

# Fan Shot Multi-cam: Un fenómeno comunicacional complejo. Proyecto de Investigación Interdisciplinar

Fan Shot Multi-Cam: A Complex  
Communication Phenomenon.  
Interdisciplinary Research Project

## Resumen

Este artículo se desprende de la investigación en curso “*Fan Shot Multi-Cam: Usos sociales de la tecnología en entornos específicos de entretenimiento masivo*”, proyecto de investigación posdoctoral del autor, que se desarrolla en el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México (CEIICH-UNAM).

Partiendo de la perspectiva de los estudios culturales, la reflexión propone un abordaje interdisciplinario para realizar lecturas socio-comunicacionales sobre usos sociales de la tecnología interconectada en espacios de ocio y entretenimiento. Se aborda el término *Fan Shot Multi-Cam* como un fenómeno comunicacional específico que surge ante la mutación de las formas de uso de dispositivos interconectados en estos espacios. Al considerar esta práctica como una categoría de análisis, se condensa en ella la manifestación de una actividad sociocultural puntual que se explora a partir de la organización, la captura, la edición y la gestión de videos; pero que de su estudio, derivan conceptos que apuntalan y justifican los modos en los que los sujetos estamos modificando las formas de relacionarnos con el entorno intercomunicado actual, atendiendo principalmente a elementos sobre cómo utilizamos los dispositivos tecnológicos en nuestra vida cotidiana.

El proyecto propicia cruces teórico-metodológicos entre el campo de la comunicación, la sociología de la tecnología, los estudios de la cultura visual, la antropología virtual y en un futuro, alcances teórico-matemáticos provenientes de la socio cibernética<sup>1</sup> en aras de fortalecer el andamiaje

## Dr. Esau Salvador Bravo Luis

Becario del Programa de Becas Posdoctorales en la UNAM Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades Universidad Nacional Autónoma de México CEIICH-UNAM, México.  
Dr. en Comunicación UNLP - Argentina. Grupo de Investigación: Estudios de la Cultura Visual. CEIICH-UNAM. México, Programa de Investigación: Tecnologías Digitales Educación y Comunicación. Universidad Nacional de Quilmes - Argentina.  
Red de Estudios Visuales Latinoamericanos REV-Lat.  
Correo: esau\_bl@unam.mx

<sup>1</sup> Línea de investigación del Lab-Complex de este mismo centro de investigaciones (CEIICH-UNAM).

adecuado para analizar a profundidad detalles específicos de estos nuevos fenómenos comunicacionales complejos.

### **Abstract**

From the perspective of cultural studies, reflection proposes an interdisciplinary approach for socio-communicative readings on social uses of technology interconnected in leisure and entertainment. The term Fan Shot Multi-Cam as a specific communication phenomenon that arises from the mutated forms of use of interconnected spaces in these devices is discussed. In considering this practice as a category of analysis, it condenses on the demonstration of a point sociocultural activity is explored from the organization, capturing, editing and managing videos; but in his study, derived concepts that underpin and justify the ways in which subjects are changing the ways we relate to the current environment intercommunicated serving mainly items about how we use technological devices in our daily lives.

The project fosters theoretical and methodological crosses between the field of Communication, Sociology of Technology, Studies in the Visual Culture, Virtual Anthropology and future theoretical and mathematical achievements from the Sociocybernetics in order to strengthen the appropriate scaffolding for analyze in depth specifics of these new complex communication phenomena.

### **Presentación**

Este artículo se desprende de la investigación en curso “*Fan shot Multi-Cam: Usos sociales de la tecnología en entornos específicos de entretenimiento masivo*”, proyecto de investigación posdoctoral del autor, que se desarrolla en el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México (CEIICH-UNAM). Anclada bajo la perspectiva de los estudios culturales, esta propuesta profundiza lecturas socio-comunicacionales sobre usos sociales de la tecnología interconectada en espacios de ocio y entretenimiento.

Por tanto, se avanza en la identificación de áreas de convergencia que sirvan de plataforma para la investigación interdisciplinaria buscando interrogar procesos culturales que emergen a partir de estas prácticas.

El proyecto propicia cruces teórico-metodológicos entre el campo de la comunicación, la sociología de la tecnología, los estudios de la cultura visual y la antropología virtual; tejiendo el andamiaje adecuado que permite analizar a profundidad detalles específicos de estos nuevos fenómenos comunicacionales complejos.

### **Palabras clave**

Fan Shot Multi-Cam,  
Interdisciplina, Internet,  
Ocio y entretenimiento,  
Domesticación Tecnológica.

### **Keywords**

Fan shot Multi-Cam,  
Interdiscipline, Internet,  
Leisure and Entertainment,  
Technological  
Domestication.

La investigación, parte de entender que la comunicación ha sustituido a la moneda como valor de cambio impulsando como nunca antes el uso de la tecnología hacia nuevos escenarios de las relaciones sociales de producción y difusión del conocimiento Buck-Morss (2005). Es decir, que los modos en los que nos relacionamos con nuestros pares y con nuestro contexto han sido trastocados por el uso de dispositivos interconectados que han incrementado la relevancia de la mediación en los procesos comunicativos en las últimas dos décadas. Con la incorporación constante de interfaces virtuales para a transmisión de datos se han adherido nuevos esquemas comunicacionales en el entramado sociotécnico, nuevas palabras y nuevos términos han sido incorporados casi de manera inconsciente al bagaje de nuestro lenguaje cotidiano.

Estas nuevas palabras, diría McLuhan (1964), son complejos sistemas de metáforas y símbolos que nos traducen las experiencias potenciadas en nuestros sentidos pronunciados o exteriorizados. Para Ayers (2006), son los actores y tecnologías sociales, concretamente las tecnologías de Internet, los elementos principales que han alterado el curso de cómo se crea y se consumen *productos creativos*. Por otra parte, Buck-Morss (2005) considera que las posibilidades tecnológicas de los nuevos medios están inscritas en un marco de relaciones globales que son violentamente desiguales respecto a las capacidades de producción y distribución, en donde algunas de las fuerzas en juego alrededor del mundo, apuntan al debilitamiento/vulnerabilidad de las estructuras de poder; sin embargo, considero que estas condiciones también son caldo de cultivo para la búsqueda de nuevas alternativas comunicacionales que actúan como ejes facilitadores en el trazo de nuevas rutas de aprendizaje multimediático así como para la elaboración de modelos comunicacionales alternativos que potencien la difusión global de contenidos autogestionados.

Siguiendo a Buck-Morss (2005), elementos como la música o las imágenes circulan al rededor del mundo en órbitas completamente descentralizadas, facilitando un acceso a ellas sin precedentes, pues su acuosidad las desliza casi sin fricción a través de barreras idiomáticas y de fronteras nacionales. Esta cualidad, ciertamente flexible y maleable, vehicula la construcción de andamiajes que permiten la resolución de problemas comunicacionales concretos; su elasticidad es fortaleza en la edificación de mecanismos eficientes para apropiar, compartir y difundir *productos creativos* por la red a través del prototipeado constante de rutas alternas.

De tal modo, para la realización de este proyecto, he identificado un fenómeno comunicacional complejo que por sus cualidades específicas, reúne elementos específicos para ser abordado desde la rigurosidad de la mirada interdisciplinar.

Este fenómeno denominado *Fan shot Multi-Cam*, indaga sobre formas específicas en las que se utiliza la tecnología interconectada en espacios específicos destinados al ocio y al entretenimiento.

El estudio riguroso de este fenómeno nos da luces para entender y constatar algunos de los imbricados procesos de organización colectiva y descentralizada en relación con el usufructo de ciertas tecnologías interconectadas, en este caso de dispositivos móviles personales que tengan la capacidad de grabar audio y video.

Siguiendo los antecedentes de esta investigación (ver Bravo, 2013) se identifica que son los procesos de apropiación generados por la percepción háptica y el dominio de un lenguaje tecnológico previo, los elementos principales para constituir la domesticación profunda del dispositivo y de su interfaz.

La domesticación profunda, es el resultado de la dinámica comunicativa establecida entre el usuario, el dispositivo y la interfaz al negociar rutas que permiten el trasiego de información para adecuarlo a la solución de un problema concreto. Por tanto, es entonces mediante el entrenamiento (familiarización), el acondicionamiento (adecuación) y la apropiación (asimilación) que la edificación de estructuras comunicacionales se fortalecen.

## Antecedentes

Desde la aparición de Internet y en particular desde la creación de plataformas de intercambio musical, se han modificado las reglas de consumo en las *industrias creativas* de los últimos años (Martel, 2010). El seguimiento del comportamiento de navegación del usuario en cuanto a la creación de sus propios bienes y contenidos permite trazar rutas en el delineamiento de futuros derroteros de consumo; este comportamiento incluye tanto al usufructo de los medios como a la gestión de lo digital. Bajo esta perspectiva, resulta necesario reestructurar la noción de *producto cultural* para entender su actual configuración, pues en esta, se incluyen elementos de servicios, contenidos, formatos, gobiernos y empresas. Por tanto, la postura de Martel (2010) en relación al término *Industria creativa* sirve como adecuación al primer término<sup>2</sup>.

Me ubico entonces en el plano de indagación sobre “lo que hace la gente” cuando utiliza sus dispositivos móviles interconectados en espacios de ocio y entretenimiento, es decir, “cuando no trabaja”. Focalizando en los procesos de uso y apropiación doméstica de tecnologías portátiles para registrar audio y video, en donde los usuarios fungen como elemento proveedor de nuevas dinámicas de producción y de trabajo, potenciando su explosión

---

2 Para una revisión más específica sugiero revisar el trabajo realizado por Martel “Cultura *mainstream*” de 2011.

imaginativa con la elaboración continua de ecosistemas comunicacionales inéditos, pues en la mayoría de los casos los usuarios construyen, reelaboran y reinventan cruces entre formas de ocio y domesticación tecnológica con diferentes niveles de aprehensión (sí, con h intermedia), instaurando en estos nodos, mecanismos que permiten la generación de múltiples habilidades de navegación dentro de la red junto con nuevas formas de organización colectiva dentro y fuera de ella.

Desde 2005 he investigado procesos socio comunicacionales vinculados a la música y su estrecho vínculo con las tecnologías interconectadas, analizando formas de difusión auto gestionadas que no pasaban en ese entonces por los canales denominados como *mainstream*, sino que buscaban y encontraban otro tipo de canales de divulgación para llegar a sus propios públicos<sup>3</sup>.

Para delinear este proyecto que arranca formalmente en 2014 pero que sus antecedentes inician una década atrás, analizo fenómenos de interacción comunicacional multimedia entre usuarios y dispositivos electrónicos en el marco de una construcción de códigos accionales que determinen, tanto el nivel de domesticación y uso de una interfaz virtual específica, como los mecanismos comunicacionales que dieron pie a la realización y difusión de un producto creativo concreto.

El fenómeno específico que analizo, lleva por nombre "*Fan shot Multi-Cam*", técnica de registro audiovisual auto-aprehendida (énfasis, con h intermedia) y gestionada por usuarios de diferentes interfaces y dispositivos electrónicos en torno a un mismo evento musical que se desarrolla en un espacio físico destinado al ocio y al entretenimiento<sup>4</sup>. En términos generales, se trata de la iniciativa de crear videos en colectivo de un evento musical con cámaras de video caseras y *smartphones*; su característica principal es la participación grupal de personas ubicadas en distintos puntos geográficos registrando un mismo evento musical, en este caso la cobertura de la gira *Lights In The Sky* de la agrupación *Nine Inch Nails* en 2008. (Más adelante lo describiré ampliamente).

## ¿Cómo surge el fenómeno de estudio?

Hace casi diez años en un breve estudio que realicé en la ciudad de México (ver Bravo, 2007), identifiqué patrones específicos de uso sobre tecnologías interconectadas; en ellos, se utilizaba la tecnología Bluetooth de los teléfonos móviles para compartir archivos de música mediante la generación de pequeñas redes inalámbricas perfectamente sincronizadas entre los equipos personales de asistentes a algunos eventos musicales<sup>5</sup>. Para lograrlo, emplearon la transferencia de paquetes digitales enlazando sus dispositivos bajo este protocolo, el Bluetooth; logrando crear pequeñas

3 Al menos en algunos espacios de la Ciudad de México (ver Bravo, 2007).

4 Cabe destacar que este fenómeno (en FSMC) no ha sido abordado aún desde la academia, por lo que los esfuerzos del autor han sido mayúsculos para lograr posicionarlo en la agenda investigativa de diferentes disciplinas y sobre todo en este centro de investigación bajo la línea de investigación Estudios de la Cultura Visual.

5 La muestra de estudio se concentró en principalmente festivales y conciertos de rock en la Ciudad de México durante los años 2005 y 2007.

redes de intercambio para compartir archivos de música, con el formato de compactación por pérdida MP3 y la transmisión de datos a través de conexiones inalámbricas locales, utilizando enlaces de radiofrecuencia de área personal con la tecnología que tenían a su alcance. Estas pequeñas redes poseían ya una codificación propia en cuanto al delineamiento de canales propios de distribución y modos de utilización específica, por lo que, tanto la codificación de los procedimientos de intercambio y las vías de difusión, denotaban ya un recorrido previo que se ajustaba constantemente para perfeccionar sus protocolos de intercambio.

Durante los años 2008 y 2009 continué con este interés y logré identificar patrones similares al caso estudiado en Ciudad de México, pero esta vez en el marco del festival Rock al Parque en Colombia. Hacia finales de 2009 y hasta 2013, realicé mi doctorado en Argentina profundizando en esta matriz de análisis (usos sociales de la tecnología y música) posicionándola desde los estudios de Comunicación y la Sociología de la Tecnología con la finalidad de identificar cruces entre las prácticas socioculturales de los usuarios a partir de que introducen los dispositivos electrónicos interconectados y domesticación sus interfaces para vincularlas a sus actividades cotidianas.

En este periodo, indagué a profundidad sobre la interfaz de usuario de la red social [www.myspace.com](http://www.myspace.com), buscando entender cómo, mediante su uso y domesticación, se generaron técnicas de navegación específicas que supeditaron la configuración de andamiajes y estructuras comunicacionales más dúctiles para establecer otras formas de distribución de contenidos musicales en línea.

Parte importante de este trabajo, radicó en la revisión de 13974 *snapshots* (capturas de pantalla) almacenadas dentro del servicio [Waybackmachine.org](http://Waybackmachine.org); la muestra histórico-temporal abarcó desde el 21 de diciembre de 1996 hasta el 31 de julio de 2013<sup>6</sup>.

Con el seguimiento sistemático de las imágenes (*snapshots*) de la interfaz de usuario de [myspace.com](http://myspace.com), fue posible registrar, documentar y teorizar sobre los cambios ocasionados por patrones de explosión de actividad o *bursty patterns* (Lazlo-Barabasi, 2010) que se generaron a lo largo del tiempo dentro de su arquitectura. Luego de un análisis minucioso de casi cuatro años, la interpretación de los picos de interacción identificó puntos específicos de variación en cuanto a los modos de navegación; se descifraron prácticas específicas que refirieron a la “X” cantidad de veces que un usuario, hizo clic sobre una zona determinada de la interfaz en un día y una hora exacta. Se identificó también que los patrones de navegación, es decir los clics, no se distribuyen de manera uniforme dentro de la interfaz, sino que son concentrados en pocos picos distintivos (*bursts*) que en sentido

---

6 Este es “el tamaño de mi muestra”. Cabe señalar que por logística, presupuesto y almacenaje, se trabajó con este repositorio directamente de la página web.

estricto, permiten entender de manera esquemática, el comportamiento de navegación-desplazamiento de los usuarios dentro del espacio delimitado para que pueda interactuar con el contenido que se muestra en la pantalla. Por ejemplo, en un servicio de música en línea, la mayor cantidad de clics se verá concentrada en el motor de búsqueda, el reproductor de medios y en la sección compartir. Ahora bien, si a estos patrones le añadimos la constante “subida” y “linkeado” de información en múltiples formatos; las interfaces se convierten entonces en nodos porosos o *HUB*s que incorporan permanentemente posibles rutas navegación, difusión y sobre todo de gestión de la información añadida.

Tal es el caso de Last.fm, que en 2002 añadió herramientas de intercambio personalizables para cada usuario; por ejemplo, la información obtenida por el motor de búsqueda y selección avanzado con características de ordenamiento semántico o mejor conocido como *scrobbling*<sup>7</sup>, obtuvo de manera inédita, la capacidad automática para generar un registro de huellas de navegación en tiempo real gracias al seguimiento de los temas musicales escuchados y rescatando la información que constituía cada melodía. Datos como nombre del artista, canción, álbum, género musical, año de lanzamiento, la cantidad exacta de reproducciones completas y el ranking de favoritos según la valoración de quien que la escucha, fueron utilizados para añadirlos automáticamente a los perfiles de los usuarios registrados.

De esta manera, el cruce de datos de cada registro organizó la información necesaria según los parámetros de cada usufructuario (gustos, intereses, ubicación, etc.), obteniendo así información detallada sobre sus huellas de navegación para sugerirle música, géneros y eventos cerca de su zona geográfica, haciendo posible para los programadores y los motores de búsqueda, identificar parámetros en cuanto a formas de navegación y uso de una interfaz según las formas de apropiación, creación, gestión y dominio de las rutas que se generaron al escuchar, buscar y compartir contenidos musicales. La investigación sobre el estudio de la interfaz de myspace.com concluyó a finales de 2013 pero dejó identificados elementos valiosos para abrir algunas directrices hacia la profundización de los hallazgos localizados en el trabajo de campo, entre ellas un interés recargado por el estudio de la participación colectiva en la red a partir de las rutas de navegación analizadas.

## **Radicando el estudio del “Fan shot Multi-Cam” desde su origen**

### **El concepto**

A finales de 2009 ubiqué en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) un compilado de videos de un concierto de rock que iban desde los 28 segundos hasta los 6:29 minutos de

---

7 Es un motor de búsqueda y selección avanzado con características de ordenamiento semántico.  
Fuente: [www.lastfm.es](http://www.lastfm.es)

duración, en total, sumaban 32 clips que en su conjunto formaban el registro de un evento musical realizado por el colectivo “*This One Is One Us*” (TOIOU) bajo la etiqueta *Fan shot Multi-Cam*. Los videos registraron el cierre de la gira mundial *Lights In The Sky* (LITS Tour 2008) del grupo estadounidense de rock industrial Nine Inch Nails, llevado a cabo en el foro Axis del hotel Planet Hollywood-Las Vegas, en el estado de Nevada, E.U. El video denominado “*Another Version Of The Truth*” by the fans for the fans. (AVOTT) tiene una duración de una hora y 57 minutos, más 17 minutos de material extra; fue lanzado en tres Torrents separados<sup>8</sup> como resultado de un año de trabajo y posteriormente publicados en los portales de YouTube y Vimeo de forma simultánea.

A decir de sus creadores, el nombre del concepto *Fan shot Multi-Cam* es otorgado por ellos mismos como resultado de llevar a cabo técnicas de captura de imágenes “no profesionales” realizadas de forma simultánea por fanáticos que asisten a un evento específico y luego hacen un video que reúne el material de los involucrados en un producto final con características similares a una realización profesional. Es importante señalar que el registro se lleva a cabo desde el lugar que fue asignado con la entrada al show, sin la ayuda de equipo profesional, y sin la localización del “camarógrafo” en una zona distinta al resto de los asistentes, ya sea sobre el escenario, entre el escenario y el público, en el área de prensa, sobre una plataforma, en la zona de consolas etc.

Para Pier-Phillipe<sup>9</sup> la necesidad de ver videos de sus bandas favoritas estaba supeditada a solo dos modalidades “...el *proshot* (el modo profesional) o los *fanshot bootlegs*<sup>10</sup> tomadas por los fans en medio de la multitud con cámaras de mano pero con una calidad mala y con audio mediocre...”<sup>11</sup> por lo que el concepto surge en contraposición a las formas de captura profesional, recabando los registros de los asistentes para darles un tratamiento de edición semiprofesional y con ello, lograr un producto competitivo con cualidades de realización únicas.

Este material disponible tanto en los *torrents* como en YouTube y Vimeo posee una especie de sello semi-profesional en cuanto a la estética y el montaje; las condiciones formales de registro mezclan texturas de trabajo “amateur” y profesional, principalmente en la captura de video pues las imágenes carecen de “estabilidad”, pero al mismo tiempo, el trabajo de edición en el producto final es impecable, haciendo evidente un trabajo preciso de edición junto al registro de audio que también fue “masterizado” con herramientas y conocimientos avanzados.

El concepto de trabajo del *FSMC* surge del registro del último concierto de la gira LITS 2008 de *Nine Inch Nails*, pues tanto la banda como la organización espontánea de los seguidores originaron la conformación de un colectivo

8 Los lanzamientos se llevaron a cabo los días 25 de diciembre de 2009, 25 de enero de 2010 y el 25 de febrero del mismo año.

Fuente: [www.ninwiki.com/this\\_one\\_is\\_on\\_us](http://www.ninwiki.com/this_one_is_on_us)

9 Uno de los miembros fundadores del colectivo TOIOU.

10 El término Bootleg refiere a una edición no autorizada ya sea de audio, video, texto o videojuegos.

11 Tomado de la entrevista realizada por el autor a los miembros del colectivo (11 de enero de 2015)

de trabajo descentralizado que se organizó para registrar un espectáculo en vivo. Su antecedente principal se remonta al 5 de mayo de 2008 cuando la agrupación *Nine Inch Nails* lanzó su séptimo álbum de estudio titulado *The Slip*<sup>12</sup> con el formato de descarga libre a través de su página web [www.nin.com](http://www.nin.com). En este lanzamiento Trent Reznor líder de la agrupación, expresó que el álbum era un regalo de su parte para todos sus seguidores (“...*this one’s on me...*”<sup>13</sup>). Como respuesta, Pier-Phillipe Chevigny miembro del principal club de fans de la agrupación llamado *Echoing The Sound*<sup>14</sup>. (ETS en adelante) inició un proyecto por su cuenta para editar un video con los registros de los fans que asistieron a los conciertos de la gira; al mismo tiempo, Alex Gamble (también miembro de ETS) publicó en los foros de la página del club de fans, la idea de hacer un video con fanáticos de la agrupación y registrar el último show de la gira que se llevaría a cabo en Las Vegas. Al poco tiempo y ante la respuesta inmediata por parte de decenas de seguidores Alex y Pier-Phillipe se unieron en un solo proyecto junto a Nick Eades, Shereena Somarah, David Yuhnke y Clive Holloway para realizar un video del concierto “no oficial” registrado desde el punto de vista de los asistentes y grabado de manera integra con sus dispositivos personales (no profesionales)<sup>15</sup>.

Para el 7 de enero de 2009 Reznor, fue contactado por lo que él mismo denominó como un misterioso grupo de sombras<sup>16</sup> (“...*a mystery group of shadows...*”) que grabaron más de 400 Gb de material en crudo en HD y sin editar, conformando en su conjunto, el registro de tres shows completos llevados a cabo en las ciudades de Victoria (British Columbia) el 5 de diciembre de 2008, Portland (Oregon) el 7 de diciembre de 2008 y Sacramento (California) el 12 de diciembre del mismo año; el mismo 7 de enero de 2009 los videos fueron liberados por la banda en su página oficial [www.nin.com](http://www.nin.com).

Al publicar los videos, el líder de la banda sugiere que los fans emprendedores podrían montar algo muy bueno, aunque menciona a manera de broma que esta propuesta no la han escuchado de él, dudando quizá, de algún tipo de repercusión con su disquera (“...*I, ll bet some enterprising fans could assemble something pretty cool...*”, “... *oh yeah, you didn’t hear this from me...*”<sup>17</sup>). En el mismo foro Rob Sheridan<sup>18</sup>, director artístico de la agrupación, comenta sobre las impresiones de Reznor y destaca las potencialidades del material en crudo; sugiere también la participación colectiva entre usuarios profesionales y amateurs de programas para edición de audio-video haciendo guiños hacia algunos de los tratamientos que necesitarían las imágenes y el sonido, sugiriendo que los archivos podrían ser manejados bajo los protocolos de intercambio de *BitTorrent*<sup>19</sup> debido a su gran tamaño. Sin embargo, antes de este llamado, la organización de los equipos de trabajo ya estaban hechos y los protocolos de organización comenzaban a delinarse desde meses atrás.

12 Fuente: [www.theslip.nin.com](http://www.theslip.nin.com)

13 Tomado del post original de Reznor el 5 de mayo de 2008. Fuente [www.nin.com](http://www.nin.com)

14 *Echoing The Sound* es un foro de Internet destinado a debates sobre Nothing Records (sello discográfico fundado por Trent Reznor y John Malm en 1992) el foto ETS fue creado en 2002 por los usuarios: Adam Selene (Greg), dunkpoet (Cliff) y tragic\_eros (Tyler) en respuesta a la caída de los foros sobre música de NIN en el sitio web [SeemsLikeSalvation](http://SeemsLikeSalvation). Fuente: [www.nin.wiki/Echoing\\_The\\_Sound](http://www.nin.wiki/Echoing_The_Sound)

15 Esta, es una de las características principales de los videos y que solo hasta después de mi primera búsqueda logré identificar con certeza.

16 Tomado del post original de Trent Reznor el 7 de enero de 2009 a la 13:57 hora local de Los Ángeles, California, publicado en la sección Forums de la página oficial de la banda [www.nin.com](http://www.nin.com)

17 Comentarios tomados de la página oficial [www.nin.com](http://www.nin.com)

18 Diseñador gráfico, fotógrafo y director artístico, miembro del equipo de trabajo de NIN.

19 Protocolo diseñado para el intercambio de archivos digitales y transferencia de contenidos de gran tamaño entre redes iguales o (P2P) Fuente: [www.bittorrent.com](http://www.bittorrent.com)

Con estos antecedentes, surge el colectivo de trabajo TOIOU (*This One Is On Us*) “*este es de nosotros*” en respuesta al comentario de Reznor “*este es de mi parte*” (*This one’s on me*) quien ofreció el material *The Slip* de forma gratuita en la red.

El colectivo TOIOU cuenta en la actualidad con seis miembros fundadores que se encuentran distribuidos en cuatro países y tres continentes (Australia, Canadá, Reino Unido y Estados Unidos)<sup>20</sup>, cuentan con la colaboración de más de 20 miembros activos alrededor del mundo y muchos otros que se agregan para cubrir nuevos proyectos. En su página web, los miembros del colectivo TOIOU atribuyen su trabajo a la noción de “impresencialidad” que genera la producción de contenidos por parte de la industria musical, pues en sus propias palabras: “...*los artistas y los fans no siempre se miran a los ojos...*” por tanto, el objetivo del colectivo es utilizar la experiencia en vivo para proporcionar a estas personas una meta en común, así como propiciar la unión en una situación específica “...*logrando que cada parte de esta maquinaria este feliz...*”<sup>21</sup> ofreciendo una alternativa para generar y consumir sus propios productos audiovisuales.

## Trazando rutas teórico-metodológicas

Este modelo de generación-distribución de contenidos resulta útil para construir el andamiaje teórico-metodológico de este proyecto, retomado como una línea de profundización después del trabajo realizado en el doctorado que parte de un camino conocido pero que ahora es abordado desde una perspectiva interdisciplinaria socio-comunicacional compleja. Así las cosas, avanzo desde esta perspectiva tomando como marco el giro tecnológico propuesto por Merton (1973), Bloor (1976) y Latour (1993) que abrió el espectro hacia la investigación de las tecnologías a partir del campo de los estudios sociales; del mismo modo, considero que la escuela de Toronto ha hecho lo propio junto con los aportes de McLuhan<sup>22</sup>, las posturas de Postman (1998), Ong (1977, 1982), Logan (1997) y De Kerckhove (1999), así como los estudios recientes que abarcan enfoques socio-semióticos y narrativas transmediáticas de Scolari (2004, 2013) y Jenkins (2008). Estos trabajos han contribuido al análisis sobre la articulación social, cognitiva y tecnológica dentro un ecosistema socio-comunicacional complejo.

El trabajo realizado por el colectivo TOIOU identifica prácticas de organización, formas de uso, tipos de apropiación, patrones de negociación y estrategias de auto-gestión multimediadas que son motivadas por intereses relacionados con el ocio y el entretenimiento. Su trabajo lo ubico dentro de escenarios de entrenamiento- acondicionamiento que por su propia naturaleza, fortalecen estructuras comunicacionales que vehiculan y potencian el resultado de las

20 Los contactos de los miembros fundadores del proyecto se distribuyen geográficamente de la siguiente manera:  
Australia: Nick Eades, usuario en YouTube y Vimeo: sa\_nick  
Quebec: Pier-Phillipe Chevigny, usuario en YouTube y Vimeo: Ash512  
Reino Unido: Shreena Soomarah, usuario en YouTube y Vimeo: icklekitty  
Estados Unidos - Costa Este: David Yuhnke, usuario en YouTube y Vimeo: itsjustdave  
Clive Holloway, usuario en YouTube y Vimeo: hippygeek  
Estados Unidos - Costa Oeste: Alex Gamble, usuario en YouTube y Vimeo: Torgo.

21 Comentarios realizados por los integrantes del colectivo, tomados de la página oficial [www.toiou.org](http://www.toiou.org) (sept.2014).

22 Durante prácticamente toda su obra, desde 1950 hasta 1977 así como los aportes de su hijo Erick desde 1988 hasta nuestros días.

funciones conjuntas. Estas estructuras de aprendizaje autónomo y colectivo se suscitan a partir de la utilización de dispositivos interconectados mediante la domesticación profunda de su interfaz; las prácticas de navegación estudiadas previamente (ver Bravo, 2013), colocan parte del andamiaje metodológico para abordar a profundidad nuevas configuraciones de aprendizaje, trabajo y modalidades de uso de dispositivos interconectados, de redes de intercambio virtual/físico que ayudan a dotarlas de sentido, contexto y conexión en un entorno y momento determinado. En este tenor, la perspectiva sociocultural exige afianzar las interpretaciones de los territorios que hacen visibles estas prácticas en donde el usuario permanece ligado a experiencias concretas de generación de capital simbólico a través de la utilización de sus dispositivos electrónicos conectados a la red.

La práctica cultural concreta de navegación surge a partir de la posesión de un dispositivo interconectado, del servicio que lo mantiene operativo y del vínculo que genera con el entorno al que pertenece; el vínculo, responde a la generación de un producto creativo multimedia específico que ya no es solo audiovisual sino multimediático, pues su estructura integra diferentes tipos de contenido, servicios, y formatos alojando un valor extendido; primero monetario por la compra del dispositivo y el servicio de conectividad, pero también simbólico por el intercambio de saberes confeccionados en la construcción de los canales que provocan el flujo de la información que contiene y genera.

Refiero entonces a las prácticas concretas de navegación necesarias para generar un capital de intercambio pero de valor supra monetario<sup>23</sup>. Este valor radica en cuatro puntos determinantes, primero: en la construcción simbólica que parte de la generación de procesos de aprendizaje invisible (Cobo & Moravec 2010); segundo, en la identificación de complejos procesos de negociación que se establecen con el diseñador y programador del producto a través de una dinámica comunicacional mediada por el dispositivo que se lleva a cabo a través del usufructo de la interfaz que lo aloja, (ver Bravo, 2013); tercero: en la intervención participativa para la construcción de lenguajes complejos y articulados a partir de la domesticación profunda del dispositivo y su interfaz, es decir del control total del artefacto y de su contenido; y cuarto, de interpretar la consolidación del servomecanismo a partir de la unión indisoluble entre usuario-interfaz-dispositivo, (McLuhan, 1964); es decir, de extender el aparato biológico del usuario desde la percepción háptica del dispositivo hasta mimetizar su funcionamiento como parte de su patrimonio genético.

Esta conexión es posible mediante la permanencia de la información específica que generan los componentes de la interfaz en el mapa mental de acción para desarrollar un desplazamiento de navegación concreta.

---

23 Aunque directamente relacionado por la posesión y manejo de los dispositivos.

Por ejemplo, el *browsing*<sup>24</sup> incluye el despliegue de *gestos* de navegación que ordenan de manera sistemática el flujo de información, datos y estructuras dentro de una interfaz determinada. Esta acción refleja la automatización de un movimiento físico desarrollado específicamente para la navegación ocasionado por el uso constante del dispositivo y su contenido.

De tal modo, el usuario posee la competencia de identificar que sus prácticas de navegación, lo dotan de la capacidad de determinar condiciones que le permiten poseer un artefacto con cualidades de interconexión concretas, de advertir el lenguaje en el que funciona el dispositivo que usufructúa, y de descifrar y negociar la dinámica acción-respuesta que se visualiza en la pantalla del artefacto<sup>25</sup>. Estas condiciones tecno-culturales, le permiten discernir sobre el “qué hacer con el dispositivo”, “qué hace la gente con él” y “cómo se puede utilizar”; agudizando su capacidad de construir estrategias de reproducción y difusión con sus pares a partir del conocimiento *profundo* de los dispositivos junto con los alcances y límites en su entorno.

Trazo entonces una línea que vincula directamente al usuario con el usufructo de la máquina y el espacio de interacción en tanto intercambio comunicativo. Para este efecto la noción de *affordance* de Gibson (1977) ayuda a definir posibilidades de acción que son materialmente posibles en un dispositivo y su espacio de negociación sobre los cuales, el usuario es responsable de ejecutar una serie de acciones determinadas. De esta manera, patrones de usabilidad, variación y dominio de una interfaz culminan en procesos de domesticación a diferentes niveles de profundidad con la ayuda de los elementos *skeumórficos*<sup>26</sup> que son actualizados de manera constante (ver Bravo, 2013).

Al concentrarme en el estudio de la práctica concreta del *Fan shot Multi-Cam* reúno los componentes necesarios que me permiten hacer una endoscopía a fenómenos comunicacionales complejos. Esta técnica de focalización específica me permite concentrar el análisis en segmentos que aíslan prácticas, espacios y contenidos para identificarlos como lugares en donde acontecen diferentes niveles de deliberación, acción y apropiación.

Identifico que estos espacios son usufructuados por agentes empoderados sumamente activos que fortalecen sus cualidades bajo “el manto de la red”<sup>27</sup>, pues ellos facultan mediante sus interacciones el desdibujamiento de fronteras físicas y virtuales construyendo ambientes híbridos/mixtos que abren posibilidades comunicativas infinitas.

La conformación de grupos de trabajo que responden a intereses colectivos de ocio y entretenimiento tienen la posibilidad de ejecutar “su puesta en escena” testeando constantemente los saberes aprehendidos y compartidos; el entendimiento/asimilación de los mecanismos de aprendizaje tanto

24 Proceso interactivo que permite visualizar grandes cantidades de información percibiendo relaciones o estructuras en un orden determinado, también asociado a los gestos de navegación de una interfaz.

25 Estas instrucciones pueden ser instrucciones, encender, apagar, sí-no, cancelar, enviar, reproducir, etc.

26 Su origen etimológico proviene del griego *skeuos* (herramienta o contenedor) y *morphe* (forma) básicamente es la similitud que se logra al diseñar un objeto dentro de la interfaz gráfica de usuario para asemejarlo lo más posible la estética de un objeto físico. Por ejemplo la imagen o ícono de un micrófono que nos indica la función “grabar.”

27 El énfasis es mío.

individuales como colectivos, son catalizadores en la configuración de roles y responsabilidades dentro de la organización en aras de estructurar nuevos andamiajes de difusión y participación conjunta. De este modo, la noción de *organización* es la estructura comunicacional que permite la regulación de saberes y delimita responsabilidades concretas, por tanto, la configuración que se establece dentro del marco del ocio y el entretenimiento, responde a una transición que parte del deseo y la necesidad en términos de carencia, para obtener un producto-contenido-servicio específico, hacia la búsqueda y diseño de los mecanismos necesarios para su obtención. En el camino, aquellos que exploran soluciones, generalmente las encuentran para el beneficio común.

En su devenir histórico, estos movimientos de cualidades rizomáticas<sup>28</sup> han perfeccionado la función de ciertas condiciones de trabajo, organización, navegación, y sobre todo, de vinculación colectiva hacia la resolución de necesidades conjuntas. Refiero aquí al término rizomático porque configura un mapa con cualidades de apertura, de desensamble, de transformación junto con la capacidad de recibir modificaciones constantes (Deleuze & Guatari, 1994). En este sentido, la búsqueda y diseño de mecanismos radica en conectar de manera simultánea múltiples puntos para establecer una ruta determinada con un principio intrínseco de desterritorialización, pues no existe un lugar único en el que se fije la dirección, ya que esta, se construye a través de los distintos nodos y puntos de conexión. Es decir, es una ruta extendida en un plano dilatado.

Esta cualidad anisotrópica de cada ruta establecida, va más allá de identificar la unión del punto A al punto B, la lectura e identificación de este andamiaje debe considerar las modificaciones y los pliegues que la conforman, por tanto una interpretación “simple” no alcanza para entender los elementos extendidos que componen: en este sentido, la competencia interpretativa de la disciplina comunicacional tiene que ser fortalecida en una amalgama multidisciplinar que la dote de herramientas teórico-metodológicas para empuñar fenómenos de esta naturaleza.

Nosotros como académicos, proponemos tránsitos disciplinares para lograr entender fenómenos que se inserten en los otrora denominados márgenes de la virtualidad y lo físico (ver Castells, 2013; Reguillo, 2012 et al). Entendiendo por tanto, que la virtualidad es una de las dimensiones de la realidad humana; parte de la vida cotidiana de las personas, no se vive para internet o se vive en internet, se vive con internet. Por tanto, las conexiones entre lo virtual y lo presencial están hechas de forma intencionada por los sujetos, no hay dos sociedades, dos ambientes o dos ecosistemas por analizar, sino dos formas en los mismos actores para entender y participar de estas conexiones para adecuarlas a sus necesidades cotidianas.

---

28 Se entiende el sentido rizomático como la unión de múltiples puntos sin una pertenencia específica pues esta se construye a través de los diferentes nodos que la conforman.

Así las cosas, continúo entonces con la indagación sobre la naturaleza cambiante de estas formas de aprendizaje con el uso de tecnologías interconectadas, aquellas que vinculo con el ejercicio de compartir música a través del diseño del de nuevos canales para la gestión de estos contenidos, otorgando a la *gestión* el concentrado de actividades específicas que van desde la producción, la distribución, y el almacenaje, la identificación de las rutas que establecen patrones de consumo, el diseño de los andamiajes para la acción individual y colectiva, así como el rediseño constante de todas las acciones anteriores en busca de lograr una solución para la satisfacción de un grupo de usuarios determinado.

### **Puertas abiertas a la discusión**

Abordo y posiciono el término *Fan shot Multi-Cam* como un fenómeno comunicacional específico que surge ante la mutación de las formas de uso de dispositivos interconectados en los espacios destinados al ocio y entretenimiento.

Al considerar esta práctica como una categoría de análisis, condenso en ella la manifestación de una actividad sociocultural puntual que se explora a partir de la organización, la captura, la edición y la gestión de videos, pero que de su análisis, derivan conceptos que apuntalan y justifican los modos en los que los sujetos estamos modificando las formas de relacionarnos con el entorno intercomunicado actual, atendiendo principalmente a elementos sobre cómo utilizamos los dispositivos tecnológicos en nuestra vida cotidiana.

El FSMC es un claro ejemplo que condensa dichas prácticas en una acción comunicacional mediada tanto por sujetos y dispositivos electrónicos como por servicios de conectividad que lo dotan de funcionalidad entre sus participantes. El FSMC también responde a la lógica de un medio de masas, que nada tiene que ver con el tamaño de la audiencia (esta es ciertamente limitada y desigual) que, sin embargo sí responde al tamaño de la implicación de sujetos que se ven permeados al mismo tiempo por estas prácticas reproducidas de manera constante en diversos escenarios; *"...el contenido sigue a la forma, las tecnologías portátiles dieron lugar a nuevas estructuras de pensamiento y sentimiento..."* (McLuhan, 1964, p.11); algunas de las tecnologías incipientes de nuestra era como el Mp3 y el Bluetooth, permitieron experimentar, vincular y desarrollar saberes para configurar nuevas formas lógicas de uso.

El trabajo realizado por los integrantes del colectivo TOIOU se dispersa más allá de la realización colectiva de un producto audiovisual determinado, pues en el camino logran desdibujar fronteras de participación física y

virtual. Diodato (2011) propone que ésta -la virtualidad- pertenece de manera simultánea al ámbito de lo abstracto y lo concreto; tanto para Castells (2013) como para Diodato (2011) la virtualidad es posible a partir de la unión de prácticas consientes, por lo tanto, totalmente intencionadas.

A medida que los bienes van adquiriendo cada vez más un carácter de información, la acumulación de riqueza pasa a depender de la denominación de las cosas y no de su fabricación. En este sentido, la práctica de navegación y el aprendizaje adquirido, es por tanto, fortaleza en la conformación de colectivos de trabajo más sólidos, esta riqueza tiene como punto de partida, el ocio y el entretenimiento, pues es en estos escenarios el error y la pérdida, representan aprendizaje, y este aprendizaje generará la resistencia necesaria para deslizarse casi sin fricción sobre las estructuras de poder. Para McLuhan (1964), el contenido del discurso es un verdadero proceso de pensamiento axiomático con consecuencias mentales y sociales de los diseños o esquemas en cuanto amplifiquen o aceleren los procesos existentes. En términos de los postulados McLuhaneanos entendemos que el mensaje de cualquier medio tecnológico es el cambio de escala, ritmo y patrones que se introducen en los asuntos humanos; es decir, el ferrocarril como medio tecnológico no introdujo en la sociedad humana el movimiento, ni la rueda, ni las carreteras, sino que aceleró y amplió la escala de las anteriores funciones humanas. Del mismo modo, entendemos que el *Fan shot Multi-Cam* no introduce nuevas formas de videogravar acontecimientos, tampoco de trabajo a distancia, sino que acelera y amplía las escalas del registro en video abriendo potencialidades nuevas, amplifica las posibilidades del trabajo colaborativo descentralizado y a distancia creando otros tipos de espacios de interacción para solucionar una demanda de ocio y entretenimiento específica. En este sentido las repercusiones de una actividad concreta como el FSMC abre el espectro para entender nuevas formas de acción participación y organización social de nuestros días.

Me posiciono entonces al frente de los usos sociales de la tecnología, específicamente de las formas de uso que se crean en espacios de ocio y entretenimiento y que por sus implicaciones, responden a un carácter de masivo. Así, continúo avanzando en producir reflexiones sobre la utilización y difusión de contenidos electrónicos que se generan desde otros frentes, aquellos que se hipercomplejizan desde el espacio público y privado destinado al esparcimiento, en la mixtura de espacios *locales* que son también catalizadores de lenguajes complejos y articulados determinados por el uso social de dispositivos móviles interconectados. Por lo tanto, entiendo a estos sitios de reunión, de acontecimientos complejos, como espacios semánticos de construcción de contenidos y significados que se desarrollan de otros modos, catalizando formas de uso social específicas de que de otra manera no pueden ser posibles.

## Referencias

- Ayers, M. (2006). *CyberSounds: Essays on Virtual Music Culture*. New York: Peter Lang.
- Bloor, D. (1976). *Knowledge and Social Imagery*. Chicago: Chicago University Press.
- Bravo, E. (2007). El Consumo musical alternativo de los jóvenes en la Ciudad de México. Estudio de Caso: Ska, punk, dark y rock. México: UACM. (Tesis de licenciatura)
- (2013) La Interfaz virtual como catalizador de aprendizaje complejo. El caso Myspace.com. Argentina: FPyCS. UNLP. (Tesis Doctoral).
- Buck-Morss, S. (2005). Estudios visuales e imaginación global. En estudios Fan shot Multi-Cam Visuales. *La epistemología de la visualización en la era de la globalización* (pp.143-157). Madrid: Akal.
- Castells, M. (2013). Enredados para la libertad, Movimientos sociales en la era de Internet. (Conferencia Magistral), Universidad del Valle de Atemajac, México.
- Covo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una Nueva Ecología de la Educación*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- De Kerckove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. 1ª Edición. Barcelona: Gedisa.
- Diodato, R. (2011). *Estética de lo virtual*. México: Universidad Iberoamericana.
- Gibson, J., (1977). *The theory of the affordances*. New Jersey: R. Shaw & J. Bransford.
- Jenkins, H., (2008). *Convergence Culture: La cultura de convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Latour, B., (1993). *Nunca hemos sido modernos*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lazló-Barabasi, A., (2010). *Bursts: The Hidden Pattern Behind Everything We Do*. USA: Dutton.
- Logan, R.K., (1997). *The Extended Mind: Understanding Language and Thought in Terms of Complexity and Chaos Theory*. Wisconsin: Marquette University. Milwaukee.
- McLuhan, H.M., (1964). *Understanding media: The Extensions of Man*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Martel, F., (2010). *Cultura mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus Pensamiento
- Ong, Walter (1977). *Interfaces of the Word: Studies in the Evolution of Consciousness and Culture*. London: Cornell University Press.
- (1982) *Orality and Literacy: The Technologizing of the World*. New York: Routledge.
- Merton, K. R. (1973). *The Sociology of Science*. Chicago: Chicago University Press.
- Postman, Neil (1998) "Five Things We Need to Know About Technological Change". (Essay), Denver, Colorado. U.S.A.
- Regulillo, R. (2012). Navegaciones errantes. De músicas, jóvenes y redes. De Facebook a YouTube y viceversa. *Revista Comunicación y Sociedad*, 1, 135-171.
- Scolari, C. (2004). *Hacer Clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. España: Gedisa.
- (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. España: Deusto-Planeta.