

“No tiene sentido hacer una obra pensada como serie interactiva si no estoy poniendo a la audiencia en el centro y no estoy pensando por qué es relevante para esa audiencia ese proyecto”

Entrevista con María Ignacia Court

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

María Ignacia Court es periodista, académica e investigadora especializada en documental interactivo y proyectos transmedia. Estudió en Londres un Máster en Cine Documental y Creación de Medios Sociales, en la Universidad de Goldsmiths, y cofundó Chaka Studio, colectivo interdisciplinario, en el que se desarrolló Proyecto Quipu. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

¿Cómo nace el interés por hacer un documental web como ‘Quipu’? ¿Es el primero que haces?

Es el segundo que hago. El primero fue más como un experimento en realidad. El Proyecto Quipu nace el año 2011, yo estaba en Londres y con Rosemarie Lerner, codirectora peruana del proyecto, nos conocimos estudiando el Máster en documental en Goldsmiths. En términos de contexto político, Ollanta Humala estaba en la carrera presidencial con Keiko Fujimori. Fue lo mismo que pasó ahora entre Pedro Pablo Kuczynski y Keiko Fujimori pero cinco años atrás. Entonces, como siempre en estas épocas políticas, el tema de la esterilización forzada agarró más fuerza y protagonismo, sobre todo en las redes sociales en ese año. Por tanto, como Ollanta Humala era un candidato indígena, obviamente tomó como una bandera de lucha el tema de que la hija de la persona que, supuestamente, había mandado a esterilizar a más de trescientas mil mujeres indígenas quería ser presidenta, la presidenta de las mujeres. Entonces, se jugó mucho con esta narrativa de campaña y ahí empieza a aparecer en redes sociales. De hecho, nosotros nos enteramos del tema por Facebook. Rosemarie me dice; *“¡mira lo que pasó en Perú!”*. Ella había escuchado muy vagamente que, aparte de todas las atrocidades que habían pasado en el gobierno de Fujimori, había sucedido. Pero nunca nos imaginamos esa magnitud, y con Rosemarie empezamos a mirar videos y a ver este tema. En el fondo nos pasó que, cuando estas afuera, el sentimiento latinoamericano es de mucha hermandad. O sea, yo vi que esto pasó en Perú y me tocó quizás más que si lo hubiera visto sentada en Santiago. No sé, siempre hablamos de que la conexión que tuvimos para empezar a trabajar juntas tuvo que ver con que nos llevábamos bien creativamente y todo, pero fue, sobre todo, porque estábamos fuera.

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en abril de 2017.

Claro, tú en este momento estabas en Londres.

Sí y ahí Rosemarie me dijo; *“Yo tengo ganas de hacer un documental, pero este tema tiene potencial de ser algo más interactivo”*. Yo había estado haciendo todo un año de investigación en documental interactivo y ya había hecho un experimento. Ese experimento fue en el barrio londinense en el que vivía y que estaba a punto de ser demolido. Los vecinos podían compartir sus memorias antes que nos despidieran del barrio. Entonces, ya había explorado -en forma práctica y teórica- nuevas plataformas en el Magister Cine Documental y Creación de Medios Sociales que cursaba. Entonces, le dije a Rosemarie que de todas maneras ese tema tenía mucho potencial de ser algo más allá de un documental tradicional. Ahí nos embarcamos en la aventura y, finalmente, en términos de estrategia y de desarrollo del proyecto, decidimos que primero venía lo interactivo y que después íbamos a trabajar el resto. La futura película podía estar relacionada con el proceso que habíamos vivido, algo más íntimo. Apareció la oportunidad de postular a un fondo importante llamado *“The future of documentary”* y convocaba a explorar el futuro del documental. Ese año fue la oportunidad de trabajar nuevamente con gente de Bristol, fue como si hubiese aparecido una luz y dijimos; *“ahora o nunca”*. Postulamos al fondo y ganamos. Ahí partió Quipu.

Y, desde tu experiencia como creadora y desde los estudios que has realizado de las narrativas en la web, ¿Cuáles crees que son los principales impactos de lo digital en el cambio audiovisual? ¿Crees que lo digital transforma lo audiovisual?

Yo creo que sí, lo transforma bastante, en el sentido que lo primero y más clave es que la presencia y protagonismo de la audiencia aparece mucho más clara y potente. O sea, cuando tú haces una película, generalmente parte desde el ego de un realizador o alguna motivación, imagen, intención de crear algo diferente con tu punto de vista, tu creatividad. El proceso creativo parte desde el realizador. Pero cuando tú te enfrentas a una plataforma digital o a un proyecto interactivo, la audiencia cobra protagonismo. Entonces ya no es *‘yo y mis intereses y mis ganas de hacer mi película’*, aunque todo bien con el cine documental de autor, pero lo fui repensando. O sea, nunca lo había pensado de esta manera hasta que me topé con estas plataformas. Fue como preguntar; *“¿para qué hacemos obras que pueden quedar en el cajón y que nadie las vea?”*. No tiene sentido hacer una obra pensada como interactiva si no estoy poniendo a la audiencia en el centro y no estoy pensando por qué es relevante para esa audiencia ese proyecto, el por qué interactuaría o por qué participaría, y ahí viene otro elemento que tiene que ver con la participación, como pasar de ser un usuario pasivo a uno activo. Cuando te sientas a ver una película estás consciente de que vas a perder o ganar dos horas de tu tarde o de tu noche viendo esa película. Pero cuando tú planteas un proyecto interactivo que está en internet o en la web, estás compitiendo con todas las posibilidades o tareas paralelas que el usuario realiza. Eso cambia el impacto y la capacidad de engancharlo a tu proyecto. Te tienes que preguntar cómo hacer que se quede, siendo que estás compitiendo con miles de estímulos paralelos. Por último, creo que estos proyectos están vinculados más con el de hacer, que efectivamente sea una acción, un

llamado a la acción y que no se queden solamente en retratar una realidad, sino que intente transformarla de alguna manera. Creo que es el impacto o la promesa de estos proyectos, aunque no sé si todos logran conseguirlo.

En el documental interactivo está ese potencial colaborativo.

Claro, colaborativo. Con el Proyecto Quipu, nosotros estamos invitando a rearmar esa historia, a contar la historia de abajo hacia arriba, desde los afectados hacia una elite peruana que, por ejemplo, todavía ni siquiera asume que esto fue verdad o aun sigue justificando lo sucedido. Entonces es como reconstruir los pedazos de su historia e intentar aportar con un granito de arena para que los procesos de justicia lleguen y las voces de los afectados sean finalmente escuchadas. Ese es el impacto. Nosotros medimos el impacto y lo vamos a seguir haciendo porque nos ganamos otro fondo. Así que vamos a volver a las comunidades con el documental interactivo y el corto que hicimos, para analizar el impacto que tuvo.

En relación con esto de la interactividad, ¿De qué manera utilizaron las tecnologías para crear una experiencia interactiva, para generar participación y visibilizar este tema?

Bueno, poniendo nuevamente a la audiencia en el centro. Nosotros identificamos desde el primer momento que queríamos hacer un proyecto participativo, eso significaba contar la historia con los afectados y no sobre ellos, ellos nos iban a poder contar de primera mano sus historias pero, para lograr eso, teníamos una brecha digital grande. Analizando las características de las personas que fueron afectadas por esta política, podemos decir que eran indígenas en situación de pobreza, la mayoría iletrados, la mayoría quechua hablante. Con todas esas restricciones nos preguntamos; *“¿cómo llegamos a esa audiencia si es que, efectivamente, no podemos viajar a todos los rincones?”*, porque eran los rincones más aislados de Perú. Entonces, dijimos; *“si estamos ocupando tanta tecnología, ¿cómo no vamos a poder hacer un sistema que, en el fondo, nos permita no ir a cada rincón, pero sí conseguir las historias de primera mano, y no mediatizar desde un periodista que está preguntándote o desde una cámara que está frente tuyo?”*. Ahí aparece la idea de trabajar con audio, como muchos no saben leer ni escribir, no podríamos haber hecho un proyecto donde ellos, por ejemplo, mandaran una carta, porque realmente muchos de ellos no saben escribir; tampoco podíamos hacer que nos mandaran un audio por internet porque muchos de ellos no tenían acceso a tecnología digital. Ahí aparece la posibilidad del teléfono análogo, porque sí sabíamos que muchas personas tenían acceso a teléfono, no Smartphone, pero si teléfonos tradicionales y, por otro lado, la radio era un medio súper importante en todas las comunidades rurales. En Chile pasa igual, la radio es súper potente. Entonces pensábamos que podíamos promocionar o hacer llegar la información del proyecto a través de la radio y que ellos compartieran sus historias a través del teléfono. La gracia que tiene este teléfono es que está conectado a la web. O sea, si alguien llama ahora desde un teléfono de Perú, a mí me va a llegar a la base de datos de Quipu, es como postear a través de un teléfono, como si

tú postearas un audio por Facebook. Lo más interesante del proyecto Quipu es poder romper la brecha digital, tú no tienes acceso a Internet ni un computador, pero tienes un teléfono por el cual puedes acceder a esta experiencia web.

¿Ellos tenían que llamar a un número de teléfono específico?

Actualmente, ellos pueden llamar a un número gratuito, cero ochocientos en Perú, donde te contesta un menú interactivo. Al inicio dice; “Hola, bienvenido al proyecto Quipu, marca uno para compartir tu historia o dos para escuchar las ya compartidas”. Entonces, las personas que no tienen acceso a la web, también pueden vivir la experiencia de Quipu sin problema, pueden escuchar una historia, aunque no se compara con la experiencia web que es mucho más visual e interactiva, pero puedes ir escuchando y decidir dejar tu mensaje. Ahí hay todo un tema del consentimiento informado, antes de que tú compartas tu historia, te comenta súper claramente que esto va a ser publicado en la web y en la radio y en cualquier otro medio que queramos ocupar para compartir esta historia, para combatir la idea de la desinformación que sufrieron inicialmente cuando se les engañó. Entonces, el consentimiento fue súper importante como trabajo ético y comunicacional para poder explicarles el proyecto.

¿Trabajaron con algún programador? ¿Qué tecnología utilizaron?

Sí. Utilizamos el teléfono, la tecnología VoIP² y la interface web. Entonces, entremedio del teléfono y el VoIP, está el servicio de la línea cero ochocientos. Aparte, hay otro servicio web que permite que esta llamada análoga se conecte con Twilio. Twilio es una organización internacional que aloja en su web varios proyectos sociales. También un código de MIT, de MIT Lab, que permite dejar mensajes de voz a través de un teléfono análogo.

El documental, además de toda esta tecnología que tuvieron que crear para poder recopilar estos discursos, tiene un componente súper fuerte de activismo. Sobre esto mismo, ¿De qué manera crees que las tecnologías digitales contribuyen en estas formas de activismo? ¿Crees que la facilitan? ¿De qué manera se diferenciarían de otras formas de activismo?

En el fondo, este proyecto transmedia trata sobre el caso de esterilización forzada en Perú y busca, desde distintas plataformas, hacer visible estas voces que fueron invisibilizadas por mucho tiempo. Entonces, trabajamos desde el partnership con todas las asociaciones activistas. Por ejemplo, el trabajo con todas las comunidades locales fue clave. Nosotras siempre llegamos a un pueblo a partir de organizaciones de mujeres esterilizadas que ya venían haciendo activismo. Entonces, nosotros intentamos hacer lo que sabemos, que es comunicar y hacer cine, y ellas siguieron con su trabajo diario

² Conjunto de recursos que hacen posible que la señal de voz viaje a través de Internet empleando el protocolo IP (Protocolo de Internet). Esto significa que se envía la señal de voz en forma digital, en paquetes de datos, en lugar de enviarla en forma analógica a través de circuitos utilizables solo por telefonía convencional, como las redes PSTN (siglas de Public Switched Telephone Network, red telefónica pública conmutada).

de conseguir justicia. En el fondo, nosotros apoyamos a que se amplifique este mensaje para ayudar a conseguir justicia, y ellas, por su lado, ven la parte legal. Todo eso que tiene que seguir avanzando. Entonces, en términos de tecnología, creo que la web es una herramienta democratizante, que permite que una persona pueda acceder y ver este proyecto sin tener que pagar, sin tener que estar en un país determinado para verlo en un programa de televisión. El teléfono también es un elemento súper activista en este proyecto, hace que los testimonios tengan una textura especial, lo hace único y genera una intimidad muy potente que no se da necesariamente frente a una cámara. También, muchos testimonios se han recogido en talleres que nosotros con las organizaciones hemos coordinado. Cada vez que llegamos a estos pueblos, hablamos con las organizaciones, les contamos del proyecto y les explicamos, les hacemos un taller de cómo usar la línea y después se sientan en grupitos y empiezan, poco a poco, a ocuparla. Muchas veces se acompañan unas a otras, una le toma el teléfono a la otra, pero el momento de compartirlo es súper íntimo, están ellas mismas con esta arma. Entonces el teléfono se convierte en una herramienta activista.

En relación a tu conocimiento del género documental, ¿qué prácticas creativas nuevas es posible identificar, por ejemplo, en el documental web que no puedes hacer en el documental tradicional?

Bueno, la interactividad y estos usuarios mucho más activos, es uno de ellos. O sea, igualmente existe en la historia del documental la línea del documental participativo, compartiendo el proceso de realización de guión y audiovisual con distintas comunidades. Ya hay un historial de ir a una comunidad, pasarles unas cámaras, volver al mes y decir; *“¿Qué hiciste con esto?”*. Con esa información crear un documental lineal y hacer un proyecto. Pero cuando pasas a una plataforma digital, no solo el momento de recopilar esos testimonios es participativo o interactivo, sino que después, en el momento en que los haces parte de una interface web o de una interface virtual, donde el usuario tiene que relacionarse con el contenido, ahí sí que viene un mundo nuevo, ahí es donde hay que pensar en el viaje del usuario. Cuando ves una película lineal, sea sentada en tu computador o sentada en el cine, ves de principio a fin y no hay fragmentación, solo hay linealidad. En un proyecto interactivo puede haber momentos en que tú optas por seguir en el mismo lugar o buscar otro camino, o encontrar distintos caminos, eso sería no lineal. Es decir, uno diseña, es como un arquitecto, como cuando haces un diseño de una página web uno imagina qué va a pasar cuando la persona por primera vez vea lo que les vas a mostrar, me pregunto cómo va a seguir, si le doy libertad o no, les muestro algo, les doy la opción de apagarlo o quiero que lo vea entero y después seguir, o no hay posibilidad de desbloquear. O sea, hay todo un viaje del usuario que en la historia lineal no existía.

Claro, en términos de producción ustedes tienen que pensarlo.

Y la interfaz web también ayuda narrativamente a contar historias, eso es lo más interesante. Los proyectos más interesantes son cuando la interfaz no solo es un elemento de distribución u organización, sino que también es parte de la narrativa. En nuestro proyecto hay una metáfora del

quipu, donde cada nudo es una temática específica y cada cuerda es un testimonio. Entonces, la interfaz te ayuda a recorrer la narrativa. Así hay varios ejemplos de distintas interfaces que en la gráfica y en el diseño de interacción tienen historia también.

El tema de la memoria es súper importante en el proyecto, hacer visible una memoria invisibilizada en Perú. Hablando de estas narrativas no lineales, ¿tú crees que el uso de las tecnologías permite articular los discursos de la memoria de forma diferente? Porque estaba pensando que, en general, en el tema de la memoria siempre hay como un discurso central que invisibiliza a los otros, pero aquí pareciera que, de alguna manera, esa estructura se rompe.

Sí, a eso me refería cuando hablaba del 'bottom up', como se dice en inglés. En el fondo, hay una lectura de abajo hacia arriba que rompe con el discurso oficial o con esa narrativa que el poder intenta establecer, porque en Perú pasaba y sigue pasando eso. Los fujimoristas o gente que está en una situación de poder político y adquisitivo, sigue pensando que quizás estos indígenas deban agradecer que se les esterilizó para que no siguieran teniendo guaguas. Es terrible. Claro, esa narrativa igual está en el pueblo, en gente que no pertenece a la clase alta, gente del pueblo y tienen esa narrativa metida desde el Fujimorismo, que es muy potente y es muy difícil también de borrar, es como decir; *"toda la gente que no estaba con Fujimori, eran terroristas. Y esos terroristas eran indígenas"*. Fue muy inteligente la manera en que, en términos de narrativa, Fujimori hizo ver que él había combatido a Sendero Luminoso y el terrorismo en Perú. Te estoy hablando de manera muy general, imagínate lo complicado que es la historia de cada país.

Además, esta la idea de que la esterilización fue un favor que les hicieron, porque tener miles de hijos significaba seguir en la pobreza.

Exacto. Entonces el plan inicial era disminuir los índices de pobreza y supuestamente educarlos. El plan podía sonar súper bien, o sea, hacer un programa de planificación familiar que entregue toda una gama de anticonceptivos y sistemas de control de la natalidad, educación sexual, es una súper buena idea. Eso en la práctica, por los testimonios que tenemos, no sucedió. Fue una imposición violenta, agresiva, persuasiva y, en muchos casos, amenazante. Les dijeron; *"te voy a quitar el programa del vaso de leche si no te esterilizas"* o *"tu hijo está desnutrido, pero no le vamos a dar alimento si no te esterilizas"*. Todo eso lo puedes escuchar cuando te metes a Quipu. En ese sentido, nosotros hemos sido muy claros en esto, nunca hemos hablamos de víctima, sino afectados. Por otro lado, nosotros nunca hemos hablado que con este proyecto 'damos voz'. Nosotros siempre hemos dicho; *"esta gente tiene voz, y bien fuerte"*, estas son las mujeres más fuertes que hemos conocido en la vida. El problema es que los medios que tienen para visibilizar sus demandas son muy pocos. Entonces, lo que hace Quipu es entregar la posibilidad de que esa voz se visibilice y amplifique, nosotros vamos a hacer todo lo posible para que eso suceda a nivel internacional y nacional. Entonces, esa es la apuesta de memoria y reconstrucción de este imaginario.

Te quería preguntar respecto a la interacción y la diferencia de esta nueva audiencia con el espectador tradicional del cine, vinculado a la contemplación. En ese sentido, los nuevos medios transforman el cine, hay otra experiencia estética. ¿Qué transformaciones podrías mencionar respecto a esta nueva estética?

Por un lado, a partir de la utilización de los nuevos medios hay una intención de mayor inmersividad. Tiene que ver un poco con todo este mundo de la realidad virtual que apareció, es como que te envuelve más. Antes estabas en una pieza oscura con una gran pantalla, ahora te envuelve en 360° y te hace sentir que eres, no solamente un espectador, sino que también un protagonista del espacio. En el fondo, se rompe esta idea del cuadrado, del marco. Esa es la gran revolución de la realidad virtual. El cine 2D o este marco en que se enmarcaba la realidad se quiebra y la espacialidad pasa a ser también parte de la narrativa. En general, en la realidad virtual esta esa sensación de que estás inmerso o una sensación de que estás actuando. Quizás muchas veces la interacción no es tan clara, yo hago click y continúa a otra cosa pero, de alguna manera, igual hay una guía, lo que pasa es que tú das una sensación a ese usuario de que está interactuando. Depende de los niveles, hay proyectos que son mucho más controlados por el realizador y otros que son mucho más libres. En el caso de Quipu, después de esa introducción que incluso puedes cortar, puedes elegir el orden que tú quieras. Están los testimonios enteros, por ejemplo. También tú tienes un menú donde nosotros te damos la posibilidad de navegar a través de temáticas. Por ejemplo, si tú presionas en 'Las Operaciones' te marca todos los pedacitos de ese testimonio que hablaban de las operaciones y van saltando. Entonces, ahí también vas fragmentando. Quipu tiene mucho más de fragmentos de realidad que de toda esa estructura dramática, está compuesto más de momentos. Ahí depende de cuán lineal o no lineal son los proyectos. O sea, igual está el corto documental de Quipu que puedes verlo de principio a fin y sería igual de lineal. Por ejemplo, está "Assent" de Oscar Raby, un chileno que vive en Australia y realizó un proyecto que habla sobre la Caravana de la Muerte. Su papá era militar y vivió este tema de la Caravana de la Muerte. Entonces, el proyecto de realidad virtual es un diálogo entre este hijo y su papá, donde el hijo incita al padre a recordar y se da cuenta de que había una matanza ahí y, de repente, pasan unas balas y, como es realidad virtual, pareciera que tú las sientes.

En tu experiencia de trabajo con los medios digitales, ¿podrías identificar un lenguaje propio de lo digital? Así como hay un lenguaje propio del cine o un lenguaje propio de lo escrito, de la imagen, de lo sonoro, ¿crees que hay un lenguaje propio de lo digital?

Lo que pasa es que una plataforma web es súper camaleónica, puede ser texto, imagen, audio, todo al mismo tiempo, separado o junto, como que permite esa mezcla más fácil. Además, permite esa interacción más clara con todas esas plataformas. No puedo tocar la tele, pero, en una interface web, el dispositivo te permite jugar más con esos elementos. Pero al final, puede ser pastiche u ocupar muchas de las tradiciones clásicas del cine. Aunque sí tiene esa cosa más participativa, como un llamado a la acción. Creo que esa es la gran diferencia de este usuario que es activo, no está solo

consumiendo una imagen. Se habla mucho del prosumidor, donde el usuario es productor-consumidor al mismo tiempo, donde ya no hay una distinción tan clara entre emisor, mensaje, receptor.

Respecto al prosumidor, ¿cómo crees tú que se transforma la autoría en lo digital? Porque en el caso de Quipu, ahí uno podría decir que hay una autoría compartida. Tú decías que ustedes entregan las herramientas, pero finalmente son los discursos de estas personas los que hacen el documental. ¿Qué pasa con la autoría ahí?

Sí, hay una pérdida de control muy potente que al principio puede asustar un poco. Te preguntas; “¿dónde queda mi voz como directora?”. En conclusión, respecto a la autoría y el control, finalmente sí eres co-creador. O sea, el corazón del proyecto Quipu son estos testimonios. Finalmente, la recolección de estos testimonios, el haberlos puestos todos en línea, en una web, con un audio tipo *Soundcloud*, no te genera la experiencia que te entrega Quipu. Quipu que habla de la metáfora, crea una narrativa. Este dispositivo online, que pasa de este equipo análogo a este equipo virtual, genera y entrega otras capas a la narración que los testimonios por si solos no tendrían. Esa es la camita que uno hace. Es como diseñar la arquitectura o la maqueta.

Es una arquitectura hipertextual, representada en un Quipu, donde se van uniando estos puntos.

Exacto. Entonces, uno como realizador está en toda la creación y diseño de esa experiencia, acompañada por este gran aporte en primera persona de todos esos testimonios. Tampoco se diferencia mucho del hacer un documental lineal entrevistando a miles de personas, donde tú le pones un lenguaje, un imaginario y una visualidad que la persona que entrevistas no maneja, no la controla, pero tú sí. Entonces, es lo mismo. En el caso de este proyecto que es más social, todo ese ego del cineasta y el director se tiene que ir en función de difundir lo más posible esta historia, que sea escuchada lo más posible. Nosotros optamos finalmente por hacer un corto online y que yo, en el fondo, estoy como regalando. No hice una película de una hora y media para verla solo en los festivales de cine especializado y que no lo vea nadie más que los cineastas de siempre. Te digo, qué ganas de utilizar más imágenes, porque teníamos imágenes preciosas, desde el punto de vista cinematográfico, que están en nuestros archivos por el momento. Pero finalmente lo pienso y, en realidad, la función y misión final era conseguir justicia para estos protagonistas. Es como dejar de pensar solamente en mi inquietud artística. Queríamos entregar visibilidad y que no quedara en un documental de nicho.

Te quería preguntar respecto a la transgresión de la autoría, la posibilidad de lo colaborativo y la cuestión de la propiedad. ¿Qué tipo de licencia utilizan ustedes?

Quipu tiene creative commons, pero creo que hay varias categorías. No es la categoría más abierta. Lo conversamos mucho en un momento. Por ejemplo, en Quipu tú no puedes descargar los testimonios de esa interface y, aunque esta el archivo online, nos ha pasado que nos piden los testimonios en bruto. No se puedan bajar para remixarlos. Los testimonios no son de nuestra propiedad.

Claro, hay algunas licencias más restrictivas y otras más abiertas. Hay algunos que te permiten remixear, copiar, etc.

Nuestra intención era que no se remixeara y que, de alguna manera, no se desvirtuara. Acá entra el tema del consentimiento. Nosotros les dijimos a estas personas que ellas están compartiendo estos testimonios para Quipu, en la web, en la radio, en el ángulo que nosotros estábamos proponiendo, pero no me parecería que llegara alguien y quisiera hacer un rap con esos testimonios. Por eso no están abiertos, porque es un tema demasiado delicado como para que sea tan libre. Si fuera un tema menos sensible, me daría lo mismo.

Y, en general ¿cómo ves tú este tema de la propiedad en el cine digital?

Ese es el gran tema, el modelo de negocios que se está desarrollando en estas plataformas.

¿Cómo lo ves tú desde el mundo del cine? ¿Cómo reaccionan los directores o los creadores frente a eso?

Bueno, yo lo estoy viviendo por primera vez y lo viví en el caso del corto documental que realizamos con el apoyo del diario inglés The Guardian. En el fondo, hicimos esta película con ellos, nos propusieron financiamiento para terminar de desarrollarla. Pero ahora, en términos de modelo de negocios, el documental ya está online y, por lo mismo, no creo que se interesen los festivales más importantes, aunque sí los de derechos humanos. El acuerdo era que la película iba a quedar la plataforma de Youtube de The Guardian y está online. O sea, en todas las plataformas que ellos tienen disponibles, la película ya está, no se saca. Entonces, ¿Cuál es nuestra ganancia?

Se rompe ese modelo finalmente, se rompe totalmente.

Aunque igualmente puedes venderlo, por ejemplo, en el mercado educativo en Estados Unidos. Aunque no sé si lleguemos a hacerlo porque cualquier persona igual lo puede ver online. Bueno, en Quipu al final ese no era el objetivo, desde un punto de vista del impacto social y por las características del proyecto, lo que importa es que se vea lo más posible y que la historia recorra el mundo. Pero sí para otros proyectos hay que evaluar nuevos modelos de negocios desde el formato digital y también análogo.