

Arabito, Jorge
jarabito@olavarria.com
FACSO – UNICEN
Área: Comunicación, medios, tecnologías
Palabras claves: pantallas, web, televisión

PANTALLAS FRENTE A PANTALLAS: SERIES DE TV Y SUS FANS EN LOS TERRITORIOS DE LA RED (INTERNET – SERIES TELEVISIVAS – INTERACTIVIDAD)

Con el surgimiento de la WWW, la comunicación online se constituyó rápidamente en un nuevo espacio para la Investigación en Comunicación. Así, la publicación personal encontró su espacio en los Weblogs, que permitieron la publicación personal de contenidos por cualquiera con acceso a Internet y fueron un primer paso por parte de los internautas de sentar presencia y encontrarse en la Red.

En otro sentido, y a partir del auge de la televisión mundial –especialmente en la década de los 90- las series de TV constituyeron un público planetario. Poco a poco, se instituyeron en relatos globales, a partir de la internacionalización de los circuitos de distribución de contenidos audiovisuales. De algún modo, esas historias continuadas se convirtieron en articuladores de experiencias para televidentes ubicados en puntos disímiles del planeta. De “Dallas” a “Los Simpsons”, de “Twin Peaks” a “Northern Exposure”, de “Star trek” a “CSI” o “24”, la producción de narrativas floreció en muy diversos contextos de recepción.

La pantalla televisiva y la pantalla informática se encontraron definitivamente con el acceso mundial a la Web, cuando los fans de las series de TV encontraron un lugar donde encontrarse y discutir sus experiencias de visión en modos establecidos en la Red e impensables anteriormente: blogs, foros, prácticas de fanfic, fansubs y más. En ese camino, los seguidores de una serie llegan en algunos casos a modificar su argumento y torcer la suerte de algunos protagonistas.

Como caso especial, se multiplica el fenómeno de los televidentes que descargan –y con ello adelantan- capítulos de series antes que se estrenen en su país, estableciendo su ritmo de visión propio, su propia microprogramación. Para ellos y quizás pronto para gran parte de la audiencia, los canales de TV quedan para las noticias y los deportes y lo demás se baja para verlo cuando se desea. En sentido contrario, se incorporan los contenidos producidos por los usuarios. Como alguna vez lo fueran los blogs en tanto producciones textuales, y posteriormente de imágenes en los fotoblogs, ahora los videos –propios o capturados de la TV- son la puerta de entrada de contenidos en la Red, posteandose en lugares como youtube desde partidos de fútbol hasta publicidades, pasando por filmaciones familiares cual un google de las imágenes en movimiento.

Actualmente, los ciudadanos de la Red disponen de medios con los que pueden tanto acceder a las fuentes como participar en los procesos de construcción de la comunicación pública, pasando de los espacios noticiosos a dejar su impronta en los espacios del

entretenimiento audiovisual. Estos territorios nos proponemos comenzar a explorar en este trabajo.

Lic. Jorge Arabito

Dirección particular: Necochea 2224 (7400) Olavarría, BA, TE: 420397, Cel 15581680

Dirección laboral: FACSOC UNICEN : Avda del valle 5737 (7400) Olavarría, TE: 0284-50115

e-mail: jarabito@olavarria.com jarabito@soc.unicen.edu.ar

En el blog de Silvia Colominas, quien hizo su doctorado acerca de la serie "Northern Exposure", se lee este canto de amor acerca de esa serie (también conocida como "Dr en Alaska", que en Argentina alguna vez se vio por uniseries):

Crónica de un Estado de Ánimo

Gracias a Doctor en Alaska creo que los árboles pueden hablar.

Creo que una mujer puede volar desde un acantilado como un águila.

Creo que un oso puede convertirse en hombre y volver de nuevo a su estado.

Creo que una mujer embarazada puede hablar con su hija nonata cara a cara.

Creo que un hombre puede reencarnarse en un perro.

Creo que un cineasta en potencia y un disc jockey ex convicto pueden enseñar a una grulla a bailar.

Creo que un beso puede restaurar la voz de un hombre.

Creo que el diablo es un vendedor de saunas.

Creo que una persona puede soñar los sueños de otra.

Creo que un hombre puede hibernar como un oso.

Creo que lanzar un tomate a alguien puede ser un acto de amor y amistad.

Creo que un cuervo es tan buen símbolo de las Navidades como Santa Claus.

Creo que un doctor puede realizar cirugía bypass al motor de un avión.

Creo que el agua puede hacer que los hombres y las mujeres intercambien sus identidades de género.

Creo que los lanudos mamuts congelados son un buen manjar.

Creo que Napoleón no estuvo en Waterloo.

Creo que chefs sociópatas semejantes a Yeti; en medio hermanos que se encuentran el uno al otro a través de los sueños; en correr desnudo por las calles durante el deshielo en invierno.

Y creo que es posible que un hombre se adentre unos pocos pasos en la niebla de Alaska y termine en el Ferry de Staten Island

(poema de Aimee Parrot)

En el libro "Comunicación y mundos posibles", Juan José García-Noblejas refiere que en 1979 y mientras en España se vivían los primeros meses de Constitución democrática, también se emitía la serie Raíces en televisión, acerca de la liberación de la negritud en Norteamérica. El personaje protagonista se llamaba Kunta Kinte. Un buen día se pudo observar, en las paredes de la Plaza del Conde de Rodezno, en Pamplona, una pintada que decía *Kunta Kinte Kalera (liberen a Kunta Kinte)*. Está claro que por aquellos días Kunta Kinte debía estar encarcelado en su mundo de ficción. Lo sorprendente es que los deseos de algún telespectador hubieran hecho reivindicar en nuestro mundo de todos los días su liberación, algo que en España no estaba al alcance de nadie. Alex Haley, autor de la novela

y Martin Chomsky, guionista de la serie ya habían terminado su trabajo. Y también había terminado el suyo el equipo de producción de la ABC. Quizá aquel telespectador anónimo, acostumbrado a otras pintadas similares, sólo pedía solidaridad con su héroe.

Desde esa ficción hasta “Lost”, los seriales televisivos han construido mundos, posibles o imposibles. Mundos que son tomados más o menos en serio por sus seguidores, desde aquellos fanáticos de Star trek a los que William Shatner les dijo en una convención “tengan una vida”, quienes traducen series solo para disfrutarlas. Lorenzo Vilches nos cuenta por su parte, que hasta los años 70, las series de TV o soap operas, eran invisibles para la investigación en comunicación, en tanto millones de personas recibían día a día sus capítulos tal como lo habían hecho con los antecedentes radiofónicos del género. Diez años después, en los 80, decenas de estudios comenzaban a poblar los entornos académicos.

En ese sentido, y siguiendo para la ficción televisiva a la Prof. Cristina Peñamarín, si entendemos a las narraciones seriadas de la televisión como un tipo de texto que incorpora de forma peculiar a sus receptores, así como a la forma en que un sector de la audiencia las recibe e interpreta se constituyó entonces en objeto de estudio. Para ello, es necesario detenerse en la idea del “pensamiento narrativo”. El relato es, para Paul Ricoeur imitación o representación de acciones, entrelazamiento de hechos y, por ello, el relato está implicado en nuestra manera de vivir el mundo y contiene nuestro conocimiento práctico. Sostiene Ricoeur que hay una relación mimética entre el orden de la acción y el de la vida, y un trabajo de pensamiento que se opera en toda configuración narrativa y que se realiza en una “refiguración” de la experiencia temporal. Implica, asimismo, un trabajo comunitario de construcción de un mundo inteligible por medio de un conocimiento que es figurativo y lógico. Las creaciones ficcionales precisan activar un modo específico de relación de sus receptores con el texto, que Schaeffer llama inmersión. Para que una ficción “funcione” debemos ver el paisaje, asistir a la acción, revivir la escena: el papel de la inmersión es central.

CONOCIMIENTO Y SABIDURIA NATIVA

También las series de televisión pueden servir para aprender o ejercer efectos terapéuticos en sus seguidores. En su blog, Silvia Colominas comenta que Metta Spencer, Dra. en Sociología de la Universidad de Toronto, acaba de publicar un libro titulado "Two Aspirins and a Comedy" en el que reflexiona sobre los beneficios o problemas que puede ejercer la ficción en televisión en la salud mental y física de los espectadores. En algun posteo, cita a Leonard Quinhagak (Graham Greene) quien llega a la conclusión de que *"el cine (y la ficción en general, también las series entonces) es el folklore del hombre blanco, el equivalente a los mitos sanadores de la cultura india americana."* En el capítulo 3.13 de "Dr en Alaska" y en palabras de uno de los personajes, Cicely, siempre hay esperanza en el *poder de cambiar*. Joel capta la esencia de este cuento catártico sobre la fundación de un *estado de ánimo* que todavía vive. Fleischman cura el tobillo de Ned pero éste cura el pesimismo de Joel con su relato. De hecho, en la medicina tradicional hindú se ofrece un cuento a una persona psicológicamente desorientada para hacerle ver desde fuera su mal interno. Esa es también la función que ejerce la serie de TV en sus seguidores, de acuerdo a los comentarios publicados en sus foros en los que se nombra en especial la costumbre de mirarla cada tanto o cuando se necesita consuelo, práctica que realizan también los seguidores de sitcoms como Seinfeld o Friends.

Los autores, J.M. Schaeffer y J. Bruner han coincidido en considerar la narración como un importante instrumento de conocimiento humano, que comparan con la modalidad científica de pensamiento (Sin duda es importante aquí la sugerencia de Ricoeur, para quien Los relatos son "modelos para volver a describir el mundo"). Bruner contrapone dos modalidades de funcionamiento cognitivo o de pensamiento: la paradigmática, o lógico-científica, y la narrativa. La primera, que se ocupa de causas generales y está dirigida por hipótesis de principios, emplea la categorización, un lenguaje regulado por requisitos de coherencia y no contradicción, conexiones formales y referencias verificables. En cambio, la modalidad narrativa de pensamiento se ocupa de las intenciones y acciones humanas. Bruner sostiene que la narrativa se basa en la preocupación por la condición humana. En un relato deben construirse dos panoramas simultáneamente. Uno es el panorama de la acción, donde los constituyentes son los argumentos de la acción: agente, intención o meta,

situación, instrumento; algo equivalente a una “gramática del relato”. El otro es el panorama de la conciencia: los que saben, piensan o sienten, o dejan de saber, pensar o sentir: los que intervienen en la acción. Los dos panoramas son esenciales y distintos. En apoyo de esta forma de concebir el relato acuden también los trabajos de Greimas, para quien una característica primitiva o irreductible del relato consiste en que sucede conjuntamente en el plano de la acción y en la subjetividad de los protagonistas. Probablemente, éste el motivo por el cual el engaño, la astucia y el malentendido se encuentran con tanta frecuencia en los mitos y los cuentos folklóricos.

En la línea de entender el relato como un poderoso medio de conocimiento, Schaeffer afirma que ninguna sociedad puede reproducirse sin una transmisión de los saberes sociales (es decir, de las creencias interiorizadas en bloque y no adquiridas por aprendizaje individual) y en este sentido, toda sociedad se reproduce parcialmente por modelización “mítica”. que la capacidad de comprender las ficciones artísticas presupone el desarrollo de una aptitud psicológica específica que se adquiere en la infancia (todo niño debe aprender a distinguir entre el “hacer como que” y el hacerlo realmente): la capacidad de reconocer la autonomía de la facultad imaginativa y la importancia de su papel en la vida mental y el desarrollo cultural. Pero es necesario atender a un concepto introducido por este autor, el de “modelización mítica”, al que ha atribuido la capacidad de reproducir y transmitir en bloque los saberes sociales. El concepto de modelo es importante en su obra, que argumenta sobre el vínculo que existe entre imitación, ficción y conocimiento.

Así pues, la narración de ficción construye un modelo análogo del universo real, lo que permite, como en todos los modelos, conocer la estructura y los procesos internos de la realidad y manipularla cognitivamente. La realidad de la que se ocupa la ficción es la de las acciones e intenciones humanas, los procesos psíquicos y los conflictos que se derivan de los desajustes entre la visión “interior” y “exterior” de un proceso. Como puede apreciarse, al considerar las operaciones cognitivas que se realizan por medio de la construcción de ficciones, queda completamente fuera del campo la cuestión de la mayor o menor “calidad” artística o literaria de las narraciones. El interés de las ficciones, por el contrario, está,

desde esta perspectiva, en su capacidad de proporcionar modelos del mundo que los receptores pueden elaborar cognitivamente para conocer la estructura interna de los procesos que les resultan problemáticos, como son los que implican las relaciones y los afectos humanos.

LOS MUNDOS DE LAS SERIES EN LA RED

A partir del auge de la televisión mundial –especialmente desde la década de los 90- las series de TV constituyeron un público planetario. Poco a poco, se instituyeron en relatos globales, a partir de la internacionalización de los circuitos de distribución de contenidos audiovisuales. De algún modo, esas historias continuadas se convirtieron en articuladores de experiencias para televidentes ubicados en puntos disímiles del planeta. De “Dallas” a “Los Simpsons”, de “Twin Peaks” a “Northern Exposure”, de “Star trek” a “CSI” o “24”, la producción de narrativas floreció en muy diversos contextos de recepción.

El acercamiento entre televisión y entornos informáticos se apoya en el dinamismo de los mercados de la información y la comunicación y sus aplicaciones al entretenimiento. Este fenómeno se circunscribe al principio a EEUU, Canadá, Japón y Europa occidental fundamentalmente, pero luego abarca casi todo el planeta. Las tecnologías digitales como (Replay Tv o TiVo), suponen una gran flexibilidad de los soportes y gran capacidad de interconexión, diversidad de usos y de stocks. Los grabadores digitales que permiten guardar centenares de horas de programas ofrecen una facilidad de uso total para los futuros usuarios.

Por eso, más que Internet, es el desarrollo de los productos telemáticos quienes introducen una ruptura en la distinción entre medios de difusión de masa como la Televisión y los medios individualizados que facilitan a los usuarios la composición de una autoprogramación diferida. Los avances tecnológicos de los soportes de la comunicación permiten grandes capacidades de conservación de la información audiovisual y la apertura a un potencial de desarrollo multimedia que facilita una aceleración del proceso de convergencia de los medios.

Los televisores se han enriquecido de funcionalidades interactivas gracias a los decodificadores digitales y su conexión a las redes digitales. Ellos permiten el acceso a las redes de Internet y forman el interfase de nuevos servicios de televisión digital. Pero incluso en el caso de la integración entre ambos servicios ocurre un consumo individual muy segmentado temporalmente. La rápida expansión puede al mismo tiempo que ahondar la diversidad de usos en los procesos de convergencia de los medios, acelerar aún más la diferencia entre consumo colectivo de la televisión y consumo individual de los nuevos medios. Al mismo tiempo, la separación entre los profesionales de telecomunicaciones y los medios audiovisuales parece que tenderá a acrecentarse aún más. Y esto tiene su correspondencia en la división entre consumo de televisión y navegación interactiva en Internet. Nace aquí una neta división entre usuarios colectivos e individuales para televisión e individuales y colectivos para Internet.

La pantalla televisiva y la pantalla informática se encontraron definitivamente con el acceso mundial a la Web, cuando los fans de las series de TV encontraron un lugar donde encontrarse y discutir sus experiencias de visión en modos establecidos en la Red e impensables anteriormente: blogs, foros, prácticas de fanfic, fansubs y más. En ese camino, los seguidores de una serie llegan en algunos casos a modificar su argumento y torcer la suerte de algunos protagonistas. Pantalla televisiva y pantalla informática comprendieron en un instante que estaban hechas para complementarse. Desde las FAQs en newsgroups hasta las primeras paginas Web que comenzaban a constituir una enciclopedia con el conocimiento compartido acerca del objeto de devoción, hasta los blogs que articulaban visionado e interpretación.

INTERACTIVIDAD E INTERTEXTUALIDAD

La interactividad merece también una atención especial dentro del nuevo status del usuario de la comunicación. Se pueden establecer diversos medios y diversos tipos de interactividad. Existen medios, como la televisión que carecen de interactividad, otros que son cuasi interactivos como el periodismo digital en Internet donde el lector elige las

páginas a leer y participa de algún foro, si lo desea. También encontramos los medios totalmente interactivos como la vídeo conferencia y el aula activa.

Existen medios interactivos de masa, como el periódico digital, y medios interactivos personales como el correo electrónico. Por tanto, la interactividad tiene una naturaleza variable cuyo uso se incrementa o disminuye en función del servicio disponible. Pero también hay que distinguir entre interactividad técnica e interactividad comunicativa. Dado que un sujeto de la comunicación interactiva puede efectivamente intervenir en el curso de los eventos, esta acción supone un cambio respecto a la situación inicial. El actor de una comunicación interactiva es por ello un sujeto consciente que viene reconocido en la habilidad de ejercitar una performance. El espectador ante el medio televisivo debe elegir entre significados posibles que puede incluir el mensaje. El usuario, en cambio, elige entre acciones a realizar. La decisión que debe tomar un usuario de la comunicación interactiva consiste no en qué tipo de mensaje elegir sino qué hacer con un mensaje. : intertextualidad entre el texto que es la TV y el que es la Red, interactividad en tanto quien mapea la isla de LOST esta intentando también pertenecer a ese minicontinente mítico.

La crítica a la cultura de masas centrada en la autoridad, certidumbre y cerrazón de los textos típicos de los sesenta, comenzó un lento movimiento de giro consolidado con la propuesta del hipertexto por parte de Ted Nelson y el proyecto Xanadú. Luego, a mitad de los 80 comienza un proceso de imposición de interactividad al principio tímido pero cuanto más tarde más definido. En este contexto, podemos hablar de una intertextualidad de las pantallas que vincula contenidos de la TV con ofertas de las redes. Una serie televisiva se baja de Internet para ver en el TV de la sala, desplazando temporalmente e incluso destruyendo su estreno geográficamente escalonado. El anteúltimo bastión en esta lucha cuasi perdida por las empresas de contenidos fueron las zonas de los DVDs, que preveían una distribución de contenidos sujetos a zonas geográficas. Ya dijimos alguna vez en ese sentido, que el DVD fue un formato no diseñado por ingenieros, sino por abogados...

Con la Red, los espectadores encontraron diversos modos de interactividad con la TV. Uno de ellos, es el FANFIC. El término proviene de la contracción de dos palabras inglesas "fan" (aficionado) y "fiction" (ficción), con este neologismo se define todo relato escrito sin ánimo de lucro por un aficionado sobre su serie de TV favorita. De este modo, el FANFIC es un raro fenómeno de esta época de historias hipermediáticas que crean culto, que crean adicción. El FANFIC es la ficción que escribe un Fan de una serie de TV o de un Comic, quizás con la secreta intención de integrarse a un mundo que admira, que es tal vez el único relato en el que su experiencia le deja creer. A su modo y para mas de uno, las aventuras de aquellos agentes del FBI que persiguen una verdad casi siempre elusiva, son mas reales -o más interesantes- que las que pueblan los diarios. Por lo menos son su mundo, el que eligen vivir. Entonces, escriben historias. Historias no oficiales de personajes también de ficción. A medio camino entre la devoción y el respeto por los derechos de autor de caracteres creados originalmente para esas historias. Una doble ficción para un terreno posiblemente visitado en su gran mayoría por adolescentes tardíos. Quizás podamos conjeturar que los fans crean un mito compartido alrededor de la visión de la serie, y de ese modo, se crean un relato compartido que le da sentido a su experiencia social. Construyen sentido a partir de esa experiencia que los hermana mediáticamente. Y dejan su impronta ponen su marca en la historia a partir de la marca que significa la producción de un episodio. Como jugar a ser Dios en ese universo del que conocen las reglas. Para algunos teóricos, el mito, en algunos casos, es lo que refuerza el orden social, en otros es la proyección de "deseos sociales" -La existencia misma de La Federación unida de planetas en StarTrek- o bien son creadores o formas de explicación del mundo. Lo crean o lo explican a partir de sus relatos.

Los antecedentes del FANFIC quizás puedan encontrarse alrededor de Star Trek, ya que fue la primera serie de TV que contó con leales seguidores, quienes incluso lograron que la serie volviera a emitirse presionando a la productora cuando fue cancelada.

Lo interesante es que este es un fenómeno intrínsecamente relacionado con Internet. Existe también en el "mundo real" pero su difusión se limita a muy pequeños círculos. En este sentido, Internet es "simplemente ideal" para el FANFIC: colocar tu historia te asegura que

quien desee leerla podrá hacerlo, sin importar donde viva ni ninguna otra limitación. Tu relato puede potencialmente llegar a millones de personas. Esto puede ser especialmente interesante en cuanto al potencial de Internet para relacionar a gentes que, viviendo en lugares muy lejanos, se encuentran como iguales en el ágora de la red a partir de compartir una misma fan-afición. El FANFIC es también, un pacto entre iguales. Es un guiño entre camaradas de pasión, ya que descuenta el conocimiento profundo de los personajes y episodios de la serie en vigor. Una característica central de este tipo de relatos es que el escritor puede asumir que sus lectores tendrán el mismo tipo de conocimiento acerca de la historia que el que él tiene, y no le será necesario explicar la premisa sobre la que se apoya la historia entera.

Como caso especial, se multiplica el fenómeno de los televidentes que descargan –y con ello adelantan- capítulos de series antes que se estrenen en su país, estableciendo su ritmo de visión propio, su propia microprogramación. Para ellos y quizás pronto para gran parte de la audiencia, los canales de TV quedan para las noticias y los deportes y lo demás se baja para verlo cuando se desea. De ese modo, los televidentes establecen su propia programación dramática, en tanto espacio expandido de experiencia audiovisual. La serie se mira en soledad, pero con la certeza de pertenecer a una comunidad: la comunidad “downloadera”, “subtituladora”, etc. La emisión se graba directamente en el disco rígido grabación se convierte, gracias a las tecnologías “pareja a pareja” (o P2P) en comunitaria.

La serie “Lost” si bien no fue una de las primeras en ocupar tanto espacio en las Redes, es paradigmática de la experiencia, y los productores dejan en la Red indicios para ellos: Existe un falso sitio de la compañía aérea del avión estrellado, existen sitios con mapas de la isla armados en base a las experiencias de los protagonistas y en ellos se discute y repasan cuadro a cuadro las alternativas de la serie. Solo así puede haber alguien descubierto que el tiburón que ataca la balsa al final de la primera temporada lleva en su lomo tatuado el logo de la omnipresente empresa que construyó las instalaciones de la isla. Alrededor de esta serie se establecieron multitud de sitios que emplazaban lugares imaginarios de la serie, discutían sus alternativas y planteaban conjeturas acerca de las

nuevas alternativas de la ficción. Incluso se acuñó el termino spoiler para designar aquellas partes del texto que adelantaban secretos de la trama y que no debían ser leídas por quienes los desconocían, o incluso “spoiler-free” para señalar aquellos segmentos que podían ser leídos sin problemas. Aún más, es posible “encontrar” la isla con un modulo accesorio del GoogleEarth...

Incluso un artículo que describe la circulación en la red de la serie de TV (que horas después de emitida en EEUU se encuentra disponible traducida para todo el mundo) lleva el título “el verdadero sentido de compartir”, refiriéndose al “fansub” que al final cierra con el poema “Los justos” de Borges. La traducción la hacen entusiastas no profesionales que lo hacen por gusto o para practicar, tal como se describe en esta definición: *“What is a fansub? The term fansub refers to subtitling added to a movie unofficially by a third party - usually a fan (hence it is called a “fan”sub) as opposed to a professional. Fansubs exist because many films have not been subtitled professionally and may never be... so some fans decide to do it themselves.* De ese modo, se cierra el circuito de la adoración en base al completo control sobre los contenidos de la serie objeto de pasión.

En sentido contrario, se incorporan los contenidos producidos por los usuarios. Como alguna vez lo fueron los blogs en tanto producciones textuales, y posteriormente de imágenes en los fotoblogs, ahora los videos –propios o capturados de la TV- son la puerta de entrada de contenidos en la Red, posteándose en lugares como youtube desde partidos de fútbol hasta publicidades, pasando por filmaciones familiares cual un google de las imágenes en movimiento. Un caso especial de sitios como este lo configuran las series que pasan por no serlo, sino que se presentan como realidad, tal el caso de “LonelyGirl15” en la que una adolescente realmente preciosa empieza a colgar sus webcams en YouTube, logrando un éxito de visitas casi inmediato. La clave es que Bree (como se llama) se presenta como una chica inteligente, educada en su casa por unos padres muy estrictos (por lo que, piensa el nerd, no ha conocido a muchos chicos, lo que la convierte en la chica de sus sueños) y con un halo de misterio que, en los primeros episodios, no se llega a discernir de dónde emana exactamente. Nada nos debería hacer sospechar demasiado sobre la

autenticidad de estos vídeos. El problema surge cuando la cabeza (o cabezas) pensantes detrás de esta demencial post-serie de televisión digital hace avanzar la trama al llegar al episodio 18, titulado "What Did Daniel and Dad Talked About?", donde sucede algo comparable al momento en que los protagonistas de "Perdidos" descubren la escotilla: Bree y su amigo Daniel están hablando de sus tonterías cuando esta graba, casi de pasada, a su amigo mientras enciende unas velas frente a una foto de Aleister Crowley, guru de la cientología. En otro episodio ambos protagonistas debatían acerca de la potencia del video, derrumbando epistemológicamente la cuarta pared. Posteriormente se reveló que los videos formaban parte de una nueva forma de crear historias interactivas para una futura película.

Todas estas prácticas descritas aquí, no configuran de modo alguno un nuevo medio, sino un nuevo uso de medios tradicionales. Las series escriben sus significados globales a través de las ondas y el cable, pero cierran el círculo a través de las Redes. Los personajes de las series son más reales que las personas con las que me cruzo cotidianamente. Las personas con las que la discuto y con las que construyo una experiencia en común no están físicamente conmigo. Unos no son reales y los otros no están presentes.

La serie construye un escenario donde vivo y siento a través de las aventuras de otros las aventuras que imagino. Mis mejores amigos son "Friends", soy el lisiado redivivo en una isla o el doctor que encontró en la fría frontera norte una comunidad de iguales que no juzga. En tanto sueño compartido, funciona como aquel mundo virtual que ya existe en la Red y que para muchos de los que lo frecuentan, es más real que lo real. Y quienes se visten de trekkies para ver un estreno comparten con los que viajan a los poblados donde se filmaron "Twin Peaks" o "Northern Exposure" la necesidad de constitución de un entorno mítico que de completitud a su experiencia de vida. Los sueños crepusculares de una cultura que construye identidad a través del guión que pensaron otros, se pliega y repliega mientras navegamos.

Actualmente, los ciudadanos de la Red disponen de medios con los que pueden tanto acceder a las fuentes como participar en los procesos de construcción de la comunicación,

pasando a dejar su impronta en los espacios del entretenimiento audiovisual. Los productos mediáticos se resignifican y reconstruyen en un recorrido que abarca las Redes. Estos territorios proponemos comenzar a explorar en tanto mapear un nuevo territorio que la Comunicación va expandiendo.

BIBLIOGRAFIA

Almirón, Nuria: “*La verdad en Internet: la contribución de los Weblogs*”, en www.almiron.org

Bruner, J., “*Realidad mental y mundos posibles*”. Barcelona, Gedisa, 1996.

Colominas, Silvia : “*La frontera física (Cicely, Alaska) y la frontera imaginaria (realidad y fantasía) en Northern Exposure*”, tesis de doctorado de la UPF de Barcelona, octubre de 2004

Garcia-Noblejas, Juan Jose: “*Comunicación y mundos posibles*”, Ediciones Universidad de Navarra, 1996.

Gobbi, Jorge: “*Periodismo Open-source*”: *blogs y nuevas herramientas de producción de información en Intenet*”, en III Congreso Panamericano de Comunicación, 12 al 16 de Julio de 2005, organizado por la carrera de Ciencias de la comunicación de la Facultad de Ciencias sociales – UBA.

Greimas, A. J./Courtés, J. (1979): *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, Gredos, 1990.

Himanen Pekka : “*La ética del Hacker y el espíritu de la era de la información*” Editorial Imago Mundi, colección destino, 2001.

Imbert, Gérard coordinador, “*Televisión y cotidianidad, (la función social de la televisión en el nuevo milenio)*”, Instituto de Cultura y Tecnología “Miguel de Unamuno”

Levy, Pierre: “*Las tecnologías de la inteligencia: el futuro del pensamiento en la era informática*”. Ed. Edicial, colección interfaces.

Maldonado, Tomás : “*Crítica de la razón informática*”, Paidós Multimedia, 1998

Queau Philippe: “*Lo virtual, virtudes y peligros*”, Paidos Hipermedia1993

Ricoeur, P., 1985, “*Temps et Récit III. Le temps raconté*”. Paris, Seuil. (en Peñamarín, Cristina)

Serra, Arthur: “*Internet: Una cultura de diseño*” en NetConexión N°6 año2, 1996

Schaeffer, J.-M., 1999, “*Por qué la ficción?*”, Paris, Seuil

Turkle, Sherry : *La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet*, Ed. Paidós, Colección Transiciones, 1995 Barcelona, Paidós.

Vilches, Lorenzo: “*La televisión, los efectos del bien y del mal*”, Paidos comunicación 1993

APENDICE: EL VERDADERO SENTIDO DEL COMPARTIR

Los justos

Los miércoles a las nueve de la noche, hora de Nueva York, la cadena norteamericana ABC emite una serie de televisión que me gusta. A esa misma hora un mexicano llamado Elías, dueño de un vivero en Veracruz, la está grabando directamente a su disco rígido, y tan pronto como acabe subirá el archivo a Internet, sin cobrar un centavo por la molestia. Tiene esta costumbre, dice, porque le gusta la serie y sabe que hay personas en otras partes del mundo que están esperando por verla. Lo hace con dedicación, del mismo modo que trasplanta las gardenias de su jardín para que se reproduzca la belleza.

A las once de la noche de ese mismo miércoles, Erica, una violinista canadiense de veinticuatro años que ama la música clásica, baja a su disco rígido la copia de Elías y desgraba uno a uno los diálogos para que los fanáticos sordomudos de la serie puedan disfrutarla; distribuye esos subtítulos en un foro tan rápido como puede. No cobra por ello ni le interesa el argumento: lo hace porque su hermano Paul nació sordo y es fanático de la serie, o quizás porque sabe que hay otra mucha gente sorda, además de su hermano, que no puede oír música y debe contentarse con ver la televisión.

A las 3:35 de la madrugada del jueves, hora venezolana, Javier baja en Caracas la serie que grabó Elías y el archivo de texto que redactó y sincronizó Erica. Javier podría ver el capítulo en idioma original, porque conoce el inglés a la perfección, pero antes necesita traducirlo: siente un placer extraño al descubrir nuevas etimologías, pero más que nada le place compartir aquello que le interesa. Para no perder tiempo, Javier divide el texto anglosajón en ocho bloques de tamaños parecidos, y distribuye por mail siete de ellos, quedándose con el primero.

Inmediatamente le llega el segundo bloque a Carlos y Juan Cruz, dos empleados nocturnos de un Blockbuster boneaerense que suelen matar el tiempo jugando al ajedrez, pero que ocupan los miércoles a la madrugada en traducir una parte de la serie, porque ambos estudian inglés para dejar de ser empleados nocturnos, y también porque no se pierden jamás un capítulo.

El tercer bloque de texto lo está esperando Charo, una ceramista de Alicante que está subyugada por la trama y necesita ver la serie con urgencia, sin esperar a que la televisión española la emita, tarde y mal doblada, cincuenta años después. El cuarto bloque lo recibe María Luz, una tipógrafa rubia y alta que trabaja, también de noche, en un matutino de Cuba: María Luz deja por un momento de diseñar la portada del diario y se pone rápidamente a traducir lo que le toca. Dice que lo hace para practicar el idioma, ya que desea instalarse en Miami.

El quinto bloque viaja por mail hasta el ordenador de Raquel y José Luis, una pareja andaluza que vive de lo poco que le deja una librería en el centro de Sevilla. Llevan casados

más de veinticinco años, no han tenido hijos, y hasta hace poco traducían sonetos de Yeats con el único objeto de poder leerlos juntos, ella en un idioma, él en otro. Ahora, que se han conectado a Internet, descubrieron que además de buena poesía existe también la buena televisión.

El sexto bloque le llega a Ricardo, en Cuzco: Ricardo es un homosexual solitario “y muchas noches deprimido” que traduce frenéticamente mientras hace dormir a su gato Ezequiel. El séptimo lo recibe Patrick, un inglés con cara de bueno que viajó a Costa Rica para perfeccionar su español, lo desvalijó una pandilla casi al bajar del avión pero igual se enamoró del país y se quedó a vivir allí. Y el octavo bloque le llega, al mismo tiempo que a todos, a Ashley, una chica sudafricana de madre uruguaya que es fanática de la serie porque le recuerda (y no se equivoca) a su libro favorito: La Isla del Tesoro.

Los ocho, que jamás se han visto las caras ni tienen más puntos en común que ser fanáticos de una serie de la televisión o de un idioma que no es el materno, traducen al castellano el bloque de texto que le corresponde a cada uno. Tardan aproximadamente dos horas en hacer su parte del trabajo, y dos horas más en discutir la exactitud de determinados pasajes de la traducción; después Javier, el primero, coordina la unificación y el envío a La Red. Ninguno de los ocho cobra dinero para hacer este trabajo semanal: para algunos es una buena forma de practicar inglés, para otros es una manera natural de compartir un gusto.

A esa misma hora Fabio, un adolescente a destiempo que vive en Rosario, a costas de sus padres a pesar de sus 23 años, encuentra por fin en el e-mule la traducción al castellano del texto. Con un programa incrusta los subtítulos al video original, desesperado por mirar el capítulo de la serie. A veces su madre lo interrumpe en mitad de la noche:

“¿Todavía estás ahí metido en Internet, Fabio? ¿Cuándo vas a hacer algo por los demás, o te pensás que todo empieza y termina en vos?”

“Tenés razón mamá, ahora mismo apago” dice él, pero antes de irse a dormir coloca el archivo subtitulado en su carpeta de compartidos para que cualquiera, desde cualquier máquina, desde cualquier lugar del mundo, pueda bajarlo. Fabio jamás olvida ese detalle.

Los jueves suelo levantarme a las once de la mañana, casi a la misma hora en que Fabio, a quien no conozco, se ha ido a dormir en Rosario. Mientras me preparo el mate y reviso el correo, busco en Internet si ya está la versión original con subtítulos en español de mi serie preferida, que emitió ocho horas antes la cadena ABC en Estados Unidos. Siempre (nunca ha fallado) encuentro una versión flamante y me paso todo el resto de la mañana bajándola lentamente a mi disco rígido, para poder ver el capítulo en la tele después de almorzar. Mientras espero, escribo un cuento o un artículo para Orsai: lo hago porque me resulta placentero escribir, y porque quizás haya gente, en alguna parte, esperando que lo haga.

El artículo de este jueves habla de Internet. Dice, palabras más, palabras menos, algo que hace veinticinco años dijo Borges mucho mejor que yo, en un poema maravilloso que se llama Los Justos:

*"Un hombre que cultiva un jardín, como quería Voltaire.
El que agradece que en la tierra haya música.
El que descubre con placer una etimología.
Dos empleados que en un café del Sur juegan un silencioso ajedrez.
El ceramista que premedita un color y una forma.
Un tipógrafo que compone bien esta página, que tal vez no le agrada.
Una mujer y un hombre que leen los tercetos finales de cierto canto.
El que acaricia a un animal dormido.
El que justifica o quiere justificar un mal que le han hecho.
El que agradece que en la tierra haya Stevenson.
El que prefiere que los otros tengan razón.
Esas personas, que se ignoran, están salvando el mundo."*