

Software, mentiras y cintas de vídeo

Vicente Matellán Olivera

21 de marzo de 2002

Ya está aquí, la amenaza a otro de los negocios más exportadores de los EE.UU. en todos los sentidos está en marcha. Para los que no lo tengan claro no hablo del acero, tan de moda estos días por los aranceles que ha impuesto el gobierno del país abanderado del libre comercio. Uno de los primeros negocios de los EE.UU. es la exportación de su cine. Las factorías de Hollywood obtienen miles de millones de euros por ventas de entradas en todo el mundo, pero sobre todo obtienen más en derechos de retransmisión en televisión, venta de cintas y DVDs, y *merchandising* en general.

Igual que Napster amenazó la industria de la música hace algún tiempo, el intercambio de películas en formatos como DivX tiene muy preocupados a los peces gordos de las multinacionales del cine. Tanto es así, que muchas han sido reacias a publicar sus títulos en DVD (a pesar de los precios que cobran).

De hecho la historia de los propios DVD se ha visto terriblemente entorpecida por los miedos de las grandes productoras. En primer lugar por sus peleas sobre los formatos y sus seguridad, de donde vienen males tan graves como las zonas geográficas de comercialización de los DVD que particionan artificialmente el mercado. Estas zonas están ahora denunciadas por la Unión Europea como prácticas contra la competencia (<http://barrapunto.com/article.pl?sid=01/06/14/076243&mode=thread&threshold=>). Lo que lleva a uno a preguntarse cómo no se habrían enterado antes (pero esto lo dejaremos para otro día)..

Otra problema que ha causado el miedo de los estudios es la persecución a desarrolladores de software libre que han realizado implementaciones de DeCSS para poder ver DVDs en Linux, etc.

En cualquier caso, esto no es más que una preocupación legítima con el estado actual de la legislación sobre propiedad intelectual, que por otra parte parece difícil de cambiar (aunque ya he argumentado en otros artículos que es indispensable). A mi me surgen ahora algunas preguntas: ¿Podría existir el cine libre? ¿Cómo sería la distribución de contenidos audiovisuales en el futuro? ¿Cómo se organizará esta industria?

1. Cine libre

Antes de nada, ¿tiene sentido que exista el cine libre?. Entendiendo como “libre” que pueda ser libremente distribuible, modificable, ... es decir, cine con garantías similares a las del software libre. En primer lugar habría que ver si tiene sentido que sea libre en el mismo sentido que el software. Por ejemplo, si tiene sentido que sea *modificable*.

Hay mucha gente que piensa que el arte no debe poder ser modificable, gente cuyas opiniones respeto mucho, como Richard Stallman por ejemplo. Yo sin embargo creo que el arte no es más que otra forma de producción intelectual y que por tanto está en la naturaleza humana el reaprovecharla, reformatearla, usarla en definitiva de formas no previstas por sus autores. Los autores siempre podrán mantener **sus** versiones de las obras que han realizado, pero es difícil (imposible diría yo) impedir que sus obras se tomen como modelos, como inspiración o como contraejemplo, incluso que usen de formas contrarias a sus creencias u opiniones. Así, por ejemplo, hay versiones de las Meninas de Velázquez de renombrados pintores posteriores y con muy diversas interpretaciones, por no hablar de las versiones “profanas” de los personajes de Disney. En particular, en el caso del cine reaprovechar, escenas ya grabadas, personajes virtuales o guiones me parece de nuevo difícil de evitar.

En segundo lugar habría que analizar si es posible que exista cine “redistribuible”. Muchos opinan que no (Estos comentarios en Barrapunto son una muestra <http://Barrapunto.com/article.pl?sid=02/02/24/212222&mode=thread&thr>). Sin embargo yo estoy convencido de que sí. De entrada existe un un tipo de cine al que le interesa mucho que se reproduzca cuantas más veces mejor sin cobrar: los anuncios. Las empresas anunciantes contratan a conocidos directores, guionistas y famosos actores, invierten en decorados y efectos especiales y luego además se gastan dinero en que su “obra” se reproduzca.

Además estoy convencido de que muchos actores, directores, y en general personas en todas las profesiones involucradas en la generación de contenidos cinematográficos están interesados en formar “redes colaborativas”, al estilo de las que existen alrededor de los proyectos de software libre, que les permitan ejercitar su creatividad con mayor libertad que las que les dan las productoras convencionales, por no hablar de aquellos más interesados en aspectos sociales o políticos.

2. El futuro del cine

¿Cuál sería la organización, el funcionamiento, de este cine libre? Voy a dar rienda suelta a mi vena utópica y voy a tratar de describir una posible situación. Para empezar, yo me imagino que un futuro cercano los personajes virtuales serán grandes estrellas, fundamentalmente porque cobran menos y pueden hacer muchas películas a la vez, rentabilidad en definitiva.

Hoy ya tenemos personajes virtuales famosos, como Jar Jar Binks de la saga de *Star Wars(TM)*, que son más conocidos que la mayoría de los actores de carne y hueso. Hay incluso películas completas realizadas con actores virtuales como *Final Fantasy* que han sido grandes éxitos de taquilla. De hecho existen personajes virtuales mucho más conocidos como los ya citados dibujos animados.

Estos personajes virtuales presentan muchas ventajas con respecto a los de carne y hueso: disponibilidad, coste, versatilidad, etc. Sin embargo tienen los mismos problemas que el software propietario: básicamente tienen dueño. Esto quiere decir que su uso sólo puede realizarse mediante licencia. Hasta ahora este modelo ha funcionado bastante bien, por ejemplo todo el *merchandising* debe venderse bajo licencia, aparecen en anuncios, etc.

Este modelo tiene fundamentalmente el mismo problema que el software propietario o de la música. Los dueños de las licencias se quejan de la piratería. Los usuarios se quejan de los altos precios de venta teniendo en cuenta los costes de fabricación.

Si la comunidad empieza a desarrollar personajes virtuales libres estoy convencido que a medio plazo serán mejores en todas sus facetas: desde las puramente informáticas como su movimiento o el *ray-tracing*, hasta las más comerciales como su conocimiento público o la creación de su personalidad virtual.

Me imagino una situación futura en la que, usando los personajes virtuales, unos cuantos guionistas distribuidos por el mundo acuerden un guión y se pongan a trabajar en la película. Una vez realizada se podrían realizar incluso diferentes montajes, añadir escenas exitosas de otras películas, modificar planos de escenas ya realizadas, etc. En resumen, el mismo tipo de flexibilidad que hoy disfrutamos en el mundo del software libre.

Desde luego la mayoría de estas cosas pueden realizarse también con material grabado con actores humanos y con equipos de grabación, post-producción, etc. siempre que los dueños de los derechos permitiesen hacerlo. En el fondo sería una forma más de “intertextualización”, de reuso de la producción artística.

Otra parte de la industria del cine actual es la de distribución. Al igual que le pasa a la distribución de la música, la generalización del uso de la red y la velocidad que esta está alcanzando, mezclado con las instalaciones de *Home cinema* que se van extendiendo por los hogares del mundo civilizado, me temo que va a dejar a las distribuidoras en una posición muy difícil. De hecho son ellos, los estudios, las grandes distribuidoras acostumbradas a colocar sus paquetes de películas (una buena, cincuenta malas) en los cines y las televisiones las que más temen el DivX.

3. Herramientas libres de producción de cine

Todo ello nos lleva también a la necesidad de herramientas libres para poder hacer todas este tipo de cosas. Por ejemplo, <http://freefilm.sourceforge.net/> es un proyecto libre con esa idea. El proyecto está en pañales pero parecía bien orientado, pero parece demasiado ambicioso.

La mala noticia es que la industria no está por la labor. Estoy convencido de que estas herramientas van a ser perseguidas con la idea de que prohibiéndolas se eliminará la posible competencia del cine libre. La excusa como siempre será el pirateo y que estas herramientas se pueden usar para piratear contenidos protegidos. Tendremos los mismos argumentos que hemos visto en las demandas contra Jon Johansen por implementar el algoritmo (deCSS) que permite ver los DVD legales en Linux.

Un ejemplo de esta posible persecución es el proyecto Broadcast 2000¹ del grupo <http://heroinewarrior.com/>².

¹ <http://heroinewarrior.com/bcast2000.php3>

²Heroine Virtual

Este grupo ha decidido dejar de distribuir este software bajo licencia libre que permitía editar audio y vídeo por miedo a las denuncias de los amigos de la RIAA.

Desde luego el primer paso que necesitamos para poder disponer de cine libre es disponer de las herramientas libres adecuadas para poderlo hacer. En particular, necesitamos herramientas básicas de edición de vídeo para los formatos usuales, herramientas para producir efectos sobre imágenes (mosaicos, ondas, etc.), *drivers* para los dispositivos específicos, software para crear personajes virtuales y para emplearlos, software de *streaming* y de multidifusión, etc. etc.

Esta parte, la construcción de las herramientas libres de edición de vídeo es un trabajo ingente y es el mayor problema en mi opinión para que no tengamos cine libre, que los programadores convencidos de las virtudes del software libre no tengan tiempo, o ganas para abordarlos o que no les dejen hacerlo.

4. Para mentes inquietas

Como habréis podido ver si habéis tenido la paciencia de llegar hasta este punto del artículo es que os interesa el asunto. En Barrapunto se repiten periódicamente discusiones sobre estos temas. En particular si buscáis términos como DivX, DVD, ó *freefilm* podréis encontrar interesantes conversaciones entre lectores con más conocimientos y mejores ideas que las mías. Os esperamos allí.

©2001 Vicente Matellán Olivera. vmo@Barrapunto.com

Se otorga permiso para copiar y distribuir este documento completo en cualquier medio si se hace de forma literal y se mantiene esta nota.