

# Software OBS: hacia la igualdad de posibilidades tecnológicas en Internet

Fabián Kesler<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** OBS es un software multiplataforma, libre y gratuito de múltiples aplicaciones, entre las que se destacan la creación de obras escénicas streaming, tutoriales profesionales, programas de radio y TV on-line, y seminarios, conferencias y clases para profesores con mucho mayor grado de posibilidades respecto a las opciones comerciales.

Popularizado por la pandemia, OBS ha permitido que docentes, artistas y profesionales y emprendedores de diferentes estratos sociales hayan podido dejar huella y presencia de sus trabajos de un modo profesional, igual o mejor a los logrados con software comercial. OBS fue uno de los más importantes capitales ganados durante el tiempo de encierro y que ya se ha establecido para su uso posterior de allí en más. En un contexto de alta competitividad y dependencia tecnológica cada vez mayor, el no disponer de hardware ni software de alto valor suele ser una traba a las aspiraciones artístico-laborales de muchas personas poseedoras de algún talento que desgraciadamente no podrá ser desarrollado, sumado a la poca oportunidad laboral en una época de situación económica desfavorable.

Es con la proliferación desde hace ya años del software libre y gratuito de nivel profesional, compatibles con computadoras sencillas, que las posibilidades comienzan a emparejarse y así han podido emerger muchas propuestas culturales e informativas, sobre todo independientes y desde entornos físicos equipados con lo mínimo indispensable, algo impensado años atrás.

**Palabras clave:** Software libre - diseño accesible - desarrollo cultural.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 149]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciado en composición electroacústica, compositor y diseñador sonoro, tecladista, artista multimedial, editor de video y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena en Max-MSP (danza, teatro, conciertos, instalaciones multimedia).

## Introducción

En un contexto de alta competitividad y dependencia tecnológica cada vez mayor, el no disponer de hardware ni software de alto valor suele ser una traba a las aspiraciones laborales de muchas personas poseedoras de algún talento que desgraciadamente no podrá ser desarrollado, sumado por supuesto a la oportunidad laboral en una época de una situación económica desfavorable.

Es con la proliferación desde hace ya años del software libre y gratuito de nivel profesional compatibles con computadoras sencillas, que las posibilidades comienzan a emparejarse y han podido emerger muchas propuestas culturales e informativas, sobre todo independientes y desde entornos físicos equipados con lo mínimo indispensable, algo impensado años atrás.

## OBS

Se trata de un software libre y gratuito de múltiples aplicaciones, entre las que se destacan la creación de teatro y conciertos virtuales (*live-streaming*), de tutoriales profesionales, de programas de radio y TV on-line, y de clases para profesores con mucho mayor grado de opciones a las plataformas de teleconferencia, como ser filtros en tiempo real, posibilidad de multi-imagen, cambio de posición y tamaño de cuadro, varias fuentes de audio, etcétera.

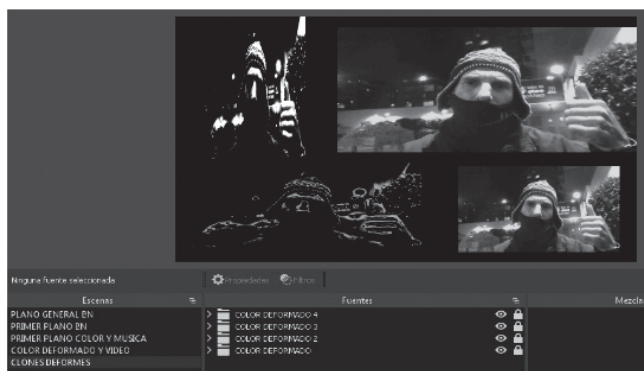


Figura 1

Por *streaming* nos referimos al envío de paquetes constante de datos digitales (en este caso conteniendo audio y/o video digitales) a través de una red, normalmente Internet, la red de redes, si bien también se podría realizar con una red doméstica pero esto es poco

común dado su alcance limitado. Y por *live* se indica que este envío de datos se hace en el momento, en tiempo real, pues otra situación podría ser el envío diferido, que se aplica a un video ya grabado y emitido en Internet, sea horas, días, meses o años atrás, como ocurre con el formato *podcast*.

El *live streaming* ocurre, al igual que el teatro, el programa de radio, el concierto o la danza físicos, absolutamente en vivo, con sus riesgos y emociones característicos de aquello que está ocurriendo en el momento. A medida que fue ganando terreno, este formato para arte en vivo adquirió sus propias características también en los aspectos que rodean a la obra, aceptando que ocurre en el momento y no grabado, es decir, no es un banco de obras almacenadas en el pasado a las cuales se accede en tiempo-espacio libre, formato que también es posible con OBS si se quisiera para dejar a modo documento o librería para su uso posterior.



Figura 2

En lo que arte en vivo, público se encuentra ante nuevas situaciones: por un lado, elegirá el modo de apreciación del hecho: en cama frente a una pantalla led o plasma, en teléfono celular mientras viaja, en familia desde un sillón, opciones que obviamente no se disponen en el arte físico.

Por otro lado, este formato permite la presencia de públicos que por diversas razones, no podrían asistir físicamente a la obra, sea por razones de distancia para quienes viven en provincias o países lejanos a la sala, sea por razones físicas en cuanto a dificultades de traslado, donde se incluyen personas longevas, personas con discapacidades físicas, personas con obligaciones laborales y personas privadas de la libertad. Estos criterios también son aplicables a las clases docentes, siendo que lo que comenzó como una necesidad para los picos de pandemia, ya ha quedado instalado como una modalidad alternativa de gran utilidad para personas extranjeras respecto al lugar físico en donde se encuentra el docente, incluso para realizar actividades grupales online como conciertos u obras de danza y teatrales con inmensas posibilidades técnico-estéticas que ya son propias de este formato. El uso de OBS se puede resolver de diversas maneras adaptada a diferentes presupuestos. Para los casos de menor disponibilidad de recursos, digamos que con una sencilla netbook de rango medio más pocos accesorios como un micrófono externo y quizás una cámara web extra, ya es posible trabajar. De allí para arriba por supuesto siempre habrá opciones, pero veamos el caso que requiere mayor ingenio que es el de un presupuesto bajo.



Figura 3

Si bien una netbook trae incorporados micrófono y cámara, es probable que precisemos una cierta distancia física entre técnico/s y artista/s, pero de todos modos estamos hablando de un valor de compra económico. Una cámara web en calidad HD (alta definición, 1024 por 768 píxeles) de tipo USB y un micrófono de tipo *electret*, que es pequeño y permite engancharse en el cuello o solapa del artista, son objetos de bajo costo que se pueden adquirir en cualquier local de venta de productos de computación. Por otro lado, OBS es compatible con la aplicación gratuita de celulares Droidcam, que convierte un celular en una cámara inalámbrica con la gran practicidad que ello conlleva.

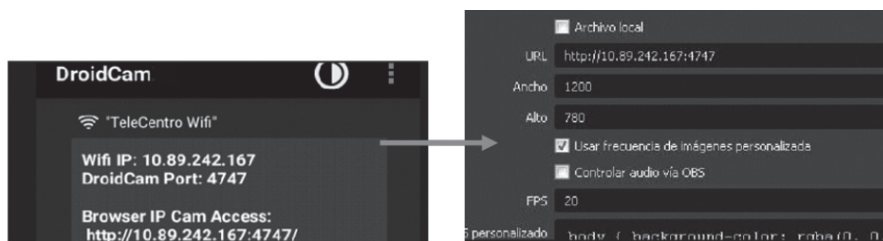


Figura 4

Por supuesto se necesita una conexión a Internet fiable. Si bien lo ideal es la denominada Internet simétrica, la cual supuestamente no tiene altibajos pero posee un costo considerablemente alto, reduciendo la calidad de transmisión a niveles aceptables en base a prueba-error es posible realizar streaming incluso con conexiones de calidad estándar.

Digamos para cerrar y como resumen que Open Broadcaster Software, OBS, es una plataforma libre, abierta y gratuita, multiplataforma Windows-Mac-Linux. Se ha convertido en la aplicación favorita para el trabajo en *streaming*, para tutoriales, para programas radiales y televisivos en línea y ha sido de gran ayuda para los cambios tan profundos en la manera de trabajar que surgen con la informática, los cuales se acentuaron dramáticamente con la pandemia. Las posibilidades multimedia en vivo a distancia se inician con la denominada «Internet 2.0» en los primeros años del siglo 21 y hoy día adquiere un protagonismo absoluto junto a aplicaciones de teleconferencias como Zoom, Meet y Jitsi. Es muy probable que, con todos estos cambios tan profundos, mucho capital físico e intelectual implementado obligatoriamente en la pandemia permanezca y conviva a futuro con los usos tradicionales cuando el fin de la pandemia sea una realidad.

**Abstract:** OBS is a multi-platform, free and open source software for multiple applications, among which are the creation of streaming scenic works, professional tutorials, online radio and TV programs, and seminars, conferences and classes for teachers with a much higher degree of possibilities regarding trading options.

Popularized by the pandemic, OBS has allowed teachers, artists and professionals and entrepreneurs from different social strata to leave their mark and presence in a professional way, equal to or better than those achieved with commercial software.

OBS was one of the most important capitals earned during the lockdown time and has already been established for further use thereafter. In a context of high competitiveness and increasing technological dependence, not having high-value hardware or software is usually an obstacle to the artistic-labor aspirations of many people who possess some talent that unfortunately cannot be developed, added to the little job opportunity at a time of unfavorable economic situation.

It is with the proliferation for years of professional-level free and open source software, compatible with simple computers, that the possibilities begin to even out and thus many cultural and informative proposals have been able to emerge, especially independent ones and from physical environments equipped with the minimum indispensable, something unthinkable years ago.

**Keywords:** Free software - accessible design - cultural development.

**Resumo:** OBS é um software multiplataforma, gratuito e de código aberto para múltiplas aplicações, entre as quais a criação de streaming de obras cênicas, tutoriais profissionais, programas de rádio e TV online, seminários, conferências e aulas para professores com um grau muito maior de possibilidades sobre opções de negociação.

Popularizado pela pandemia, o OBS tem permitido que professores, artistas e profissionais e empresários de diferentes estratos sociais deixem sua marca e presença de forma profissional, igual ou melhor que as alcançadas com softwares comerciais.

O OBS foi um dos capitais mais importantes ganhos durante o período de bloqueio e já foi estabelecido para uso posterior. Em um contexto de alta competitividade e crescente dependência tecnológica, não possuir hardware ou software de alto valor costuma ser um obstáculo às aspirações artístico-laborais de muitas pessoas que possuem algum talento que infelizmente não pode ser desenvolvido, somado à pouca oportunidade de trabalho em uma momento de situação econômica desfavorável.

É com a proliferação há anos de software livre e de código aberto de nível profissional, compatível com computadores simples, que as possibilidades começam a se igualar e assim muitas propostas culturais e informativas têm podido emergir, especialmente independentes e a partir de ambientes físicos equipados com o mínimo indispensável, algo impensável anos atrás.

**Palavras-chave:** Software livre - design acessível - desenvolvimento cultural.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---