

# AVFloss

Artesanía tecno  
Elena Cabrera

## Qué

Con el objetivo de promover la producción audiovisual colaborativa y libre, AVFloss experimenta con los flujos de trabajo, buscando herramientas y redes libres que supongan una alternativa a las privativas. Sus integrantes se entrenan en esas herramientas con la metodología del autoaprendizaje, y se capacitan a sí mismos para hacer el trabajo de forma distribuida y autogestionada. Pertenecen al laboratorio AVLab, el espacio de experimentación creativa en torno a las artes sonoras, visuales y escénicas, que abarca desde la música experimental, el procesado de audio y vídeo en directo, los videojuegos, las media-fachadas (como la propia de Medialab Prado), las artes escénicas, la *performance* y las actuaciones en directo.

## Cuándo

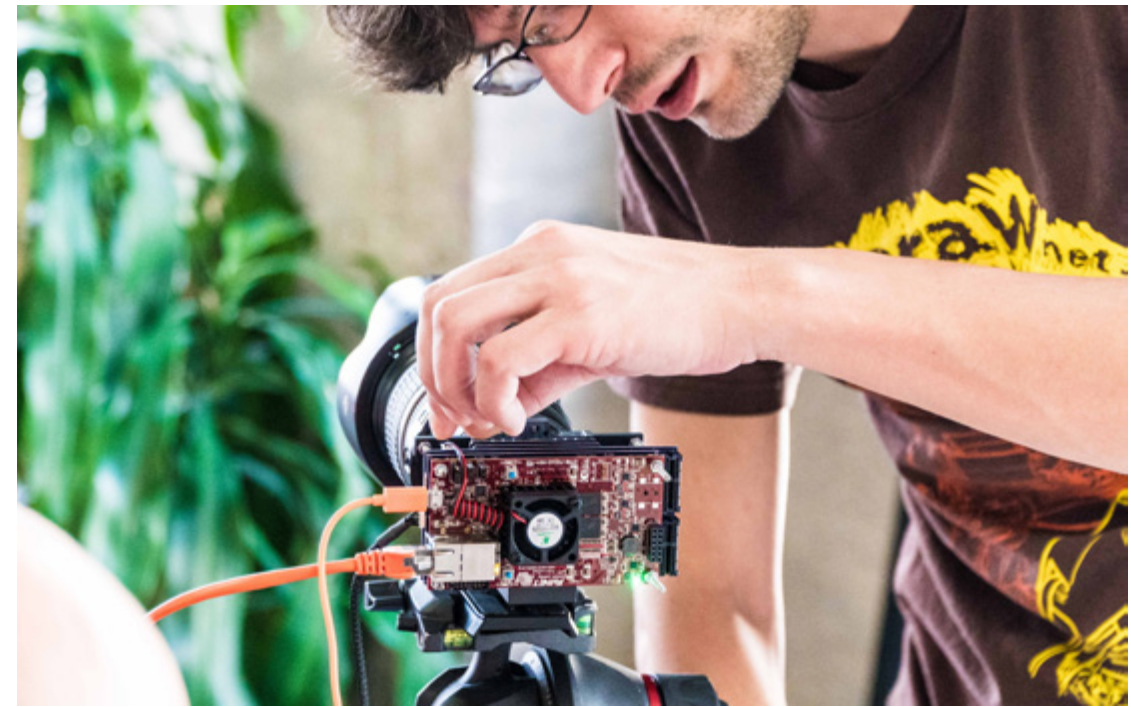
Desde octubre de 2016. El grupo se reúne en persona los jueves alternos de 18 h a 21 h, y virtualmente las otras dos semanas del mes.

## Quiénes

Artistas visuales, profesionales de la enseñanza o personas interesadas en edición de vídeo, artes audiovisuales, fotografía, diseño y desarrollo de código abierto son algunos de los perfiles de las aproximadamente veinte personas que conforman o han pasado por AVFloss.

## Más información

Página web de referencia:  
<https://www.medialab-prado.es/actividades/avfloss>  
Repositorio en GitHub:  
<https://avfloss.github.io/>  
Twitter:  
@AV\_floss  
Canal en You Tube:  
[https://www.youtube.com/channel/UC1sZzgbNb\\_cndz1iatuHfzQ](https://www.youtube.com/channel/UC1sZzgbNb_cndz1iatuHfzQ)  
Presentación de AVFloss en «Un año en un día 2017»:  
<https://www.youtube.com/watch?v=OeociLqGbvQ&t=1s>



En la vieja discusión entre razón y conocimiento, entre ciencia y tecnología, ellos escogerían esta última, la *tekné*. Les gusta este concepto griego que no diferencia entre el arte, la tecnología y la profesión. Se trata de la habilidad para transformar la realidad natural en una artificial, pero siguiendo unas reglas. Precisamente porque existen reglas, la *tekné* se puede aprender y transmitir; o, por usar un término más cercano a la semántica Medialab: se puede replicar.

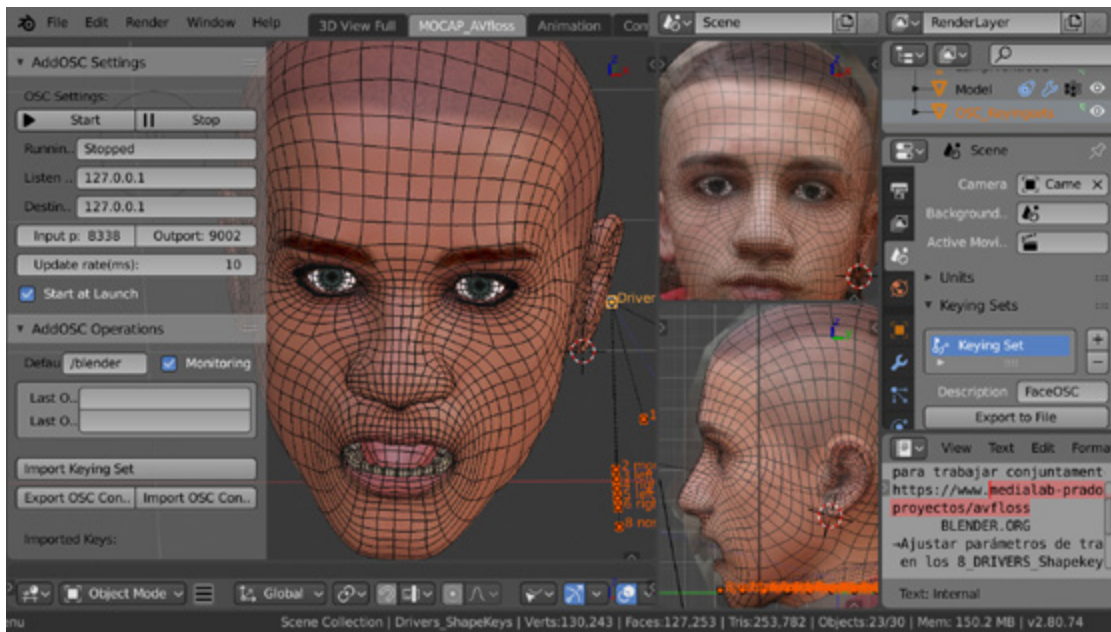
No hay una dicotomía, para AVFloss, entre arte o tecnología, sino que al ocuparse la *tekné* de todo lo artificial, lo artístico, con lo que comparte raíz etimológica, queda englobado dentro de lo tecnológico. A partir de ahí, uno de los objetivos del trabajo del grupo es redefinir la relación entre arte y tecnología audiovisual dentro del ecosistema FLOSS<sup>1</sup>.

El grupo nació en octubre de 2016. Desde el primer instante, cuando abrió la convocatoria a participantes, planteó un escenario en el que la tecnología audiovisual se había hecho muy accesible, generando unas gigantescas cantidades de producción diarias, favoreciendo un mercado en el que el código privado y sus herramientas se han establecido como dominantes. Ese sistema facilita, decía el grupo en su presentación, la aparición de consumidores acrílicos de productos audiovisuales en lugar de *prosumidores*<sup>2</sup>.

Han pasado casi tres años desde aquella primera declaración de intenciones y el colectivo, que ha pasado por diferentes etapas y componentes, sigue fiel a estos principios, aunque algunos miembros han planteado un dilema que tambalea esos cimientos: si podemos hacerlo fácil para conseguir lo mismo, ¿por qué nos complicamos la vida?

«Al utilizar *software* libre tenemos más dificultades y limitaciones con algunas cosas –explica Eva, una de las más veteranas–. Tenemos que dedicarle mucho tiempo a la parte técnica para hacer cosas que la gente suele tener solucionadas, más o menos, con herramientas de muy alto nivel e intuiti-

<sup>1</sup> FLOSS responde a las siglas de Free Libre Open Source Software, un concepto que clarifica la ambigüedad del término inglés *free*, que tanto vale para gratis como para libre. En este caso, *free libre* enfatiza el sentido de libertad de los usuarios de ordenadores al respecto del *software* que utilizan. En este sentido, *software* libre es todo programa informático cuyo código fuente puede ser estudiado, modificado y utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido sin o con cambios o mejoras. A diferencia del *software* libre, el código abierto (*open source*) es un movimiento y un modelo de desarrollo de *software* basado en la colaboración abierta que se enfoca más en los beneficios prácticos de acceso al código fuente que en las cuestiones éticas o de libertad propias del *software* libre. Fuente: Wikipedia.



vas, que son de *software* privativo y que nosotros no tenemos todavía. Echo de menos poder dedicarle menos tiempo a eso y más a trabajar las ideas».

#### Brindis en la cantina

El conocimiento abierto es la esencia del grupo, ya desde su nombre, así como del alma de Medialab, por lo que aquellas personas que preferían el camino rápido han acabado abandonando. A veces vuelven, y los debates se reanudan, con los siguientes argumentos, frente a unas cañas en la cantina del centro: con el *software* libre se aprende a aprender, lo que hace más emocionante el camino que el destino; el *software* libre une, crea vínculos y teje comunidades porque siempre hay alguien que sabe lo que tú necesitas, y al contrario, por lo que se trata de la idea opuesta del cursillo de pago impartido por un profesor en un aula, virtual o real; el *software* libre te permite aportar tu granito de código a un proyecto enorme que, en el esquema de funcionamiento contrario, solo podrían acometer empresas con mucho dinero; y, además, no tenemos un duro y no nos podemos permitir comprar ese programa tan potente, intuitivo y bien diseñado, pero es que, la verdad, tampoco lo queremos ya. Después de poner todos estos motivos sobre la mesa, se chocan los vasos y alguien lo ve claro: el *software* libre es mucho más gratificante.

En AVFloss, poquito a poco se acaban desentrañando las tripas de los programas para aprovecharlos hasta sus límites. Cuando sienten que han llegado a un tope, que la aplicación no les va a dar lo que necesitan, toca ponerse a programar un *plug-in*<sup>3</sup>, colaborar con alguien o inventar una solución creativa. Preferirán darle mil vueltas y tardar tres meses más antes que tocar a las puertas de Adobe.

«Lo bonito que tiene para mí el *software* libre –dice Antonio, una de las nuevas incorporaciones al grupo– es que mola que te lo cuenten fácil». Antonio se refiere a la responsabilidad del grupo para transmitir el conocimiento adquirido. Están trabajando con el programa Blender<sup>4</sup> y el 3D, un te-

<sup>2</sup> La palabra *prosumidor* es un acrónimo formado por la fusión de las palabras productor y consumidor. También se usa la versión inglesa de la palabra, *prosumer*. Fuente: Wikipedia.

<sup>3</sup> Al contrario que en el *software* privativo, cualquier persona puede desarrollar un complemento o *plug-in* para un programa basado en *software* libre. Se trataría de una extensión al programa con el que realizar una tarea concreta, una

reño cuya complejidad pretenden resolver para ayudar a otros que se adentren por los mismos pantanos. «Que un chavalillo con interés se encuentre con un material que explique la raíz de las cuatro cosas», añade, mirando al grupo, sonriendo, pero sin levantar los dedos del teclado, combinando las ganas de hablar con las ansias por continuar cacharreando. Antonio y los demás se reúnen en la parte alta del edificio de Medialab, a una hora a la que en invierno ya es de noche, y se quedan allí hasta que vienen a echarlos. Quedan cada quince días y vienen cargadísimos: cámaras, trípodes, objetivos, cargadores, ordenadores y muchas cosas más, por lo que pudiera surgir. Nunca se sabe, dicen.

Están de acuerdo en que van por el camino lento, pero que no hay ninguna prisa. «Sabemos que los procesos son lo más importante –dice Eva–. Con las exigencias que hay en este sistema de producción, parece que es muy saludable centrarse en el proceso de aprendizaje: compartir, generar flujos de trabajo con herramientas que nos gustan y que nos parecen, a nivel social, mucho más justas e importantes», dice. Pero en 2019, y con una convocatoria de participantes que no llegó hasta febrero, se les ha ido mucho tiempo en organizarse: elegir con qué herramienta libre hacer el calendario, con cuál las videoconferencias para sus encuentros virtuales, con quién el correo electrónico, dónde almacenar, cómo documentar el proceso, por dónde tirar.

## Con el *software* libre se aprende a aprender, lo que hace más emocionante el camino que el destino. Une, crea vínculos y teje comunidades

2018 fue un año relajado marcado en gran medida por el vacío de mediadores en el centro, un relevo que llegó mucho más tarde de lo deseado debido a cuestiones administrativas que retrasaron la contratación del nuevo equipo. Por tanto, fue un año tranquilo para AVFloss, sobre todo al compararlo con el trepidante 2017, en el que produjeron tres acciones que atrajeron la atención sobre el grupo. La primera fue una colaboración para la representación de *Fragmentos poéticos de Gabriel García Márquez*<sup>5</sup>, una obra estrenada en Medialab Prado que involucró a tres grupos de trabajo del centro: el de Investigación Escénica, el de música Live Coding y el propio AVFloss. El colectivo de teatro les pasó el guion y los componentes del grupo, en aquel momento no más de seis personas, pensaron que debían hacer algo «abarcable», recuerda Julián, que trabajó como mediador para el grupo y después decidió integrarse en él. Apostaron por el *video mapping*, una técnica de proyección sobre objetos que hace que estos tengan una apariencia diferente a lo que son. Aunque hubieran preferido hacer algo colaborativo, con la premisa de salir dignamente del primer encargo como grupo, en un momento en el que apenas se conocían entre ellos, decidieron repartirse las proyecciones que se hacían a lo largo de la obra sobre unas estructuras sólidas planas, lo cual hacía que el trabajo fuera «relativamente sencillo» pero resultón. «No teníamos el tiempo físico para reunirnos y poder desarrollar una narrativa común –recuerda Julián–, así que cada uno lo desarrolló por su cuenta, pero fue un ejercicio interesante y la primera vez que, como grupo, nos metíamos en una producción. No sabíamos todo lo que implica una producción y fuimos aprendiendo sobre sonido o luces. Nos sacó de nuestra pantalla».

<sup>4</sup> Uno de los compañeros de viaje de AVFloss se llama Blender y es un *software* gratuito y abierto de creación audiovisual que permite modelar y animar imágenes tridimensionales. Es multiplataforma, pues importa mucho al grupo que nadie se quede fuera dependiendo del tipo de máquina que tenga.

<sup>5</sup> Se puede ver un extracto de la representación en <https://www.youtube.com/watch?v=9P7jEcuUuGs>.



## Un cuerpo dentro de otro cuerpo

2017 fue para AVFloss el año del Processing<sup>6</sup>, el *software* libre para artistas visuales que el grupo se empeñó en domar. Estaban en ello cuando les llegó la invitación del programa de convocatorias abiertas Experimenta Distrito para hacer algo especial durante la fiesta de clausura de Experimenta Fuencarral, que tendría lugar el 18 de junio en el Centro Social Autogestionado Playa Gata<sup>7</sup>. Propusieron un retrato de familia. No sería una foto sencilla, obviamente. La imagen se pixelaría en modo mosaico donde cada tesela sería una fotografía tomada previamente. «Sería una imagen dentro de otra imagen, como una metáfora del trabajo en los barrios: pequeñas acciones dentro de otras más grandes», explica Julián. Se tituló «Pixélate» y lo hicieron entre cuatro personas, apoyándose en un desarrollo previo<sup>8</sup>. Fue un éxito. Mucha gente lo recuerda y, además, resultó que capturaba la alegría del esfuerzo común y la satisfacción final en un proceso de trabajo en grupos como Experimenta Distrito.

La tercera acción de aquel año sería la más ambiciosa. Sucedió en octubre. Fueron invitados por Grigri Pixel –un festival de cooperación cultural y ciudadanía entre África y Europa– a realizar una colaboración con el artista Bay Dam, que además es desarrollador del *software de video mapping* MAP MAP. «Fue nuestro primer contacto con una comunidad de desarrollo», recuerda Julián, que fija como uno de los objetivos no solo producir contenido, sino hacer una aportación. Si la comunidad del *software* libre fuera una gran ciudad donde todos se interrelacionan con unos principios en común, existirían otras pequeñas comunidades dentro de la ciudad, que serían las familias, unidas entre sí por un objetivo común: el de crear y ampliar algo concreto, como un lenguaje o un programa. Y es con unas u otras familias, dependiendo del interés, con las que AVFloss quiere interactuar para no convertirse en un ser aislado en un rincón de un gran edificio en el centro de Madrid.

Aunque en anteriores puestas en escena intervinieron menos personas, en esta ocasión todo el mundo aportó, ya que, además de la acción artística, se realizó un taller de MAP MAP, coordinado por Eva y Luis, y un *hackatón* de desarrollo de este mismo programa, en el que se sacaron algunos *bugs* o errores de funcionamiento. Del taller salieron los participantes que contribuyeron, junto a AVFloss y Bay Dam, en la creación de la *performance* «Madrugada», en la que se proyectó en una estructura del espacio de participación vecinal EVA –un antiguo mercado de frutas del barrio de Arganzuela–, creando un túnel de imágenes que habla sobre el poder de la colaboración y la libertad de la creación.

Fernando: «Me lo paso mejor que poniendo yo solo una instalación de *video mapping*, por muy buena que sea. Lo pones ahí, te miras un poco el ombligo y dices “qué bonito”, mientras que cuando lo haces con otra gente es más rico en sabor y en valor»

«Sumando esfuerzos salen cosas, a nosotras solas nos cuesta», dice Julián, lo cual se ve en la trayectoria del grupo, al que le precede su buena fama a la hora de establecer conexiones. «Es que colaborar está en la filosofía del *software* libre y la cultura libre –recuerda Eva–; nosotros siempre

6 Processing es más que un programa, es un lenguaje y un entorno de desarrollo basado en una versión simplificada de Java y que sirve para que los artistas visuales y los diseñadores puedan aprender a programar y así a utilizar el código como materia expresiva. Medialab Prado ha participado en el Processing Community Day, junto a comunidades de todo el planeta, con talleres y conferencias.

7 Playa Gata es un centro social cedido por el Ayuntamiento de Madrid a diversas asociaciones y colectivos. Está ubicado en el distrito de Fuencarral-El Pardo, en el norte de Madrid. Su lema es «laboratorio en clave de barrio».

8 El desarrollo del que parte Pixélate es un pequeño proyecto que hizo Daniel Shiffman, conocido docente y divulgador de la mencionada herramienta Processing, para un evento llamado Obamathon, un *hackathon* (encuentro de programadores para desarrollar algo en tiempo récord) para hacer proyectos creativos con un material descargable aportado por la Casa Blanca.



nos hemos posicionado ahí y, por tanto, nos es lo más natural». Fernando, que participa en el grupo también desde su fundación, recalca que, además, es «más divertido»: «Me lo paso mejor que poniendo yo solo una instalación de *video mapping*, por muy buena que sea. Lo pones ahí, te miras un poco el ombligo y dices “qué bonito”, mientras que cuando lo haces con otra gente es más rico en sabor y en valor». «La idea de inteligencia colectiva siempre nos ha inspirado y, cuando funciona, los resultados sorprenden a todo el mundo», dice Eva.

No obstante, a pesar de esta fe en el poder y el sentido de los procesos, a estas alturas el grupo echa de menos aquel ritmo de producción artística de 2017. «Muchas veces nos quedamos en el proceso de cómo hacemos esto, si la herramienta nos funciona o si la podemos instalar o no. Empezamos muchos caminos que nos llevan a callejones sin salida –analiza Eva–. Estamos convencidos del valor de los procesos, pero se quedan en un nivel más interno del que me gustaría, y la verdad es que también necesitamos que al final de esos procesos haya una producción que podamos presentar al exterior».

#### Nos esperan ciudades invisibles

Además de colaborar y producir más, el grupo se ha propuesto, para convertir en algo tangible la inversión en los procedimientos, aprender a auto-documentarse mejor, para lo cual están estudiando herramientas. En formato *timeline*, utilizando la herramienta que Medialab aporta, en su web, a todos los grupos y proyectos, pero también con su propio lenguaje, el audiovisual. Antonio propone que, «cuando alguien está explicando algo al grupo, utilice un *software* para grabar lo que hay en su pantalla», y así luego «hacer un vídeo resumen» y poder compartirlo, procurando que sea siempre sencillo y fácil.

Eva: «Con las exigencias que hay en este sistema de producción, es muy saludable centrarse en el proceso de aprendizaje: compartir, generar flujos de trabajo con herramientas que nos gustan y que nos parecen, a nivel social, mucho más justas e importantes»

La incorporación de Antonio al grupo, un torbellino de energía que cita a Italo Calvino en cuanto te descuidas («Me gusta el momento en el que tienes la infinitud de posibilidades de cosas para hacer, estás en el pico de la montaña y puedes caer hacia cualquier lado»), los ha empujado a investigar en el modelaje en 3D, una técnica en la que todo el grupo está muy interesado. La noche en la que piensan y pronuncian todas estas reflexiones sobre sí mismos, además de venir cargados con cámaras y objetivos, han traído gomets y rotuladores. Quieren hacer una prueba para generar una cara utilizando Blender. Qué hacer con ello, todavía no lo saben, pero empiezan a intuir que les gustaría hacer ese *trackeo* en tiempo real. Todo el grupo está ilusionado con aprender algo que desconocen, aunque les inquieta no saber qué hacer con eso. Apuntan, quizá como idea, quizá como advertencia, los peligros de la *deepfake*, una técnica maligna que falsifica la identidad de una persona. Las ideas se les disparan. «Es complejo y va lento, pero estamos motivados –dice Julián–, y si lo resolvemos bien, nos tendríamos que sentar a hablar de una narrativa para darle sentido».

Antonio, que está interesado en grabar un vídeo de apoyo para la comunidad de educadores canarios de la que proviene, se presta a ser el modelo sobre cuya cara colocar los puntos que necesita el algoritmo para generar un rostro. Le pintan en la cara toda una rubeola de lunares negros. Si la prueba sale bien, el vídeo podría servir para una causa. Todo se aprovecha, hasta los aprendizajes. Se graba un par de pruebas, pero no da tiempo a más, porque aparece un viejo conocido del FabLab, Carles Gutiérrez, que viene a invitarlos a colaborar en un proyecto artístico. Carles va a exponer la réplica de una ménsula, impresa en 3D, de la fachada del Ayuntamiento de su pueblo, Cervera. ¿Querría AVFloss crear un *video mapping* para ser proyectado sobre una ménsula con forma de gato? ¡Pues claro que quieren!

AVFloss es un lugar de resistencia. Un espacio de lucha contra los gigantes de lo privativo, lo privado y lo privatizado. Un campo de batalla donde las armas son las herramientas que defienden las libertades de los usuarios, no solo de los que las usan en ese momento, sino las de todas y todos.

