

DEL VHS VIEWING AL BINGE WATCHING: REFLEXIONES SOBRE LA ENSEÑANZA ACADÉMICA DEL CINE

FROM VHS VIEWING TO BINGE WATCHING: REFLECTIONS ON CINEMA 'S ACADEMIC TEACHING

Alan McLane Alejos*

Artículo recibido: 30-11-2016

Aprobado: 10-02-2017

Resumen

Las siguientes memorias están estructuradas a manera de anecdotario sobre aspectos y enfoques de la enseñanza del cine visto desde un contexto tecnológico en el que se desarrolló desde finales de los años 90 hasta el presente. Al mismo tiempo este ensayo reflexiona sobre el acceso tecnológico por parte del docente y la relación entre la planeación e impartición de la asignatura misma.

Abstract

The following memories are structured as a notebook of anecdotes related with some issues associated with academic teaching of cinema seen from a technological context in which it was framed since the 90s to the present time. At the same time this essays reflects about the teacher's technological access and its relation between planning and teaching the subject itself.

*Académico independiente;
Master of Arts in Film
Studies, University of
Nottingham, United
Kingdom (Reino Unido).

Palabras clave: Enseñanza académica, cine, acceso tecnológico, reflexión pedagógica.

Keywords: Academic teaching, cinema, technological access, pedagogical reflection.

“En la cultura hipermoderna hay algo que sólo se puede llamar espíritu cine y que atraviesa, riega y nutre las demás pantallas: el cine se ha convertido en un círculo cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna”.

Gilles Lipovetsky/Jean Serroy

Docencia y cinefilia en tiempos analógicos

El presente apunte surge después haber impartido durante una década aspectos teóricos y nociones básicas de producción para la materia de cine y haber coordinado actividades afines en espacios universitarios. Estos últimos 3 años de distancia han permitido ejercer y colaborar en diversas áreas de la industria cinematográfica como en la programación para festivales de corte independiente, colaboración como jurado en festivales internacionales así como la curaduría en diversos eventos y plataformas online. En este período también se han consolidado y las actuales tecnologías de producción, exhibición y consumo del cine en las plataformas de streaming.

A partir de los años 90 el acceso, enseñanza y difusión del cine implicaba una realidad tecnológica y un espacio de reflexión académica que hoy en día pierde perspectiva histórica con contrastando los tiempos actuales de la cultura online en general. Desde las primeras clases como profesor, impartiendo la materia de cine en 1999, una de las preocupaciones era el acceso personal y de los alumnos a las películas seleccionadas para el curso. El soporte tecnológico predominante del mundo analógico era el videocassette magnético VHS y en inusuales situaciones el videocassette BETA y algunas cintas de 16 mm. Ya circulaba en México el DVD (que suplía el costoso mercado del Laser Disc antecesor) pero su precio en el mercado nacional no permitía todavía el acceso total.

La relación con el cine, además de ser simbólica, era de acoplamiento tecnológico con su respectiva correspondencia a las texturas visuales propias de la estética del momento. Por otra parte, las opciones de la oferta cultural eran las siguientes: videotecas personales e institucionales (universidades, centros culturales públicos y privados), cinetecas (que sólo existía en la Ciudad de México), cineclubes, negocios de renta de películas, el mercado formal e informal, espacios de programación televisiva en sistemas abiertos como de cable, antenas parabólicas y por último las propias salas cinematográficas.

El diseño y ejecución de la cátedra se ligaba con la lógica de dependencia a un objeto material y su relación orgánica con ideas y símbolos que éste producía. Para el enfoque pedagógico en esa época son importantes preguntas para situar los límites y alcances del cine visto desde el contexto comunicacional: ¿cómo

Implicaba una realidad tecnológica y un espacio de reflexión académica que hoy en día pierde perspectiva histórica

¿Cómo sintetizar, catalogar y difundir el conocimiento sobre la historia, lenguaje e industria cinematográfica?

sintetizar, catalogar y difundir el conocimiento sobre la historia, lenguaje e industria cinematográfica? La cartelera, en teoría, podía ser consumida y el contenido teórico en el aula era abarcable. Al mismo tiempo, el aumento exponencial de la producción audiovisual debido al desarrollo tecnológico empezaba a rebasar la capacidad de análisis.

La incursión del mundo digital en el arte y los circuitos culturales globales daban forma al nuevo discurso estético. A nivel global, el cine y diversos productos culturales estaban por convertirse oficialmente en un commodity de la sociedad de consumo que agrega valor simbólico y estatus social. En esta primera etapa de experiencia docente, entre 1998 y 2003 se da la transición de la última fase del cine analógico y los primeros años del cine digital que se venía construyendo desde 1992 con el catálogo de Internet Movie DataBase (<http://www.imdb.com>).

Tiempos de Youtube y redes sociales

En esta segunda etapa docente, entre 2004 y 2008, el uso de DVD es el formato estándar y al alcance de las instituciones y los estudiantes. El Blu Ray lentamente ganaba terreno en el mercado. Eran tiempos de hacer copias de las películas en la computadora misma, ya que incluso algunas distribuidoras no aseguraban candados digitales para los archivos de video y audio. Ver películas completas por internet es una práctica establecida.

Los archivos compartidos por la red y al margen de sus implicaciones legales con el derecho de autor, marcaron nuevas condiciones en el consumo de cine. En video The Pirate Bay, en audio Napster y múltiples tipos de archivos a través del sistema BitTorrents entre los más importantes. Otro aspecto a considerar es la solvencia tecnológica de la generación nativa digital y en cuestiones de acceder, "crackear" y utilizar las películas para sus investigaciones y presentaciones en clase.

La solvencia tecnológica de la generación nativa digital y en cuestiones de acceder, "crackear" y utilizar las películas para sus investigaciones y presentaciones en clase

Son tiempos de descargar videos de Youtube, de instalar codecs y software de código libre que incluían reproductores multimedia alternos a los oficiales y eso permitía también que los mismos alumnos consumieran y editaran su propios contenidos digitales usando clips de películas, videojuegos y demás información audiovisual de la red, lo que se conoce como fan films y mash ups, resignificando el cine digital (Hovet: 2013). Es decir, se desarrolla un cine híbrido que pertenece a toda la comunidad online y no tiene un creador o programador único; lo que ha llevado al surgimiento de un cine colectivo, sin autor y propuestas pedagógicas alternativas al paradigma tradicional (Sedeño: 2012).

Con este nuevo escenario digital y la cultura del DIY (Do it Yourself) que adicionalmente empoderar tecnológicamente a los alumnos, las posibilidades del programa de una materia de cine formularon nuevos retos en donde el enfoque docente exigía transformaciones curriculares que implican desde la capacitación en competencias digitales como la visualización de nuevos modelos de análisis útiles en la explicación del rumbo y sentido del cine dentro del espectro global. Son también los inicios de dispositivos móviles con acceso a internet, tiempos de aprender a navegar la lógica de

Múltiples combinaciones para la cinefilia personal, académica y global en una nueva fase de interconectividad

Festivales claves en el mercado mundial también han generado sus propios sitios de streaming, como Sundance Doc (Festival de Sundance), Tribeca ShortList (Festival de Tribeca)

redes sociales como Myspace, Facebook, Twitter y foros de colaboración como Wikipedia. Múltiples combinaciones para la cinefilia personal, académica y global en una nueva fase de interconectividad.

El cine por las nubes. Llega el Streaming

Tercera etapa de docencia a partir de 2008. Año que llega al mercado Netflix, la plataforma de streaming (reproducción de video online) que transforma el mercado y propone el nuevo paradigma de consumo y distribución audiovisual a nivel global. También surge la modalidad del video por demanda (VOD) y Televisión para llevar (TVGO) en diferentes plataformas online. Las competencias no se hicieron esperar para entrar a este nuevo mercado mediático. Plataformas como Hulu y Amazon Prime siguen un modelo similar para distribuir catálogos de películas comerciales principalmente y en circuitos de cine independiente, algunos de los festivales claves en el mercado mundial también han generado sus propios sitios de streaming, como Sundance Doc (Festival de Sundance), Tribeca ShortList (Festival de Tribeca) por mencionar algunos. De manera general, las salas cinematográficas están migrando al formato digital en el Digital Cinema Package (DCP) y el streaming conectado al servidor central propiedad de los corporativos mediáticos.

En México, además del sitio de Netflix, varias instituciones de la industria audiovisual se suman a la distribución por plataformas de streaming. La cadena Cinépolis (Klic), Televisa (Blim) y en ámbitos del cine independiente plataformas como Filmin Latino (IMCINE), la Fimoteca de la UNAM (Cine en Línea) y algunos festivales como el Festival Internacional de Cine de Morelia (FICM) entre otros que se unen al mercado del streaming. La vida social, personal y el entretenimiento están almacenados los sistemas de cloud computing.

No sólo el entretenimiento sino el conocimiento acumulado y generado globalmente está disponible inmediatamente. Las herramientas pedagógicas posibilitan la existencia de aulas y clases a distancia. Organizaciones sin fines de lucro y universidades globales de prestigio apuestan al conocimiento online. El cine no se queda atrás. Ahora es posible recibir sesiones y talleres de parte de los nombres consolidados de la industria cinematográfica sin necesidad de acudir a una institución o de utilizar instalaciones para producción. En el

terreno de la teoría y crítica, el acceso a sitios y foros de análisis es en cierta medida cuantificable y medible.

El elemento nuevo a la ecuación es la selección de títulos impuesta por la correlación de algoritmos de las plataformas de streaming con base en el contenido previamente seleccionado. Información que se alimenta de los motores de búsqueda y los perfiles de usuario sincronizados con los perfiles de usuario en redes sociales. En este sentido, la organización del contenido para la enseñanza teórica y conocimientos básicos de producción requiere de una fusión con otras áreas afines. La mutación del cine como medio audiovisual ya lleva años de manifestarse en el nuevo ecosistema de medios y simbólicamente ha sufrido una revolución, o interpretado en términos de Lipovetsky y Serroy, una hiper revolución:

“En la cultura hipermoderna hay algo que sólo se puede llamar espíritu cine y que atraviesa, riega y nutre las demás pantallas: el cine se ha convertido en un círculo cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna. Cuanto más compiten con él o lo sustituyen la Red, la televisión, los videojuegos y los espectáculos deportivos, más fagocita su estética esencial áreas enteras de la cultura de la pantalla” (2009:25).

En tiempos de conectividad 24/7 donde el acceso y consumo del cine no tiene límites, queda reflexionar sobre los alcances y límites didácticos. ¿Cuál es la nueva relación orgánica que articula los límites académicos de los estudios cinematográficos y los límites de producción y cinefilia en un escenario donde todos los elementos interactúan a la misma velocidad y al mismo instante?, ¿seleccionar un VHS o correr un playlist en streaming es enseñar cine?

Los Ángeles, California, 9 de noviembre de 2016.

Referencias

De la Fuente, Anne Marie (s/f). *Televisa takes on Netflix*, web, consultado 23-02- 2016.

Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). *La Pantalla Global. Cultura Mediática y Cine en la era Hipermoderna*. Madrid:Anagrama.

Luzón Virginia, García Estefanía (s/f). CINEMAGOING in Barcelona: Una proyección al futuro mediante la experiencia de consumo de los espectadores jóvenes, web. *Global Media Journal Mexico*, Vol. 13, No. 25, pp. 63-95.

Norris, Anthony (2015). *Binge Watching: Where it came from and how it changed TV*, web, consultado 22-05-2015.

Sedeño, Ana (2012). "Cine Social y Autoría Colectiva: Prácticas de Cine sin Autor en España" en revista electrónica *Razón y Palabra*. Octubre, 2012.

SNL Marketing Agency (2016). *US Availability of Film and TV Titles in the Digital Age*. Marzo, 2016.

Jenkins, H/ Ford, S/Green J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York: NYU Press.

Hovet, Ted (2013). *Youtube and Archives in Educational Environments*, web, consultado 30-10-2016.

Rush, Michael (2005). *New Media in Art* (2a. ed) New York: Thames & Hudson.

SITIOS WEB

<http://bittorrent.to> consultado 15-10-2016.

<http://www.blim.com> consultado 15-10-2016.

<http://www.cinepolisklic.com> consultado 17-10-2016.

<https://www.filminlatino.mx> consultado 25-10-2016.

<https://thepiratebay.org> consultado 30-10-2016.

<https://en.wikipedia.org/wiki/LaserDisc> consultado 30-10-2016.