similares en su plataforma, lo que permite el fácil aprendizaje en cualquier programa.

Proseguimos a revisar la edición de video en *Blender*. A pesar de que es uno de los programas libres más completos para el trabajo audiovisual, su plataforma está configurada principalmente para la animación 3D. La plataforma y flujo de trabajo para la edición de video no es similar a otros programas, lo que conlleva diferencias a la hora de trabajar. Los

Imagen 35. Fotograma cortometraje “*Transitando*”.



menús, atajos de teclado y la disposición de canales de audio y video crearon confusión en los participantes, los cuales manifestaron que era una plataforma poco intuitiva y compleja de comprender. Aspiraba que adoptasen *Blender* como una plataforma de edición, ya que en el futuro podrían trabajar otros aspectos del audiovisual como la animación 2D y 3D. Sin embargo la práctica demostró que, para el aprendizaje de edición de video, no es una plataforma sencilla de trabajar sin conocimientos previos.

CDMX - cuarto día

Ante los imprevistos con *Blender*, empezamos la cuarta sesión revisando otro programa de edición. Propusimos aprender el programa *Shotcut*, el cual nos había dado buenos resultados en el taller de Alpanocan. *Shotcut* es un programa de edición simple, bastante amigable al uso y cuenta con las características básicas para la edición. A pesar de que no es tan completo como *Kdenlive*, el programa tiene todo lo necesario para aprender las bases de edición de video. Otro factor importante a mencionar, es que *Shotcut* puede instalarse en computadoras con sistema operativo Windows de 32 bits, instalador del cual carece *Kdenlive*. El aprendizaje de los participantes en el programa *Shotcut* fue sencillo, ya que la plataforma del programa y el proceso de edición resulta similar a lo aprendido en *Kdenlive*.

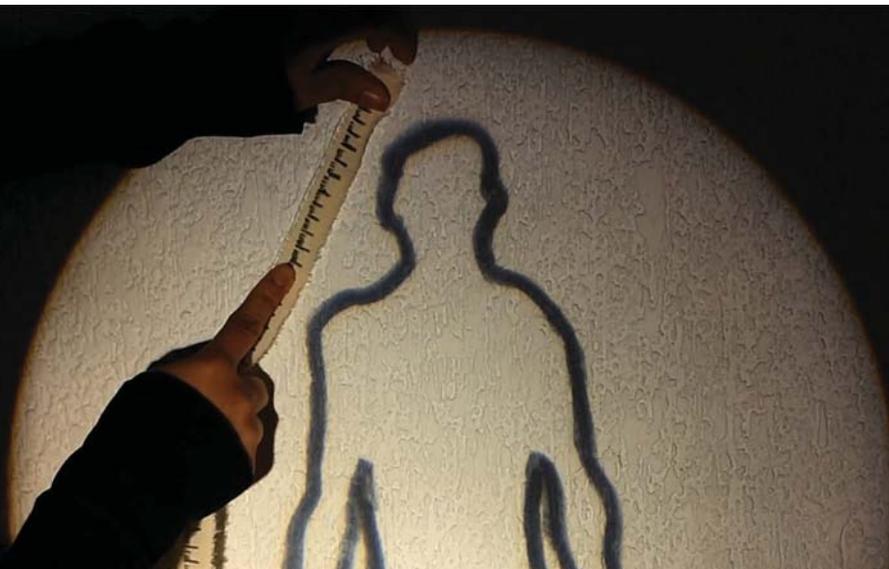
Habíamos propuesto que los equipos cuenten con dos semanas para coordinar la grabación del material necesario para la edición. Para la cuarta sesión del taller ya había un avance, no obstante, no todos los equipos lograron reunirse para filmar. Proseguimos a juntarnos en grupos de trabajo y a iniciar el montaje de los proyectos. En el caso de los que

no contaban con material, el trabajo consistió en dialogar y preparar los elementos necesarios para grabar en la siguiente semana.

Trabajamos en un primer montaje de la obra, mediante una metodología de edición colaborativa [Imagen 33]. La propuesta inicial consistió en que todos los integrantes, de cada equipo, editaran el material en una sola computadora. Un aspecto importante a señalar, el cuál no estaba previsto, fue que algunos equipos decidieron dividir el trabajo y realizar la edición en secuencias separadas en cada una de las computadoras. En un principio, consideré que este método podría traer problemas tanto técnicos como teóricos.

Por un lado, en los programas mencionados, la importación de archivos XML⁴⁶ solo se permite en una secuencia, y al trabajar con varias secuencias en diversas computadoras, no permitiría un procedimiento sencillo al juntar las diversas secuencias generadas. Por otro lado, al dividir el trabajo, cada integrante podría tomar decisiones por si solo, lo que repercutiría en el proceso de edición colectiva. Sin embargo, la práctica demostró lo contrario. Cada participante aportó, desde su propia visión, parte de la estructura narrativa

Imagen 36. *Fotograma cortometraje “Íbamos detrás de un hilo”.*



para cada una de las secuencias. El aspecto técnico lo solucionaron de una manera sencilla, exportando todas las secuencias en un archivo comprimido y juntándolas en una nueva secuencia. Además, es pertinente mencionar que este método de trabajo permitió acelerar el proceso de edición, logrando terminar los cortometrajes en el tiempo estipulado.

Al contar con computadoras de variadas características, el resolver problemas técnicos en cada computadora no fue una tarea sencilla. En términos generales, la mitad de los equipos de cómputo era de mediana y baja velocidad. A pesar de que *Kdenlive* permite la edición de video con *proxies*⁴⁷, *Shotcut* no corre con la misma suerte, lo cual hace menos fluido el trabajo en computadoras de poca capacidad. No obstante, el 80% de los participantes logró editar en sus computadoras personales, lo cual significa un logro importante, en cuanto a software y hardware refiere.

En la cuarta sesión mi trabajo consistió en, por un lado, solucionar dudas y problemas técnicos en cuanto al programa, y por otro, aportar en opinión e ideas narrativas para los cortometrajes que se estaban editando. En este aspecto, fue grato presenciar la gran creatividad con la que la mayoría proponía narrar la historia. No se limitaban a contar tradicionalmente la obra audiovisual, por lo contrario, sus propuestas eran arriesgadas e innovadoras.

⁴⁶ Extensible Markup Language (XML) es un formato universal que permite almacenar datos y transferirlos a otra plataforma.

⁴⁷ PROXY refiere a un archivo de menor tamaño que reemplaza a otro más pesado, lo que permite un flujo de trabajo más liviano para la edición.

CDMX - quinto día

En un principio, la quinta y última sesión del taller, estaba programada para hablar sobre propuestas de difusión alternativa. Sin embargo, la edición de los cortometrajes todavía se encontraba a medio camino. Motivo por el cuál la última sesión del taller estuvo dedicada, en parte, a culminar el proceso de edición. Empezamos el día juntándonos en los equipos correspondientes y retomando el trabajo de edición de los cortometrajes. En general, los equipos de trabajo ya contaban con una edición avanzada, lo que permitió afinar las escenas que requerían más precisión. Hubo un equipo que grabó en la última semana, motivo por el cual, tuvieron que empezar la edición en la última sesión y acelerar el proceso para culminar la edición a tiempo.

Un equipo dedicó la mayor parte del tiempo a la banda sonora, estrategia que resultó favorable para la narrativa que querían realizar. Trabajaron el audio de varias entrevistas en una línea de tiempo, añadiendo equalización y efectos sonoros. A partir del sonido como

Imagen 37. Fotograma cortometraje “ONE1”.



base narrativa, prosiguieron a montar las imágenes sobre la mezcla de audio, obteniendo buenos resultados. Este método de trabajo confirmó la importancia clave del sonido en una producción audiovisual. Otro equipo precisaba de mucho material de archivo, por lo que dedicaron gran parte del cuarto y quinto día a encontrar el material idóneo para el propósito. A este equipo le resultó poco más compleja la edición, ya que disponían de imágenes de varios formatos.

En cuanto a aspectos de postproducción [también se suele usar este termino a la etapa después de la edición, en la cuál se hace la mezcla sonora, se corrige el color, se añaden efectos de animación, etc.], revisamos algunos temas técnicos para realizar ciertas operaciones. Hablamos de la corrección de color, que refiere al proceso en el cuál se hace una corrección de los niveles de luminosidad, se empareja el color y se añade un tono específico que dote de personalidad a la imagen. Posteriormente, revisamos lo referente a la creación de textos y otros aspectos específicos. Por último, repasamos el proceso para exportar el video, comúnmente conocido como *render*, en el cual se consolida la obra en un único archivo para su visualización.

A continuación proseguimos a abordar temas de la etapa de difusión. Hablé sobre la *difusión acción colaborativa*⁴⁸ y la importancia de crear una red de intereses comunes, con el propósito de que el video alcance, eventualmente, devenir en cambios sociales concretos. Existen varios procesos que pueden ayudar a la distribución de las obras: proyectar las obras con los involucrados en el proceso; realizar cine-debates que fomenten el diálogo; vincularse con redes de distribución alterna, como cine foros o espacios comunitarios; plantearse la creación de alianzas con organizaciones estratégicas de intereses similares;

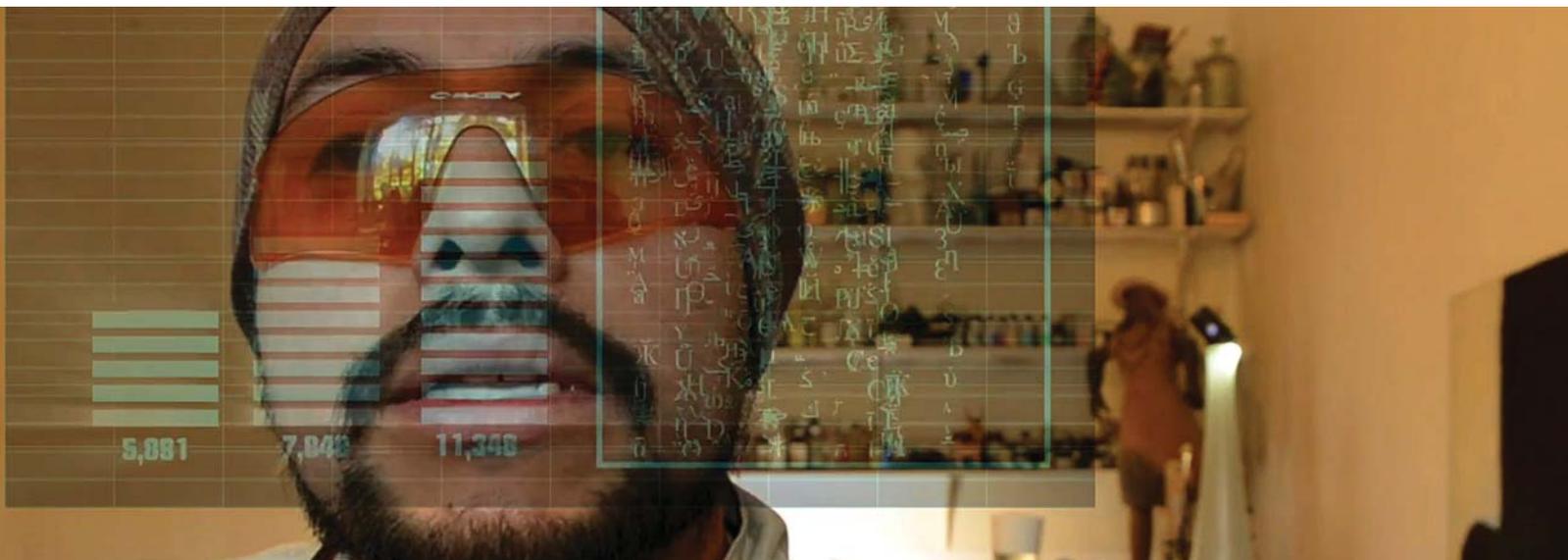
⁴⁸ En referencia al apartado 3.4. *Difusión acción colaborativa*.

distribuir por internet bajo licencias libres; y crear una red participativa de soluciones a las problemáticas planteadas en los videos.

De igual manera, platicamos sobre la difusión de contenidos en medios virtuales⁴⁹. En este sentido, abordamos el tema de la topología de la red, mencionando las configuraciones centralizadas, descentralizadas y entre pares iguales. Afrontamos el tema de la distribución en internet de una manera crítica, fomentando el uso de licencias libres y de canales de distribución no privativos. Hablamos sobre el copyright y como este protege a las grandes distribuidoras y carece de sustento en la actualidad. Repasamos las diversas licencias libres [licencia pública general, creative commons y copyfarleft] y mencionamos las redes sociales libres que podrían substituir a las privativas.

Por último, mencionamos que una estrategia para la difusión de contenidos es concebir a los proyectos de forma transmedial⁵⁰. La enorme cantidad de investigación y material generado durante una producción audiovisual, puede ser utilizado en proyectos paralelos como fotografías, ilustraciones, exposiciones, publicaciones, documental web,

Imagen 38. *Fotograma cortometraje “Pérdida de la identidad”.*



repositorios de entrevistas, etc. Asimismo, los proyectos transmedia gozan de más alcance, logrando acaparar un amplio espectro de posibles salidas de difusión, lo que en teoría, podría repercutir en cambios sociales concretos.

CDMX - exhibición de proyectos

Junto con los compañeros de Medios Comunes, consideramos pertinente hacer una proyección de los cortometrajes invitando al público en general. Incluimos la programación dentro de otro evento que tenían programado previamente, la proyección del documental mexicano *El maíz en los tiempos de guerra* de Alberto Cortés, junto con la promoción de cooperativas de economía solidaria dedicadas a la distribución de mezcal artesanal. Así, el evento se constituyó como una tarde y noche dedicada al videoactivismo y a la degustación de mezcal.

Al evento asistieron alrededor de 40 personas. Se proyectaron cinco cortometrajes,

Imagen 39. *Presentación de trabajos del taller CDMX.*



de los cuales, cuatro fueron enteramente realizados durante el taller ⁵¹, los cuales tuvieron buenos resultados, evidenciando una gran creatividad de las y los realizadores. Técnicamente estaban muy bien logrados, los pocos aspectos técnicos que se podrían mejorar pasaban desapercibidos; más aún, tomando en cuenta que la mayoría de participantes no tenían experiencia previa en la producción audiovisual y contaron con un tiempo limitado para su realización. Al finalizar la proyección hubo un breve conversatorio sobre las obras realizadas, dinámica que aportó al cierre del taller. En términos generales la exhibición de los cortometrajes fue positiva, ya que se demostró en la práctica los postulados teóricos propuestos en esta tesis.

⁴⁹ En referencia al apartado 2.2. *Cultura libre: Software, hardware y derechos de autor.*

⁵⁰ En referencia a apartado 3.4. *Difusión acción colaborativa.*

⁵¹ Cortometrajes realizados, disponibles en:

Transitando: <https://peertube.social/videos/watch/52c963e4-a17c-4f7f-aab5-9534865a9dc0>

Íbamos detrás de un hilo: <https://peertube.social/videos/watch/e1e37fa7-77ea-4699-b61a-dcf028f76b20>

ONE1: <https://peertube.social/videos/watch/1f664375-2c09-4048-a597-af9cbfb224e1>

Pérdida de la identidad: <https://peertube.social/videos/watch/ac3174f8-0066-4448-86ca-6d655b0fccdb>

CONCLUSIONES

El trabajo de investigación realizado, dio cuenta de que existen alternativas de realización audiovisual que datan desde los inicios de la proliferación de la imagen en movimiento. Las propuestas estudiadas han aportado paulatinamente a la construcción de métodos entorno a la producción audiovisual; muchas de estas alternativas se contraponen a la hegemonía impuesta por los medios masivos de comunicación y refuerzan los discursos críticos ante los sistemas mediáticos. Sin embargo, se evidencia que las propuestas tienen poca visibilidad y se difuminan ante la gran cantidad de contenidos audiovisuales.

En términos generales, las metodologías tradicionales en la producción audiovisual no promueven la participación social. No obstante, existen propuestas teóricas y prácticas que cuestionan los modos de producción, proponiendo prácticas participativas y colaborativas en las que se incluyen diversos actores sociales. Considerando los resultados obtenidos en los talleres realizados, los procesos de cine y video pueden ser una herramienta de comunicación visual para fortalecer procesos sociales.

Los derechos de autor basados en licencias libres y el desarrollo del *software* FLOSS, aportan considerablemente en la construcción de procesos audiovisuales más democráticos, con modos de realización y difusión acorde a las tecnologías actuales. Considero importante seguir indagando en las propuestas entorno a la cultura libre, para analizar el fortalecimiento de caminos que fomenten el libre acceso a la información, para la construcción del conocimiento y la comunicación.

La posibilidad de trabajar con cámaras de costo más accesible, ha significado un factor importante para que personas, colectivos y comunidades puedan acceder a herramientas para la realización audiovisual. De igual manera, la proliferación de teléfonos con cámaras incorporadas, representa un recurso que puede ser utilizado por personas que no tienen la posibilidad de costear una cámara de video. Por otro lado, considero que el uso contemporáneo de estas herramientas, en tanto redes sociales narcisistas que miden el éxito en números de *likes*, obscurece las posibilidades de generar cambios sociales concretos, mediante el uso de herramientas accesibles para el audiovisual social crítico.

Las posibilidades de acceso a herramientas para el cine y el video, en tanto tecnología, crean un nuevo panorama de acción para el video social. Hace una década, era poco probable que colectividades con pocos recursos accedan a herramientas para la realización audiovisual. El trabajo de investigación evidencia, que en la actualidad, existe un gran abanico de posibilidades, alejando a las prácticas audiovisuales de un circuito exclusivo y elitista de productores.

El audiovisual con objetivos sociales críticos, podría acceder a metodologías de otros campos disciplinares para enriquecer sus procesos. La propuesta transdisciplinar de trabajar junto a personas y colectivos de varios campos, tiene repercusiones tanto en el empoderamiento en las formas de crear, como en la responsabilidad social que puedan llegar a tener los procesos. En este sentido, considero importante que se incrementen las perspectivas de trabajo inter-trans-multi disciplinar, en los modos de concebir, hacer y difundir trabajos audiovisuales.

El *video participativo*, al derivarse de metodologías de la *investigación-acción participativa*, logra acercar a los actores sociales a ser partícipes de sus propias historias. En

este caso, las producciones ya no se realizan bajo la mirada sesgada de realizadores externos, sino que se origina a partir de la conjunción de opiniones diversas. Estos procesos promueven la cooperación activa de actores sociales, que pasan de ser retratados a partícipes directos en la creación de contenidos. Sin embargo, se considera necesario transgredir a la idea de lo *participativo*, hacia procesos de *video colaborativo*.

Uno de los procesos más gratificantes en la realización de la tesis, fue la aplicación práctica de las metodologías en los talleres de realización audiovisual. Resultó concluyente que las teorías planteadas pueden ser llevadas a la praxis favorablemente, materializando los conceptos teóricos propuestos. Fue enriquecedor compartir el conocimiento generado en la investigación, y a la vez alimentarse del conocimiento de los participantes, en un proceso dialógico de aprendizaje mutuo. La decisión de haber realizado los talleres en diferentes contextos fue acertada, cada una de las experiencias fue distinta, y demostró la posibilidad de aplicar las metodologías en procesos de aprendizaje diversos.

A diferencia de los procesos de capacitación audiovisual en los que he participado anteriormente, los talleres planteados permitirán a los participantes hacer uso de herramientas audiovisuales una vez terminado el taller, generando sostenibilidad a partir de los procesos de capacitación. Por otro lado, concluyo que si es factible realizar todo el proceso audiovisual, desde la concepción de la idea hasta la edición, con el uso de tecnologías apropiadas que estén al alcance inmediato. También es pertinente mencionar, que a los participantes les fue de utilidad los talleres, y manifestaron su interés en continuar con procesos audiovisuales que aporten al trabajo que vienen realizando en sus colectividades.

A pesar de que, en un inicio argumenté que el *software libre Blender* podría ser el programa idóneo para utilizarlo en talleres de video, se concluyó que su plataforma es muy compleja para el aprendizaje de las bases de edición. A los asistentes del taller realizado en la Ciudad de México se les dificultó el trabajo rápido y fluido en la plataforma. Se concluye que los programas idóneos para el uso en talleres futuros son *Kdenlive* y *Shotcut*, ya que cuentan con una interfaz sencilla e intuitiva, y son permisibles en cuanto códecs, lo que permite trabajar prácticamente con cualquier formato de video.

Considero que el instruirse en edición de video con *software libre* promueve la autonomía audiovisual. Las personas que aprendan el uso de herramientas libres, no necesariamente buscarían realizar su trabajo profesional con programas privativos, ya que encontrarían herramientas poderosas y flexibles con todas las características necesarias para un trabajo profesional. Por el contrario, en caso de aprender con programas privativos, es muy probable que se vean condicionados a seguir en estas plataformas, ya que al no conocer las virtudes del *software libre*, especularían que estos programas son inferiores, y la posibilidad de que se interesen en estos sería mínima o nula.

A pesar de que en la tesis se planteó la inclusión de una metodología de procesos cíclicos, los talleres también fueron planteados bajo una estructura tradicional de realización, mediante los procesos de preproducción, producción, postproducción y difusión. La propia terminología de los procesos mencionados, hace una referencia clara a la jerarquía de la producción [en el sentido de rodaje de la obra], siendo los otros procesos, un antes y después de dicha etapa. Por ende, en el transcurso de la escritura del texto, se planteó el remplazo terminológico de *producción*, hacia uno más acorde a lo planteado, como es el de *realización*.

Una conclusión valiosa es que, la estructura tradicional puede ser totalmente superada por procesos orgánicos de realización. Por ende, se plantea que para trabajos posteriores, tanto en talleres como obras personales o colectivas, es necesario indagar en procesos de investigación-producción transdireccionales, en un flujo de trabajo que no priorice la etapa de grabación. En este sentido, la construcción de ideas, el rodaje y la edición se podrían trabajar en procesos cíclicos y simultáneos, como la estrategia mencionada en la *Figura 22*.

En términos generales, se puede confirmar que la metodología propuesta en los talleres, aporta a la construcción de prácticas audiovisuales contrahegemónicas. Se comprobó que es viable realizar video con herramientas tecnológicas de fácil acceso y mediante métodos de trabajo colaborativo; tanto las herramientas libres y abiertas como el trabajo horizontal podrían, eventualmente, aportar a la democratización del audiovisual.

En cuanto a los procesos de creación colectiva en los talleres, es oportuno mencionar que, el trabajo colaborativo de personas que apenas se conocen significó un reto para los participantes, sin embargo, la mayoría de grupos lograron conjugar ideas y llegar a acuerdos para el propósito de creación común. Considero que los talleres requieren de un proceso mayor al tiempo planteado. A pesar de que ambos talleres dieron resultados favorables, hubieron temáticas que no se lograron explorar, y otras, en las que hubiera sido óptimo tener unos días extra para terminar los procesos. Talleres de 6 a 8 días de duración serían propicios para abordar todas las temáticas de manera teórica y práctica.

Por otro lado, se concluye que la distribución de obras audiovisuales independientes sigue siendo un tema complejo. A pesar de las facilidades técnicas y monetarias que permiten la difusión y compartición de videos por Internet, los contenidos se difuminan

ante la red comercial. Considero necesario crear canales y redes de distribución alternas, que permitan que los contenidos se masifiquen hacia espectadores interesados en obras de carácter social y crítico. En este sentido, crear redes colaborativas y proyectos transmediales son una alternativa viable, en la que se podría encontrar una solución ante los problemas de distribución.

A pesar de que un trabajo de tesis tiene un desenlace, se pretende que el proyecto de investigación realizado siga en crecimiento. Debido al proceso y resultados de la investigación-producción aquí planteadas, veo favorable abordar una nueva película, un proyecto en el que se apliquen las estrategias estudiadas y planteadas en esta tesis. Por otro lado, estamos creando un laboratorio de experimentación de tecnologías libres y abiertas para la creación audiovisual. Por último, como consecuencia de los talleres impartidos, se ha decidido crear el *Laboratorio Itinerante de Cine Social*. Esta iniciativa tendrá el objetivo de dar talleres de corta duración, en los que se apliquen las metodologías de la *Caja de herramientas audiovisuales*; la cual pretende crecer, modificarse, adaptarse y mejorar constantemente en cada práctica, en un trabajo de permanente alimentación colaborativa.

FUENTES DE CONSULTA

Acosta Alberto, Brand Ulrich. *Salidas del laberinto capitalista. Decrecimiento y postextractivismo*. Quito: Fundación Rosa Luxemburg. 2017.

Aguilar Yuri. *Hagámoslo nosotros mismos: Investigación inmersiva del arte en acción*. Ciudad de México: UNAM. 2018.

Almaguer Patricia. *Cibercultur@ e Investigación-Acción Participativa*. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Colima: Época III, Vol. XIX. 2013.

Alvarado Alberto. *Tecnología apropiada y desarrollo*. En *Hacia una universidad más cerca de los problemas comunitarios*. Colombia: Revista Huellas. 1980.

Barandiaran Xabier. *Activismo digital y telemático: poder y contrapoder en el ciberespacio*. URL: <http://sindominio.net/xabier/textos/adt/adt.pdf>. 2003.

Bauman Zygmunt. *Vida de Consumo*. México: FCE. 2007.

Benjamin Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca. 2003.

Berardi Franco. *Generación Post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires: Tinta limón. 2007.

Berardi Franco. *Telestreet. Máquina imaginativa no homologada*. España: Intervención cultural. 2003.

Berger John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gilli. 1975.

Bernays Edward. *Propaganda*. España: Melusina. 2008.

Bery Renuka. *Participatory video that empowers*. En *Participatory video. Images that transform and empower*. EEUU: Sage. 2003.

Beuys Joseph. *Entrada en un ser vivo*. Alemania: Conferencia Free-International University. 1977.

Bollier David. *Pensar desde los comunes*. Sursiendo, Traficantes de Sueños, Tinta Limón, Cornucopia, Guerrilla Translation. 2016.

Boyd Andrew, Mitchell Dave. *Insurrección creativa*. CDMX: Paidos. 2016.

Cabello Florencio. *Interferencias en la transmisión: aproximación teórica al culture jamming*. España: Universidad de Málaga. 2006.

Campbell Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: FCE. 1992.

Casacuberta David. *Cada hombre, un artista*. En *Creación e inteligencia colectiva*. España: ZEMOS, Univ. Internacional de Andalucía. 2005.

De Sousa Boaventura. *Epistemologías del Sur*. Maracaibo: Utopía y praxis Latinoamericana, Año 16. No 54. 2011.

Debord Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos. 2003.

Deleuze Gilles. *La imagen-movimiento*. España: Paidós. 1983.

Deleuze Gilles. *La imagen-tiempo*. España: Paidós. 1987.

Deleuze Gilles, Guattari Félix. *Rizoma*. CDMX: Fontamara. 2016.

Fernández et al. *Contrapublicidad. Consume hasta morir*. Madrid: Libros en acción. 2009.

Freire Paulo. *Pedagogía del oprimido*. Montevideo: Tierra Nueva. 1970.

Fujita Hirose Jun. *Cine-capital. Como las imágenes devienen revolucionarias*. Buenos Aires: Tinta limón. 2014.

Graziano Valeria. *Intersecciones del arte, la cultura y el poder: arte y teoría en el semiocapitalismo*. Madrid: Estudios Visuales, Akal. 2005.

Guattari Félix, Rolnik Suely. *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Madrid: Traficantes de Sueños. 2006.

Gubern Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama. 1996.

Gumucio et al. *El Cine comunitario en América Latina y el Caribe*. Bogotá: Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano. 2014.

Holmes Brian. *Investigaciones extradisciplinarias. En Producción cultural y prácticas instituyentes*. Madrid: Traficantes de sueños. 2008.

Kaprow Allan. *La educación del des-artista*. Madrid: Ándora. 2007.

Klein Naomi. *No logo*. Barcelona: Paidós Ibérica. 2005.

Kleiner Dmytri. *El manifiesto telecomunista*. México: En defensa del Software libre, Rosa Luxemburg Stiftung. 2015.

MacBride Sean. *Un solo mundo, voces múltiples*. Paris: UNESCO. 1984.

Mao Tse-tung. *Sobre la práctica*, en *Obras Escogidas Tomo I*. Pekin: Ediciones en lenguas extranjeras. 1968.

Martín-Barbero Jesús. *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili. 1991.

Marx Karl. *La mercancía*. En *El capital. Crítica de la economía política*. México: Siglo XXI. 2016.

Maass Margarita, Amozurrutia José, González Jorge. *Cibercultur@ e iniciación en la investigación interdisciplinaria*. México: UNAM-CEIICH. 2015.

McKee Robert. *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba. 2002.

Mitchell W.J.T. *Teoría de la Imagen*. Madrid: Akal. 2009.

Montero David. Moreno José. *El cambio social a través de las imágenes. Guía para entender y utilizar el video participativo*. Madrid: Los libros de la catarata. 2014.

Neidich Warren. *El control de la conciencia global*. Madrid: Estudios Visuales, Akal. 2005.

Oroza Ernesto. *Con nuestros propios esfuerzos*. Cuba: Verde Olivo. 1992.

Ortiz et al. *La ecotecnología en México*. México: UNAM. 2014.

Padilla et al. *Decálogo de prácticas culturales de código abierto*. País Vasco: Tabakalera. 2012.

Polanco Gerylee, Aguilera Camilo. *Luchas de representación. Prácticas, procesos y sentidos audiovisuales colectivos en el sur-occidente colombiano*. Cali: Universidad del Valle. 2011.

Rendueles César. *Sociofobia. El cambio político en la era de la utopía digital*. CDMX: Penguin Random House. 2015.

Rigi Jakob. *La producción de pares como alternativa al capitalismo*. Budapest: Univ. de Europa Central. 2013.

Rodríguez Arturo. *Experiencias asociativas y colaborativas de diseño televisual. La televisión como herramienta de inclusión social*. País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitatea. 2015.

Sanjinés Jorge, Grupo Ukamau. *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo*. Argentina: Siglo XXI, 1979.

Schroeder Paul. *Teoría del Nuevo Cine Latinoamericano: de la militancia al neobarroco*. EEUU: Northeastern Illinois University. 2013.

Schumacher Fritz. *Lo pequeño es hermoso: Economía como si la gente importara*. España: Akal. 2011.

Sedeño Ana. *Cine social y autoría colectiva*. En *Razón y palabra*, núm. 80. México: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. 2012.

Stallman Richard. *GNU Software libre*. Argentina: Utopía pirata. 2015.

Tudurí Gerardo. *La política de la colectividad. Manifiesto de cine sin autor 2.0*. España: Universidad de Murcia. 2012.

Virilio Paul. *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University press. 1994.

Vogler Christopher. *El viaje del escritor*. Barcelona: Robinbook. 2002.

Quijano et al. *Guía de Infoactivismo. Comunicación para el cambio social*. México: SocialTIC. 2017.

Wolf Gunnar, Miranda Alejandro. *Construcción colaborativa del conocimiento*. México: UNAM. 2011.

Zizek Slavoj, Fiennes Sophi. *The pervert's guide to cinema*. Reino unido: Documental. 2006.

Referencias Web

Apertus - <https://apertus.org>

Archive - <https://archive.org>

Arduino - <https://www.arduino.cc>

Blender - <https://www.blender.org>

Blender velvets - <http://blendervelvets.org>

Diaspora - <https://diasporafoundation.org>

Elphel - <https://www.elphel.com>

Floresta Vermelha - <https://florestavermelha.org>

Gnu Social - <https://gnu.org>

Indymedia México - <http://mexico.indymedia.org>

Kdenlive - <https://kdenlive.org>

Magic lantern - <https://magiclantern.fm>

Open Source Ecology - <https://www.opensourceecology.org>

Riseup - <https://riseup.net>

Shotcut - <https://shotcut.org>

Thingiverse - <https://thingiverse.com>

Video Nas Aldeias - <http://www.videonasaldeias.org.br>

Wikipedia - <https://www.wikipedia.org>

TABLA DE GRÁFICOS

FIGURAS	PAG
Figura 1. <i>Estructura de la investigación</i> . Realización propia.	14
Figura 2. <i>Estructura del primer capítulo</i> . Realización propia.	17
Figura 3. <i>Valor ritual, valor de exhibición</i> . Realización propia.	19
Figura 4. <i>Comunicación unidireccional</i> . Realización propia.	21
Figura 5. <i>Estructuras piramidales del cine industrial y de autor</i> . Realización propia.	29
Figura 6. <i>Embudo de distribución</i> . Realización propia.	34
Figura 7. <i>Autorreflexividad en el arte</i> . Realización propia.	37
Figura 8. <i>Hiperconsumo</i> . Realización propia.	42
Figura 9. <i>Fetichismo de la mercancía</i> . Realización propia.	43
Figura 10. <i>Estructura del segundo capítulo</i> . Realización propia.	47
Figura 11. <i>Modo de producción horizontal</i> . Realización propia.	55
Figura 12. <i>Características del video participativo</i> . Realización propia.	59
Figura 13. <i>Topología de la red</i> . Realización propia basada en Kleiner 2015.	63
Figura 14. <i>Gráfica de la licencia copyfarleft P2P</i> . Realización propia basada en Kleiner 2015.	70
Figura 15. <i>Características de las licencias</i> . Realización propia.	71
Figura 16. <i>Estructura del tercer capítulo</i> . Realización propia.	98
Figura 17. <i>Problemáticas / propuestas</i> . Realización propia.	108
Figura 18. <i>Esquema conceptual de creación de historias</i> . Realización propia.	109
Figura 19. <i>Mapa conceptual a estructura de guión clásico</i> . Realización propia.	110
Figura 20. <i>Implicaciones tecnopolíticas</i> . Realización propia.	116

Figura 21. <i>Características de la Difusión-acción colaborativa.</i> Realización propia.	129
Figura 22. <i>Estrategia “caracol” de realización audiovisual.</i> Realización propia.	137

IMÁGENES

Imagen 1. <i>Fotogramas Yawar mallku.</i> Realización propia, basada en imágenes tomadas de: http://hawkmenblues.blogspot.com/2013/05/yawar-mallku-jorge-sanjines-1969.html	51
Imagen 2. <i>Elphel 353 utilizada en Floresta Vermelha.</i> Imagen tomada de: https://floresta-vermelha.org/2013/09/09/set-floresta-vermelha-em-6-oficinas-no-centro-cultural-sao-paulo	74
Imagen 3. <i>Axiom Beta.</i> Imagen tomada de: https://petapixel.com/2017/06/22/apertus-axiom-open-source-cinema-camera	75
Imagen 4. <i>Telestreet - Orfeo TV.</i> Imagen tomada de: https://www.mediamatic.net/en/page/306407/insu-tv	81
Imagen 5. <i>Captura de pantalla - Indymedia México.</i> Imagen tomada de: http://mexico.indymedia.org	82
Imagen 6. <i>Tercios compas - EZLN.</i> Imagen tomada de: http://www.europazapatista.org/index.php?post_id=10181	84
Imagen 7. <i>TV Cherán.</i> Imagen tomada de: https://subversiones.org/archivos/116771#jp-carousel-116792	86
Imagen 8. <i>Fotogramas “Huella”.</i> Realización propia.	89
Imagen 9. <i>Proceso de producción “Huella”.</i> Realización propia.	90
Imágenes 10–11. <i>Cinema en vivo.</i> Realización propia. Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	94
Imagen 12. <i>Caja de herramientas audiovisuales.</i> Realización propia.	101
Imágenes 13 - 14. <i>Proceso de manufactura de riel.</i> Realización propia.	120
Imágenes 15 - 16. <i>Proceso de diseño e impresión 3D.</i> Realización propia.	122

Imágenes 17 - 18. <i>Proceso de programación en Arduino</i> . Realización propia.	123
Imágenes 19 - 20. <i>Lentes Krasnogorsk adaptados a una cámara Blackmagic Pocket</i> . Fotografías de Hugo Chávez Carvajal.	124
Imagen 21. <i>Fotograma "Mochila de emergencias"</i> . Realización propia.	132
Imagen 22. <i>Proceso de difusión Colectivo 8+</i> . Realización propia.	133
Imagen 23. <i>Cartel Alpanocan</i> . Realización propia.	140
Imagen 24. <i>Primer día taller Alpanocan</i> . Realización propia.	142
Imagen 25. <i>Segundo día taller Alpanocan</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	144
Imagen 26. <i>Tercer día taller Alpanocan</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	146
Imagen 27. <i>Fotograma "Rio Amatzinac"</i> .	148
Imagen 28. <i>Fotograma "Rio Amatzinac"</i> .	150
Imagen 29. <i>Cartel taller de Videoactivismo</i> . Realizado por Medios Comunes.	154
Imagen 30. <i>Primer día taller CDMX</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	156
Imagen 31. <i>Segundo día taller CDMX</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	158
Imagen 32. <i>Tercer día taller CDMX</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	160
Imagen 33. <i>Cuarto día taller CDMX</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	162
Imagen 34. <i>Quinto día taller CDMX</i> . Realización propia.	164
Imagen 35. <i>Fotograma cortometraje "Transitando"</i> .	166
Imagen 36. <i>Fotograma cortometraje "Íbamos detrás de un hilo"</i> .	168
Imagen 37. <i>Fotograma cortometraje "ONE1"</i> .	170
Imagen 38. <i>Fotograma cortometraje "Pérdida de la identidad"</i> .	172
Imagen 39. <i>Presentación de trabajos del taller CDMX</i> . Fotografía de Carla Asquel Carvajal.	173

TABLAS

Tabla 1. <i>Modos y grados de participación audiovisual (Bery 2003). Diferenciación entre modos participativos y colaborativos: Realización propia.</i>	61
Tabla 2. <i>Encuesta sobre la obra "Cadena de consumo". Realización propia.</i>	92
Tabla 3. <i>Encuesta sobre la obra "Cadena de consumo". Realización propia.</i>	93



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO

UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño

The logo consists of a circle with three smaller circles inside, each containing a letter: 'O' at the top, 'C' on the left, and 'O' on the right. A small square is in the center of the main circle.

OJO COMÚN
LABORATORIO AUDIOVISUAL