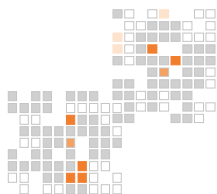


POSPRODUCCIÓN ONLINE Y APROPIACIÓN DE LA MEMORIA CINEMATOGRAFICA PARA SIGNIFICAR EL PRESENTE

ONLINE POSTPRODUCTION AND APPROPRIATION OF THE
CINEMATOGRAPHIC MEMORY TO SIGNIFY THE PRESENT

*POS-PRODUÇÃO ON-LINE E APROPRIAÇÃO DA MEMÓRIA
CINEMATOGRAFICA PARA SIGNIFICAR O PRESENTE*

250



José Alberto Abril Valdez

■ Docente e investigador de la Universidad de Sonora, México. Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Sonora. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores-CONACyT. Sus líneas de investigación son: comunicación audiovisual, cultura digital y prácticas mediáticas online.

■ Email: seis14@yahoo.com.mx

RESUMEN

En este artículo se aborda la producción audiovisual experimental online, de estética combinatoria que –mediante procesos de post-producción- retoma el legado cinematográfico universal para vincularlo con la actualidad. A través del análisis intertextual se describe cómo irrumpe en esas prácticas creativas online un discurso novedoso y cómo opera la estrategia de apropiación de la memoria cinematográfica para significar un contexto socio-político actual, el de México.

PALABRAS CLAVE: CULTURA DIGITAL; POSTPRODUCCIÓN; AUDIOVISUAL;
INTERTEXTUALIDAD

ABSTRACT

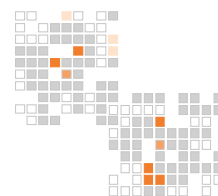
In this article, we approach the experimental online audiovisual production which through post-production processes takes up the universal cinematographic legacy to link it to the present. Through intertextual analysis we describe how a new discourse bursts into these online creative practices and how the strategy of appropriation of cinematographic memory operates to signify a current socio-political context, that of Mexico.

KEYWORDS: DIGITAL CULTURE; POST-PRODUCTION; AUDIOVISUAL;
INTERTEXTUALITYVIOLENCE.

RESUMO

Este artigo trata da produção audiovisual online experimental, estética combinatória que, por meio de processos de pós-produção, retoma o legado cinematográfico universal para vinculá-lo ao presente. Por meio da análise intertextual, descreve-se como um novo discurso explode nessas práticas criativas online e como a estratégia de apropriação da memória cinematográfica opera para significar um contexto sociopolítico atual, o do México.

PALAVRAS-CHAVE: CULTURA DIGITAL; PÓS-PRODUÇÃO; AUDIOVISUAL;
INTERTEXTUALIDADE.



1. Introducción

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009) afirman que en menos de medio siglo hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla y que bajo esa misma lógica evolutiva el presente puede describirse como el siglo de la “pantalla global”. Los autores se refieren al carácter omnipresente de la imagen y la centralidad que ésta ha adquirido en menos de veinte años, consecuencia lógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que ha traído consigo la ampliación de nuestra iconósfera.

Particularmente, Internet es el fenómeno que ha contribuido a esta transformación del ecosistema audiovisual (Abril y León, 2017). Internet y los procesos de digitalización no sólo han permitido la fácil circulación de imágenes de toda naturaleza, también han introducido cambios en las formas de creación audiovisual, así como en nuestras maneras de aproximarnos a ellas en tanto usuarios y es el papel del usuario, sus prácticas de consumo y producción, las que han estado provocando lo que Igarza (2010:86) –haciendo eco a Lipovetsky y Serroy– llama “la audiovisualización de la web”.

En ese sentido, es prácticamente imposible hablar de la imagen sin vincularla a la cultura digital y a ese conjunto de prácticas dotadas de sentido y –a la vez– cargando de significación al ciberespacio, así como a todos los dispositivos que nos conducen a él. De acuerdo con Ardèvol *et al* (2010), la cultura digital nos remite un conjunto de procesos emergentes que se generan a partir de interacciones complejas entre las tecnologías digitales y las infraestructuras en red; es decir, un conjunto amplio y variado de prácticas, dispositivos materiales y narrativas relacionadas con la producción cultural contemporánea que tiene su origen en los usos de las tecnologías digitales de la comunicación y la información.

En esta serie de procesos emergentes los contenidos audiovisuales han cobrado un papel fundamental, porque lo digital –tecnológica y simbólicamente hablando– le ha dado un carácter ubicuo a la imagen (Brea, 2007; Bourriaud, 2014). Por lo mismo, es difícil pensar, definir, conceptualizar los procesos culturales globales sin el ingrediente que lo visual o audiovisual proporciona, pues –como bien nos recuerda Appadurai (2001)– la imagen y la imaginación son ahora centrales a todas las formas de agencia, son un hecho social en sí mismo y el componente fundamental del nuevo orden global.

Una de esas formas de agencia estrechamente vinculada a la cultura digital, en el que se reconoce particularmente el enorme valor de la imagen y la imaginación como un hecho social a la vez que estético y político, es precisamente el ciberactivismo.

Es así como este artículo propone una reflexión sobre la naturaleza política de ciertas prácticas creativas en las que la imagen digital adquiere un papel fundamental, en procesos donde se aspira a repensar y cuestionar desde lo estético tanto un lenguaje (lo audiovisual y su papel en la industria mediática) como una realidad política y social (la de México). En primera instancia, formulamos una descripción del activismo realizado en ámbitos virtuales y de la importancia que en él cobra el lenguaje audiovisual, tomando como caso de estudio a *Colectivo Los Ingrávidos*, grupo de videastas mexicanos que adopta plataformas virtuales –así como redes sociales– como su campo de acción.

Después, centramos nuestro estudio en la prácticas creativas que dicho colectivo realiza. Desde la perspectiva de la cultura del remix y los procesos de post producción que le son sustanciales se reflexiona en torno a su producción, la mayoría de ella conformada por ejercicios de apropiación audiovisual con un fuerte acento experimental. Con el propósito de profundizar

al respecto, nos centramos en el análisis intertextual de dos ejercicios de apropiación y mezcla, para puntualizar cómo opera en ellos la intertextualidad, definiendo previamente a qué nos referimos cuando hablamos de intertextualidad y especialmente en qué consiste un análisis de este tipo en productos que proponen establecer un diálogo crítico entre la memoria cinematográfica y el contexto actual: la significación de una realidad socio-política del presente a partir de imágenes proporcionadas por el legado cinematográfico universal.

Finalmente, se concluye que el ciberactivismo en el ámbito virtual, tiende a estetizar las preocupaciones sociopolíticas de un determinado momento, vinculando sus constantes con las del *artivismo* mientras recurre a ejercicios formales, a procedimientos propios de la llamada post-producción (Bourriaud, 2009), a la apropiación reflexiva de la cultura cinematográfica y a la intertextualidad como estrategias de interpelación.

2. Ciberactivismo e Imagen digital

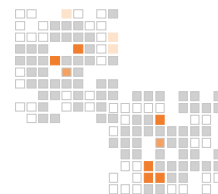
De acuerdo con Scolari (2014), cada vez más el poder funciona en redes globales y la gente tiene sus vivencias y construye sus valores, sus trincheras de resistencia y de alternativas en sociedades locales:

El gran problema que se plantea es cómo, desde lo local, se puede controlar lo global, cómo desde mi vivencia y mi relación con mi mundo local (...) puedo oponerme a la globalización, a la destrucción del medio ambiente, a la masacre del tercer mundo...¿Cómo se puede hacer esto? Pues bien, Internet permite la articulación de proyectos alternativos locales mediante protestas globales que acaban aterrizando en algún lugar...pero que se constituyen, se organizan y se desarrollan a partir de la conexión Internet...(Ibid, 2014: 11)

Por otra parte, Gravante y Poma (2013) plantean que es difícil imaginar la movilidad social y política sin pensar en los medios de comunicación alternativos e independientes. Mucho más en estos años que corren: las tecnologías de la comunicación y de la información, Internet, los nuevos dispositivos tecnológicos también han introducido cambios en los modos de participación y en la percepción misma de la participación, en la formas de resistencia, en las maneras de manifestar el sentimiento de inconformidad respecto a un estado de cosas. Los medios alternativos e independientes se vuelven tales en la red y gracias a ellos –y a la red– la inconformidad local, nacional, global gana centralidad y visibilidad (Scolari, 2014).

El ciberactivismo se refiere precisamente a todo lo anterior. En términos muy concretos, se le suele definir como un conjunto de acciones coordinadas de colectivos movilizados a través de la comunicación en red interactiva, distribuida gracias en buena medida a la propagación viral por medio de las diferentes plataformas y redes sociales que les da cierta trascendencia transnacional (Scolari, 2014). Se trata de la emergencia de una esfera pública digital que se define por el uso tecnopolítico de los dispositivos, un espacio virtual en el que tiene cabida un conjunto de proyectos y prácticas contrahegemónicos que no excluyen el arte y las prácticas creativas al margen de los circuitos comerciales y los derechos de autor (López Ferrández, 2016: 92).

Habría que agregar a lo anterior que si bien Internet ha facilitado la articulación de proyectos contestatarios, la imagen (lo audiovisual) ha resultado un recurso privilegiado en la expansión de esos proyectos, en su *propagabilidad* (Jenkins, Ford y Green, 2015). Al respecto, podemos referir algunos casos: desde apropiaciones lúdicas, creativas e incisivas de contenidos mediáticos e informativos por parte de usuarios ingeniosos que generan una acelerada y cotidiana producción de memes hasta proyectos más



ambiciosos en su dimensión transmedia y global como *Everyday Rebellion*¹, en el que se convoca al registro audiovisual por parte de ciudadanos (mediante cámaras de teléfonos inteligentes) de toda aquella movilización política y social que se desarrolle en cualquier parte del mundo para ser posteriormente integrado a una red global de movilizaciones mediatizadas.

Recordemos también el difuminado movimiento #YoSoy132² en México, que tuvo como piedra angular en las redes sociales un video (el entonces candidato a la presidencia Enrique Peña Nieto en las instalaciones de la Universidad Iberoamericana en la Ciudad de México en el año 2012) que dio origen a una espontánea evolución transmedia simultánea al desarrollo del movimiento y que tuvo diversas plataformas para su diseminación audiovisual *online*.

En todas esas prácticas, lo audiovisual se nos ha presentado como formato transversal. Si Internet –como dice Scolari (2014)– es la conexión global/local, la nueva forma de control y de movilización social en nuestra sociedad, los usuarios con sus prácticas se han encargado de “audiovisualizar” esas movilizaciones. Parafraseando a Igarza (2010), podemos afirmar que los usuarios están *audivisualizando* la web y –con ello– sus prácticas ciudadanas.

3. Entre el ciberactivismo y el artivismo: Colectivo Los Ingrávidos

Entre esos variados ejemplos de prácticas activistas que privilegian el uso de la imagen

1 Ver <http://www.everydayrebellion.net/>

2 #YoSoy132 fue un movimiento ciudadano conformado, en su mayoría, por estudiantes mexicanos de educación superior, de instituciones públicas y privadas. Surge en 2012 en protesta por la imposición del entonces candidato presidencial Enrique Peña Nieto y se pronunciaba por una democratización de los medios de comunicación en el debate político. Su campo de acción fueron, mayoritariamente, las redes sociales (Facebook y Youtube) sin renunciar a las manifestaciones en el espacio público. El número 132 hacía referencia a que la cantidad de integrantes del movimiento estaba conformada por más de sólo 131 estudiantes, tal como señalaban los medios. El movimiento estuvo en activo durante aproximadamente tres años.

ubicamos nuestro caso de estudio: Colectivo Los Ingrávidos³. Este colectivo de origen mexicano está conformado por personas dedicadas a trabajar con lo audiovisual (diseñadores y videastas) desde una posición puramente creativa a la vez que política, donde la imagen no solo es un medio con el cual experimentar y buscar otras formas de representación audiovisual a través de la manipulación digital sino, también, la de cuestionar a través de ello una estética dominante y una realidad sociopolítica (Cuevas, 2016).

Su interés por la imagen los ubica a medio camino entre el ciberactivismo y el artivismo online (Carbone y Wiedemann, 2016). Sus objetivos –en ese sentido– están encaminados, por un lado, a establecer una sintonía con las preocupaciones de la ciudadanía del México actual manifestadas en las redes sociales y contribuir al debate público mediante el uso del *hashtag* (#MoverMéxico, #NiUnaMás, #DíaInternacionaldeLaMujer, etc) y, por otro lado, mantener una postura crítica respecto a los contenidos audiovisuales que los medios de comunicación tradicionales (Televisa y TV Azteca) difunden, reivindicando, recuperando y transformando reflexivamente la cultura televisiva y cinematográfica consumida tradicionalmente por la audiencia mexicana (Cuevas, 2016). En ese sentido, Los ingrávidos realizan sus prácticas creativas apelando a aquella idea propuesta por el cineasta experimental Jonas Mekas –figura paradigmática del artivismo en los sesenta– de que el arte debe ser un acto político, siempre rebelde y en oposición (Gubern, 2014).

3.1. Ciberactivismo y transmediación

Por sus formas de proceder, el de Colectivo Los Ingrávidos es un ciberactivismo de naturaleza transmedia. Cuando hablamos de transmedia o transmediación nos referimos a ambientes

3 Ver: <https://www.facebook.com/ColectivoLosIngravidos/>

donde se diluyen las barreras divisorias de los soportes y los formatos de contenidos, constituyendo nuevas realidades mediáticas que solo tienen sentido en un entorno digital. Las prácticas de consumo y producción, en esos sentidos, adquieren un carácter expansivo porque los contenidos se dispersan por distintas plataformas a medida que los recursos tecnológicos se van diversificando y ampliando (Scolari, 2013; Jenkins, Ford y Green, 2015).

Para conceptualizar este tipo de acciones y otras más propias de los ambientes transmedia, Jenkins, Ford y Green (2015) introducen el concepto de *propagabilidad*. Específicamente, la *propagabilidad* se refiere al potencial –tanto técnico como cultural– del público a la hora de compartir contenido con sus propios propósitos. Así, la *propagabilidad* propia de los procesos transmedia es consecuencia de cambios en la naturaleza de las tecnologías que hacen que sea más fácil producir, subir, bajar, incautar, reversionar, recircular e insertar contenidos. “La digitalización hace que cambiar formatos sea más simple y distribuir contenidos más barato.” (*Ibid*: 319).

Bajo esa lógica es que se propone el análisis del trabajo de Colectivo los Ingrávidos, pues su campo de acción es enteramente el ciberespacio. Y en ese sentido, el nombre con el que se autodenominan tiene relación con ello; lo ingrávigo como una entidad colectiva paradójicamente flotante y fluctuante de acuerdo a los acontecimientos *offline*, una entidad ubicua a la vez que inaprehensible. Sus acciones creativas se dispersan por varias plataformas *online* como la propia comunidad de Facebook, su sitio web o su canal en Vimeo. Además de ayudarse en la disseminación de sus trabajos, como ya lo señalamos, mediante el uso del *hashtag*.

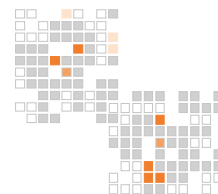
Destruir, demoler, someter, convertir las formas establecidas de lenguaje audiovisual impuestas e institucionalizadas, es la consigna

del colectivo. Y también la manipulación de lo audiovisual mismo a través de lo digital forma parte de sus tácticas que –como veremos más adelante– consisten en ejercicios de apropiación de contenidos mediáticos relacionados a cuestiones del acontecer político y social de nuestro país, mediante la digitalización y las nuevas tecnologías. Lo digital le sirve al colectivo para desmontar las verdades que los medios oficiales difunden, mediante una serie de ejercicios creativos.

4. Apuntes metodológico: el análisis intertextual.

Particularmente, ¿cómo procede Colectivo Los Ingrávidos en sus ejercicios y prácticas creativas? De acuerdo con Cuevas (2016: 65), Colectivo Los Ingrávidos trabajan con la representación de la violencia, concretamente la violencia en México. Destituyen el sentido de los discursos interviniendo en la gramática del lenguaje audiovisual, empleando diferentes metáforas y figuras retóricas. En ese sentido –como señalamos en el apartado anterior– su objetivo no solo es cuestionar la realidad política de nuestro país sino cuestionar también las convenciones del lenguaje audiovisual institucionalizado por los medios masivos de comunicación (en este caso representado por Televisa). Para ello, efectúan procesos de apropiación cinematográfica y televisiva que Bourriaud (2014) designa como post-producción.

Algunos de sus ejercicios son *remixes* en formato breve (Bourriaud, 2014; Scolari, 2013) en el que se interseccionan ciertos fragmentos cinematográficos con contenidos televisivos. Recordemos que al *remix* se le reconoce como una práctica muy característica de la cultura digital; su traducción al español es remezcla y designa a un conjunto de creaciones de una marcada intertextualidad donde se procede a la combinación de contenidos de diferentes lenguajes



(texto, sonido e imagen) preexistentes y nuevos que –originalmente– no tienen relación entre sí para crear un nuevo producto. Bajo esta lógica, los usuarios y realizadores toman contenidos, los transforman, agregan otros, los resignifican, los mezclan y los pasan a otros –o no– que los transforman y vuelven a resignificar (Bourriaud, 2014).

En el caso de Los Ingrávidos, proponen algunos *remixes* producto de la apropiación de fragmentos de películas clásicas (escenas, planos repetidos) pero subvertidos o resignificados a través de la alteración del sonido que remite directamente a discursos políticos o declaraciones de funcionarios públicos y a situaciones que han provocado malestar social. El mismo procedimiento es realizado con fragmentos de notas informativas televisadas y trastocadas a través del montaje.

Si afirmamos que el de Colectivo Los Ingrávidos es un trabajo producto de las tácticas propias del *remix* que se significan mediante la intertextualidad, ¿cómo procede un análisis de esta naturaleza? De acuerdo con Zavala (2007), el análisis intertextual se inscribe dentro del conjunto que comprende el análisis textual. Es decir, el ejercicio de analizar textos y discursos que desde el punto de vista de la semiótica pueden ser escritos, visuales y audiovisuales, que interesan para comprender de manera íntegra el objeto. Es un análisis que tiene su raíz en la teoría cinematográfica, si hablamos particularmente de textos audiovisuales, en su vertiente semiótica y en el que se presupone que todo texto está relacionado –intencionalmente o no– con otros textos como producto de una red de significación.

Para Zavala (1999: 29) no existe una forma definitiva y única de realizar un análisis de este tipo: “Puede haber tantas lecturas intertextuales como textos y lectores que establezcan sus propias asociaciones”, pero invariablemente todo

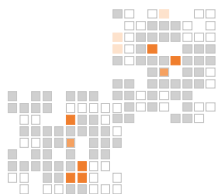
procedimiento del análisis tiene como objetivo identificar esas asociaciones textuales e –principalmente– identificar el sentido que se genera a partir de ellas y las relaciones con los distintos contextos de significación:

La intertextualidad no es algo que dependa exclusivamente del texto o de su autor; también depende, principalmente, de quien observa el texto y descubra en él una red de relaciones que lo hacen posible como materia significativa en una determinada perspectiva: justamente la perspectiva del observador... En la perspectiva del análisis de la intertextualidad el texto no es únicamente el vehículo de una significación codificada de antemano, sino parte de una red de asociaciones que el lector produce en el momento de reconocer los textos. (Zavala, 1999: 27)

5. Post-producción: memoria cinematográfica, *remix* e intertextualidad

Para aclarar un poco más la lógica arriba señalada, realizaremos a continuación el análisis intertextual de dos de las producciones de este colectivo: el primero se titula *Doblaje y desfase gubernamental*⁴, publicado en Facebook el 5 de agosto de 2015 y se trata de un breve *remix* de tres minutos alusivo al asesinato en Ciudad de México (1 de agosto de 2015) de Rubén Espinosa, fotoperiodista de la Revista Proceso encargado de cubrir las movilizaciones sociales de Veracruz. En las redes sociales, la opinión pública y la sociedad civil responsabilizaban de dichos acontecimientos al entonces gobernador de Veracruz (México), Javier Duarte Ochoa. Días posteriores al crimen, Duarte Ochoa ofreció un discurso ante los medios de comunicación con el propósito de ofrecer argumentos que trataran de validar su hipotética inocencia. En el discurso, Duarte Ochoa

⁴ Para acceder al video ver: <https://vimeo.com/135520207>



reiteraba la frase “Pórtense bien...”, dirigida a los periodistas que –según él– eran los propios responsables de esas situaciones al involucrarse con el crimen organizado. No está demás decir que la relación entre Duarte Ochoa y la prensa independiente siempre fue tensa y que el crimen hasta la fecha no ha sido resuelto⁵. Pero volvamos al video. *Doblaje y desfase...* toma como préstamo un detalle narrativo de la película *M, el vampiro de Düsseldorf*, película alemana realizada por Fritz Lang en 1931, en la que se cuenta la historia de un asesino responsable de la desaparición y la muerte de varios niños en una pequeña provincia alemana. En ella, el pueblo mismo es el que atrapa al asesino y decide organizar su propio juicio. El fragmento que en el video se nos presenta corresponde a la escena donde *M* (el asesino), a través de un monólogo público, intenta ofrecer argumentos de su inocencia ante una comunidad incrédula y temerosa.

La intertextualidad en este ejercicio procede a través de la vinculación entre dos textos: la película *M* y el testimonio de Javier Duarte integrado en la escena. Mientras vemos el desarrollo de la escena escuchamos el discurso original de Duarte Ochoa que sustituye la voz original del actor (Peter Lorre) en el film; escuchamos y vemos cómo la voz sincroniza casi perfectamente con el movimiento labial del actor y cómo su cándida gesticulación matiza –de forma irónica– ciertos momentos del discurso de Duarte Ochoa, especialmente ese insistente y paternalista “Pórtense bien...”

El segundo ejercicio opera más o menos de la misma forma. Se titula *Gabinete de seguridad*⁶, un ejercicio de aproximadamente cinco minutos de duración y publicado el 20 de enero de 2016. El ejercicio se relaciona temáticamente

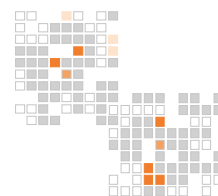
⁵ “Pórtense bien” fue una frase que propició la creación de una gran cantidad de memes (con el motivo icónico del rostro de Javier Duarte Ochoa) que se propagaron por las redes sociales.

⁶ Para acceder al video ver <https://vimeo.com/152362025>

con la recaptura del narcotraficante Joaquín Guzmán Loera, conocido públicamente como “El Chapo Guzmán”, efectuada el 8 de enero de 2016. Momentos después de la captura, Miguel Ángel Osorio Chong, Secretario de Gobernación en ese momento, ofreció una notificación pública del acontecimiento ante los medios de comunicación, resaltándolo como un logro en la administración presidencial del Presidente Enrique Peña Nieto.

Al igual que en el caso anterior, en este ejercicio, la intertextualidad se construye a partir de un préstamo –narrativamente hablando– de una película también de origen alemán realizada por Robert Wiene en 1920: *El gabinete del Doctor Caligari*. En términos generales, la película original cuenta la historia de un siquiatra que se dedica a dar espectáculos en ferias populares, presentando a Cesare, un autómatas que controla bajo los efectos de la hipnosis. Cesare es expuesto como un espectáculo circense durante el día y por la noche –bajo los efectos de la hipnosis– se dedica a cometer crímenes. De la película, en el *remix* solo se retoma un fragmento (la escena inicial) en el que vemos al Dr. Caligari anunciando su espectáculo ante un nutrido público espectador y la posterior develación de Cesare ante la apertura de unas cortinas.

Durante cinco minutos se expone parte de la escena, a la vez que ésta se interrelaciona con dos textos más: el representado por un reportaje impreso y el del discurso ofrecido por un funcionario público, ambo ajenos a la diegesis del film. Vemos el desarrollo de la escena –las imágenes en movimiento– a la vez que escuchamos la música original de la película, pero ahora las imágenes aparecen proyectadas sobre una fotografía (imagen fija) de una manifestación popular y sobre la que se puede leer la frase “La sombra de la guerrilla”. Durante el desarrollo de este fragmento, escuchamos *en*



off el discurso de Osorio Chong notificando la captura de Guzmán Loera.

En ambos casos –*Doblaje y desfase...* y *Gabinete de seguridad*– se trata de remezclas o recombinaciones –*collage*, para decirlo en términos de Zavala (1999)– que intentan restarle credibilidad a un discurso –el oficial– y dismantelar las versiones mediáticas sobre ciertos acontecimientos. Al yuxtaponer elementos de procedencia distinta (fragmentos de viejas películas con contenidos mediáticos de actualidad política) se establecen significados de unos recursos a partir de otros. Hay un comentario político implícito, una postura crítica en ese procedimiento: por comparación, Duarte Ochoa es cargado de un turbio significado a través de un personaje cinematográfico que en escena intenta convencer a quienes lo juzgan de una inocencia impostada y remarcada con las gesticulaciones de un rostro infantilizado (el del actor Peter Lorre).

Por su parte, *Gabinete de seguridad*, para su cabal comprensión en este análisis se requiere un poco más de información sobre el contexto en el que se publica. De acuerdo con Vargas Aguilar (9 de enero del 2016)⁸, la recaptura de Guzmán Loera se realizó “en medio de una complicada situación económica para México, con un dólar que superó la barrera de los 18 pesos (...); el crudo mexicano en mínimos que no se habían visto en doce años y constantes editoriales de la prensa internacional descalificando al gobierno del Presidente Enrique Peña Nieto...”

En ese sentido, la significación del ejercicio opera en dos niveles: 1) La evidente comparación del Dr. Caligari que –por efecto de hipnosis– ha producido en Cesare una personalidad que puede entretener y a la vez resultar letal (Peña Nieto y Guzmán Loera); 2) La escena de la película que recrea un espectáculo de feria

⁷ Voz fuera o al margen del campo visual

⁸ Vargas Aguilar, Simón (9 de enero del 2016). La recaptura. El Chapo Guzmán: Tercer acto. La Jornada. Recuperado en <http://www.jornada.unam.mx/2016/01/09/opinion/008a1pol>

puesta simbólicamente entre dos sistemas de significación (gráfico y sonoro), la foto fija de la manifestación y la frase impresa “La sombra de la guerrilla”, además del discurso en el que se anuncia triunfante la captura. En ese sentido, las imágenes de la película representan –literalmente– la popular metáfora “cortina de humo”.

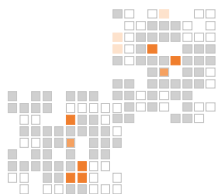
Este tipo de ejercicios, que son frecuentes en las prácticas creativas de Colectivo Los Ingrávidos, permiten identificar su postura política respecto al uso y apropiación de las imágenes y de los contenidos mediáticos. Y son dichas prácticas las que permiten ver cómo la participación ciudadana se integra también en los procesos propios de la cultura digital.

6. Conclusiones

En síntesis, las diferentes manifestaciones del activismo en red se integran a una cultura audiovisual constantemente renovada y vinculada a la cultura digital. Esta renovación es progresiva a medida que se amplían y diversifican los hábitos de creación y producción, de puesta en circulación y de participación.

Como hemos señalado al principio, lo digital y el ciberespacio le han dado una naturaleza ubicua a la imagen y eso ha posibilitado el surgimiento de diversas y novedosas formas de producir, crear, difundir o divulgar información y, por lo tanto, nuevos hábitos de socializar, reflexionar y participar a través de lo mediático. Desde sus diferentes trincheras (lo cotidiano o el arte), los ciudadanos –con sus prácticas creativas– han tenido un papel fundamental en ello.

Estos procesos muestran las formas por medio de las cuales los usuarios hacen suya la tecnología y los textos mediáticos, incorporándolos creativamente al conjunto de sus actividades cotidianas. Lo anterior nos permite constatar procesos de empoderamiento de cierto tipo de productor cultural, aquel que hace valer y pone en práctica –de múltiples maneras– su derecho



a la participación en los procesos de ciudadanía.

En este sentido, los productores de la cultura digital, al volverse cazadores de información y de contenidos para conectarlos con otros textos y conectarse con otros, se aprecian como uno de los principales pilares de la transmediación, apropiándose de todos los recursos posibles – no sólo tecnológicos– para diseminar los contenidos de su interés y transformarlos. De esta forma, podemos hablar de una nueva cultura audiovisual que integra ese conjunto de prácti-

cas que han ido configurando procesos de transmediación y ciudadanía.

Así, la movilidad social y política tiende a estetizarse mediante prácticas creativas, y conforme surgen prácticas de aproximación a contenidos audiovisuales que implican poner en contacto otros contenidos, otros lenguajes y otros formatos, los procesos de participación ciudadana se van complejizando progresivamente, resultando en un fenómeno a tomar en cuenta para su estudio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL VALDEZ, José. y LEÓN DUARTE, Gustavo. “Nueva cultura audiovisual y ciberculturas juveniles: sociabilidad y apropiación mediática de jóvenes en el ciberespacio”. *Revista internacional de la imagen*, volumen 3, número 2. Universidad de Illinois, pp. 1-9, 2017

ARDÉVOL, Elisenda *et al.* “Prácticas creativas y participación en los nuevos medios”, *Cuadernos del CAC*, número 34, vol. 13, junio, Barcelona, pp. 27-38, 2010

APPADURAI, Arjun. *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Montevideo: Trilce, 2001

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción. La cultura como escenario*. Buenos Aires: AH, 2014

BREA, José L.. *Cultura_RAM*. Barcelona: Gedisa, 2007

CUEVAS PORTILLA, Angélica. La escena experimental del cine mexicano: el resurgimiento. En: INCARBONE, Florencia; WIEDEMANN, Sebastián (coord.). *La radicalidad de la imagen. Desbordando latitudes latinoamericanas*. Buenos Aires: Hambre. Espacio de cine experimental, 2016, p. 55-68

GRAVANTE, Tommaso y POMA, Alice. Apropiación y emociones: una propuesta teórica desde abajo para analizar las prácticas de Net Activismo. En. SIERRA CABALLERO, Francisco (coord.). *Ciudadanía, tecnología y cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*. Barcelona: Gedisa, 2013, p. 257-284

GUBERN, Román. *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama, 2014

IGARZA, Roberto. “Nuevas formas de consumo cultural: Por qué las

redes sociales están ganando la batalla de las audiencias”. *Comunicación, media y consumo*, vol. VII, No. 10: Sao Paulo: pp 59-90, 2010

INCARBONE, Florencia. y WIEDEMANN, Sebastián. Prólogo. La radicalidad de la imagen. En: _____ (coord.) *La radicalidad de la imagen. Desbordando latitudes latinoamericanas*. Buenos Aires: Hambre. Espacio de cine experimental, 2016, p. 9-14

JENKINS, Henry. FORD, Sam. y GREEN, Joshua. *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa, 2015

LIPOVETSKY, Gilles. y SERROY, Jean. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009

LÓPEZ FERRÁNDEZ, F. (2016). “El colectivo Enmedio y su campaña *Fiesta Sierra-Bankia*: experiencias de comunicación para el cambio social a través del espectáculo ético.” *IC: Revista Científica de Información y Comunicación*, No. 13, pp: 88-115, 2016

SCOLARI, Carlos. Prólogo. En: FERRÉ PAVIA, C. (Ed.). *El uso de las redes sociales: Ciudadanía, política y comunicación*. Barcelona: Incom-UAB, 2014, pp: 10-12.

SCOLARI, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013

ZAVALA, Lauro. “Elementos para el análisis intertextual” en *Cuadernos de literatura*, vol. V, No. 10: México: pp 26-52, 1999

ZAVALA, Lauro. *Manual de análisis narrativo literario, cinematográfico, intertextual*. México: Editorial Trillas, 2007

