

María Celeste Marrocco

Universidad Nacional de Córdoba

El cine y la producción multiplataforma: Expresión y representación de su tiempo

Film and multi-platform production: Expression and representation of their time

Resumen

En este trabajo, procuraremos observar cuál es la realidad de la sociedad actual en relación al paradigma de la convergencia, como contexto de producción para los realizadores cinematográficos actuales. Analizaremos el propio concepto de convergencia desde una perspectiva sociológica y técnica, para luego rastrear el lugar social del cine a lo largo de su desarrollo y finalmente ver cuáles son las experiencias que hoy desarrolla este medio para mantenerse en vinculación con el sentir de la sociedad que lo rodea. Para hacerlo, revisaremos, a modo de ejemplo de estas experiencias narrativas, el filme *La vida en un día* de Kevin MacDonald (2011).

Abstract

In this paper, we intend to observe today's society in relation to the paradigm of convergence, as context of production for current film directors. We will analyze the concept of convergence from a technical and sociological perspective, in order to track the social place of cinema throughout its development and finally observe the experiences that this medium develops today to stay connected with the society that surrounds it. To this purpose we will review the film *Life in a day* by Kevin MacDonald (2011) as an example of these narrative experiences.

Palabras Clave

Cross media
Audiovisual
Multiplataforma
Cine
Medios Digitales

Keywords

Cross media
Audiovisual
Multiplatform
Cinema
Digital Media

Introducción

*“Todo lo que puede moverse,
se mueve bajo el ala de ese viento con un
movimiento especial, distinto del habitual gesto
mecánico de marioneta y más parecido
a un verdadero escalofrío de vida”.*

Bruno Tognolini
Lilim - Palestina Quest

Este trabajo no pretende dar respuestas definitivas, sino, simplemente proponer para la reflexión de quienes formamos parte del mundo audiovisual, las implicancias conceptuales y sociales de producir para el medio cinematográfico exclusivamente o ampliar nuestra mirada a una concepción de *producción multiplataforma*¹ que extienda los procesos de distribución a otros medios y haga uso de la Convergencia Tecnológica que afecta a la sociedad actual, estimulando la permanente modificación de los medios y sus relaciones.

Entendemos que estas formas de producción responden a una realidad externa, que se ve sumergida en la lógica propia de Internet, tal como lo señala Castells en su concepto de Sociedad Red (Castells, 2001: 13)², dando como resultado producciones que permiten a esta sociedad expresarse según sus propias características de interconexión. Como ejemplo de los múltiples entrecruzamientos que se pueden dar entre producción audiovisual y los medios de convergencia, tomaremos el caso del film *La vida en un día*, del director Kevin Macdonald, que utiliza más de 4.500 horas de grabación registradas por usuarios del sitio YouTube.com. Esta realización no la proponemos como “el camino de desarrollo” para el cine en los tiempos que vienen, sino como una experiencia de trabajo donde la narrativa cinematográfica y las estrategias de producción surgidas a partir de la convergencia, se reúnen. Sin embargo, se trata sólo de “una experiencia”, entre las muchas que se dan todos los días en el campo de la realización, y solo la dinámica social, mediática y creadora de los años por venir dirá cual será la forma o formas de producción que prevalezcan en estos complejos tiempos.

Convergencia: implicancias de las tecnologías convergentes en la sociedad actual

Es habitual en la actualidad ver la sigla *TICs* en las más diversas esferas de trabajo, casi como un lugar común de la teoría y la educación actuales. TIC es la sigla con la que se abrevia el concepto de *Tecnologías de la Información y la Comunicación*,

Conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. (Los Libros de Fundesco, Madrid, 1986)³

Así se integran desde la electrónica producciones del campo de la telecomunicación, la informática, el audiovisual, las redes y diversas producciones multimediales. La convergencia integra aspectos que vinculan entre sí al campo de la producción audiovisual (incluyendo las producciones meramente visuales o sonoras), la informática (en sus aspectos tecnológicos y comunicacionales), la electrónica (tanto profesional como industrial). Esta última aporta la tecnología y los equipos necesarios; las telecomunicaciones aportan la ingeniería informática, el proceso de las señales y las radiocomunicaciones; mientras que la informática brinda la

1. Para este trabajo tomaremos la definición de Producción Multiplataforma aportada por Liendo y Servent en su trabajo "Pensar para la Producción Multiplataforma para la TV Digital"
2. Cfr. Castells, 2001: 13: "Esa sociedad red es la sociedad que yo analizo como una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de la tecnología de información microelectrónica estructurada en Internet"
3. Citado del documento disponible en la red "Concepto de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Formación de técnicos e investigadores en tecnologías de la información" disponible en <http://www.gtic.ssr.upm.es/demo/curtic/tit101.htm> - "Cursos de World Wide Web", Ingeniería Telemática,

arquitectura y tecnología además de lenguajes y sistemas, todos reunidos por medio del software y las redes de comunicación.

Universidad
Carlos III - Ma-
drid

Históricamente este concepto se origina en los procesos sociales que surgieron después de la Sociedad Industrial, recibiendo diversas denominaciones: “Sociedad Red”, “Sociedad Posindustrial”, “Sociedad de la Información y el Conocimiento”. Garrido Ferradanes (2005)⁴ cita el pasaje hacia el “Paradigma Informacional” que Castells caracteriza de la siguiente manera:

- La Información es la principal materia prima
- La penetración social de las Nuevas Tecnologías es muy elevada
- Existe una lógica de la Interconexión
- Todo el proceso se fundamenta en la “flexibilidad”
- La revolución tecnológica va acompañada de una creciente convergencia de tecnologías en un sistema altamente integrado

4. Consultado en Febrero de 2012 en http://www.cibersociedad.net/re-cursos/art_div.php?id=54

Tanto la electrónica, como la informática y el campo audiovisual se interrelacionan en base a un modelo social vinculante y globalizado, que cristaliza en la red de internet, donde la información se transforma en la materia prima de toda la infraestructura que se construye desde esa intersección de campos. En este punto podemos coincidir con Garrido Ferradanes cuando define la convergencia como “el proceso de confluencia de tecnologías e información que se configura como elemento central, que sustenta y vehicula la Sociedad de la Información” (Garrido Ferradanes, 2005)⁵. De esta forma la convergencia trasciende lo meramente tecnológico y se extiende sobre la sociedad por medio de la circulación del que hoy es uno de sus bienes más valiosos: la información y sus producciones, constituyéndose en un proceso dinámico de desarrollo y vinculación que genera sus propias lógicas internas. A su vez, la sociedad asimila la tecnología, afectándola y siendo afectada por ella, en una relación compleja de retroalimentación.

5. Consultado en Febrero de 2012 en http://www.cibersociedad.net/re-cursos/art_div.php?id=54

Es la sociedad la que prueba primero y utiliza después los dispositivos que el entramado tic + contenidos + telecomunicaciones pone a su disposición, para aprobar o rechazar líneas de convergencia. Es en la sociedad donde se produce el proceso de convergencia y fuera de la cual este no tiene sentido y, por último, el fin último de la convergencia es ‘la sociedad’. (Garrido Ferradanes, 2005)⁶

6. Consultado en Febrero de 2012 en http://www.cibersociedad.net/re-cursos/art_div.php?id=54

La convergencia desde esta perspectiva no se produce en los medios tecnológicos sino en los propios consumidores, y sus interacciones con otros. Pero no podemos dejar de recordar que el concepto tiene su origen en la técnica, ni tampoco que surge de una forma económica de manejo de los medios, por la cual también podemos hablar de una *convergencia empresarial*, dado que es cada vez más común que la misma empresa posea diversas plataformas y canales de distribución.

Con estas consideraciones presentes, vamos a tomar la clasificación que brinda la Serie de Publicaciones *Informes* del Ministerio de Educación y Ciencia de España, ya que permite caracterizar y considerar los diferentes aspectos que este concepto puede reunir:

- *Convergencia de Redes*: una misma red soportando distintos servicios y contenidos, a través de las redes de Telecomunicación y Teledifusión
- *Convergencia de Terminales*: un mismo terminal dando acceso a distintas redes y servicios, como el televisor, la computadora o el móvil
- *Convergencia de Servicios*: un mismo servicio adaptándose a diferentes servicios y contenidos, ya sea la TV, el video, la telefonía fija o móvil o el Internet

7. Serie Informes, Ministerio de Educación y Ciencia de España, "Análisis de tecnologías convergentes de información y comunicación en el ámbito educativo", de Gerardo Ojeda Castañeda. Con la dirección de Francisco García García, la Coordinación de Manuel Gertrudix Barrio

- *Convergencia de usos y aplicaciones*: una misma red y terminal utilizada para diferentes contenidos y servicios, donde encontraremos información, educación y entretenimiento integrados.⁷

Dentro de este marco se desarrolla la producción audiovisual actual y, como relato de una sociedad, es a su vez afectado por la misma. Veamos a continuación las características de la producción audiovisual, particularmente la cinematográfica, en este contexto.

Cine en tiempos de convergencias

¿Por qué le interesan al cine los medios interactivos? La respuesta más rápida y precisa a esta pregunta la ha dado Martín Lister (1997), siguiendo a N. Negroponte, quien en 1978 afirmaba que para el nuevo siglo los intereses de tres de las industrias más importantes del siglo XX se superpondrían: la industria audiovisual (cine y tv) la industria informática y la industria editorial. No se equivocaba: los medios interactivos en convergencia con las telecomunicaciones, han puesto a estas industrias en situación, las han aunado en su producción y mucho más en su visión de futuro.

Tiempo después, en 1994, Lister proponía una imagen no muy lejana a la actual realidad: una caja negra que funcionara como "mayordomo", especie de asistente digital que poseería una inteligencia artificial extrema y actuaría como un agente de red, representando la convergencia del televisor y la computadora. Pero ese mayordomo digital necesita servir algo y los cocineros de ese menú digital iban a ser las industrias mediáticas del entretenimiento, la industria editorial de la publicidad, los videojuegos, el cine y la televisión.

Ante este panorama, como realizadores del tercer milenio debemos meditar qué es lo que haremos con este medio, superando lo que las leyes de ese mercado determinen por el camino de "lo más vendible"; debemos saber cuáles son las posibilidades que tenemos entre manos para poder comunicar ideas y conceptos de manera significativa y analítica en relación al contexto en el que se desarrolla. Para iniciar ese proceso es necesario recordar el rol del cine a lo largo de su primer siglo de vida para, en base a ello, reflexionar sobre su realidad actual.

Los medios, al modificar el ambiente suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar – nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian. (Mac Luhan y Fiore, 1969: 48)

En 1967 Mc Luhan editó por primera vez su libro *El medio es el mensaje* donde exponía su visión sobre la situación del mundo y la nueva configuración de la realidad humana, a partir del desarrollo de los medios eléctricos. Para él, el ser humano es otro, un ser formado a partir de un nuevo ambiente y por lo tanto con características diferentes a sus predecesores. Mc Luhan habla del niño televidente sumergido en un entorno eléctrico, a las puertas de los años '70. Hoy, a ese mundo eléctrico hay que sumarle y ampliarlo en un entorno computacional, electrónico y digital que modifica la manera de mirar y comprender el mundo que nos rodea. Así como el niño de los '70 se veía sumergido en una doble realidad, en una escuela del siglo XIX en pleno siglo XX, nuestros niños se encuentran con una educación que recién inicia un proceso propio de transformación, en medio de un tiempo y espacio abatidos y reconfigurados a partir de la dinámica de los medios, sus procesos y velocidades.

Siguiendo las propuestas de Mc Luhan podemos afirmar que “las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” (Mac Luhan y Fiore, 1969: 52). Por su parte, Alejandro Piscitelli (1998) propone una división muy interesante de la historia caracterizada por una progresión en la abstracción de los espacios. Considera que de la naturaleza simplemente dada presentada ante el hombre desde antes de que sea un homo sapiens, se pasó a una “primera naturaleza artificial”, la de Gutemberg, con la explosión de la alfabetización y la imprenta como elementos comunicacionales y relacionales a través de las extensas distancias que parecían insalvables. Después se ingresó en un período de abstracción de los espacios sociales, en el cual el transporte naval y el ferroviario permitieron que las distancias se acortaran y disminuyeran. El tiempo comenzó a avanzar, lenta pero firmemente en dirección a la aceleración y la superación de las distancias. En 1894 cuando Marconi envió por primera vez ondas a través de una habitación hasta que se las comenzó a emplear comercialmente en la radio y el telégrafo, la sociedad ingresó en una tercera etapa de complejización progresiva de la relación espacio-tiempo. Piscitelli la denomina *telestesia*, percepción a distancia. La comunicación se hace más rápida que el tiempo de transporte. Pero esta relación seguía basada en la linealidad y la fragmentación de la sociedad gutemberiana. Cuando surge el cine, las primeras señales de un espacio virtual asustaron a quienes miraron esos fantasmales rostros blanquecinos en la sala del Grand Cafe.

La TV y el cine constituyeron en la segunda parte del siglo XX las herramientas de comunicación más fuertes que se habían visto hasta entonces. Con ellas, el tiempo se acelera hasta límites exponenciales y el espacio cae bajo su peso. El cine, con su narración eminentemente lineal, es producto y productor a la vez de la modernidad del siglo XX, convirtiéndose en un protagonista de la industria cultural que lleva su influencia a los lugares más remotos. A partir de la mitad del siglo XX, la aceleración en la dimensión temporal y la compresión del espacio se convirtieron en vivencias cotidianas. El prefijo post que se comenzó a aplicar cada vez más habitualmente (post-historia, post-industrial, post-socialismo, post-capitalismo, etc.) nos señalaba que una forma de vida estaba llegando a su fin, llamémosle moderna, burguesa, new deal, o como querramos. Se trataba de un período en el que se confiaba en el futuro, la esperanza reinaba: confianza en el socialismo (revoluciones en todo el planeta), confianza en el capitalismo (desarrollo de las grandes empresas de sistema fordista en todo el mundo), confianza en una religión, confianza en un líder, confianza en un ideal (*flower power*, movimientos contraculturales)... En pocas palabras, esos metarrelatos que orientaron la vida y la sociedad durante casi un siglo, entraron en crisis.

En este contexto se genera el desarrollo exponencial de la informática, que evoluciona a partir de múltiples esfuerzos e investigaciones diversas, para llegar a imponerse como recurso imprescindible para el desarrollo tecnológico y social de finales del siglo pasado. Para la última década del Siglo XX un nuevo integrante de la familia mediática preparaba su salida al ruedo, Internet.

La forma en que esta sociedad se representa en sus productos simbólicos se traduce en una nueva forma de expresión, que comenzó a gestarse ya a mediados del Siglo XIX, a partir de la descomposición de la imagen por los grupos impresionistas y la multimedialidad de la que hicieron uso las vanguardias de principios del siglo XX reconociendo la riqueza de un enfoque plural y divergente en el análisis y representación de esa sociedad. Poco a poco el resto de las disciplinas se unió a estos caminos y se sumó la expresión de la libre asociación que realiza el pensamiento humano en un soporte físico que se inició en la *Galactic Network*⁸ y atraviesa hoy la Realidad Virtual. Para nuestra vida cotidiana la posibilidad de recuperación

8. FALLA ARO-CHE, Stephanie en su artículo “La Historia de Internet” para Maestros del Web disponible en <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/internethis/>, señala que “La primera descripción documentada acerca de las interacciones sociales que podrían ser propiciadas a través del networking (trabajo en red) está contenida en una serie de memorándums escritos por J.C.R. Licklider, del Massachusetts Institute of Technology, en Agosto de 1962, en los cuales Licklider discute sobre su concepto de Galactic Network (Red Galáctica).”

aleatoria de datos que brindaron las memorias de las computadoras llevaron a un plano sensible esas especulaciones en soportes tales como CDs, luego DVDs y poco después Internet, permitiendo el desarrollo de nuevas explicaciones del mundo, nuevas visiones o mejor dicho nuevas representaciones de la realidad en la que el hombre de hoy está inmerso.

Pero, la interactividad no fue sólo resultado de la aparición del soporte tecnológico sino de algo mucho más profundo: la vivencia de una época y una realidad que se aleja de lo lineal en pos de la multidimensionalidad y la interactividad. La novedad de estos nuevos medios consiste en la implementación de conceptos en una misma y única obra, que a la vez es tal, cada vez que el usuario-espectador la explora, y es múltiple en cuanto permite que cada exploración sea distinta y única. La interactividad aplicada a la narración no tardaría en desarrollar sus primeras experiencias, con recursos técnicos limitados pero ya con la necesidad de una expresión diferente y divergente, tal como lo indica Hermann Nöring:

Los primeros intentos de lograr estructuras narrativas no lineales en el cine, por lo general, estaban basados en la tecnología del disco láser (por ejemplo, los métodos de grabación analógicos). Los responsables de estos intentos, que se desarrollaron a principios de los años ochenta, fueron pioneros americanos como Peter d'Agostino (quien concibió *Doble you (and X,Y,Z)* un repertorio de 52 secuencias videográficas y 48.000 tomas a las que el lector puede acceder en cualquier orden convirtiéndose en copartícipe de la obra), Grahame Weinbren, Bill Seaman y Lynn Hershman. Ya en 1989, en el European Media Art Festival (EMAF) se proyectaron varias películas de cine interactivas en Hi-8 realizadas por el grupo berlinés "Videolabyrinth" (Friederike Anders, Ilka Lauchstädt, Martin Potthoff). En ese mismo año apareció el primer CD-ROM artístico, producido por Voyager en Nueva York. (Nöring, 1997: 8)⁹

9. Traducción de DÁVILA, Mela (1997) original de Hermann Nöring Titulo original: "Kunst auf CD-ROM" MECAD\ Media Centre d'Art i Disseny Publicado por primera vez en: *Medien Kunst Aktuell / Current Media Art.. Video Art, CD-ROM and Internet Projects from Germany*. Munich, Goethe Institute y ZKM, 1997

En cine, es un hito, la película de Alain Resnais *Smoking/No Smoking* (1994), con una narrativa permutable y combinable que se multiplica en 24 posibilidades de aparición, a partir de una situación inicial simple que se presenta de la siguiente manera: Celia Teasdale, después de limpiar su casa, se dirige al jardín, allí debe decidir si enciende o no un cigarrillo. Las consecuencias de esta decisión la llevarán por caminos muy diferentes, los cuales son presentados a lo largo del filme. Esta película es, de alguna manera, un intento de plasmar la multiplicidad de caminos abiertos por cada elección. La interactividad y la multimedialidad dentro de Internet se convierte en el vehículo más apto para su puesta en acto, ya que los desarrollos interactivos son parte del desarrollo de la sociedad de la convergencia, a la vez que resultado de ella.

Hoy por hoy los medios interactivos se multiplican, pero las fronteras entre las formas de narración en unos y otros no son en absoluto claras, por lo que determinar límites es más una cuestión técnica o de soporte que de narración. Los sistemas digitales permiten multiplicidad de recursos para la expresión, por lo que se superponen las lógicas de diversos lenguajes tal como sucede en el medio audiovisual pero sumado a la interactividad, aumentando las posibilidades de este medio más allá de lo imaginado.

Para poder aprovechar al máximo estos recursos, es necesario que comprendamos los procesos lógicos que rigen su funcionamiento y diseño, de forma que nuestro propio pensamiento pueda encontrar expresión en estas construcciones multidimensionales y en apertura permanente. Cada medio deberá encontrar su lugar para aprender a convivir tal como la Tv, el cine y la radio lo han hecho en el siglo XX. Sin embargo, uno de los cambios más importantes que incluyen las redes e Internet en la dinámica de la producción de los media actuales, es el que

se da en la relación entre *productores*, generalmente profesionales de cada área, y *consumidores*, considerados por las producciones tradicionales, espectadores. Estos últimos en su rol de *interactores* encuentran un espacio para constituirse en los propios productores de los mensajes disponibles en la nube. Los usuarios desde este momento, pueden participar en la misma concepción de los espacios de creación, comentando, difundiendo, seleccionando contenidos. De esta forma su rol se modifica, y las teorías tradicionales que se aplicaban a este polo del circuito comunicacional, deben ser revisadas.

Las posibilidades de participación son muchas y van desde sitios web personales hasta redes sociales, espacios para compartir archivos, videos, música, software, que permiten a personas sin entrenamiento profesional desarrollar con equipos de fácil acceso, materiales audiovisuales, textuales, fotográficos, sonoros o multimediales y publicarlos con poco o ningún costo en la red¹⁰. Estas posibilidades desarrollan una Cultura Participativa, en palabras de Jenkins (2008), que estimula el desarrollo de nuevas producciones que se comparten en la red, lo cual es particularmente palpable en el mundo informativo, donde las noticias y las imágenes comunicadas por los propios protagonistas en canales de difusión no tradicionales se hacen cada vez más fuertes.

El campo de la producción ficcional audiovisual aun no se ve afectado tan fuertemente debido a que la difusión lograda por estos medios aún es limitada, pero no podemos dejar de pensar en la manera en que se modifica la relación de los usuarios con los media y cómo esto afecta a la propia obra. Surge en este punto un aspecto político-económico insoslayable, dado que las grandes corporaciones de la industria cultural, siguen luchando por defender las formas tradicionales de asignar valor a sus productos, defendiendo los derechos de autor y los espacios claros de diferenciación entre “*creador*” y “*espectador*” que de ello deviene.

Producir para los medios convergentes

En este estado de situación, a la hora de pensar una producción audiovisual, no se puede desconocer las múltiples posibilidades de distribución con que se cuenta, desde las tradicionales salas cinematográficas y canales televisivos hasta Internet, la televisión digital, los sistemas móviles y una cada vez más nutrida variedad de posibilidades. Esta realidad complejiza el proceso desde la misma concepción de la idea, hasta su presentación, difusión, publicidad, procurando en cada etapa, optimizar la producción, distribución y explotación de los contenidos.

Para analizar esta situación tomaremos como referencia los conceptos que proponen Liendo y Servent:

Producción en Multiplataforma se refiere a la creación de productos audiovisuales que logran una alta eficacia comunicativa en diversas plataformas, considerando y aprovechando las características propias de cada una y que brindan una alta experiencia de usuario por cualquier camino de acceso.

Tomaremos a las plataformas, desde el punto de vista de los productos audiovisuales, como los distintos sistemas de transmisión, distribución y tecnologías de visualización utilizados por los televidentes o usuarios de los productos audiovisuales. Cada uno tiene determinadas características e influyen sobre la forma en que se visualizan y cómo se relacionan con el usuario. (Liendo y Servent, 2010: 1)

Como señala Jordi Alberich, si conocemos las posibilidades creativas y de negocio que nos ofrece la producción multiplataforma ¿por qué deberíamos renunciar a ellas?

10. Son muchos los ejemplos que se pueden citar sobre estas posibilidades, desde las redes sociales, los blogs, hasta los videojuegos o las comunidades virtuales. En el caso particular de los videojuegos no es raro conocer nuevos personajes e incluso niveles completos de juegos, desarrollados por los mismos jugadores. El mismo interactor es parte del contenido en experiencias de tipo relacional como el caso de Second Life, u otros entornos de interacción por medio de avatars. Otro ejemplo dentro de las comunidades de fanáticos son las reproducciones de escenas y/o parodias desarrolladas por los espectadores y compartidas en la red vía YouTube u otro espacio similar.

Las respuestas a esta pregunta seguramente no van a ser coincidentes, pese a lo cual debemos reconocer que es una realidad que la mayor parte de los cortometrajes actuales, cuentan con su propio sitio web o blog o publicación en redes sociales donde el público puede conectarse con esa producción mas allá del mero visionado.

Es claro que quienes verdaderamente se enfrentan a un desafío en esta realidad multiplataforma son las productoras que más asentados tienen sus sistemas tradicionales de producción, los cuales se encontrarán con diversas situaciones cuando quieran cambiar sus lógicas de desarrollo. Estas empresas deberán plantearse la capacitación del personal con el que ya cuentan pero no sin pensar en la incorporación de profesionales específicos del área multimedial; deberán cambiar sus dinámicas de trabajo, pudiendo producir desde un mismo equipo materiales que puedan ser empleados en diversas plataformas con simples adecuaciones para cada una, disminuyendo así los costos de producción para cada medio; y no podemos olvidar, la necesidad de un recambio tecnológico que vehiculice todo este proceso.

Debemos pensar nuestras producciones entonces, con la mentalidad claramente dispuesta para utilizar los contenidos en una distribución múltiple que en cada medio sepa, a través de profesionales capacitados para ello, aprovechar las particularidades de esa plataforma para su expresión y comunicación. En este punto es importante la propuesta del mismo Jordi Alberich cuando señala:

Puede haber diferentes grados de implicación o complejidad a la hora de plantearse una estrategia multiplataforma. Pero podríamos encajarlos en tres grandes grupos:

- *Reaprovechamiento de los contenidos*: proceso automatizado que permite distribuir los mismos contenidos a diferentes soportes sin intervención humana. Especialmente válido para datos (tráfico, clima, bolsa, etc.), que no necesitan ninguna modificación.
- *Adaptación según el medio*: El contenido se retoca pensando en las múltiples plataformas donde tiene que ser mostrado.
- *Sinergias Cross-Media*: los contenidos no sólo se adaptan a cada medio donde tienen que estar distribuidos, sino que, además, se buscan interrelaciones y los unos son complementarios de los otros. (Alberich, 2005: 85)

En este punto se suma otra reflexión y es que los mismos usuarios lo son hoy de múltiples plataformas ya que no dejan de consumir los medios tradicionales sino que suman los nuevos y la misma persona que escucha la radio de su auto, mira un programa televisivo, busca información y/o contenidos en la red y se comunica por sistemas de telefonía móvil.

Se trata entonces de saber a quienes dirigimos nuestra producción para que ésta se oriente a aquellos medios donde nuestro público meta se mueve con mayor comodidad. Sin lugar a dudas el público del cine tradicional seguirá existiendo y quizás parte de él disfrute también de los nuevos media pero no estaremos hablando de la misma construcción de sujeto en uno y otro campo. Para quien se inclina por el cine tradicional, la magia de la sala oscura, la “comuni3n de las almas” en esas viejas “catedrales” del séptimo arte, será insustituible. Y lo que es más, su construcción mental lineal y unidireccional, originada en el siglo XX, encajará con ese cine y no con otro. En cambio quienes disfruten de la luz azulada de un monitor cubriendo su habitación, el sonido de la CPU cerca de su cuerpo y del mouse o pad como extensión de sí mismos que le permite ingresar en ese mundo diegético de la narración, se sentirá perdido en la inmensidad de una sala, puesto al descubierto y habiendo perdido el anonimato que caracteriza a los medios digitales.

Nuestra sociedad global expone grandes bolsones en todo el mundo que se mantienen fieles a la linealidad del relato moderno, por convenciones culturales, realidades económicas, formas de educación y fuertes presiones económicas de las industrias de comunicación masiva que no dejarán desaparecer por completo su mercado. Sin embargo, no podemos dejar de pensar que nuestros públicos actuales plantean nuevas exigencias a los productores que tienen que ver con la posibilidad de interactuar con los propios contenidos, con otros espectadores o incluso, con los mismos productores, por medio de la comunicación o aún la participación en la obra; exigen una alta y permanente disponibilidad de los contenidos de forma progresivamente más inmediata, desde cualquier lugar en que se encuentren y de manera cada vez más personalizada.

El productor audiovisual ante la Producción Multiplataforma

A la hora de pensar producciones audiovisuales en este contexto, podemos plantearnos diversos caminos. Como es de esperarse el más rentable es el que permite pensar la vinculación entre los medios a través del Cross-Plataform llevando personajes, estéticas, elementos, o cualquier característica de esa diégesis de una forma de producción a otra, y pensarse desde su concepción en forma múltiple. Ejemplo de ello es la saga de *Star Wars* (George Lucas, 1977, EEUU) que cuenta con un universo vasto y ampliamente difundido en los más diversos medios, o la serie *Lost* (Abrams, Lieber, Lindelof, 2005, EEUU) concebida para televisión pero pensando fuertemente en una comunidad virtual y su distribución en diversos formatos, además de una profusa variedad de productos de merchandising.

Aunque algunos realizadores vean estas formas de relato ampliado como un atentado a la narración cinematográfica, nos parece más rico y productivo pensarlo desde otro lugar: no el temor ni el mero interés comercial, sino como un espacio de experimentación, tal como años atrás lo fueron en el cine las producciones de vanguardia.

En este camino, y sin ánimos de comparar ni calificar ninguna de estas experiencias, se inscribe el filme *La vida en un día* (2011) de Kevin McDonald, que parte de una premisa muy simple y clara, narrar la vida del mundo entero a partir de los videos grabados a lo largo de 24 horas en todo el planeta.

Para impulsar este proyecto el director y la productora se unieron a un sitio de reconocida, aunque no tan extensa trayectoria, *YouTube*. Se trata de un espacio donde los usuarios pueden subir y compartir archivos de video a través de la red. El éxito alcanzado a partir de su lanzamiento en 2005 fue arrollador, instalándose como uno de los espacios más visitados de todo el mundo.¹¹ En este caso, se optó por proponer a todos los usuarios del planeta que estuvieran interesados en subir al espacio creado dentro de *YouTube* para tal fin, sus propias imágenes rodadas por ellos mismos durante las 24 horas del 24 de julio de 2010, para que el director de este documental construyese con ellos un filme de 90 minutos de duración, compuesto por 331 fragmentos, seleccionados entre 80 mil videos, que sumaron aproximadamente 4.500 horas de grabaciones, procedentes de 192 países. La propuesta fue producida por *Scott Free UK*, del director Ridley Scott, y ha sido estrenada el 27 de enero de 2011 en el Festival de Cine Independiente de *Sundance*, EEUU.

11. Datos tomados de <http://www.1000ideasdenegocios.com/2009/05/historia-de-youtube-fenomenal.html>, sitio consultado en febrero de 2012

El trailer de este film está en YouTube en http://youtu.be/bT_UmBhMYzg y su versión completa puede verse de manera gratuita y on line en el sitio <http://www.youtube.com/lifeinaday>, en más de 25 idiomas. También se puede ver las entrevistas a los participantes donde cuentan sus experiencias como parte de esta producción,

en: <http://www.youtube.com/watch?v=ABp7GkLgN94&feature=channel>. Estas sorprenden por su sencillez pero conmueven por la variedad y el significado subjetivo de cada uno de los temas abordados por estos realizadores aficionados.

El film es una experiencia de colaboración y creación colectiva, donde el director en realidad lo que hace es dar la forma definitiva al montaje final de las imágenes seleccionadas, tratando de ilustrar las vivencias de todo un planeta en un día normal de vida. El filme es en este sentido una muestra de las posibilidades creativas que ofrece la convergencia de medios y de personas que muestran temáticas de las más diversas, desde el amor hasta el horror, con imágenes impresionantes, en una integración rica y productiva que permite apuntar a la reflexión, al trabajo y la creación colectiva.

12. Entendemos los Cross-Media como aquellas que "constituyen una de las principales estrategias de la industria cultural, tanto en el ámbito de la información como en el de la ficción y el entretenimiento. Estas producciones desarrollan una historia a través de diferentes medios, plataformas y lenguajes: televisión, cómics, webs, videojuegos, aplicaciones móviles o novelas. A esto debe sumarse la producción de contenidos a cargo de los usuarios, que cooperan en la expansión de los relatos." - Presentación Posgrado de Programación Cross-Media de la Universitat de Pompeu Fabra, disponible en <http://www.idec.upf.edu/programa-de-postgrado-de-comunicacion-cross-media>, pág. Consultada en febrero de 2012

Este ejemplo, no es por cierto la única experiencia que se ha hecho en este sentido y probablemente tampoco sea la mejor. Sin embargo, fue seleccionado debido a que experimenta con la producción en el contexto de la convergencia de medios, pero con una franca toma de posición respecto a las posibilidades expresivas y narrativas de la cinematografía como lenguaje consolidado dentro de la industria audiovisual. Es una forma de explorar los caminos que las producciones multiplataformas abren a los creadores sin perder de vista la basta trayectoria de un lenguaje que se construyó a lo largo de más de un siglo de experimentar y desarrollar estrategias expresivas y comunicativas.

Podemos decir así que son muchos los caminos que los creadores audiovisuales pueden explorar, tanto transitando los límites del Cross-Media¹², los propios límites narrativos entre uno y otro canal, la forma de narración, de creación, distribución, de concepción de los proyectos, o tantos otros aspectos como se puedan cruzar por la mente de los productores. Esto nos lleva a asegurar que esta nueva posibilidad abre un camino rico en experimentación y desarrollo que puede guiarnos a formas narrativas quizás insospechadas. Los medios seguirán formando a sus usuarios para ser parte activa y aceptada de esa sociedad a la vez que son resultantes del propio pensamiento y construcción social de esos usuarios.

En este trabajo no apuntamos a valorar estas experiencias sino a llamar a la reflexión a los realizadores audiovisuales sobre las posibilidades y, en algún grado la responsabilidad, que nos cabe de experimentar y seguir desarrollando esas potencialidades narrativas, en un reconfigurado contexto social, tecnológico y expresivo. En éste, no es sólo cuestión de cambiar el "modelo de negocio", sino una forma de pensar el proceso creativo, rescatando la tradición cinematográfica de expresar el sentir de su tiempo. Justamente por ello hablamos de "responsabilidad", puesto que está en nuestras manos el poder preservar un lenguaje que contribuyó enormemente a transformar la sociedad y que no puede dejar de ver lo que pasa en el mundo que lo rodea. Un mundo donde sus propios espectadores, reclaman hoy otro tipo de respuesta.

Tal como lo señalaba algún profesor de la Universidad Nacional de Córdoba, no importa el soporte, lo que seguiremos haciendo es contar historias, hablar, y ser la voz de una sociedad en movimiento, el objetivo de los realizadores seguirá siendo el mismo: decir y gritar el sentir, los sentimientos y el pensamiento de una sociedad, de una época.

BIBLIOGRAFÍA

ALBERICH, Jordi (2005) *“Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas”*, Editorial Voc, Barcelona, España, disponible en <http://books.google.com.ar/books?id=aB9khHet164C&pg=PA82&lpg=PA82&dq=produccion+multiplataforma+concepto&source=bl&ots=N3e0bBNz0b&sig=4gNTUe8SZjlwCsKbsKX0vxt-U58&hl=es&sa=X&ei=AFI8T5DhF8S00AGek6mhCw&ved=0CEgQ6AEwBQ#v=onepage&q=produccion%20multiplataforma%20concepto&f=false>

BARRET, Edward y REDMOND, Marie (1997) *“Medios contextuales en la practica cultural: la construcción social del conocimiento”* Editorial Paidos, Barcelona, España

CASTELLS, Manuel (2001). *“Internet y la sociedad en red”*. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Barcelona, disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>

COLORADO CASTELLARY, Arturo (1997) *“Hipercultura Visual: El reto hipermedia en el arte y la educación”* Editorial Complutense, Madrid, España

DABAS, Elina y NAJMANOVICH, Dense (1998) *“Redes. El lenguaje de los vínculos: hacia la reconstrucción y el fortalecimiento de la sociedad civil”* Paidos, Barcelona, España

ESPINOZA I, Juan Carlos (2001) *“La evolución del lenguaje audiovisual ante las tecnologías digitales”* Universitat Pompeu Fabra. - Doctorado en Informática y Comunicación. Instituto Universitario del Audiovisual.- Departamento de Tecnología. Seminario: Escritura de Guión de interactivos. Profesor: Xavier Berenguer, Barcelona, España

HARVEY, David (1998) *“La Condición de la Posmodernidad”*, Editorial Amorrortu, Bs. As., Argentina

LISTER, Martín (1997) *“La Imagen Fotográfica en la Cultura Digital”* Paidos – Barcelona, España

MC LUHAN, Marshall y FIORE, Quentin (1969) *“El medio es el masaje”* Editorial Paidos – Bs. As., Argentina

NÖRING, Hermann Traducción de DÁVILA, Mela (1997) Título original: *“Kunst auf CD-ROM”* MECAD\Media Centre d’Art i Disseny Publicado por primera vez en: *Medien Kunst Aktuell / Current Media Art.. Video Art, CD-ROM and Internet Projects from Germany*. Munich, Goethe Institute y ZKM, 1997

PISCITELLI, Alejandro (1998) *“Post/televisión: ecología de los medios en la era de Internet”* Paidos Contextos - Bs. As. - Argentina

PÁGINAS WEB CONSULTADAS

FALLA AROCHE, Stephanie (2006) *“La Historia de Internet”* Maestros del Web disponible en <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/internethis/>

GARRIDO FERRADANES, FERNANDO (2005) *“Aproximación a la Convergencia desde un enfoque sociológico”*, Observatorio para la Cibersociedad, http://www.cibersociedad.net/recursos/art_div.php?id=54

GONZALO, Paula (2011) *“La vida en un Día: 1º Largometraje del Mundo Filmado por los Usuarios”* (PERIODISMO CIUDADANO), <http://www.periodismociudadano.com/2011/02/02/la-vida-en-un-dia-1%C2%BA-largometraje-del-mundo-filmado-por-los-usuarios/>

LIENDO, Carlos y SERVENT, Pedro (2010) *“Pensar para la Producción Multiplataforma para TV Digital”*, disponible en http://www.eradigital.com.ar/blog/wp-content/uploads/2010/10/Ponencia_Completa.pdf

OCAMPO, Jorge (2011) *“La vida en un Día, El film de YouTube listo para los cines”* (Cine 3) <http://cine3.com/2011/01/06/la-vida-en-un-dia-el-film-de-youtube-lista-para-cines/>

OJEDA CASTAÑEDA, Gerardo (S/D) *“Análisis de tecnologías convergentes de información y comunicación en el ámbito educativo”*, Serie Informes, Ministerio de Educación y Ciencia de España

Programa de Posgrado de Programación Cross-Media de la Universitat de Pompeu Fabra, (2012) disponible en <http://www.idec.upf.edu/programa-de-postgrado-de-comunicacion-cross-media>
<http://ares.cnice.mec.es/informes/09/documentos/23.htm>

S/D *“Concepto de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Formación de técnicos e investigadores en tecnologías de la información”*, *“Cursos de World Wide Web”*, (S/D) Ingeniería Telemática, Universidad Carlos III de Madrid <http://www.gt.c.ssr.upm.es/demo/curtic/1tl101.htm>

S/D *“La fenomenal Historia de Youtube”* (2009) publicado en <http://www.1000ideasdenegocios.com/2009/05/historia-de-youtube-fenomenal.html>

SAENZ, Tirso (2005) *“Las tecnologías convergentes y la sociedad del conocimiento”*, Universidad de Colima, México, http://www.ucol.mx/acerca/coordinaciones/cgic/cgic/Ejeinvestigacion/Bibliografia/Tecnologias_convergentes.pdf

SALAVERRÍA ALIAGA, Ramón (S/D) *“Los medios de comunicación ante la convergencia digital”* Universidad de Navarra, http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/5099/1/Ramon_Salaverria.pdf

SALAVERRÍA, Ramón (2003) *“Convergencia de medios”* Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui, <http://chasqui.comunica.org/81/salaverria81.htm>

Filmografía

Título: *La Vida en un día*

Título original: *Life in a day*

País: USA, Reino Unido

Género: Documental

Año: 2011

Duración: 100 minutos

Director: Kevin MacDonald

Productores: Jack Arbuthnott, Liza Marshall, Malcolm Reeve, Ridley Scott

María Celeste Marrocco

María Celeste Marrocco es Licenciada en Cine y Tv por la Universidad Nacional de Córdoba y Especialista en Video y Tecnologías Digitales On Line/Off Line (UNC, UNESCO, MECAD/ESDi). Cursa actualmente el Doctorado en Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y la carrera de Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Nacional del Litoral. Desarrolla tarea docente y realizativa desde el 2000, dictando diversas capacitaciones para docentes sobre el uso de TICs en el trabajo áulico y ha participado de numerosos congresos y simposios teóricos y técnicos en esta área.

