

LA ANIMACIÓN FLASH WEB EN LA DÉCADA DE LOS DOS MIL Y SU TRASCENDENCIA

Alumnos:

Benjamin Monsalve

José Pablo Bello

Jorge Flores

Profesora guía:

Paula Andrea Maldonado

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

Año 2024

Resumen

Este ensayo busca responder si es o no la animación Flash web de la década de los dos mil el contenido que mayor importancia tuvo para impulsar al medio a adaptarse a las redes. Para esto, se revisaron páginas que tuvieran como objetivo reunir contenido animado original, ya que son en estas páginas donde se distribuyen principalmente. Luego, se investigó acerca del software Flash respecto a sus características y accesibilidad, con tal de descubrir por qué era tan utilizado. Después, se define el término “libertad de expresión” y se hace un análisis en torno a cómo estas animaciones reflejaban este concepto. También, se revisaron críticas dirigidas hacia estos trabajos con el fin de tener diversos puntos de vista. Por último, se buscaron entrevistas a artistas influyentes que se desarrollaron en esa época para conocer sus opiniones. Finalmente, se pudo establecer que este tipo de animación tuvo bastante importancia, pero no fue posible ser tajante, ya que hacen falta más investigaciones en profundidad y en ese sentido, este ensayo intenta incentivar su realización.

Palabras Claves: Animación Flash, Newgrounds, libertad de expresión, Pico's School, controvertido, humor negro.

Abstract

This essay aims to answer whether or not Flash web animations from the two thousands were the kind of content that had the most importance to drive the medium into the web. For this, websites that had the objective of gathering original animated content were reviewed, since it were in these sites where these animations were mainly distributed. Then, we investigated Flash software regarding its characteristics and accessibility, with the intention of finding out why it was used in most of these projects. Later on, a definition of “freedom of speech” was presented and an analysis about how these animations reflected this concept was made. Also, criticism directed at those works were reviewed with the intention of seeking different points of views. To close off, interviews to influential artists that developed their abilities around that time were searched for in order to know their opinions. Finally, it was established that this kind of animation was very important, but it is not possible to have a blunt response, because it is needed to make a more profound research and in that sense, this essay seeks to encourage its realization.

Keywords: Flash Animation, Newgrounds, freedom of speech, Pico's School, controversial, dark humour.

Introducción

El internet nació en la década de los sesenta. Su uso se limitaba a mejorar la comunicación entre computadoras del ejército militar de los Estados Unidos y con los años fue evolucionando hasta convertirse en una herramienta tan revolucionaria que el resto del mundo quiso también utilizarla. En la década de los ochenta, las agencias gubernamentales de casi todo el planeta comenzaron a usar el internet para difundir y almacenar contenido educativo y cultural y para los noventa ya era utilizado de manera comercial y pública.

A partir del nuevo milenio, el uso del internet ya era alto: en el año dos mil se tiene registro de que cuatrocientos catorce millones de personas en todo el mundo navegaban por las redes (Ritchie et al., 2023), una cifra considerable teniendo en cuenta lo complicado y caro que era poseer una computadora personal. Era de esperarse que tras el creciente número de usuarios y la rápida evolución de la web, muchas empresas e industrias quisieran incorporarse y hacerse parte del internet. Tal es el caso de la industria de la animación que, en aquellos momentos, estaba también comenzando a transicionar hacia lo digital y online.

La animación comenzó a integrarse a las redes desde los primeros años del internet público y se usaba principalmente para darle una estética animada a los elementos de las páginas webs, ayudando a que los recursos visuales de estos sitios no fueran tan sosos y estáticos. Esto se llevaba a cabo gracias a la creación del formato Gif, que era un tipo de archivo multimedia liviano, el cual consistía en una serie de fotogramas concurrenciosos sin sonido y solía ser de pocos segundos. Considerando las bajas velocidades de banda ancha de esos tiempos, los Gifs fueron un formato de archivo muy utilizado en ese entonces y una de las primeras formas de existir de la animación en internet.

Ahora bien, respecto a la animación como medio de entretenimiento, en esos años todavía seguía predominando su producción de manera tradicional y su distribución en la televisión, el cine o el teatro. Podría pensarse que subir un clip de animación al internet como tal en ese entonces tomaría mucho tiempo, teniendo en cuenta las velocidades de internet y el peso de un archivo de video tradicional, sin embargo, fue posible gracias a la existencia del programa Macromedia Flash, el cual era un software de animación y programación dedicado a permitir la producción de contenido audiovisual profesional, pero que también permitía exportar archivos livianos y adecuados para ese entonces. El uso de Flash en la industria fue

notorio, muchas productoras utilizaron el software para crear obras en canales de televisión y cable. A su vez, la cualidad de Flash de ofrecer una opción de exportación liviana llevó a integrar y normalizar en los navegadores el tener instalado el complemento Flash Player, que permite la carga y reproducción de contenidos producidos utilizando Macromedia Flash.

Desde ese punto en adelante, la animación se fue masificando más y más en el internet, hasta tal punto que podría considerarse indispensable publicar una obra en la web, a fin de cuentas, el internet es utilizado por la mayoría de personas a día de hoy. En la actualidad, se encuentran disponibles miles de series y películas animadas en plataformas de streaming y video; muchos estudios de renombre publicando nuevas series o películas en internet y una gran cantidad de estudios independientes o pequeños que utilizan el internet como principal medio de distribución y cuyas obras alcanzan millones de visitas y seguidores. De la misma manera, nuevas generaciones de aficionados por la animación han comenzado a acercarse al medio, a descubrir una nueva pasión y a consumir obras animadas, e incluso esas mismas personas que crecieron viendo animación se ven inspiradas a ser creadoras y compartir sus ideas al mundo.

Aquí es donde se configura el tema principal de este ensayo: es reconocible que la animación ha estado presente desde los inicios del internet y que cualquier interesado por el medio suele acercarse a las redes primero cuando quiere descubrir o consumir algún nuevo contenido, pero hay una época específica que se cree, impulsó enormemente al medio animado a ser tan masivo como lo es hoy. De esta manera, la pregunta de investigación es la siguiente: ¿Fue la década de los dos mil la era más trascendental y decisiva en la masificación de la animación en el internet y su paso hacia el mundo digital y web?

La cantidad de investigaciones académicas respecto al tema no es extensa o trabajan perspectivas diferentes. Por ejemplo, en el ensayo *Flashimation: The Context and Culture of Web Animation* (Baldwin et al., 2006) se habla acerca de la animación en internet, pero desde el punto de vista de la estética única que presentan los contenidos creados con el software Flash. En este caso, no se hará un enfoque en la estética de las obras producidas en esta época, pero se describirán en el desarrollo para explicar ciertas ideas.

También, el documento *Latin American Online Animation: General Overview of its Contextual Conditions and Analysis of its Formal Traits* (Linares, 2019) intenta hacer una revisión muy extensa acerca de la animación online en Latinoamérica, ya que considera que es una investigación relevante e importante de la cual no se ha ahondado debidamente. Si bien según la investigación temprana hecha para este documento, se puede confirmar que no se ha estudiado demasiado el tema ya que existen pocos estudios académicos relacionados. Pero a diferencia del documento recién mencionado, este ensayo no se [centrará](#) en ningún territorio específico y tampoco se realizará una investigación extensa y profunda, más bien, se hará una revisión general y accesible acerca de la animación en internet con el fin de que se reconozca cada vez más su importancia en la historia del medio y que usuarios interesados por el tópico pero no muy conocedores del mismo puedan comprender de manera general su historia.

Para intentar responder la pregunta de investigación, se hará una revisión de la década de los dos mil al dos mil diez y solo se hablará de manera muy resumida de los años cercanos para contextualizar. Es importante también aclarar que solo se revisaran Animaciones Web y para especificar cuáles son estas animaciones se utilizará la definición descrita por Linares, la cual señala que las Animaciones Web son:

Animaciones específicamente creadas para su consumo en línea, siendo estas animaciones no solo las que fueron subidas a internet, si no que fueron primeramente creadas para ser distribuidas por la web y para ser consumidas por una audiencia de internet (Linares, 2019, p.2).

Ahora bien, teniendo en cuenta que solo se estudiará la época anteriormente mencionada y obras que recaen dentro de la definición de “Animaciones Web”, se abordan cuatro objetivos específicos que permitirán responder la pregunta de investigación:

- **Identificar portales y páginas webs:** estos sitios de internet fueron el lugar central de reunión de los artistas y fanáticos de la animación en este periodo, donde se compartían Animaciones Webs y se generaban comunidades en torno a esas creaciones. Particularmente este ensayo se centrará en Newgrounds.com, sitio que se cree tuvo la mayor importancia durante la década de los dos mil. En relación a lo anterior, se [investigarán](#) otros sitios web, además de Newgrounds, enfocados también en divulgar contenido animado y de entretenimiento digital y se [responderá](#) por qué Newgrounds, con diferencia, fue el que experimentaba un mayor tráfico de aficionados y por qué se

convirtió en el más prestigioso con el paso del tiempo. Se explicará finalmente, cuándo fue el momento de mayor gloria del sitio y de qué manera después perdió relevancia, al aparecer la página de videos YouTube.

- **Revisar características del software Flash:** en este punto del ensayo se investigarán las cualidades del software de computadora Macromedia Flash, ya que la mayoría de contenido multimedia para internet se elaboraba utilizando esta aplicación y se explicara porqué era tan predominante el uso de este programa. Para este propósito, se realizará una búsqueda del valor monetario de Flash a lo largo del tiempo, sus versiones existentes, qué tan accesible era para el usuario medio usar la aplicación y los aspectos que la diferenciaban de otros programas similares.
- **Examinar los aspectos de libertad de expresión, los nuevos realizadores y la crítica:** otro factor importante en el aumento de popularidad del medio lo constituye la libertad que concedía el internet, ya que permitía que los usuarios pudieran expresarse por medio de obras sin restricciones, que a veces abordaban temas controvertidos o mostraban contenido grotesco y bizarro. Se mencionarán obras de usuarios regulares que ejemplifican estos temas y se describirán los tópicos que mostraban. También en el ensayo se va a referenciar al autor John Kricfalusi, creador de Ren y Stimpy y de qué manera las limitaciones de los canales de televisión condujeron a Kricfalusi a ser la primera persona en distribuir contenido original para internet, al darse cuenta de la cualidad no restringida de las redes y de que ahí podría mantener intacta su idea como autor. También se apreciará cómo algunos usuarios que se hacían llamar animadores profesionales criticaban estas obras hechas en Flash, expresando su descontento y menospreciándolas, aclamando que los creadores eran personas sin talento o que era contenido de mala calidad. Estos comentarios venían en respuesta a la masiva popularidad que estos contenidos Flash alcanzaban y a las muchas reproducciones y comentarios positivos que recibían.
- **Revisar a creadores de contenido influyentes:** lo último que se hará en el desarrollo de esta tesis, será discutir y conocer a varios creadores importantes y reconocidos que fueron participantes y dejaron huella en internet, llamando la atención de toda una generación amante de la animación y los videojuegos. Para este propósito se trabajará

con entrevistas y comentarios de estos creadores, con la finalidad de obtener sus puntos de vistas acerca de esta década que fue tan determinante para muchas personas.

En consecuencia, al final de este ensayo, en la conclusión de este mismo, se dispondrá de la suficiente información y se habrá revisado desde varias perspectivas el tema principal, como para ser capaces de determinar si fue la década de los dos mil la época que tuvo la mayor importancia en el traspaso e inclusión de la animación como medio que funciona y aprovecha las ventajas y oportunidades que trajo consigo el internet.

SOLO USO ACADÉMICO

1. Portales Web

Gracias al aumento de accesibilidad que tuvo el internet a finales de la década de los noventa, comenzó la creación de distintos sitios y portales web, con la finalidad de poder generar interacciones entre personas alrededor del mundo. Estas nuevas páginas online se dedicaron a satisfacer distintas necesidades de sus usuarios, como, por ejemplo, buscar información, compartir fotos, subir vídeos o generar discusiones.

Considerando esto último, era cuestión de tiempo para que se formara un sitio dedicado a compartir animaciones, siendo el más relevante Newgrounds. Según Tom Fulp (s. f.) el sitio antes de ser una página web comenzó como *Neo Geo*, una revista fanzine creada por el mismo en el año mil novecientos noventa y uno, en la que abordaba temas relacionados a los videojuegos, animación y otros en relación al mundo del entretenimiento. Esta idea fue impulsada debido a sus ganas de compartir sus propios trabajos artísticos con sus conocidos durante su época de escuela. En mil novecientos noventa y cinco, Fulp adquirió interés tanto por la programación como por el naciente internet, lo cual finalmente lo condujo a la creación del sitio web New Ground Remix. En este, un tiempo después lanzaría juegos exclusivos producidos por él mismo, como lo fueron *Club a Seal* (1997) y *Assassin* (1997), los cuales, según él, fueron los primeros en atraer atención del público al sitio. Fulp lanzó en el noventa y siete otro sitio alternativo llamado New Grounds Atomix que sería el hogar de dos nuevos juegos y secuelas directas de sus más populares obras hasta el momento: *Club a Seal II* y *Assassin II*.

Fulp atravesó por unas cuantas dificultades y momentos de pérdida de motivación, ya que veía cómo el tráfico de usuarios fue dividido por la existencia de dos sitios diferentes: New Ground Remix y New Grounds Atomix, pero eventualmente su motivación y emoción volvieron cuando *Inside Edition*, una revista de noticias quiso hacer un reportaje acerca de su videojuego *Assassin*. Este hecho llevó a Fulp a tomar las riendas y cambiar el nombre del sitio por uno más memorable y, así, en mil novecientos noventa y ocho el portal pasó finalmente a llamarse solo Newgrounds. Ese mismo año, Fulp comenzaría a experimentar con Macromedia Flash, creando *Teletubby Fun Land* (1998). A la vez, mil novecientos noventa y nueve fue un año importante, debido a diversos motivos: primero, el sitio recibió más tráfico gracias al cambio de nombre y a la fusión de los dos sitios anteriores y las dos versiones de sus juegos en uno solo; segundo, el sitio recibió críticas y rechazo en comentarios y reseñas aparecidos en diferentes revistas y tercero, la creación de El Portal, una sección de la página en donde Fulp

subía sus trabajos pequeños, pero que pronto comenzaría a recibir proyectos de otros usuarios que le pedían a Fulp por correo electrónico que los compartiera por ellos, para así crear una “pequeña y entretenida galería”.

Al llegar el año dos mil, Newgrounds estaba creciendo de manera acelerada y ya contaba con un tráfico de usuarios considerable. Fulp veía cómo se inundaba su correo electrónico con cientos de peticiones de usuarios queriendo que sus creaciones fueran publicadas, mientras intentaba mantener sus estudios y mejorar el sitio web junto a sus amigos, añadiendo características, tales como una barra de búsqueda, un tablón de anuncios, un sistema de chat donde los usuarios pudieran discutir, mejoras en el diseño del sitio con añadidos de arte original para decorarlo y, lo más importante, la creación de un sistema que permitiera a los usuarios subir sus contenidos de manera independiente y directamente desde sus propios equipos, sin la necesidad de contactarse con Fulp o con nadie. Fulp terminó dejando de lado sus estudios universitarios para dedicarse a tiempo completo a trabajar en el sitio y, al final, Newgrounds se convirtió en una de las comunidades del internet más activas en ese momento y solo contaba con cuatro empleados trabajando para mantenerla (Fulp, s. f.). Una vez programado e implementado, el sistema independiente de subida de contenido para los usuarios convirtió a Newgrounds en lo que es YouTube hoy en día, pero en los inicios del internet. Esto último resultó primordial para que el sitio atrajera a miles de artistas novatos y experimentados y también a aficionados, eventualmente forjándose un estatus sobresaliente en comparación a otros sitios similares y fuera el lugar preferido por la gran mayoría, cuando se trata de compartir, discutir y crear contenido web.

Ahora bien, al considerar algunos otros sitios dedicados a la distribución de contenido web multimedia se aprecian las diferencias que tenían respecto a Newgrounds, a la vez que los hacía menos preferibles para los usuarios que buscaban específicamente animaciones o videojuegos. Ciertamente, en la primera mitad de esa década, Newgrounds nunca tuvo demasiada competencia, pero aun así existían algunos que se pueden nombrar:

- **Albino Black Sheep:** según la historia escrita en la propia página, el sitio nació como un lugar donde el autor pudiera publicar su música y las letras de estas mismas y, con el tiempo, la finalidad del sitio fue cambiando y terminó siendo una página con la intención de permitir ampliar el alcance de ciertos contenidos multimedia de usuarios alternos y originales. La historia solo llega hasta el año dos mil uno y no hace referencia

acerca de algún sistema de subida independiente de contenido o sistema de puntuación o comentarios de los contenidos subidos. Además, revisando la página hoy, parece ser sólo una galería de contenido multimedia mayormente animado antiguo, música y videojuegos. No se sabe a ciencia cierta pero es probable que nunca haya existido una manera accesible integrada a la página que permitiera subir contenidos por uno mismo.

- **eBaum 's World:** una página que se dedica a juntar y compartir todo tipo de contenido de entretenimiento y a veces informativo, pero, principalmente, humorístico. En el gran espectro del internet, existen muchas páginas que solo se dedican a tomar contenidos variados de otros muchos lugares, con el objetivo de crear un espacio único dedicado a atraer usuarios, este es uno de esos sitios. No hay nada de historia en el propio sitio y parece ser que el contenido mayoritariamente está relacionado con *trendings*, noticias, humor y algo de controversia de todo tipo, nunca relacionado específicamente al mundo de la animación o videojuegos.
- **Kongregate, Miniclip, Friv, entre otras:** estas son páginas que emergieron desde los primeros días de la existencia de Flash en la web y se dedican a otorgar juegos en línea gratuitos de todo tipo. Son las páginas que muchos de los jóvenes que crecen usando las redes visitan para pasar horas y horas de entretenimiento rápido y accesible. La mayoría de los videojuegos encontrados en una de estas páginas se encuentra también en todas las demás, es decir, estas páginas sólo recolectan juegos y los mantienen publicados para crear una especie de colección pública, pero no suelen tener contenido original exclusivo.
- **Foros de discusión - Something Awful, Off Topic:** los foros de discusión son páginas web donde las personas pueden publicar un texto para abrir una discusión acerca de un tópico o una pregunta para comenzar una conversación o debate. En internet existen muchísimos foros de discusión, la mayoría admite discutir acerca de cualquier tema y otros se centran más en comunidades específicas, como podría ser un foro dedicado a personas amantes de los vehículos o de películas y series o de videojuegos, entre otros temas. Como dato curioso, el famoso meme animación flash *Peanut Butter Jelly Time* fue creado por Ryan Gancenia Etrata y Kevin Flynn, y fue publicado por ellos en el foro OffTopic a inicios del dos mil dos; más tarde sería re-subido por otro usuario a Newgrounds y ahí ganaría popularidad masiva.

- **You'reTheManNowDog (YTMND):** esta es una página creada en los dos mil que se dedica a difundir contenido humorístico, mayoritariamente absurdo. En la página se encuentran muchos enlaces web con una vista previa del contenido; al interactuar con alguno de estos enlaces, se abrirá otra pestaña de navegador que contiene este contenido, es decir, es una web que colecciona muchas páginas de memes y de comedia. Este sitio funciona gracias al aporte de los usuarios, por lo que cuenta con un sistema de subida de archivos independiente.

Como se puede apreciar, a lo largo de la historia del internet han existido muchas páginas de todo tipo que dan cabida a contenido creado por usuarios, pero ninguno de los ejemplos anteriores presenta la cualidad única de Newgrounds de ser un sitio total y exclusivamente dedicado a compartir arte, principalmente animación y videojuegos, pero también ilustraciones y música, todo siempre creado por los usuarios, con la absoluta libertad de exponer cualquier tema. Es más, en la propia sección de comunidad y discusiones que tiene Newgrounds, muchos usuarios han preguntado si existen otros sitios u opciones alternativas similares, y todos terminan concluyendo que si se trata de sitios dedicados a contenido Flash y arte, la mejor opción es Newgrounds. En el caso de que la pregunta haya sido formulada a finales de la década de los dos mil, la respuesta suele ser una red social como Facebook o la plataforma de videos YouTube, pero, claramente, en gran parte de la década fue Newgrounds la página preferida por la mayoría, no solo por que el origen y el objetivo central del sitio viene absolutamente ligado al amor y las ganas de compartir y discutir acerca de contenido multimedia animado e ilustrado, sino también porque fue la primera en otorgar a todos los usuarios un camino hacia un gran medio de manera accesible, en la que cualquiera podía participar y en donde no existían límites más allá de los establecidos por las capacidades técnicas de las computadoras de la época. Si el contenido era decente y aportaba al sitio en creatividad y originalidad, resultaba muy probable que tuviera alcance, muchas visitas y comentarios, ya que la mayoría de los usuarios realmente eran muy dedicados y apreciaban genuinamente lo que se difundía. Además, como el sitio no estaba condicionado por derechos de autor, ya que nada se monetizaba, los usuarios podían tomar ideas o exponer literalmente contenido de otras obras masivas como Mario Bros y Sonic y, al ya contar con una base de fanáticos trascendente, estas obras tributo triunfaban en Newgrounds, siempre y cuando el uso de estos personajes icónicos o temas relevantes vinieran acompañados de algún toque creativo

y único, ya que si bien los usuarios valoraban los contenidos, también eran muy críticos con la poca originalidad o el plagio.

Pasaban los años y Newgrounds seguía creciendo y, junto con la plataforma, crecían también los usuarios que, en su mayoría, eran jóvenes, por lo que el cariño que se había formado y la comunidad que se había establecido se volvía cada vez más fuerte, pero, a la vez, muchos comenzaban a entrar en la adultez y con ello vienen las responsabilidades y la vida independiente. Esto último tuvo gran significado para la siguiente etapa que vivió Newgrounds. En algún momento iba a aparecer otro sitio web que no solo pudiera llegar a la altura de Newgrounds, sino que también incluso sobrepasar a la plataforma en audiencia alcanzable, por el simple hecho de que Newgrounds siempre se mantuvo como un sitio independiente y la competencia eran las cientos de corporaciones millonarias intentando atraer dinero y usuarios en masa. Así pues, llega el año dos mil cinco y la creación de YouTube. Poco después ocurre un hecho considerado historia de la web que es la subida del primer video al sitio llamado *Me at the zoo* y a partir de ahí el sitio comenzó a ganar más popularidad y notoriedad entre los usuarios de internet, debido a que el contenido que se subía era generado por los propios usuarios y estos consistían principalmente en vídeos caseros hechos con cámaras propias. Este exponencial crecimiento se hizo aún mayor tras la compra de YouTube por parte de Google en el año dos mil seis y en el año siguiente con el lanzamiento de su programa de *partners* el cual le permitía a los usuarios ganar dinero mediante la subida de vídeos a la página. Este incentivo hizo que varios creadores de contenido de Newgrounds comenzarán a subir sus trabajos en YouTube, con la esperanza de generar ganancias gracias a estos, lo cual no podían hacer en Newgrounds, provocando que esta empezara a perder popularidad.

A la fecha en la cual se escribe este documento, los sitios web dedicados a compartir contenido siguen manteniendo un tráfico de usuarios aunque menor a Newgrounds, ya que, según datos extraídos del sitio SimilarWeb, en el mes de Abril de dos mil veinticuatro, Albino Black Sheep y You'reTheManNowDog recibieron menos de cien mil visitantes y eBaum's World recibió menos de seis millones de visitantes, lo cual no se acerca a las cifras actuales de Newgrounds que llega a superar los quince millones de usuarios. Lo anterior deja en evidencia que a pesar de que los sitios web donde se comparte animación y contenido relacionado continúan atrayendo al público sus números siguen siendo menores en comparación a las cifras que tiene Newgrounds hasta el día de hoy.

Por otro lado, los portales que alojan videojuegos online gratuitos continúan existiendo con algunos cambios para poder satisfacer al público actual que los visite para luchar contra el aburrimiento.

En definitiva, actualmente los dos más grandes sitios para los artistas independientes y comunidades amantes a la animación son Newgrounds y YouTube: Por un lado, Newgrounds sigue teniendo muchos fanáticos, aunque no se compara con su popularidad del pasado, mientras que YouTube se ha vuelto uno de los titanes del internet moderno.

2. Flash

También es necesario hablar del programa que fue la piedra angular de esta época: Flash. Esto, debido a que la mayoría, por no decir todos, los trabajos que se subían en los distintos portales eran creados utilizando dicho programa, haciendo también que este mismo fuera ganando relevancia entre los usuarios de la página, además de que se ayudaban los unos a los otros para aprender acerca del funcionamiento del software.

Según Fiadotau (2020), originalmente fue conocido como Smartsketch, una herramienta de dibujo de vectores creada en la década de los noventa por FutureWave. Tras constatar el potencial del crecimiento del internet, se lanzaría FutureSplash en mil novecientos noventa y seis, como un programa de animación que permitía subir sus trabajos a los creadores de contenido en la web con menor dificultad. Ese mismo año, FutureWave sería comprada por la compañía Macromedia, creadora de Dreamweaver, programa de edición de sitios web y, entonces, el programa cambiaría su nombre a Flash.

Macromedia Flash evolucionaría de ser un software de animación a ser una aplicación que permitiera la creación de contenido interactivo, con la posibilidad de crear secuencias de comandos y además, con su propio lenguaje de programación, llamado ActionScript. El reproductor Flash Player estaba instalado en un noventa y ocho por ciento de los navegadores para el dos mil dos y gracias a esto, era popular a la hora de crear herramientas educativas, aplicaciones, páginas interactivas, animaciones y videojuegos. Se había vuelto popular en especial en estas dos últimas áreas, ya que el programa contaba con herramientas que les facilitaban su trabajo a los animadores y programadores. Tal es el caso de la utilización de símbolos, elementos gráficos que podían ser reutilizados dentro de una animación y que podían

ser modificados para generar escenarios o, también, la interpolación automática que reducía el tiempo que se podría demorar un animador en terminar una animación.

El uso extendido de Flash a la hora de crear videojuegos y animaciones provocó la creación de sitios dedicados a compartir estos trabajos, como fue antes mencionado. Y a pesar de ser uno de los programas más utilizados en estas comunidades, el software era regularmente pirateado, ya que el precio del programa podía llegar a superar los trescientos dólares.

El programa ya había generado un impacto dentro del mundo de los videojuegos y la animación cuando se dio a conocer la compra de Macromedia por parte de Adobe en el año dos mil cinco, por lo que Adobe usó sus recursos para seguir mejorando las capacidades del formato Flash y expandirlo aún más en la web (Fiadotou, 2020).

Ahora se verá cuáles eran las cualidades claves que hicieron del formato Flash la opción más recomendada, funcional y accesible en esta época, por sobre otros tipos de formato de archivos. Ya se ha explicado en la introducción de este mismo ensayo que el internet en los dos mil era muy limitado en cuanto a velocidades de descarga o transmisión se refiere y, por lo tanto, el formato Flash fue el componente clave que permitió la implementación y reproducción de contenido multimedia en esos años, por el poco tamaño de estos archivos y, a la vez, la gran cantidad de contenido que podía almacenarse en un archivo a pesar de su limitado peso. Si bien, usualmente se puede leer en internet que la gran mayoría de usuarios se refiere a estos archivos o contenidos como “Archivos Flash”, “Animación Flash” o “Videojuegos Flash”, para categorizar de manera sencilla y distinguible a qué tipo de contenido multimedia se están refiriendo; a nivel técnico, un contenido Flash es un archivo de formato SWF (Short Web File), este formato es la clave para comprender el auge del contenido multimedia Flash de internet, en gran parte de la década de los dos mil. Un archivo SWF es una extensión de archivo de animación creado con Adobe Flash o, mejor dicho, que es creado al usar el software Adobe Flash o sus versiones anteriores. Este tipo de archivos puede contener diferentes tipos de elementos, tales como un texto, una imagen vectorial, una imagen rasterizada, un “actionscript”, objetos como círculos, líneas, cuadrados y rectángulos, para crear una animación u otro archivo multimedia reproducible. El archivo SWF dispone estos elementos multimedia en fotogramas y así genera una secuencia de imágenes que de manera completa pueden ser una animación o, si contiene elementos de programación, también puede ser un videojuego o elemento interactivo para una página web, por dar un ejemplo.

Actualmente, el formato SWF también se ha denominado como Shockwave Format, en referencia al complemento de navegadores que permitía la reproducción de este tipo de archivos. Un archivo SWF, siendo un videojuego, una animación o un elemento interactivo podía ser incorporado en una página web y ser reproducido luego por cualquier usuario de manera independiente desde sus propias computadoras. Con el continuo desarrollo del formato, este tipo de archivos fue mejorando y lo que en un principio era un formato para contener secuencias de imágenes simples para crear una animación, pasó a implementar programación para crear contenidos altamente interactivos e incluso la incorporación de sonidos nativamente desde el software. Estas cualidades le otorgaban a los creadores y desarrolladores cada vez más opciones y comodidades a la hora de crear aplicaciones interactivas o contenidos multimedia.

Ahora bien, al hacer referencia a lo más importante respecto a todo este tema de Flash y el formato SWF, resulta claro que las cualidades únicas de este formato fueron esenciales para la masificación de contenidos digitales y el desarrollo de los contenidos multimedia en los dos mil, pero, porque Adobe Flash o anteriormente Macromedia Flash era la herramienta preferida e indispensable a la hora de la creación de contenido, cabe preguntarse qué es lo que la hace especial o cuáles son las ventajas por sobre usar cualquier otro software de animación o programación de la época. La respuesta es mucho más simple de lo que puede esperarse, resulta que el formato de archivos SWF es único de los programas Adobe Flash y sus versiones. Mientras se desarrollaba la investigación para escribir este ensayo acerca de Flash y los programas para el desarrollo de proyectos multimedia, se tenía la concepción errónea de que el formato SWF era de conocimiento público y que cualquier desarrollador de software podría integrar la opción de exportación con ese formato si así era deseado, pero resulta que el formato SWF es exclusivo de los programas Flash oficiales, por lo que realmente nunca hubo competencia a la hora de herramientas para crear contenido Flash, ya que si este formato era esencial para el funcionamiento y creación de contenidos digitales en esta época y solo los software de Adobe o Macromedia podían crear este tipo de archivos, queda claro entonces por qué eran estos programas Flash los más utilizados y preferidos a la hora de crear alguna animación o videojuego por cualquier usuario de internet de los dos mil. Al final, cualquier persona era libre de crear una animación en otro formato de video, como MP4, pero, lo más probable es que ese usuario tardaría días enteros solo para subir ese archivo en internet, para luego ser ignorado por la mayoría de navegantes de la web, al no ser capaces de reproducir este

contenido. Al final, no era culpa de nadie que el internet en ese entonces fuera lento, así eran sencillamente las limitaciones técnicas y tecnológicas de la época.

En el año dos mil diecisiete Adobe anunció públicamente que el programa dejaría de recibir actualizaciones y que para finales de dos mil veinte el programa ya no recibiría soporte, esto debido a los constantes avances tecnológicos que dejaron obsoleto al programa. Una de las principales razones para que ocurriera este cierre se debió a la vulnerabilidad del programa, ya que, según dos informes oficiales de Adobe del año dos mil ocho, bastaba con que un usuario recibiera un archivo por parte de otro, como un archivo SWF o un archivo FLA y que al abrirlo este viniera infectado con código malicioso, lo cual podría potencialmente dañar la computadora. A diferencia de lo que ocurre hoy, el programa no podía actualizarse automáticamente para mejorar la protección al usuario, sino que debía de instalarse la versión más reciente en el sitio web de Adobe. Otro motivo se debió a la influencia de la empresa Apple, la cual deseaba alejarse del programa y no implementarlo en sus dispositivos debido a diversos factores que el ya difunto Steve Jobs resaltó en una carta. Entre estos estaban el tema de la batería de los dispositivos móviles, la cual llegaba a drenarse a gran velocidad debido al uso del programa, como ya se mencionó aquí anteriormente los problemas de seguridad del programa, su poca compatibilidad y soporte para dispositivos móviles y el hecho de que Adobe era el completo propietario de Flash para ese momento, haciendo que Apple prefiriera buscar otras alternativas que cumplieran la misma función.

En la actualidad, el programa se considera totalmente obsoleto, ya que hay mejores alternativas y Flash Player ya no viene instalado en los ordenadores y, en caso de estarlo, se abre una pestaña en la que sugiere desinstalarlo. Debido a eso, surgieron otros programas como Newgrounds Flash Player, Ruffle y Flashpoint que permiten la reproducción de archivos Flash con la intención de preservar las animaciones y los juegos, evitando que décadas de trabajos caigan en el olvido.

A día de hoy, los usuarios de internet que desean realizar sus animaciones independientes poseen diversas opciones para poder llevar a cabo aquel proyecto que desean, tales como, por ejemplo, ToonBoom, Krita, Open Toonz, TVPaint, Synfig Studio, Adobe Animate entre otras, siendo esta última el “reemplazo”, por decirlo de alguna manera, del ya difunto Flash.

3. Libertad de Expresión

En este punto se hablará de una de las características esenciales que han definido siempre el contenido de internet en su historia, pero, especialmente, en esta época y esta tiene que ver con la libertad de expresión y creatividad que otorgaban las redes a los creadores de contenido. Con libertad de expresión se hace referencia a la facultad que tenían los usuarios de crear contenido multimedia que no estuviera limitado en su mensaje o contenido, es decir, que como creadores tenían total libertad para mostrar y reflejar cualquier tema en sus obras, sin censura y sin importar lo controvertido o polémico que podría ser considerado. Las estrictas reglas y prohibiciones de la televisión no existían en internet, por lo que las obras que fueron creadas para ser distribuidas en la web no tenían la obligación de ceñirse a ningún tipo de norma; toda persona era libre de representar un tema real o ficticio, de mostrar violencia, desde la más mínima hasta los extremos, contenido sexual y representar cualquier contenido que podría ser mal visto fuera del horario adulto de los canales de televisión, como, por ejemplo, hacer apología al tabaco o al alcohol. También se considera como parte de libertad de expresión la capacidad que tenían los usuarios de utilizar la imagen de algún personaje o marca real que podría estar ligada a derechos de autor, pero, que al estar contenida en un sitio como Newgrounds u otro portal web, en los cuales no había posibilidad de monetización de estos contenidos, se permitían y se mantenían en línea, sin el riesgo de que la empresa o el sujeto dueño de este personaje o marca denunciara su uso sin permiso. Eso sí, las páginas web que llegaron a archivar contenido creado por usuarios que usaran personajes ajenos, siempre dejaban una nota en la que mencionaban que si alguna empresa o persona estaba disconforme con que alguien usara a sus personajes o marcas registradas, no habría problema en quitar el contenido y solo había que contactarse por correo con el sitio web y se daría de baja. Evidentemente, los sitios web publicaban estos anuncios para evitar cualquier tipo de problemas legales, pero, al final, en la mayoría de los casos, las obras que usaban personajes o marcas famosas no desaparecían nunca, ya que se hacían demasiado populares, hasta tal punto que podría considerarse beneficioso para los creadores originales, ya que, de cierta forma, se le hacía publicidad gratuita a estos personajes y marcas.

En esta época, la primera década del dos mil, la libertad creativa se hacía muy evidente, principalmente porque el internet aún era en gran parte terreno de nadie y poco a poco las industrias y empresas de todo el mundo se estaban estableciendo en él, así que era asunto de tiempo para que se comenzaran a establecer normas específicas para el internet en cuestión de

derechos de autor y cuidados del uso de marcas. A día de hoy, el internet sigue siendo un medio bastante permisivo en general, pero, es verdad que en la primera década de los dos mil era mucho más notorio, ya que las consecuencias por tocar temas delicados o usar contenido que no es de autoría propia, eran mucho menores en comparación a lo que ocurre hoy, cuando hay muchos más usuarios visitando internet y es más común recibir críticas acerca de cómo uno se expresa en las redes, y, dependiendo de la situación, también uno es más propenso a terminar con su cuenta suspendida o eliminada por mala conducta en la web o incitar el odio con mensajes dañinos hacia otros.

Si bien, resulta complicado asegurar a ciencia cierta quién fue la primera persona o agrupación que intentó usar el internet como principal medio de distribución para contenidos multimedia, se sabe que, al menos a nivel “profesional”, hubo alguien perteneciente a la industria de la televisión que fue el primero en querer aprovechar las novedades de la web. Tal sujeto fue John Kricfalusi, creador de la mítica serie de animación *Ren y Stimpy*, que fue transmitida en el canal de televisión Nickelodeon (en ese entonces llamado Nicktoons). John Kricfalusi siempre ha sido una persona controvertida, en gran parte con razón, ya que durante su carrera ha tenido la tendencia de actuar de maneras muy cuestionables e incluso se ha visto envuelto en recientes problemas legales por tener supuestas relaciones y actitudes incorrectas con menores de edad (Contreras, 2018). De todas formas, esta investigación no se enfoca en discutir sobre el aura conflictiva que rodea a Kricfalusi, solo se pretende usarlo como ejemplo para demostrar la situación de un creador que persigue el internet en busca de verdadera libertad creativa. Kricfalusi tuvo muchos conflictos mientras trabajaba en Nickelodeon, puesto que él siempre ha tenido una visión muy particular acerca del mensaje que deja en sus obras y una visión creativa que constantemente causaba desacuerdos. Kricfalusi aseguraba que no importaba si el contenido que creaba representaba situaciones bizarras o infantiles, ya que si daba risa, debía mostrarse en la obra, porque según él, al fin y al cabo, esas son las clases de situaciones que a todos nos hacen reír (Baldwin et al., 2006). Si bien es posible estar de acuerdo con esta forma de ver el proceso creativo, el problema era que él llevaba su ideología tan al extremo que en la mayoría de las ocasiones sus ideas terminaban oponiéndose a las restricciones que tenían prácticamente todos los canales de televisión de la época y, por supuesto, también el canal en el que trabajaba. La necesidad de Kricfalusi por tener total control creativo sobre su propia serie y su insistencia en querer introducir ideas y conceptos demasiado atrevidos e inadecuados para una serie infantil llevaron a Nickelodeon a tomar la decisión de quitar a Kricfalusi del trabajo en la serie, mientras ellos mantenían los derechos de los

personajes y continuaban produciendo más episodios. Todo esto llevó a Kricfalusi a encontrar su salvación en el internet y, según sus propias palabras, él veía la web como “el futuro de todo” (Baldwin et al., 2006, p. 2), así que se dispuso a crear su nueva serie de animación, la cual sería distribuida única y exclusivamente en las redes, donde al fin hallaría el control total sobre su creación y podría mostrar todo tipo de situaciones cómicas a su antojo. De tal manera que, en el año mil novecientos noventa y siete, se estrenaría *The Goddamn George Liquor Program*, un programa repleto de conceptos, imágenes, personajes y vocabulario no aptos para ser mostrados en televisión, en un intento de crear una obra que representara verdaderas situaciones cómicas y cotidianas de la época, a la vez que encapsulaba su dicho de que “lo que uno ve día a día en la calle y te hace reír, no estaba permitido mostrarse en una caricatura, bueno, ahora podrás verlo” (Baldwin et al., 2006, p. 2). Queda claro que Kricfalusi estaba dispuesto a lo que fuera con tal de tener el control total sobre sus obras y ya cada uno es libre de juzgar la calidad y el mensaje que dejaban sus animaciones, que se caracterizaban por exceso de vulgaridades, sexualización, sexismo y depravaciones, pero, lo que no se puede negar es que, de alguna manera, Kricfalusi fue un visionario y descubrió tempranamente los beneficios que traía consigo el internet e intentó aprovecharse de eso.

Ahora, volviendo al tema general y hablando sobre ejemplos de libertad de expresión y cómo los usuarios comunes y corrientes aprovechaban su creatividad para producir contenido muy diverso, se distinguirán en tres niveles distintos la clase de contenidos que podían llegar a verse en sitios web como Newgrounds, según la forma en que abordaban esta libertad. Estos tres niveles están ordenados según intención artística, en donde el primero de ellos contiene obras que representan en su mayoría algo positivo y mientras se avanza se ven otros contenidos que causaban polémica o podían incluso llegar a hacer que uno se cuestionara si estaba bien que todos tuvieran tanta libertad creativa y sin restricción en el internet. En definitiva, gran parte de las obras originales que creaban los usuarios, que en su mayoría eran adolescentes y jóvenes, tenían la intención de hacer reír al espectador, generar emoción, impactarlo o asustarlo, generalmente sin malas intenciones y queriendo realmente crear algo llamativo y entretenido. No obstante, por supuesto, también había otros usuarios que intentaban expresar mensajes de críticas sociales por medio de ideas y contenidos muy crudos y, lamentablemente, también había otros que llevaban esta libertad a un extremo y creaban obras con la mera intención de alimentar el morbo o hacer daño y burlarse de tragedias ajenas. De esta manera, se decidió, para este ensayo, categorizar en tres niveles a estas obras.

3.1 Nivel Uno

En este primer nivel, se incluyen animaciones y videojuegos que hacían parodias de personajes reconocibles en la cultura popular de la época, ya sea de videojuegos, películas, cómics, revistas, entre otros medios. Aquí se encuentran creaciones en las que la libertad de expresión le permitía a los creadores inventar historias de todo tipo, haciendo uso de personajes populares. Evidentemente, estas historias eran no oficiales, debido a que podían llegar a ser muy absurdas, ser visualmente grotescas y tener un lenguaje no apropiado o desacorde con los personajes pertenecientes a la franquicia que se está parodiando. También, a veces los usuarios creaban contenidos donde mostraban personajes de dos obras diferentes en un mismo universo, esto se conoce como *cross-over*. En Newgrounds existen un sinnúmero de obras que entran en este nivel, entre algunas de las creaciones más populares de esta categoría se encuentra a *Sonic Shorts* (thewax70 et al., 2008), una recopilación de animaciones hechas por varios artistas con el principal objetivo de hacer reír al espectador, con fragmentos en los que personajes hacen uso de lenguaje ofensivo, momentos en los que personajes pueden sangrar o insinuaciones sexuales en algunos de sus episodios. También se encuentra *Super Mario Bros Z* (Alvin-Earthworm, 2016), una fan serie que utiliza tanto personajes del universo de *Mario Bros* como *Sonic* para poder contar una épica historia con combates visualmente fantásticos, tomando inspiración de ambas sagas originales y otras series como *Dragon Ball Z* (1989) y, como último ejemplo, se encuentra *Metal Gear Awesome* (Egoraptor, 2006), parodia del juego *Metal Gear Solid*, la cual es una animación que reimagina los sucesos del videojuego de manera absurda, con diálogos sin sentido, “humor de inodoro”, sexualización de los personajes femeninos e incluso la aparición de Jesús para curarle la oreja al personaje.

El nivel uno se entiende entonces como las obras que nacieron con la intención de hacer tributo o querer contar historias no canónicas de los personajes y universos que eran populares y amados por las generaciones jóvenes de la década de los dos mil.

3.2 Nivel Dos

Este segundo nivel del contenido online consta de la utilización y representación de diversos conceptos o momentos que han causado un revuelo en la sociedad, las noticias o figuras controvertidas de ese tiempo, ya sea para poder hacer humor negro con estos temas o hacer una crítica por parte del creador, tratándose principalmente de videojuegos los que han

causado más enojo por parte del público externo. Algunas de las creaciones que es posible encontrar en este nivel son *Kindergarten Killer* (Short, 2002), videojuego en el cual el protagonista lleva a cabo un tiroteo en una escuela, pero los niños también poseen armas, por lo que habrá que matarlos a todos antes de que la barra de vida llegue a 0; *Operation: Pedopriest* (molleindustria, 2007), un videojuego en el cual el jugador debe ayudar a encubrir a unos sacerdotes frente a la prensa o los testigos para que ellos puedan aprovecharse y abusar de los niños y así no ensuciar la imagen de la iglesia; o *kill saddam hussein!!!* (chrillec, 2000), animación en la que un demonio persigue al dictador iraquí Saddam Hussein para asesinarlo, persiguiéndolo con un tanque, hasta que el demonio termina con la vida del dictador con un disparo a la cabeza, mientras suena una parodia a la canción Tubthumping de la banda Chumbawamba y, como último ejemplo, *Pico's School* (2006), un videojuego online creado por el mismo Tom Fulp (creador de Newgrounds) en el cual el jugador toma el papel de Pico, un niño que intenta sobrevivir a un tiroteo escolar causado por otros de sus compañeros, los cuales además poseen superpoderes, siendo un juego que, a pesar de su estilo de arte sencillo, posee una gran cantidad de violencia y sangre.

Es necesario destacar que, a pesar de que las obras de este nivel puedan ser consideradas a simple vista por algunos como ofensivas y de mal gusto, en realidad todas ellas intentan dejar un mensaje para hacer que otros conozcan y sean más conscientes de situaciones oscuras que ocurren en la realidad en la que se vive en sociedad. También hay que decir que muchas de estas creaciones estaban basadas en situaciones vividas por los mismos creadores, que, siendo jóvenes e inmaduros, intentaban representar estas experiencias de vida a su modo.

3.3 Nivel Tres

Este es el nivel en donde el uso de la libertad de expresión trajo consigo la creación de obras que fueron concebidas con el único fin de transgredir y burlarse de tragedias ajenas. En un inicio, este nivel podría parecer bastante similar al segundo, ya que comparten el hecho de hablar acerca de temas polémicos, personas reales y situaciones trágicas, dentro de las obras que compartían sus creadores. Sin embargo, la gran diferencia entre ambos niveles es que mientras en el anterior los trabajos podían llegar a tomarse con algo de humor por lo exagerado del contenido o porque claramente había un mensaje significativo por fuera de lo que se veía en lo superficial, en este nivel las creaciones trataban de mostrar, por ejemplo, a culpables de crímenes horribles con una luz positiva o incluso llegando a admirarlos y glorificarlos. Una de

las creaciones más destacadas de esta sección es *V-tech Rampage* (2007), videojuego creado por PigPen que recrea el tiroteo ocurrido en el Instituto Politécnico y Universidad Estatal de Virginia, en el que el jugador toma control del tirador con el objetivo de matar a todos los estudiantes, mientras de fondo suena una canción en la que se idolatra al tirador, Seung-Hui Cho. Y de la mano del mismo creador llegó *The slaying of Sandy Hook* (2012), un juego el cual sitúa al jugador otra vez como el protagonista de un tiroteo, Adam Lanza, y, a lo largo del juego, se tiene que vivir los sucesos de la masacre de la escuela primaria de Sandy Hook, comenzando por el asesinato de la madre de Adam a manos del jugador, hasta llegar a la escuela y dispararle a los profesores e infantes, los cuales intentarán escapar. Mientras que es impactante en sí que estos juegos estén basados en tiroteos reales, lo que los hace más perturbadores es el hecho de que el juego te obliga a ir por el camino y tomar las mismas decisiones que tomó el criminal real; aquí no hay caminos alternos o decisiones que lleven a finales distintos, como ocurría en algunos juegos del nivel dos, en donde el jugador tenía la libertad de tomar el camino bueno o un camino más malvado.

Otros ejemplos que se encuentran tratan de videojuegos o animaciones acerca de torturar, golpear hasta desfigurar el rostro y matar a personas que han causado revuelo por sus opiniones y actitudes en los medios. Y, a pesar de que gran parte de las comunidades donde estas personas han causado revuelo han estado en desacuerdo con las propuestas o visiones que fomentan, nada justifica darse el tiempo de crear una obra con la única intención de humillar y desear la muerte de una persona, solo por estar en desacuerdo con esta. En este nivel se encuentran sin duda las peores creaciones nacidas de la conciencia humana y de sujetos que hacen mal uso de herramientas valiosas para el arte y la comunidad.

4. Nuevos creadores y la crítica

Debido a la libertad que tenían los usuarios en la web, sumado a factores anteriormente mencionados, como la accesibilidad que comenzó a tener el internet, el creciente aumento y alcance hacia software de fácil uso como Adobe Flash y la popularidad que iban generando las obras creadas por estos usuarios, se fue generando un aumento de gente interesada en el mundo de la animación, arte y videojuegos, que comenzaban así no solo a querer consumir, sino que también a crear obras, generando así un ciclo en el que usuarios se inspiraban los unos a los otros para seguir creando. Muchos de estos artistas siguieron creciendo y aprendiendo en esta época, lo que los llevaría a ganar experiencia, desarrollarse y mejorar como creadores y debido

a que ganaban reconocimiento en estas comunidades, en el futuro les llegarían nuevas y grandes oportunidades en el mundo profesional de la animación, de los videojuegos y otras industrias relacionadas al arte y entretenimiento.

Sin embargo, no todo era positividad y sentimiento constructivo, ya que, según el documento *Flashimation: The Context and Culture of Web Animation* (Baldwin et al., 2006), a inicios de la década existieron usuarios que expresaban cierto rechazo y que aclamaban pertenecer a la industria de la animación profesional, quienes criticaban los trabajos hechos por animadores amateurs que se encontraban en los portales web populares, como Newgrounds, ya que consideraban que sus obras eran trabajos de mala calidad, quejándose de que recibían más visitas que su contenido “bien hecho”. También criticaban el uso del programa Flash, debido a que, según ellos, permitía a gente sin talento hacer animaciones, sin la necesidad de tener habilidades artísticas, recibiendo halagos y haciéndose populares sin haberse esforzado. A día de hoy, el foro de conversaciones del que se sacaron los comentarios para el documento está caído, por lo que no se encuentra disponible la principal fuente de información de donde se hicieron estas críticas, pero, al reflexionar acerca de esta disputa, no parece difícil de creer que, de alguna forma, algunos sujetos rechazan estas nuevas tendencias digitales en internet, a fin de cuentas en esa época el principal medio de distribución para el entretenimiento animado era la televisión, por lo que resulta creíble ver que algunos estudios y animadores de la industria se sintieran amenazados, creyendo que el internet podría destronar a la televisión como principal lugar para consumir contenido multimedia. Si bien hoy la televisión no es el foco de atención de las generaciones más jóvenes y es verdad que ha perdido mucho público a causa de que en internet se pueden encontrar mejores, más flexibles y variadas opciones para disfrutar de contenido de entretenimiento, ambos medios pueden coexistir y no hay razones para querer que uno desaparezca.

5. Creadores destacables

En este punto final del ensayo se revisa y se da a conocer a tres artistas que han destacado e influenciado como animadores en el internet y fuera de este, con el fin de conocer sus puntos de vista acerca de la plataforma Newgrounds, si es que han hablado acerca del tema, pero principalmente para mostrar los aportes que cada uno tuvo dentro del fenómeno de la animación en internet de los dos mil y de qué manera han sobresalido en comparación con la mayoría de los artistas amateurs de ese entonces. Para elegir a los artistas, se considera la carrera que

tuvieron, cómo comenzaron y dónde están hoy en día; el recibimiento y reconocimiento que el público y otros artistas les han dado a sus obras y, principalmente, apreciar dónde se refleja su influencia en la animación web o la creación de contenido. En base a esas condiciones, los tres artistas seleccionados son Tom Fulp, David Firth y Darkar.

David Firth: nacido en el Reino Unido en el año mil novecientos ochenta y tres, Firth es un reconocido animador de internet destacado por tratar temáticas oscuras y bizarras en sus obras. Entre las más reconocidas están *Salad Fingers* (Firth, 2004), *Cream* (2016), *Kuso* (2017), entre otras. Comenzó su carrera en el dos mil cuatro, cuando publicó el primer episodio de su webserie animada en Flash llamada *Salad Fingers* en el portal Newgrounds y muy rápidamente ganó popularidad cuando el primer episodio fue destacado en la página frontal del sitio. *Salad Fingers* se convirtió en poco tiempo en una obra destacada y querida por la comunidad de aficionados por la animación de la época e incluso en el año dos mil cinco *The San Francisco Chronicles* (Chonin, 2005), uno de los periódicos más importantes del norte de California, nombró a *Salad Fingers* como uno de los diez mayores fenómenos culturales de ese mismo año. Desde ese entonces, Firth ha continuado su carrera como animador y cineasta y sigue activo, lanzando nuevos episodios de *Salad Fingers* que siguen generando millones de visitas y, según palabras del mismo Firth, él aún tiene mucho contenido planificado para seguir lanzando para su webserie y, además, tiene en desarrollo hasta seis nuevos proyectos nunca antes vistos, siendo uno de ellos un largometraje llamado *The Meadow Man*, el cual, asegura, será su mejor proyecto si alguna vez logra terminarlo (HuHa 2!, 2013). A día de hoy, David Firth distribuye sus obras animadas de manera gratuita, las cuales están disponibles tanto en Newgrounds como en YouTube y, en este último, su canal ya alcanza casi los dos millones de suscriptores y las doscientos sesenta y cinco millones de visitas acumuladas, y hace poco lanzó un nuevo álbum para su proyecto musical *Locus Toybox*. Sin duda, David Firth puede ser catalogado como un verdadero artista contemporáneo, que no solo se ha mantenido como animador, sino que también ha explorado y desarrollado obras en otros ámbitos del arte como la música y el cine, y gracias a las colaboraciones que ha hecho con algunos creadores de YouTube, como, por ejemplo, la entrevista en el canal *HuHa 2!* en donde muestra su lugar de trabajo y un poco de su proceso creativo e inspiraciones, es posible llegar a apreciar que él aún mantiene su integridad artística y pasión por el mundo del entretenimiento y la divulgación de ideas. Es más, a pesar del éxito que ha tenido a lo largo del tiempo, con el cual podría haber dejado de crear y solo dedicarse a hacer dinero, él ha decidido seguir creando y deja claro que su creatividad no tiene límites.

En la sección de comentarios de sus videos de YouTube, se percibe el cariño que los usuarios le tienen a su obra más popular *Salad Fingers*, muchos usuarios mencionan sentirse gratamente sorprendidos al darse cuenta que esa extraña pero llamativa serie que vieron cuando jóvenes en Newgrounds sigue estando viva y activa y atesoran los momentos que la serie les ha dado y no es de extrañar, puesto que *Salad Fingers* fue una serie con la que muchas personas crecieron desde esa época dorada de Newgrounds. También se aprecia a otros usuarios que recientemente han conocido *Salad Fingers* y dicen sentirse extrañamente atraídos por esta, a pesar de su contenido a veces macabro y algo perturbador. *Salad Fingers* es una serie especial que causa curiosidad en la mayoría de las personas que la ven y aun con toda esa comedia bizarra, atmósfera depresiva y contenido algo grotesco, no deja de ser tan creativa y misteriosa causando que sea inevitable querer seguir mirando y conociendo la vida su entrañable protagonista.

Una de las influencias más notorias que pueden ser reconocidas actualmente es la forma en que la temática, género y tono de *Salad Fingers* han motivado a otras obras a tomar direcciones similares. Esta serie de David Firth llamó la atención de la comunidad en un entorno en donde no había nada parecido, en el cual la mayoría de creadores intentaba hacer humor negro y absurdo, acción explosiva y dramas con personajes populares, llegó *Salad Fingers* con una propuesta de horror psicológico, con un protagonista que vive en lo que parece ser el planeta tierra postapocalíptico y con una personalidad extraña y muy alejada de los clichés del personaje “cool” de ese entonces, siendo un ser con una apariencia degradada y una personalidad inocente, pero retorcida. En definitiva, la serie atrajo a otro tipo de público más afín a las temáticas oscuras y abstractas, y con el tiempo al parecer muchos otros creadores se han sentido inspirados y por eso hoy hay tantas series y cortos animados que tratan temas y estéticas de maneras más misteriosas y retorcidas, como, por ejemplo, los canales de YouTube MeatCanyon, Cyriak y uno de los fenómenos recientes más enormes de la animación web, Digital Circus (Glitch Español, 2023), una serie que solo ha lanzado un piloto y un episodio y que ya ha generado una comunidad masiva de fanáticos. Esta serie, si bien no es principalmente del género del horror, tiene aspectos y conceptos afines al terror psicológico y horror análogo, esos son elementos que pueden reflejar la influencia de *Salad Fingers* en la escena contemporánea de la animación de internet o, al menos, eso es lo que se puede llegar a inferir como espectador.

Tom Fulp: el ya mencionado creador de la página web Newgrounds, el cual, como se ha dicho, tenía un deseo por poder compartir tanto sus ideas como las de otros, por esa razón Newgrounds tenía poca censura y mucha libertad para sus creadores, además de contar con el sistema de puntuación por los usuarios. Debido a estas razones, Tom Fulp no borraba ningún proyecto de sus usuarios del portal web, a menos que no logaran el puntaje mínimo para mantenerse en la página, sin importar que lo que compartieran llegara a recibir reclamos de externos por sentirse ofendidos o incluso la misma prensa; esto debido a, en palabras del mismo Fulp, el ya mencionado deseo de que otros pudieran compartir su contenido además del espíritu rebelde que tenía desde niño como se dice en el mini documental *Tom Fulp: The Man Behind Newgrounds and The Rise of Flash* (BluShades, 2017).

Fulp no solo trabajaba en moderar y mantener la página funcionando de buena manera, sino que también este mismo empezó a realizar sus propios proyectos dentro del portal web para el disfrute de los diversos usuarios que frecuentaban el sitio. Una de las obras más conocidas realizadas por Fulp fue el anteriormente mencionado *Pico's School*, siendo este creado con una versión limitada de Flash, Fulp mismo menciona: “Hice este juego en 1999. Pico se creó en Flash 3, antes de la introducción de variables (o casi cualquier código, en realidad)”¹ (Fulp, 2006). Debido al increíble resultado que tuvo, a pesar de las limitaciones de la versión que utilizó y el buen recibimiento por parte de los usuarios de Newgrounds, logró no sólo verse impulsado a realizar más videojuegos para la página, sino que también nació uno de los personajes más importantes y reconocibles del sitio web, además de la creación del *Pico Day*, un día especial en el portal en el cual se celebra tanto al personaje mencionado como a los demás reconocibles de la página, siendo una tradición que se mantiene hasta el día de hoy, con una gran cantidad de fanarts, animaciones, apariciones en videojuegos, entre otros.

Además de su trabajo en Newgrounds, otro de los eventos más importantes para él se trata de la fundación del estudio de videojuegos indie *The Behemoth*, el cual lo fundó con Dan Paladin en el año 2002. En esta empresa, Fulp asumiría el rol de desarrollador y uno de sus primeros juegos fue *Alien Hominid*, el cual, en un principio, empezó como otro juego flash para Newgrounds en el año 2002, pero esa versión quedó desactualizada, sirviendo como una demo para el juego completo que sería lanzado en consolas, versión que salió en los años 2004

¹I made this game in 1999. Pico was made in Flash 3, before the introduction of variables (or just about any code, for that matter). Traducción propia.

y 2005, para las consolas Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube, además de una versión para la consola portátil Game Boy Advance . La empresa existe hasta hoy siendo su último lanzamiento una secuela de su primer juego, llamado *Alien Hominid Invasion*, el cual fue lanzado el año 2023 para las consolas Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S y también para la plataforma online Steam.

A pesar de este cambio en cuanto al trabajo de Fulp, esto no significó un abandono de Newgrounds. Fulp continuó trabajando en el sitio web para poder actualizarlo y, claro, hacer que funcione de manera óptima. Cabe resaltar que, luego de la caída de Flash, Fulp trabajó junto a Mike Welsh para poder fabricar un emulador para el sitio web y así no perder todos los trabajos antiguos que se habían hecho utilizando ya el difunto programa, esto último mencionado en su entrevista para el canal de YouTube Washington Post Gaming (2021).

Darkar: Roberto Alatriz, también conocido como “Darkar” en internet es un animador mexicano y creador de *Vete a la Versh* (2009), cuyo canal de YouTube alcanza los catorce millones de suscriptores. En sus entrevistas con los canales de YouTube FlashFacilitoTips y Resulta y Resalcast comentó que creció viendo animaciones hechas en Adobe Flash en el portal Newgrounds y, para el año dos mil seis, Darkar creó sus primeras animaciones y las publicó en el sitio. Mientras estaba en la universidad estudiando Animación obtuvo los conocimientos para poder elaborar un proyecto profesional, ya que su objetivo siempre fue crear una serie popular y le permitiera vivir de su éxito. Es así como el diecinueve de febrero de dos mil nueve subiría a YouTube y Newgrounds el primer episodio de *Vete a la Versh* (Darkar Company Studios, 2009), una serie de cortos animados con un humor absurdo, violencia y uso de lenguaje vulgar, recibiendo una gran cantidad de visitas, las cuales iban aumentando conforme seguía subiendo más episodios y así logró hacerse de renombre en la comunidad de animación latinoamericana. Debido al éxito de su serie, YouTube le invitó al programa de monetización que les ofrecía dinero a los *YouTubers* cuyos canales tuviesen millones de visitas y suscripciones y debido a eso pudo pagar mejor equipamiento para producir la serie, pagar los gastos de la universidad y armar su propio estudio de animación. Sin embargo, debido a los cambios en el sistema de monetización, ha habido veces en que se le ha bajado de tono a la serie, ya que las políticas de YouTube no promueven videos con alto uso de groserías o temas políticamente incorrectos. Aun frente a estas adversidades, recibió nuevas oportunidades gracias al renombre que le estaba dando su serie, participando en colaboraciones con videojuegos, creando cortos publicitarios para *League of Legends* (2009) y *Heroes of the Storm*

(2014) y, para el momento de escritura de este ensayo, *Vete a la Versh* sigue creando nuevos episodios que reciben muchas visitas en YouTube, como es el caso de *Puchamon Ocho*, el cual fue subido el veinte de mayo de dos mil veinticuatro, acumulando un total de cuatrocientos noventa y ocho mil doscientas visitas.

6. Retrospectiva

En definitiva, la década de los dos mil llegó a ser muy importante para la industria del ocio y la comunicación; la tecnología estaba evolucionando rápidamente y eso se vio reflejado en la mayoría de los productos de entretenimiento de la época. La masificación del internet trajo consigo una revolución a escala global, respecto a cómo se comparte y consume información, haciendo todo mucho más accesible y disponible para las personas.

En consecuencia, el medio de la animación también atravesó un proceso de cambio y adaptación, las concepciones tradicionales fueron quedando atrás en bienvenida a una nueva y modernizada versión. Las oportunidades para las personas comunes y corrientes fueron creciendo y la libertad que concede el internet a todos por igual invitó a jóvenes generaciones de amantes del medio animado a ser no solo espectadores sino que también creadores.

Tom Fulp creó un lugar de reunión que se convirtió en un hogar para muchas personas que aman la animación, pero ese hogar no sería nada sin los millones de usuarios que crearon y siguen creando nuevas experiencias para que todos disfrutemos y apreciemos. Al final, para muchas personas, no fueron solo los grandes nombres como Disney o Cartoon Network lo que inspiraron al futuro de la industria, sino que también fueron las comunidades que nacieron en torno a la Animación Flash de la web, estas comunidades, concentradas principalmente en Newgrounds, dieron paso a la visión moderna de la animación, desde el humor mucho más picante y atrevido que los usuarios manejaban en sus creaciones, pasando por las temáticas más experimentales y controversiales, hasta aprovechar las ilimitadas cualidades de la web para representar y mostrar cualquier icono reconocible de la cultura pop a nivel mundial.

En consecuencia, si el medio no se hubiera adaptado en ese entonces a las cualidades del internet, quizá hoy en día la animación seguiría siendo un entorno restrictivo e inaccesible para muchas personas. Quizá sería mucho más difícil para el usuario medio acceder de manera gratuita o económica al uso de un software de animación profesional; quizá ese usuario no

encontraría el lugar en donde compartir sus creaciones para ver lo que los demás opinan y recibir el cariño de otros aficionados y de esa forma retroalimentarse en comunión para seguir impulsando el medio a ser aún más grande de lo que ya es. Definitivamente, no es sencillo encontrar una respuesta a la inquietud acerca de cómo sería el medio actualmente si no hubiera existido una época notoria de animación amateur en internet. No obstante, lo que sí es posible asegurar es que ese periodo dejó huella en la mente de muchos jóvenes que descubrieron la animación y crecieron junto a esta, causando que hoy sea posible ver a muchos más profesionales de la animación adoptando una carrera exitosa en el internet, y también a muchos estudios independientes que tienen la posibilidad de aportar al medio sin tener que depender de los grandes nombres de la industria o de distribuidores alternos.

SOLO USO ACADÉMICO

Conclusión

En la introducción de este ensayo se planteó una pregunta de investigación con el objetivo de responder si la animación Flash web durante la década de los dos mil fue el fenómeno más significativo en la transición del medio desde un formato exclusivamente analógico, distribuido principalmente por canales tradicionales de televisión y cine, hacia el formato digital actual, donde el contenido está disponible en servicios de streaming, superando la distribución física. Además, se establecieron cuatro objetivos principales para guiar la investigación:

- Investigar portales web que compartían contenido multimedia artístico y de entretenimiento. Se encontraron algunos sitios dedicados a la animación Flash, pero Newgrounds fue el que más ha prevalecido a lo largo del tiempo.
- También se intentó investigar el software Flash, fundamental en la producción web de entonces. Aunque se encontró información sobre sus versiones y evolución técnica, no se halló suficiente data confiable sobre su valor monetario o la extensión de la piratería de este programa.
- Evaluar la influencia de los mensajes y las ideas en los contenidos de la época, analizando la libertad de expresión que reflejaban estos en la web y el impacto de nuevos usuarios amateurs. Aunque se logró en gran medida gracias a registros comunitarios y la disponibilidad de contenidos, faltó explorar las críticas, dado que muchos sitios de discusión antiguos ya no están activos.
- Revisar la carrera y opiniones de creadores influyentes de la época, aunque se encontraron entrevistas, estas no profundizan en Newgrounds o la animación Flash específicamente en la década de los dos mil.

Dado el cumplimiento parcial de los objetivos y las limitaciones de esta investigación, siendo dichas limitantes: el acotado tiempo disponible para la escritura de este ensayo; la insuficiente cantidad de estudios formales enfocados a revisar la animación hecha en Flash y distribuida en internet y en general de la relación entre la animación y la web a lo largo del siglo veintiuno y finalmente la incapacidad de acceder a datos confiables acerca de información de sitios web y funcionamiento de estas en la década de los dos mil o tráfico de usuarios de ese entonces. Resulta no ser posible concluir definitivamente si la animación Flash fue el motor principal de la adaptación digital del medio. Sin embargo, según las comunidades involucradas y el catálogo de proyectos disponibles nacidos en esa era, esta forma de animación y su época

fueron de gran importancia para muchos que crecieron con internet y se vieron inspirados a participar en la industria.

Esta inspiración de los usuarios por ser partícipes de la industria al menos como principiantes dio paso al crecimiento y desarrollo de nuevos creadores, que continúan realizando nuevos proyectos y obras al momento de la escritura de este ensayo, tanto como para la web, como de manera profesional. Tenemos el caso de Tom Fulp, quién comenzó solo subiendo contenido a su sitio web Newgrounds, el cual terminó convirtiéndose en una de las plataformas online de animación más grandes de internet, y a día de hoy su estudio se ha mantenido vigente desarrollando nuevos proyectos. También Darkar, quién creció en popularidad gracias a su serie de bajo presupuesto, y gracias a las recaudaciones monetarias de esta, le permitió abrir un estudio independiente de animación en el cual sigue dirigiendo nuevos proyectos, y dejó una marca importante para la comunidad latinoamericana de animadores de internet, quienes se ven motivado o inspirados a volverse artistas en un futuro. Por último, David Firth, el cual se encuentra preparando nuevo contenido tanto para su popular serie *“Salad Finger”* como para otros proyectos personales.

No cabe duda de que el internet ha permitido que miles de usuarios talentosos y creativos, así como estos ejemplos de creadores influyentes, consigan forjar una carrera como artistas en la web y mediante esto poder subsistir. Además, la influencia de ellos mismos y el resto de la comunidad en conjunto ha sido importante para cambiar el paradigma de lo que puede decirse mediante una animación, ya no existen tantos tabúes que llevan a los creadores a pensar que algún tema puede ser inoportuno o indebido, por lo que es evidente que vemos una mayor manifestación de la libertad de expresión de los creadores para con sus obras. Por lo mismo actualmente se pueden observar mas representaciones de temas relacionados a la orientación sexual, reflejado por ejemplo en personajes estableciendo relaciones amorosas del mismo sexo, apareciendo con mas frecuencia y de manera mas casual en comparación al pasado; otro aspecto que suele verse es el humor negro, el cual aun siendo predominante en series adultas, ha tomado algo mas de fuerza con el apoyo del internet. Por último, las críticas sociales, que actualmente tratan con delicadeza y madurez situaciones como lo son la violencia que se vive con el uso de armas, la depresión y los peligros del uso excesivo de las redes sociales.

En definitiva, queda claro que se puede apreciar la parcial importancia de la animación Flash web para la evolución de la industria, pero para obtener una conclusión firme sobre la influencia de la animación Flash en el medio, se necesitan más investigaciones que aborden los vacíos identificados. Es crucial incentivar a los agentes de la industria con recursos para futuros estudios, que podrían explorar la historia contemporánea de la animación y cómo las nuevas tecnologías han transformado el panorama. Aspectos interesantes para investigaciones futuras podrían incluir la evolución de grandes nombres como Disney y Cartoon Network, y comparar la animación Flash con otras formas de animación de la década. Además, sería relevante estudiar cómo internet ha facilitado la subsistencia de artistas independientes a través de plataformas como YouTube y Patreon, y cómo el ambiente corporativo, impulsado por los creadores independientes, ha evolucionado para permitir estas nuevas dinámicas. En conclusión, aunque la animación Flash web marcó un hito importante y evidenció la libertad de expresión en internet desde los dos mil, dando paso a oleadas de nuevos artistas que crecieron con una nueva visión otorgada por el entorno de las redes y que eventualmente reflejaban esta visión al verse inmersos en la industria profesional, su verdadero y transversal impacto aún requiere de un estudio más profundo y exhaustivo para ser plenamente comprendido en el contexto del siglo veintiuno y sus transformaciones digitales.

Fuentes:

Adobe - Potential vulnerability in Flash CS3 Professional, Flash Professional 8 and Flash Basic 8. (19 de marzo de 2008.). adobe.com.
<https://www.adobe.com/support/security/advisories/apsa08-03.html>

Alvin-Earthworm. (8 de enero de 2016). Super Mario Bros. Z (Episode 1) [Corto animado]. <https://www.newgrounds.com/portal/view/668690>

Balanzategui, J., & Albarrán-Torres, C. (2023). Salad Fingers: Pre-YouTube digital uncanny and the 'weird' future of animation. *Convergence*, 30(2), 733-750. journals.sagepub.com <https://doi.org/10.1177/13548565231208569>

Baldwin, D., Daubs, M. y Ludwick, J. (2006). *Flashimation: The Context and Culture of Web Animation*. digitalartarchive.siggraph.org.
https://digitalartarchive.siggraph.org/wp-content/uploads/2017/07/2006_BaldwinDaubsLudwick_Flashimation.pdf

BluShades (15 de diciembre de 2017). *Tom Fulp: The Man Behind Newgrounds and The Rise of Flash*. Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=Oi1JS8PDPzw>

chrillec. (31 de octubre de 2000). kill saddam hussein!!! [Corto animado]. <https://www.newgrounds.com/portal/view/7294>

Contreras, E. (1 abril de 2018). *La compleja denuncia por abuso sexual de menores que enfrenta el creador de "Ren y Stimpy"*. biobiochile.cl.
<https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notas-espectaculos-tv/2018/04/01/la-compleja-denuncia-por-abuso-sexual-de-menores-que-enfrenta-el-creador-de-ren-y-stimpy.shtml>

Chonin, N. (25 de diciembre de 2005). *2005 IN REVIEW / POP CULTURE*

sfchronicle.com

<https://www.sfchronicle.com/entertainment/article/2005-in-review-pop-culture-2586118.php>

Darkar Company Studios (20 de mayo de 2024) *Vete a la Versh - T6, E4: Puchamon 8.*

Youtube <https://youtu.be/UoAKfYrS0B0>

Darkar Company Studios (19 de febrero de 2009) *Vete a la Versh - T1, E1: Videojuegos.*

Youtube

https://www.youtube.com/watch?v=GZRP5hSNFjk&ab_channel=DarkarCompanyStudios

Egoraptor. (23 de febrero de 2006). *Metal Gear Awesome* [Corto animado].

<https://www.newgrounds.com/portal/view/297383>

Fiadotau, M. (3 de agosto de 2020). *View of Growing old on Newgrounds: The hopes and quandaries of Flash game preservation.* First Monday, Volumen 25(Número 8).

Firstmonday.org. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/10306/9585>

Firth D. (1 de julio de 2004). *Salad Fingers* [Webserie].

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9383CC2C6DBD902F>

FlashFacilitoTips (25 de agosto de 2010) *Vete A La Versh - Entrevista.* Youtube

<https://youtu.be/UHcPwj5Kafg>

Flash & The Future of Interactive Content. (2 de diciembre de 2017). Web.archive.org.

<https://web.archive.org/web/20171202123704/https://theblog.adobe.com/adobe-flash-update/>

Fulp, T. (s. f.). *Newgrounds Wiki: History.* Newgrounds.com. Recuperado el 5 de Junio

de 2024 <https://www.newgrounds.com/wiki/about-newgrounds/history>

Fulp, T. (30 de abril de 2006) *Pico's School* [Videojuego]. Newgrounds.com
<https://www.newgrounds.com/portal/view/310349>

Graff, G. (1 de junio de 2022). *How to Create Animations — The 8 Stages of Animated Videos & The Apps You Need*. medium.com <https://medium.com/the-inspired-animador/how-to-create-indie-animations-d25f0762c0f9>

GLITCH ESPAÑOL (13 de octubre de 2023) *THE AMAZING DIGITAL CIRCUS: PILOTO*. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=HwAPLk_sQ3w

Hover. (4 de marzo de 2015). *Meet Tom Fulp, Founder of Newgrounds and The Behemoth*. Hover Blog. hover.blog <https://hover.blog/meet-tom-fulp-founder-of-newgrounds-and-the-behemoth/>

HuHa 2! (28 de julio de 2013) *David Firth | Heroes of Animation with Bing*
Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=wARTupdJW8&t=1s>

Iqbal, K. (11 de octubre de 2019). *SWF File - Shockwave Flash Movie File Format*. Docs.fileformat.com. <https://docs.fileformat.com/page-description-language/swf/>

Jobs, S. (abril de 2010). *Thoughts on Flash*. newslang.ch <https://newslang.ch/wp-content/uploads/2022/06/Thoughts-on-Flash.pdf>

La historia de Flash. (27 de octubre de 2022). kaspersky.es.
<https://www.kaspersky.es/blog/life-and-death-of-adobe-flash/28010/>

Linares, O. (2019). *General Overview of its Contextual Conditions and Analysis of its Formal Traits*. spectrum.library.concordia.ca.
https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/985799/1/Linares_MA_F2019.pdf

molleindustria. (26 de junio de 2007). *operation: pedopriest* [Videojuego].
<https://www.newgrounds.com/portal/view/385299>

Paladin, D. (7 de agosto de 2002) *Alien Hominid*. Newgrounds.com

<https://www.newgrounds.com/portal/view/59593>

Perrin, A., y Duggan, M. (26 de junio de 2015). *Americans' Internet Access:2000-2015*.

Pew Research Center pewresearch.org

<https://www.pewresearch.org/internet/2015/06/26/americans-internet-access-2000-2015/>

PiGPEN. (12 de mayo de 2007). V-tech Rampage [Videojuego].

<https://www.newgrounds.com/portal/view/378086>

Qué son los gifs y lo que debes saber para usarlos estratégicamente. (2 de enero de

2018). rockcontent.com <https://rockcontent.com/es/blog/que-son-los-gifs/>

Resulta y Resalcast (16 de junio 2023). *Resulta y Resalcast #8 ft. Darkar | Vete a la verash, Pandasaurio, Plagios, Problemas legales*. Youtube

https://www.youtube.com/watch?v=gPpLLynt3aw&t=1888s&ab_channel=ResultayResalcast

Richie, H., Mathieu, E., Roser, M. y Ortiz-Ospina, E. (2023). *Internet*.

OurWorldInData.org. Recuperado el 5 de Junio de 2024

<https://ourworldindata.org/internet>

Seara, F. (25 de noviembre de 2023). *La historia de YouTube: así nació el gigante del video online*. marketingdirecto.com

<https://www.marketingdirecto.com/imprescindibles/historia-marcas/historia-YouTube>

Sevilla, M. (s. f.) Resumen sobre internet. biblioteca.udgvirtual.udg.mx/ Recuperado el

13 de Mayo de 2024.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/3088/1/Resumen%20del%20Contenido%20de%20la%20Unidad.pdf>

Short, G. (3 de abril de 2002). Kindergarten Killer [Videojuego].
http://666games.net/Violent/Flash/Play/323/Kindergarten_Killer.html

SimilarWeb (s. f.) *albinoblacksheep.com Traffic Analytics, Ranking & Audience*.
Recuperado el 4 de Junio de 2024
<https://www.similarweb.com/website/albinoblacksheep.com/>

SimilarWeb (s. f.) *ebaumsworld.com Traffic Analytics, Ranking & Audience*.
Recuperado el 4 de Junio de 2024
<https://www.similarweb.com/website/ebaumsworld.com/#ranking>

SimilarWeb (s. f.) *newgrounds.com Traffic Analytics, Ranking & Audience*.
Recuperado el 4 de Junio de 2024
<https://www.similarweb.com/website/newgrounds.com/>

SimilarWeb (s. f.) *yourethemannowdog Traffic Analytics, Ranking & Audience*.
Recuperado el 4 de Junio de 2024
<https://www.similarweb.com/website/yourethemannowdog.ytmnd.com/#traffic>

thewax70, TheSonicParadoxTeam, GameBuddy, Kaizoku, Kde777, RGX, Sega-Fortress, SondowTheHedgehog, TheChio, Vicious y Wonchop. (27 de febrero de 2008). Sonic Shorts: Volume 1 [Corto animado].
<https://www.newgrounds.com/portal/view/427405>

Washington Post Gaming (8 de abril de 2021). *Newgrounds founder Tom Fulp on preserving two decades of Flash games*. Youtube
https://www.youtube.com/watch?v=dD_zgRynF5I