

VideoRed: laboratorio en Internet para la creación colectiva de videos

A la manera de fragmentos de asociación libre que se tejen alrededor de una idea, estudiantes, profesores y artistas interesados entremezdan sus producciones audiovisuales en VideoRed.

Por Patricia Gómez Supelano

La interactividad de Internet seduce a un grupo de investigadores del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana, quienes emprenden la construcción de una aplicación informática en la web que permita a estudiantes, profesores y artistas interesados subir allí sus videos o audios y conectarlos con otros, a la manera de fragmentos de asociación libre que se tejen alrededor de una idea.

Es así como, entre enero de 2008 y octubre de 2009, los profesores Angélica Piedrahita, Camilo Cogua y José Alejandro López, con el apoyo financiero del Banco Santander Colombia S.A., en el marco del impulso a proyectos de educación virtual, pusieron en funcionamiento la plataforma VideoRed como un laboratorio de creación artística colectiva.

Al entrar a VideoRed (www.videored.org) se encuentra, por ejemplo, a partir del

tema de una manzana, una serie de videos diferentes (de no más de 15 segundos cada uno). Algunos se refieren a la fruta, algún otro a la bebida gaseosa, otro juega con la idea de “dar una vuelta a la manzana del barrio”, e incluso el audio de alguien comiendo una manzana acompaña armoniosamente el video de otro autor sobre el acto de tres bailarines. La relación entre las piezas la establece el usuario de la página que asocia la pieza encontrada con una de su creación, a partir de la idea, la melodía o el ritmo, el color o la forma.

La primera fase de este proyecto de investigación-creación concluyó con el desarrollo de la aplicación y la compilación de videos. Ahora el mayor interés es la definición de ramas temáticas que guíen cadenas de sentido entre ellos alrededor de cinco líneas: cuerpo, recorrido, velocidad, remezcla y base sonora. “La línea *cuerpo* juega con la imagen de éste frente a las pantallas, la línea *recorrido* busca la participación de usuarios

a partir de dispositivos móviles que hablen de ciudad y espacio, la rama *velocidad* juega con los tiempos del audiovisual, *remezcla* propone el juego con material audiovisual proveniente de diversas fuentes y *base sonora* busca un juego de ritmos entre audios y videos”, precisa Angélica Piedrahita.

Aquí desaparece el autor individual

De especial interés resulta apreciar cómo el proceso de creación planteado en VideoRed desvanece la figura del autor, ya que la pieza de video en la que varios han participado será el producto de la creación de un grupo. Éste es precisamente uno de los temas de reflexión que acompañó el desarrollo de la plataforma.

En YouTube (el famoso portal de videos en Internet) la función del autor se mantiene tal cual como la conocemos tradicionalmente, explica Piedrahita; la voz de un autor es identificada como un usuario que tiene un perfil y una producción habitual.



DISEÑO DE GUILLERMO SANTOS CON BASE EN MATERIALES DE LOS INVESTIGADORES. Se espera que la plataforma VideoRed se convierta en un laboratorio de creación artística colectiva.



DISEÑOS DEL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN. Pruebas de las interfaces de VideoRed, en proceso de experimentación.

Allí se posibilita que otros marquen un video como favorito, denuncien un video como inapropiado o comenten sobre éste y su contenido. “En plataformas como éstas existe un autor que publica y otros usuarios que comentan o amplían la información, pero no como productores. Esta relación entre usuarios es participativa, a diferencia de los llamados videos virales o *memes* (su nombre en inglés), donde la participación es creativa y las respuestas no son textuales, sino producciones que responden de manera visual a otras realizaciones de usuarios, y donde sí se podría hablar de una creación dialógica”.

En piezas como las que se encuentran en VideoRed la creación dialógica es el punto de interacción más importante del cual surge la producción, como en las variaciones que los usuarios hacen a los videos virales o *memes*. No hay necesidad de una comunión absoluta entre las ideas y opiniones de los participantes de una creación; sin embargo, la plataforma proporciona las herramientas para desarrollar discursos personales con la posibilidad de tomar, transformar o responder a los videos de otros.

Dentro de la línea de reflexión de McLuhan, el texto de Angélica Piedrahita *Creación colectiva y video en Internet* recuerda que el medio nunca será neutro. Cada nueva tecnología de comunicación determina una forma diferente de percepción, de tal suerte que la fotografía, por ejemplo, cambió la manera de entender el tiempo aunque las primeras composiciones seguían algunos cánones de la pintura; y el cine, que en un principio adoptaba las formas del teatro, terminó transformando, entre otras cosas, la manera de entender la experiencia. La tecnología de Internet, por su parte, que permite la interacción entre los usuarios, genera ese nuevo espacio que para los investigadores del proyecto VideoRed posibilita una nueva construcción y percepción del video.

No obstante, no todas las producciones audiovisuales en la web sacan provecho de sus posibilidades para entablar un diálogo entre los usuarios. *The World First Colla-*

■ MÁS QUE UN SITIO EN INTERNET, QUE COMPITE CON MILLONES DE ESPACIOS, VIDEORED ES UNA PIEZA DE *NET ART* QUE INVITA AL ESPECTADOR A HACER PARTE DE ELLA, A PARTIR DE LA CREACIÓN CON VIDEO.

borative Sentence, realizada en 1994 por Douglas Davis, es una pieza de *net art* (arte en Internet) que inspira a los investigadores, ya que según ellos constituye un excelente ejemplo de las dinámicas dialógicas que encuentran en Internet un espacio para el contacto entre individuos. La pieza promueve la adición de texto que crece cada día con la contribución de los espectadores. En la década de los noventa se participaba a través del texto; hoy existen más de doscientos mil contribuciones de textos, sonidos e imágenes. En esta pieza de bajo presupuesto se generan contextos y se produce la transformación del espectador en autor o productor, lo que da paso a un mundo heterogéneo y fluctuante de convergencias, procesos e interacciones.

Las limitaciones de Internet

Ciertamente, Internet constituye un medio más democrático que otros que lo antecedieron, ya que permite que sus usuarios puedan intervenir en la creación de contenidos. Sin embargo, el halo que lo rodea tiende a desteñirse un poco una vez que se emprende un proyecto en la red. Cualquiera puede construir su *blog*, pero, ¿cuántos leen la página de un estudiante universitario? Por otra parte, sitios aparentemente tan libres como YouTube y Facebook tienen su normatividad y, en el momento en que el usuario transgrede esas normas, simplemente es sacado de la red. Entre otros hechos que desaniman está el caso de los *bloggers* en Cuba que fueron expulsados completamente del ciberespacio, la prohibición de la entrada de Google en China, o, para no ir tan lejos, hay ciertas páginas de Internet que tampoco pueden verse en nuestro país.

Para ilustrar la gran competencia de todos contra todos que existe en la web, Piedrahita trae a colación el libro *El poder*

de las redes de David Hugarte. En Internet, según plantea este autor, rige la lógica de la abundancia. Las decisiones sobre lo que se produce se toman de acuerdo con características de la producción y su costo, de ahí que no existan elecciones autoritarias o democráticas. “En estos espacios simplemente existen contextos, lugares o herramientas que los autores usan para producir. Quien provee esas herramientas tiene mayor cantidad de usuarios productores y quien tenga mayor cantidad de contenidos es quien realmente puede obtener un beneficio económico de esta estructura de producción. O, dicho de otra manera, el que tenga más circulación tiene el control y el que tenga el control tiene el poder”, comenta Piedrahita.

Ella también reconoce las limitaciones del portal que ellos han creado ya que llegar al nivel de tráfico de YouTube requiere de una inversión inmensa en términos de dinero, infraestructura y personas dedicadas a ello. De ahí que las perspectivas de crecimiento de su proyecto no deban medirse con los parámetros a partir de los cuales se juzga habitualmente un sitio en Internet. “Más que un sitio en Internet, que compite con millones de espacios, es un laboratorio de video en el que, a partir del diálogo, vamos descubriendo más posibilidades del lenguaje audiovisual. Es una pieza de *net art* que invita al espectador a hacer parte de ella, a partir de la creación con video”. ■

PARA LEER MÁS

- » López Pérez, J. A. (2010, julio-diciembre). La información de Internet como señal de video y su editor. *Signo y Pensamiento*, 29 (57).
- » Piedrahita Delgado, A. Y. (2010). Creación colectiva y video en Internet. Disponible en: <http://extrabismos.com/ensayos/119-videointernet.html> Recuperado en 02/08/2010.