



Un caso práctico de cine interactivo en educación secundaria: «Modem.Drama»

Pedro Jiménez

Universidad Sevilla

info@zemos98.org

El cine interactivo es una disciplina que está en proceso de desarrollo. Desde diversos ámbitos tecnológicos y artísticos se están desarrollando propuestas para un nuevo avance en el cine y su concepción inicial. Por ello es complicado definir los conceptos que conlleva anexo esta disciplina y los formatos y las herramientas que se están usando para el desarrollo de estas propuestas son muy diversas.

En esta comunicación nos interesan los elementos que están provocando un progresivo acceso y democratización a las nuevas tecnologías y que gracias a las herramientas digitales se pueden desarrollar pequeñas producciones con muy pocos medios.

Unas producciones que pueden aplicarse e incluso desarrollarse en el ámbito de la educación secundaria obligatoria, sólo hace falta tener ideas y algunos conocimientos claves para entender el medio.

Además desde la educación se propone hacer un uso del cine interactivo como una herramienta transversal y dinamizadora que aporta un aprendizaje significativo basado en el debate y la reflexión en voz alta del alumnado.

La experiencia se desarrolla con un grupo de alumnos y de alumnas de cuarto curso de educación secundaria obligatoria. La película visionada es «Modem.Drama» un cortometraje del mexicano Fran Ilich.

La comunicación aporta un estado teórico-técnico de la cuestión, una aproximación a la obra del director de la película, un relato de la experiencia en un instituto y unas conclusiones extraídas a partir de los presupuestos teóricos y sus aplicaciones prácticas.

En enero de 2003 en el marco del Festival Audiovisual zemos98.5 se celebra en la Universidad Internacional de Andalucía, en su sede de La Cartuja (Sevilla), el primer taller internacional de narrativa digital. Un espacio que intentó alumbrar algunas definiciones y marcos teóricos para el desarrollo y el estudio de sus posibles aplicaciones de la materia denominada narrativa digital. Entendíamos entonces, y entendemos ahora, que la narrativa digital es una materia en formación y que nace de la necesidad de estudio de las formas de contar historias y realidades que surgen a través del uso de los medios considerados digitales: desde el web hasta el videojuego, pasando por el cine, la literatura, etc.

Cada época tiene su narrativa, así como alguna vez el ser humano se reunía alrededor de la fogata para escuchar historias, un día se internó en bibliotecas, para leer una novela o se adentró en una sala oscura llamada cine, para ver una

historia audiovisual. Si en los 50's, una nueva generación de cineastas franceses trabajan con recursos cinematográficos que revolucionaron la estética de la narrativa audiovisual, con la idea de ser más fieles a la época en que vivían, ahora a principios del siglo 21 cuando se considera que el cine digital viene a rebajar costos de producción, se introduce la computadora como espacio de narración.¹

Este taller, como bien se indicaba en la convocatoria lanzada durante el año 2002, ha sido pionero en Europa, no por la materia propuesta en sí, sino por la inclusión en un mismo marco de todas aquellas posibilidades que nos permiten el uso de las nuevas formas narrativas a la hora de contar nuestras propias ficciones. Evidentemente, surgen aquí elementos, que por ser lugares comunes y tópicos, no dejan de ser importantes, de cara a su uso y aplicaciones. Me refiero a las cuestiones planteadas de interactividad y sobre todo de democratización de los medios.

Sin duda, estos dos elementos, tienen algo que ver con el cometido final de esta comunicación así que me parece necesario sentar las bases sobre estas dos cuestiones. En primer lugar la tan cacareada interactividad no es más que una ilusión provocada y fomentada desde los departamentos de marketing de muchos portales de Internet, videojuegos e incluso empresas de producción cinematográfica. Es decir, la interactividad total no existe, y quizás no sea necesaria. Ahí está el problema, que se está vendiendo la posibilidad de la interactividad basada en el clic. El clic como verdadero acto interactivo es bastante pobre, ya que en sí es un acto mecánico. La interactividad tendría que ser sobre la base del contenido y sobre la base de la reflexión, pero parece que eso no es lo que interesa a una gran mayoría.

La democratización en el uso de las nuevas tecnologías podríamos comentar que se produce a dos niveles, que en el fondo pueden ser uno solo, por un lado la democratización en el acceso a las tecnologías de la producción y la democracia interactiva que nos proponen medios y artefactos de supuesta opinión y elección, ya sea mediante llamadas de teléfonos, mensajes de texto de móviles o incluso correos electrónicos. Sin duda, con las nuevas herramientas de comunicación, es-

¹ JIMÉNEZ ÁLVAREZ P. (2003): «Resúmenes del Taller de Narrativa Digital», en *Catálogo Festival Audiovisual zemos98.5*; 50-51

tamos más cerca de esos minutos de gloria que Andy Warhol propuso hace tiempo.

Pero sin duda, estamos ante una falacia muy grave. La democracia que se propone en los medios digitales y audiovisuales es una democracia que muy pocas veces se basa en la reflexión y más bien, únicamente en la opinión y en su máxima expresión en el insulto y la descalificación. Son formas que encuentran calado en el público. De ahí el éxito de foros, chats o incluso mensajes de móviles en las pantallas de televisión. Estos modelos están derrocando al viejo concepto de público pasivo. Pero ¿qué actividad es la que se está generando por parte de los públicos? Una actividad que se aleja mucho de la reflexión y que representa de manera muy clara el modelo de falsa democracia que se está desarrollando. Elegir y no reflexionar. Opinar sin escuchar. Seguir a las mayorías. La eliminación de los puntos intermedios: todo es o blanco o negro. O estás conmigo o estás contra mí.

1. Acercamiento al cine interactivo

Como todo elemento que está en construcción, como toda estructura que nace por necesidad y no es creada en sí, más que por las experiencias y experimentos que se suceden a lo largo de su proceso de conformación, el «cine interactivo» se mueve en un terreno pantanoso, sobre todo en cuanto a su definición.

De un lado tendríamos a los que piensan que el «[...] cine interactivo es un tipo de narración audiovisual destinada a ser proyectada en una sala cinematográfica, es decir, sobre la gran pantalla y que, mediante el uso de las estructuras de hipertexto, permite la interacción de un público colectivo con los contenidos desarrollados en la película.»² Por un lado se entiende la necesidad de desligar la interactividad del elemento puramente tecnológico, pero por otro se reduce la experiencia cinematográfica a la sala, olvidando, a nuestro entender, que quizás este nuevo cine se ha expandido a otra clase de pantallas.

² GONZÁLEZ REDONDO T. (2002): «Cine interactivo: definición y características», en *Televisión Digital e Interactiva*; <http://www.tvdi.net/cgi-bin/trad/html/articulos/articulo25.html> (29-06-03)

Partiremos entonces, de una definición de «cine interactivo» que bien podría formularse de forma práctica como aquel producto audiovisual que permite al espectador/usuario/público desarrollar y elegir, dentro de unos límites, las tramas y líneas narrativas de la historia propuesta. Entrarán en juego las definiciones de lector-autor que ya propone Umberto Eco entre otros y que desde una perspectiva semiótica tienen y han tenido vigencia en el análisis teórico de la narrativa. Ahora tendrá un marcado carácter práctico, o más bien, evidente y claro.

Los elementos de producción y confección de un filme interactivo son «a priori» más complejos que los de una producción lineal. En el ámbito narrativo será recomendable el trabajo en grupo para la confección de los guiones y escenas que «a posteriori» se elegirán. Al nivel de producción el trabajo es doble o triple, dependiendo de la complejidad adoptada. Así, los gastos serán superiores y las horas de trabajo también aumentarán.

Con respecto a la tecnología es donde encontramos los más importantes escollos. En la captación de las imágenes y sonidos necesitaremos los medios básicos de una producción lineal, pero en el ejercicio de la edición, de la postproducción y del soporte final, tenemos las decisiones más complejas e importantes. La primera elección de la producción será el soporte final de exhibición. Nos podremos encontrar con tres casos tipo: la pantalla de cine, el DVD y la pantalla del ordenador.

Si el producto está creado para una pantalla de cine convencional habrá que dotar de mandos a las butacas del cine. La inversión es cara y aunque ha habido experiencias interesantes aún no se ha desarrollado un interfaz (entorno de navegación por la aplicación) que permita crear un estándar perdurable y fiable para encarar una producción de estas características. El ejemplo más reconocido es el de *I'm your man*³ de Bob Bejan, un filme de 1992 que ha tenido más repercusión en su versión en DVD.

Por ello, si el producto audiovisual está creado y diseñado para un DVD podemos dejar de lado los problemas implícitos en la creación de un interfaz para la pantalla grande

³ Más información sobre la película: <http://www.imdb.com/Title?0171392>

y podemos lanzarnos a los códigos de navegación, cada vez más reconocibles y estandarizados, con los menús que propone un DVD. Así nuestras elecciones se ejecutarán con el mando de nuestro reproductor de DVD y así nos encontraremos con una de las conclusiones previas del cine interactivo. La elección individual. El que tenga el mando será el que tenga el poder último de decisión sobre el camino a seguir. Además, un DVD, bien trabajado, puede tener acceso a fotografías, sonidos, textos y clips de vídeo. Los elementos de navegación y de la propia narración serán muchos más y dependerán de las posibilidades del software de auditoria del DVD.

Un paso siguiente, o mejor, simultáneo, sería el desarrollo de cine interactivo en entornos en red y/o de cara a la red Internet. Las condiciones aumentan en posibilidad y las necesidades se resumen en un equipo multimedia conectado a una conexión de banda ancha. Las condiciones de producción y de exhibición final pueden ser las más baratas, ya que la edición digital en vídeo se puede desarrollar ya en cualquier equipo con unas condiciones mínimas poco exigentes. El software de *streaming* de vídeo tiene sus estándares multiplataformas como pueden ser las extensiones *wmv*, *asf*, *mov* o *ram* con su consecuente desarrollo en formato para *linux*, el *ffmpeg*. Sin duda, aquí las posibilidades serán muchas, todas las que permite un navegador web: *gif* animado, películas *flash*, vídeo, audio, texto, imágenes fijas e interactivas, bases de datos, respuestas automáticas, *e-mail*, *ftp*, *chat* y foros.

Con todas estas posibilidades, sólo tendremos que saber conjugar cuáles son las que nos interesan y por supuesto, cuáles son las que se ajustan al cine, porque en definitiva estamos hablando desde la perspectiva audiovisual. Y será en este campo, en el de la web, en el que nos moveremos a partir de ahora.

2. Aplicaciones educativas

Regresemos a nuestro planteamiento inicial. Las aplicaciones que en la educación secundaria, y podemos decir que en cualquier proceso educativo reglado o no, pueden extraerse del cine interactivo, serán las que se basen en el lenguaje del HTML. Por su facilidad, por la paulatina implantación de equipos informáticos en las aulas y por constituirse, el ordenador,

como una herramienta básica y necesaria en cualquier proceso de formación, tenemos que entender que de cara a las condiciones reales de un Instituto es la herramienta que mejor podremos usar.

Dejamos de lado investigar la línea de cines con butacas interactivas porque supone un trabajo destinado realmente al ocio y a sus industrias culturales. Además su componente tecnológica no es cercana a la componente tecnológica que podamos encontrar en un Instituto medio. El caso del DVD es diferente. Podríamos trabajar con él. Aunque también implica unos conocimientos, a mi entender, mayores, tanto para el profesorado como para el alumnado.

Por tanto, elegimos las herramientas del HTML y el vídeo en el ordenador, por dos cuestiones claves, por un lado por su acceso a códigos de navegación individualizados y estándares para otros procesos en red, y por otro, porque dado el caso de sumergirnos en la producción de una película propia en las aulas, será el elemento más fácil y rápido para conseguir nuestros objetivos finales.

Serán, en consecuencia, principalmente, dos campos o fases de aplicación. Por un lado el de visionado e inmersión en un producto interactivo y por otro el de producción desde cero de una película interactiva.

«A priori», las posibilidades son múltiples, las necesidades no muy difíciles de conseguir, aún así, es bueno desterrar los mitos tecnofóbicos y tecnofílicos. El ordenador no muerde y tampoco sustituye a la educación. El ordenador es una herramienta, igual que lo es un lápiz o un libro, y como tal hay que aprender a usarla. Aunque pueda parecer que no, la aplicación del cine interactivo tendría que ser desde una perspectiva transversal ya que es una cuestión que implica: procesos de creación de imágenes propios del lenguaje audiovisual tradicional, procesos de construcción y análisis narrativos y de guión, procesos de aprendizaje tecnológico, ya sea de lenguajes de programación para HTML como de lenguajes de implementación audiovisual en la web, así como elementos de reflexión y debates temáticos.

3. Sobre Modem.Drama

Fran Ilich (1975), es un escritor, *videoasta* y «*media artist*» mexicano, nacido en Tijuana. que ha trabajado y trabaja en diferentes campos de la creación y el activismo. Fue director de los Festivales Cinemattik y del *border.camp Borderhack* que reivindicó la abolición de la frontera entre Tijuana y San Diego. Ha sido creador y moderador de diversos espacios de reflexión contemporánea como *Nettime-Latino*, *m0dem*, *Cinemattik* y *Cafeína*.

En la actualidad es director del Taller de Medios Narrativos (continuación del I Taller de Narrativa Digital) que se desarrollará en el Programa Arte y Pensamiento de la Universidad Internacional de Andalucía, en el mes de marzo de 2004, en el marco creado por el departamento de narrativa del Festival Audiovisual Zemos98 (www.zemos98.org). Fran Ilich ha dirigido dos talleres de Narrativa Textual en Internet en el Centro Multimedia, dependiente del Centro Nacional de las Artes de México DF. Es editor-Jefe de la revista mexicana de cultura y entretenimiento digital *Sputnik*. Ha dirigido y producido varios *net.films* presentado en multitud de festivales internacionales. Entre ellos «*these are narcojuniors*» ha formado parte del primer *Talent Campus* de la Berlinale 2003.

Modem.Drama es un proyecto, como se indica en la Ficha Técnica más abajo, que ha tenido y tiene un proceso de producción complejo. Se trata de una serie de tres cortometrajes interactivos basados en la tecnología de *streaming* y los *javascripts*. Se aloja en el servidor de *delete.tv*, el sitio web personal del propio Ilich.

En un primer análisis técnico tenemos que mencionar que *Modem.Drama* es una película dividida en tres episodios, que se desarrolla gracias a la tecnología de Apple y a la tecnología de Real Networks. Tiene una resolución de 320 x 240 píxeles y el interfaz es tan simple como un HTML que accede a los capítulos de vídeo que el usuario elige. De la multitud de posibilidades que un hipertexto en Internet, permite, Fran Ilich ha usado muy pocas. En la versión que hemos trabajado, nos encontramos con unos leves ítems de debate que veremos más adelante.

A nivel formal-estético, el mexicano juega con la pobreza de elementos y con las vicisitudes del *streaming* video y de su equipo de rodaje, es decir, es de todos sabido que la óptica

de las cámaras de vídeo *mini.dv* están orientadas al plano entero y sucesivos en la escala (plano americano, plano medio, primer plano, planos detalle...) y nunca a los planos generales. Este elemento, que pasa desapercibido, es muy importante, ya que en *streaming* video, la definición y el pixelado necesario para la correcta visualización en banda ancha de los archivos se verá beneficiado por el uso de planos medios y primeros planos y nunca por panorámicas o grandes vistas, ya que el detalle no tendrá definición. Así, junto al uso de la cámara en mano y un montaje al corte, nos encontramos con una estética muy cercana al realismo que propusieron los Italianos, que reencuadró la *Nouvelle Vague* francesa y que puso otra vez en las pantallas, hace unos años, la hermandad Dogme95.

Analizando un poco más el contenido. En palabras del propio Ilich nos encontramos ante un filme que «aborda de forma crítica la forma que toman aspectos como la globalidad, la *cibercultura* y la tecnología en sociedades como la mexicana, desde el punto de vista de la post-adolescencia»⁴.

A simple vista, *Minerva* y quizás sus otras dos compañeras, podrían estar sacadas de cualquier telenovela mexicana. Este punto es controvertido, *Modem.Drama* podría ser criticada negativamente por el uso de las convenciones de la telenovela. Aún así este elemento concreto es muy interesante para el proceso de identificación y sobre todo porque entronca directamente con los planteamientos de los estudios de Martín-Barbero.

La telenovela, entendida por Martín-Barbero como expresiones históricas de las matrices culturales de Latinoamérica que sirven «para hacer avanzar tanto el conocimiento de la realidad social como los instrumentos para conocer esa realidad»⁵. Es, la telenovela, el mejor referente de la sociedad latinoamericana y Fran Ilich sabe a lo que juega y controla perfectamente los elementos. Evidentemente, el mensaje será diferente.

⁴ Ver Ficha Técnica más abajo.

⁵ LAVERDE, M.C. y REGUILLO, R. (Eds.) (1998): *Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Jesús Martín-Barbero*. Bogotá, Siglo del Hombre Editores. Universidad Central-DIUC.

4. Aplicación Práctica

El análisis en profundidad y la conversación directa con el autor de *Modem.Drama* dio pie desde el principio a pensar que estos temas tenían un público, además del general, muy específico y que como tal teníamos que hacer lo posible para que éste accediera a él.

Así, este público, el que se puede identificar con Minerva, es el alumnado que se encuentra al final de su periplo por la educación secundaria obligatoria. En ese punto en el que los jóvenes tendrán que decidir qué hacer con su futuro es el mejor público para *Modem.Drama*.

Así, gracias a la amabilidad e interés del Equipo Directivo del IES Profesor Juan Bautista de El Viso del Alcor, Sevilla, nos dirigimos a un grupo de alumnos y alumnas de 4ºC, que serán los protagonistas de nuestra experiencia.

La sesión se desarrolla en unos 45 minutos. El alumnado se dirige al Aula Multimedia, espacio poco conocido para ellos, donde quizás hayan entrado una vez, pero la mayoría de ellos y ellas ni lo conocía. El Aula Multimedia (DELTA Multimedia Lab Model CMC-506 M) está compuesta por 15 puestos para el alumnado y un puesto de control para el profesorado. Son puestos pasivos ya que el alumnado sólo podrá visionar la pantalla e interactuar mediante el micrófono.

En primer lugar le explicamos que vamos a ver una película interactiva (únicamente visionamos Minerva Automática, primer capítulo de la serie de tres cortometrajes) donde ellos y ellas serán los que decidan el camino que tome la protagonista. Así, sin ninguna introducción más extensa, se lanza el primer clip de vídeo. La única advertencia previa que se les lanza es que la película es de origen mexicano y puede ser que haya palabras o expresiones que no las entiendan bien.

En el origen del proyecto, *Modem.Drama*, por parte de Fran Ilich y su productora, tiene una importante intención educativa y así se ha llevado esta misma práctica en varios centros de educación secundaria y de educación universitaria de ciudad de México.

Existe una versión (que temporalmente está fuera de Internet) y que es la que nosotros manejamos. Esta versión

incluye textos, preguntas e imágenes que reflexionan y amplían el contenido de la obra.

Uno de los conceptos ampliados es el de mujer. En una primera ventana encontramos la ampliación textual de las palabras de la propia protagonista. En una segunda ventana encontramos una visión alternativa a la de la protagonista. Y en un tercer enlace nos encontramos con la interpelación al usuario de que envíe su visión sobre su concepto de *mujer*.

En nuestra experiencia, este elemento, al ser puestos pasivos, no fue desarrollado en su totalidad. Aún así suplantamos el visionado individualizado y privado por la puesta en común de las cuestiones que nos apuntan el propio filme. Así, encontramos sugerentes reflexiones y algunos debates y suposiciones que redundan en los propios lugares comunes del filme.

Minerva, quiere ser mujer, ya está cansada de ser una niña. Y para ser mujer, piensa, que necesita un coche, un celular y dinero, mucho dinero. ¿Cómo conseguir dinero? Trabajando. El problema es que está estudiando y que encuentra oposición familiar. Le han ofrecido un trabajo al que no tiene que dedicar mucho tiempo y que le va a permitir conseguir su coche preferido, un Jetta.

La primera opción a debatir es ¿debe trabajar Minerva? El debate se dirige a «si tiene que dejar de estudiar que no trabaje» por el contrario «si puede trabajar y estudiar, que trabaje». La duda surge cuando le planteamos que el trabajo quizás sea un poco raro. Aún así quieren, por unanimidad, que Minerva trabaje.

Esta es la principal decisión de los dos itinerarios posibles. Minerva decide trabajar y va a hablar con Carlos. Carlos no recuerda bien el trabajo, o más bien, no sabemos cuál es el trabajo. Se supone que de cajera, pero no tenemos más datos. El alumnado empieza a dudar de su decisión. Carlos, tiene unas pintas poco fiables para ellos, así que empiezan a proponer qué va a pasar. «Carlos la va a dejar embarazada», «Carlos la va a violar»...

Aún así, deciden que Minerva acepte el trabajo y vaya a la fiesta de celebración que Carlos le prepara. Después de una conversación extraña con un tipo extraño, Carlos le desvela, a Minerva, que para realizarse como mujer no necesita trabajar.

Él le ha puesto un piso y le ha comprado un coche. Ella encantada, ya es una mujer.

Este es el final. Aún así quedan muchas dudas sin resolver. ¿Cómo consigue el dinero Carlos?, ¿cómo Minerva, sin saber de dónde viene el dinero, es capaz de aceptarlo?, ¿qué dirán sus padres?, ¿qué hará con sus estudios? El filme tiene dos clips extras en donde se desarrollan algunas de estas cuestiones. Por un lado vemos que Carlos es narcotraficante y que su amigo extraño le está proponiendo el contrabando de órganos para la industria genética.

En el aula, el debate aumenta. ¿Aceptarías dinero sin saber de dónde viene?, la mayoría dice que no, pero hay un grupo que piensa que si no eres cómplice del delito por qué no vas a poder usar ese dinero para realizarte como mujer.

Desde el principio los juicios de valor sobre Minerva se hacen explícitos. La conclusión a la que llegamos es que Minerva «es tonta» y que la mejor opción es seguir estudiando, luego encontrar un trabajo digno y después tener todo el dinero del mundo. Aunque apuntan que si tienen formas de conseguir dinero fácil, lo harían sin dudarlo mucho. También queda en el aire la cuestión del embarazo. Ellos piensan en Carlos, en definitiva, sólo la quiere para mantener relaciones sexuales con ella.

La sesión acaba con una breve autoevaluación de la experiencia.

5. Conclusiones

Por encima de las cuestiones morales y éticas que la obra de Ilich plantea, hemos de concluir que el uso de este tipo de herramientas audiovisuales e interactivas potencia, desde el inicio, una actitud en el alumnado hacia el debate y hacia el conocimiento mutuo.

No es, por supuesto, un debate ordenado con exposiciones claras y concisas, sino más bien una congregación de pensamientos hechos en voz alta y en el que evidentemente las niñas tienen más que decir que los niños. Aunque las visiones de género no se contraponen, sí es interesante ver cómo cada uno se lo lleva a su terreno.

Se produce un proceso de identificación automático llevando las condiciones de Minerva a su propio contexto. Así ellos hablan entre sí del coche que quieren, o del móvil que ya tienen. Los niños critican la actitud de Carlos. Y las niñas desde el principio desprecian la actitud de Minerva. Ellas son las que repiten una y otra vez que Minerva «es tonta».

Encontramos aquí que el alumnado se convierte en el motor del propio conocimiento. Ellos sienten que tienen el control de los contenidos y eso potencia el aprendizaje significativo de estos. Bien es cierto que hay que contextualizar la experiencia, sabiendo que se trata de una clase especial, se trata algo extraordinario, y de una experiencia, que para ellos y ellas, no supone contenidos puramente evaluables y reflejados en una nota final. Así con esas condiciones de relajación es cuando se produce la verdadera implicación por parte del alumnado en la experiencia.

Quizás hay que señalar que el alumnado se encuentra motivado hacia las herramientas y medios tecnológicos. Así ante la pregunta final de autoevaluación de si consideran necesaria o no la realización de más experiencias de este tipo, todos afirman y solicitan que sí.

En cuanto a contenidos, el abanico de posibilidades es múltiple. Y los conflictos personales que plantea *Modern.Drama* sirven para un claro desarrollo de Educación en Valores. Ya que el trabajo posterior al debate en clase es muy extenso. No sólo en el uso de las herramientas, sino también en el planteamiento de temas y conflictos cercanos al alumnado.

Una vez más, tenemos que señalar que el fomento del debate y de la reflexión conjunta es la característica principal y motivadora para el uso de estos medios en la educación. Porque así, conseguiremos uno de nuestros principales objetivos, planteados al inicio de esta comunicación, y es formar a espectadores y usuarios con un espíritu crítico y transformador de la sociedad en la que nos ha tocado vivir.

Consideramos necesaria la formación en medios y herramientas para el desarrollo de este tipo de experiencias. Ya que los procedimientos técnicos son simples y no requieren de una formación exclusiva sino más bien de un interés por parte del profesorado de potenciar herramientas que se pueden construir entre todos y todas y para todos y todas.

Un buen uso en Red de estas propuestas hará que trabajos desarrollados por un grupo puedan ser consultadas por el resto de clases y niveles así como acceder a una red *on.line* con otros centros que desarrollen propuestas similares. Tendremos así un valioso material para la educación en valores del que normalmente el profesorado dispone únicamente de palabras y ejemplos.

6. Referencias Bibliográficas

APARICI, R. (2000): «Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación», en *Rev. KIKIRI-KI*, nº 58.

ILICH F. (1997): *Metro-Pop*. México DF, SM

ILICH F. (2003): «Narrativa Digital Punto Cero», en *Catálogo Festival Audiovisual zemos98*, 5; 56 – 57.

ILICH F. (2003): «Text Based Reality Show», en *Blog Personal* <http://delete.tv/blog> (30-06-03)

QUART A. (2001): «Rumble in the Academy», en *Film Comment Nov-Dec*; p.30-34. Traducido al castellano en <http://www.uaq.mx/servicios/cultural/artelugio/n07/17.html> (30-06-03)



Título de la serie: Modem.Drama

Título de los capítulos: Minerva Automática. ATM Hysteria. Happy Y2K Kaboom Tijuana!

Duración: variable. 3 cortometrajes interactivos en Internet

Fecha: 2002 – 2003 País: México

Guión, Edición y Dirección: Fran Ilich

Producción: Cindy Gabriela Flores para delete.tv

Distribución en Europa: Festival Audiovisual zemos98 / info@zemos98.org

Reparto: Blanca Ireri, Karelía Romero, Sol-Ho. Cuauhtémoc Sentíes, José Pérez de Lama (Osfavelados), Julián Salgado.

Sinopsis:

El proyecto consiste de una serie de net.films interactivos y aborda de forma crítica la forma que toman aspectos como la globalidad, la cibercultura y la tecnología en sociedades como la mexicana, desde el punto de vista de la post-adolescencia.

Comentarios de producción:

El proyecto ha sido realizado en varias fases y surge a partir de una colaboración con Hip TV y Digital Entertainment Network en West Hollywood, de lo que iba a ser una serie de 33 episodios de cine digital por internet sobre jóvenes latinos con un presupuesto de 1.7 millones de dólares: el proyecto comenzó, sin embargo, fue cancelado rápidamente: era la época del boom de los puntos coms. Después gracias a una beca del

Fondo Estatal para la Cultura y las Artes de Baja California, en el año 1999 se escriben en Berlín, los guiones interactivos bajo el título de Cinema Futuro. Ese mismo año se muestra el proyecto en progreso en Interactive Frictions (USC) en Los Ángeles, Media in transition (MIT) en Boston, y en el 2000 en el programa DVD Days de Berlin Beta dentro del panel 'Sim Cinema: A zoology of bastard media and post-cinematic genres'. Y es justo en el 2002 cuando gracias al programa Big Guest de la Biennale Internazionale Giovane Torino, 'Minerva Automática', el primer guión de la serie es producido y mostrado todos los días en su propia sala de proyección durante más de un mes en la ciudad de Torino, en Italia. Desde entonces el proyecto ha sido presentado en una serie de sitios que incluyen el Banff New Media Institute en Canadá, el Walker Art Center en Minneapolis, el Festival de Nuevo Cine de Split en Croacia, la primera videobienal de Israel, en Tel Aviv. Y en diciembre del 2002, se produce el tercer episodio, que es 'Happy Y2K Kaboom Tijuana!'. El segundo guión 'ATM Hysteria' sigue sin grabarse, pero se espera que esto suceda antes del otoño del 2003. Es importante mencionar que este proyecto ha sido nominado en 2 ocasiones a la beca en cine, Vídeo y nuevos medios de la Fundación Rockefeller y a la beca de residencia E-Star (también de la Fundación Rockefeller).

Enlace: <http://delete.tv/big2002>