

«Las películas de Hollywood son todas proyectos colaborativos e implican una inacabable serie de compromisos entre todas las partes implicadas [...] Si Hollywood se fijara en ello, seguramente dirían: “¡bienvenidos a nuestro mundo!”»

«Esto ya se ha hecho. Se llama “el sistema de estudios”, donde un grupo de gente se asocia y forma una “compañía”, ¿sabéis?, y le llaman un “estudio”»¹

CINE EN ABIERTO: FORMAS Y ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN BASADAS EN LA PARTICIPACIÓN*

Antoni Roig Telo

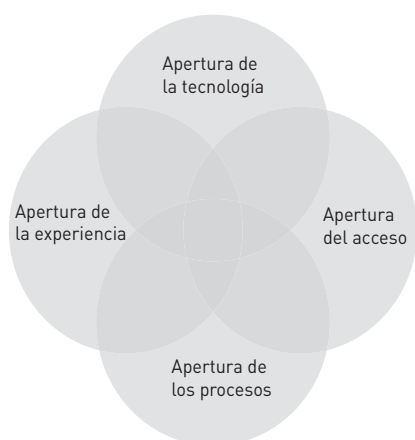
He extraído estas dos citas iniciales de un intenso debate alrededor del concepto de cine colaborativo en el seno de la comunidad que impulsaba el proyecto británico pionero *A Swarm Of Angels* (Matt Hanson, 2006-2008). La visión escéptica e irónica expresada desde dentro me parece altamente representativa de la dificultad de acotar cómo se articulan mecanismos basados en la participación en la creación cinematográfica y, en última instancia, qué valor aportan a un conjunto de procesos creativos de tan compleja naturaleza.

En este artículo, intentaré esbozar algunas posibles respuestas fruto del análisis de distintas formas de producción participativas que han configurado uno de mis principales intereses de investigación en los últimos años, siendo consciente de que quedarán muchas cuestiones en el aire y que, inevitablemente, surgirán nuevas preguntas.

Para ello, empezaré con algunas cuestiones generales para pasar a identificar una serie de dinámicas culturales que, a mi entender, sirven para trazar los distintos elementos que alimentan a los proyectos de raíz o apariencia participativa, lo que denomino *las distintas formas de apertura cultural*. A continuación, me detendré en algunos conceptos claves que, en ocasiones, llevan a confusión para, finalmente, apuntar distintos casos-ejemplo que, a mi juicio, resultan altamente representativos de las posibilidades y limitaciones de las formas de producción basadas en la participación y, en su forma más elaborada, del cine colaborativo.

1. Participación y procesos de creación colectiva

Una de las expresiones más utilizadas para describir el *zeitgeist* de la cultura contemporánea es *participación*. Utilizamos *participación* de muchas



Las cuatro dimensiones de la apertura en la creación cultural (elaboración propia)

maneras distintas —aunque quizás no siempre de forma rigurosa— para destacar una cualidad distintiva de nuestros tiempos: la expansión de las posibilidades de implicación activa de las personas en una amplia diversidad de procesos culturales y sociales. Esta implicación se ha visto impulsada y favorecida por las conocidas como tecnologías de la información y la comunicación dentro de un proceso de realimentación continua con las prácticas culturales que se generan de forma no siempre predecible. De hecho, es importante atender a la cultura como un conjunto de prácticas, lo que conlleva tener presente los objetos, los procesos y también los sentimientos, el afecto o las emociones (HALL, 1997; HILLS, 2005). Esta será, al menos, mi aproximación al análisis de los vínculos entre cine y participación.

El contexto en el que se han desarrollado estas formas de producción participativa tiene su origen en una serie de profundas tendencias de cambio con un denominador en común: la apertura de una serie de elementos clave en los distintos dominios de diseño, desarrollo, distribución y consumo de los objetos culturales. Por este motivo me gusta hablar de cuatro dimensiones de apertura, interrelacionadas entre sí y caracterizadas por atributos de flexibilidad, multiplicidad y democratización, aunque no siempre los discursos y la realidad tangible coincidan. A continuación, las presento gráficamente, para pasar a

describirlas y señalar finalmente algunas intersecciones que resultan de especial interés en el caso de la producción cinematográfica participativa.

1.1. Apertura tecnológica

Uno de los principales facilitadores de las formas de producción participativas es la proliferación de equipos, dispositivos, herramientas informáticas y plataformas que estimulan la creación independiente y la autoproducción, tanto en términos de coste como de curva de aprendizaje. En primera instancia, podemos citar desde cámaras de vídeo de alta definición a bajo coste hasta ordenadores y dispositivos portátiles con prestaciones profesionales, o *software* de postproducción cada vez más asequible. No es de extrañar que neologismos como *proam* [acrónimo de *professional-amateur*] destaquen la hibridación de ámbitos anteriormente bien definidos, como lo profesional y lo *amateur*. Pero no podemos olvidar también otro tipo de herramientas: aquellas que facilitan la reproducción, captura, manipulación, intercambio, publicación, socialización o colaboración en línea, desde aplicaciones específicas a plataformas de vídeo como YouTube, o sitios de redes sociales que estimulan la creación de comunidades de interés.

1.2. Apertura del uso

Bajo esta categoría contemplo una variedad importante de factores relacionados con lo que *podemos hacer* de forma legítima con los contenidos, es decir, en términos de acceso, apropiación o redistribución. Un claro ejemplo es la popularización de licencias flexi-

bles como las acogidas bajo la etiqueta *Creative Commons*, así como las facilidades para la circulación de contenidos que nos proporcionan las plataformas de vídeo en Internet. Incluso en el caso de proyectos audiovisuales basados en la restricción de permisos, es cada vez más frecuente recurrir a una apertura del uso de ciertos contenidos con finalidades promocionales, lo que evidencia un compromiso entre el tradicional control sobre las propiedades y la necesidad de generar expectación entre los públicos.

1.3. Apertura de los procesos

Precisamente al establecimiento de fórmulas que faciliten la relación entre los impulsores del proyecto (lo que denominó *núcleo creativo*) y aquellos individuos o colectivos potencialmente interesados y dispuestos a implicarse en él. Esta vinculación puede restringirse a dar apoyo al proyecto a través de la financiación o la difusión; en ocasiones, puede apuntar a los propios procesos de desarrollo y toma de decisiones creativas y, en algunos casos, configurar de forma muy directa el resultado final. A estos aspectos me dedicaré con especial atención en este artículo.

1.4. Apertura de la experiencia

Nos encontramos en un momento de explosión de estrategias que nos permiten aproximarnos a una experiencia cultural de múltiples formas. Y es que, en la actualidad, una película difícilmente es solo una película, ya que suele venir prácticamente siempre conectada a otros objetos textuales como páginas web, juegos, tráileres, *teasers*,

Utilizamos *participación* de muchas maneras distintas —aunque quizás no siempre de forma rigurosa—, para destacar una cualidad distintiva de nuestros tiempos: la expansión de las posibilidades de implicación activa de las personas en una amplia diversidad de procesos culturales y sociales



making of, libros, etc. Esta paratextualidad en sí misma no es nueva, pero se ha expandido enormemente, y se ha llevado en muchas ocasiones hasta límites inexplorados. Así, surgen proyectos que proponen experimentar con un concepto, universo o narración a través de diferentes medios, proporcionando experiencias complementarias que aprovechan las posibilidades de cada uno de ellos. El ejemplo más elocuente lo encontramos sin duda en las formas narrativas transmedia, en las que los distintos elementos de la narración se despliegan en múltiples experiencias, diversos puntos de entrada a una narración distribuida (JENKINS, 2006; DENA, 2010; GUBBINS y ROSENTHAL, 2010, 2011). Este tipo de proyectos establecen un claro paralelismo con la noción de juego y conlleva una reconsideración de los roles tradicionales y los vínculos con la producción y el consumo. Así, un creador pionero como Lance Weiler afirma que, en el transmedia, figuras tradicionales como el guionista o el director se hibridan con otras como la de «arquitecto de la historia», que diseña el conjunto de la historia y define cómo configurar cada una de las distintas experiencias que la componen (WEILER, 2009).

2. Dos prácticas híbridas: *remix*, contenidos generados por usuarios

La mayor parte de las prácticas que se desprenden de la clasificación anterior



Arriba y abajo. *The Age of Stupid* (Franny Armstrong, 2009), uno de los más célebres documentales realizados a través de estrategias de *crowdfunding*

toman elementos de diferentes dimensiones. Es el caso de las relacionadas con la apropiación y combinación de imágenes y sonidos preexistentes para crear nuevas obras, como es el caso del *remix*, que se puede considerar a medio camino entre la apertura tecnológica y la de uso. A pesar de que habitualmente la práctica de la remezcla no está legitimada por los creadores de las fuentes originales, suele ser tolerada y en ocasiones incluso celebrada por su originalidad o su valor crítico; además, es cada vez más frecuente que proyectos cinematográficos estimulen la participación a través de concursos de remezclas de material promocional, como *teasers* o tráileres.

Por otro lado, es importante mencionar la importancia de los contenidos generados por los usuarios (conocido también por sus siglas en inglés, UGC),

punto de encuentro de prácticamente todas las dimensiones de apertura citadas (muy significativamente experiencia y procesos) y que, como veremos más adelante, llega a ser, en ocasiones, la razón de ser de determinados proyectos. El impacto social, cultural e incluso económico del UGC es sin duda enorme, lo que provoca simplificaciones, como la equiparación de presencia de contenidos generados por usuarios y participación (ROIG, 2010).

3. Dos nociones problemáticas: *crowdsourcing* y *crowdfunding*

Fruto de la popularización del impulso de convocatorias *masivas* para que usuarios y colectivos interesados en un proyecto se impliquen contribuyendo en aspectos muy puntuales, encontramos dos términos que han hecho especial fortuna: *crowdsourcing* y *crowdfunding*. El concepto de *crowdsourcing* en su sentido canónico hace referencia a la externalización de un proceso en manos de un amplio colectivo, de forma que contribuya a resolver un problema concreto a cambio de un reconocimiento afectivo más que económico. Aunque en el campo cultural se ha adaptado este concepto de forma menos economicista, es importante remarcar que el *crowdsourcing* tiende a mediatizar notablemente el vínculo entre el *núcleo creativo* y los usuarios. En el caso del *crowdfunding* el

énfasis es en la financiación, de manera que se busca que el colectivo contribuya con pequeñas cantidades a cambio de un retorno, no tanto de la inversión, sino en forma de reconocimiento afectivo. Sin duda, ambas estrategias pueden ir acompañadas de mecanismos de participación y de colaboración, pero no los constituyen en sí mismos (ROIG, SÁNCHEZ NAVARRO y LEIBOVITZ, 2011).

4. Formas de producción cinematográfica de orientación participativa

A continuación, contextualizaré algunas de las reflexiones anteriores a través de una serie de casos significativos, a la búsqueda de respuestas a algunas de las cuestiones planteadas, a la vez que intento apuntar nuevas cuestiones sobre hasta qué punto configuran estos casos una estética propia.

Es probablemente en el documental donde se puede defender de forma más clara cómo se puede llegar a configurar una estética propia e innovadora. Incluso en el caso de documentales de planteamiento aparentemente tradicional, como *The Age of Stupid* (Franny Armstrong, 2009), se subvierten algunas normas clásicas. Así, por un lado, este largometraje sobre el cambio climático incorpora elementos de ficción para plantear una mirada al presente desde el futuro, lo que permite reforzar el vínculo con un público más amplio, un público sensibilizado y atraído además por la posibilidad de implicarse en el proyecto a través de una iniciativa de *crowdfunding*. Dicho vínculo se expande a través de la creación de expectativa, fruto de convertir el estreno mundial en un evento global. En con-

secuencia, no es sorprendente que se haya convertido también en uno de los más fructíferos campos de experimentación de experiencias de inspiración *crossmedia* en Internet que, bajo denominaciones como *webdocs*, constituyen una tendencia de creciente prestigio, a menudo impulsada por cadenas y canales de televisión públicos como Arte (Francia-Alemania), VRPO (Holanda) o el National Film Board de Canadá.

Es el caso de *Prison Valley* (David Dufresne y Philippe Brault, 2010), una mirada europea hacia la vida alrededor de un *supermercado de prisiones* situado en Canon City, Colorado, compuesto por más de trece mega centros penitenciarios. *Prison Valley* se organiza como una experiencia en la que el usuario debe registrarse en un motel del valle; la habitación se transforma en el menú de navegación desde el que se puede acceder a los segmentos que conforman el documental en su sentido más tradicional, foros para el intercambio de impresiones con otros participantes y con testimonios presentes en el documental, datos sobre la evolución de la población reclusa o los negocios organizados alrededor de la zona, etc.

En contraste, *Collapsus* (Tommy Pallotta, 2010), una iniciativa creada por la empresa holandesa Submarine por encargo de VRPO, lleva sus distintos elementos *crossmedia* al límite, hasta convertirlo en un producto difícilmente



4.1. El documental

Los documentales contemplados en este apartado orbitan alrededor de dos grandes ejes: las causas sociales y la vida cotidiana. Esto facilita el reconocimiento y la implicación tanto de individuos como de colectivos, que pueden llegar a contribuir a través de la financiación o la difusión (por tanto, más en términos de apoyo), o bien a través de la creación de contenido y, en determinadas circunstancias, con la toma de decisiones sobre el resultado final (lo que nos sitúa más en el campo participativo).



Arriba. *Collapsus* (Tommy Pallotta, 2010), un sorprendente híbrido entre juego, ficción y documental
Abajo. *Prison Valley* (David Dufresne y Philippe Brault, 2010), un importante ejemplo de *webdoc* y experiencia *crossmedia*

clasificable. En *Collapsus*, la estrategia sirve para potenciar el objetivo de denuncia de los problemas medioambientales causados por la crisis energética. Y lo hace a través de un producto híbrido, compuesto por un film de ficción que combina imagen real con animación (y organizado por segmentos etiquetados que relacionan lo sucedido en él con otros elementos de la experiencia), falsos noticiarios directamente vinculados a la ficción, entrevistas reales con expertos citados en dichos noticiarios y una aplicación interactiva donde el usuario debe tomar decisiones sobre hechos acaecidos en la ficción.

Basado en una idea de Katerina Cizek, *Out of my Window* es una iniciativa del National Film Board de Canadá iniciada en 2010. Partiendo del interés inicial en documentar la vida en vecindarios constituidos en los numerosos rascacielos del Toronto metropolitano, el proyecto fue evolucionando para mostrar imágenes de otras ciudades del mundo, cada vez con mayor participación de usuarios, de manera que la premisa original sigue desarrollándose dentro de un proyecto de mayor alcance espacial y temporal, *Highrise*. Al igual que en *Collapsus* o en *Prison Valley*, la interfaz y la definición de la experiencia resultan finalmente tanto o más importantes como las fotografías, el vídeo y música a las que se nos invita a explorar tras cada ventana.

Aun tratándose de un film ampliamente publicitado, es importante atender al punto de partida de *Life in a Day* (Kevin MacDonald, 2011). Apadrinado por Ridley Scott, en colaboración con YouTube, se presentó a través de una convocatoria global para recibir vídeos grabados en un mismo día (24/7/2010) desde cualquier parte del mundo; con este material, McDonald seleccionaría los más destacados para construir un documental que reflejaría un día en la vida del planeta. Tras una intensa campaña de promoción se recibieron más de cuatro mil horas de vídeo, lo que convierte *Life in a Day*, posiblemente, en uno de los fenómenos de creación colectiva más masivos en el campo audiovisual. Después de cinco meses de selección y edi-



Life in a Day (Kevin MacDonald, 2011), conocido documental promocionado a partir de su dimensión participativa

ción del material a cargo de un equipo de montadores y lingüistas se presentó una versión completa del film en el Festival de Sundance 2011, a la vez que el material enviado por los usuarios se podía consultar en línea en el canal del proyecto en YouTube. *Life in a Day* es pues un ejemplo peculiar pero bastante ortodoxo de *crowdsourcing* disfrazado de participación. El discurso promocional del proyecto es muy elocuente: «una película dirigida por Kevin MacDonald y por ti». Aparentemente, son los usuarios quienes configuran el producto final, ya que todo el material visual está generado por ellos; sin embargo, los procesos de selección, edición y organización se encuentran totalmente fuera de su alcance, a pesar de estar acreditados como *codirectores*. El único producto colaborativo se encuentra, en todo caso, en la página de YouTube donde se alojan los vídeos presentados.

Quisiera terminar este apartado mencionando un conjunto de obras de corte independiente y carácter reivindicativo centrados en los conflictos del *copyright* en la era digital. Entre ellos encontramos documentales pioneros en la apertura de la participación y las licencias de difusión: es el caso de *Rip! A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2008), inicialmente conocida como *The Basement Tapes* y que contó con el apoyo del National Film Board of Canada; *Steal This Film* (dirigido por The League of Noble Peers en diversas ediciones en 2006, 2007 y 2009, y más centrado en el debate sobre la noción de piratería y el rol cultural

de iniciativas controvertidas como *The Pirate Bay*); o *Good Copy / Bad Copy* (Andreas Johnsen, Ralf Christensen y Henrik Moltk, 2007), distribuido vía BitTorrent. De los casos anteriores, solo *Rip! A Remix Manifesto* integró las contribuciones libres de los usuarios dentro del proceso creativo.

4.2. Creación cinematográfica a partir de contenido realizado por usuarios

«En algunos casos, los colaboradores remezclaban el film mientras lo íbamos filmando. En otros, contribuían con material original (videos, fotos, música), que orientaba nuestro camino» (Brett Gaylor, en la presentación de *Rip! A Remix Manifesto* en la Transmediale, 2011).

Esta cita ejemplifica perfectamente cómo la participación de los usuarios puede conformar el resultado final de un proyecto basado en la participación. Identifico tres estrategias básicas: en primer lugar, cuando los participantes se ciñen a un referente previo, como es el caso de experimentos de reappropriaciones de clásicos, evidente ya en los títulos de proyectos colectivos como *Global Remake of Man With a Movie Camera* (Perry Bard, 2008) o *Star Wars Uncut* (Casey Pugh, 2010); en segundo lugar, cuando la creación orbita alrededor de un tema, técnica o premisa, como en los casos ya mencionados de *Rip! A Remix Manifesto* o *Life in a Day*; finalmente, los proyectos más orientados a la remezcla, como *Stray Cinema* (Michelle Hughes, 2006-), donde en cada edición se ofrece un material audiovisual en bruto, sin orientaciones sobre su *correcta* organización narrativa para que los usuarios generen sus propias versiones en formato corto, con lo que se producen múltiples interpretaciones a la vez iguales y diferentes.

4.3. La animación

El campo de la animación nos ha proporcionado reconocidos e interesantes exponentes de producción regida por nuevas reglas, aunque no necesaria-



Out of my Window (Katerina Cizek, 2010), ambicioso proyecto documental participativo basado en lo cotidiano

mente de tipo participativo. Así, nos encontramos con filmes literalmente autoproducidos galardonados en festivales especializados, como *We Are the Strange* (M «Dot» Strange, 2007) y *Sita Sings the Blues* (Nina Paley, 2008), que adoptan una posición ética de relación transparente con su público a través de la distribución con licencias *Creative Commons* y comparten extensa información sobre el proceso de creación. Un caso especial es el de las películas realizadas con el *software* Blender, que ponen a prueba y expanden las posibilidades del más conocido programa de código abierto de animación, composición y diseño 3D. De hecho, se sigue considerando *Elephant's Dream* (Bassam Kurdali, 2006) como exponente pionero de cine *open source*, al cual han seguido *Big Buck Bunny* (Sago, 2008) y *Sintel* (Colin Levy, 2010). De todas formas, no puede obviarse que la adscripción *open source* hace referencia al desarrollo del *software* y, en segunda instancia, a las licencias flexibles utilizadas en la distribución, no a los procesos creativos de la producción audiovisual. Cabe también mencionar la técnica conocida como *machinima* —piezas audiovisuales, especialmente de animación, generadas de distintas maneras a partir de entornos de videojuegos o mundos virtuales—, que, a pesar de su relativamente larga trayectoria, se encuentra todavía en una espiral de desarrollo continuo paralelo

a la dura competencia del mercado del *hardware*. Así, la introducción de mandos con preciso control del movimiento de los jugadores en consolas abren nuevas posibilidades a la experimentación con *machinima* a partir de métodos de *motion capture* hasta hace poco prácticamente impensables. Una de las cuestiones que me parecen más interesantes del *machinima* es que, a diferencia de los proyectos Blender, reducen la barrera tecnológica para el acceso a la creación y, al menos en potencia, permiten el trabajo colaborativo a partir de idénticos entornos, tal y como se ha experimentado tímidamente en Second Life.

4.4. Ficción en imagen real

Los proyectos anteriores muestran las formas en las que más claramente se ha podido materializar la aparente utopía de la introducción de mecanismos participativos en la producción cinematográfica. Sin embargo, pocas premisas hay más motivadoras que la promesa de participación en un proyecto de ficción de apariencia *mainstream*, entre las que son especialmente populares los productos vinculados al género fantástico (sobre todo ciencia-ficción y fantasía heroica). La complejidad inherente a la producción de largometrajes de ficción en imagen real, sin embargo, dificulta enormemente la continuidad, lo que se traduce en multitud de proyectos abandonados o con largos y arduos procesos



Sintel (Colin Levy, 2010), film de animación realizado con Blender

de producción. Uno de los pioneros, *A Swarm Of Angels*, desarrollado en Gran Bretaña entre 2006 y 2008 pero nunca terminado, es un claro exponente de estas dificultades, aunque la importancia de su legado no reside tanto en el producto como en el proceso, que sentó las bases conceptuales (incluso en sus errores) de lo que significa impulsar un proyecto de cine colaborativo. *A Swarm of Angels* ha tenido una influencia importante en otros proyectos como *Iron Sky* (Timo Vuorensola, 2012) y en el impulso de plataformas de Internet orientadas a la colaboración, como *Wreck a Movie*, a la que me referiré a continuación, o *Cineama* (Italia), todavía en fase *beta*, pero que aspira a convertirse en

una *factoría* de proyectos desarrollados de forma colaborativa y con perspectivas de apoyo financiero gracias a la colaboración de inversores privados.

Iron Sky se ha señalado como iniciativa de éxito una vez se ha concluido su rodaje y anunciado su estreno mundial para 2012, a pesar que su apuesta por vías de explotación convencionales hayan levantado críticas acerca de la renuncia a sus principios fundacionales. Coproducida entre Finlandia y Alemania, *Iron Sky* es un film de ciencia-ficción paródica sobre Nazis ocultos durante décadas en la Luna que regresan para establecer el cuarto Reich, y tiene su origen en el éxito de la saga de filmes de fans finlandeses *Star Wreck* (Samuli Torssonen, 1992-2005). Alrededor de dichos filmes se generó una activa comunidad de fans, lo que alimentó entre sus responsables el interés en potenciar la dimensión colaborativa para su nueva idea, *Iron Sky*, para la que crearon una plataforma en línea de creación cinematográfica colaborativa, *Wreck a Movie*, abierta a cualquier cineasta. Este dato es de gran importancia, ya que *Wreck a Movie* desplaza la actividad colaborativa de los foros de la comunidad a un nuevo espacio con nuevas reglas entre las cuales se encuentra la cesión de derechos sobre ideas aportadas a los responsables de cada proyecto. El éxito de *Star Wreck* de la mano de una comunidad global de seguidores sirve como perfecto ejemplo de una de las principales fuentes de inspiración de los proyectos participativos que no puedo pasar por alto: los filmes realizados por fans. El hecho de basarse en filmes enormemente populares faci-



Arriba. *A Swarm of Angels* (2006-2008), proyecto pionero, aunque inconcluso, de ficción colaborativa

Abajo. *Iron Sky* (Timo Vuorensola, 2012) se ha convertido en un punto de referencia del cine colaborativo contemporáneo

lita que este tipo de proyectos cuenten con un importante apoyo de partida. Si a esto le sumamos la necesidad de sus impulsores de superar las limitaciones presupuestarias y la inexperiencia a través de contribuciones económicas, técnicas y artísticas, así como la *opción* prácticamente obligada de libre distribución para evitar obtener beneficios económicos y, por tanto, problemas legales, no resulta sorprendente que ambiciosos filmes de fans como *Star Wars Revelations* (Shane Felux, 2005), *The Hunt For Gollum* (Chris Bouchard, 2009) o *Born of Hope* (Kate Madison, 2009) hayan podido no solo ser realizados, sino adquirir notoriedad.

También con fecha de estreno prevista para 2012 se encuentra *El Cosmonauta* (Nicolás Alcalá), un popular proyecto español de ciencia-ficción muy orientado desde sus inicios hacia la creación y el cuidado de una creciente comunidad de seguidores, donde el vínculo se centra en el apoyo en la financiación y la difusión, más que en la colaboración en los procesos creativos, aunque con un profundo

compromiso de reciprocidad traducido tanto en el retorno a través de la transparencia sobre la conceptualización y el desarrollo del film, pero también de las reflexiones de su equipo en relación a los modelos de negocio y su ambicioso plan de estreno simultáneo en todas las ventanas de exhibición y con licencia *Creative Commons*. Es importante señalar que, siguiendo la inspiración de *El Cosmonauta*, se han seguido impulsado en España otras iniciativas que buscan experimentar con las posibilidades de implicación de los públicos a través de sitios de redes sociales, de *crowdfunding* y también en eventos *físicos*, como es el caso de la *Tweetpeli* o *Arròs Movie*.

5. Conclusiones

A modo de conclusión de las ideas expuestas aquí de forma sintética, podemos identificar un conjunto variado de prácticas que vinculan la producción cinematográfica con toda una serie de dimensiones de apertura propias de la cultura contemporánea. En su mínima expresión, se facilitan licencias flexibles o se presentan opciones para que los seguidores de un proyecto puedan prestar apoyo activo a través de la financiación o la difusión. Dando un paso más allá, encontramos casos en los que los segui-

El Cosmonauta (Nicolás Alcalá, 2012) es el caso más completo y representativo de cine basado en la participación realizado en España



dores se ven reconocidos y legitimados para implicarse de forma más tangible en procesos, ya sea a través de mecanismos de contribución o de participación, si se interviene de alguna manera en procesos de toma de decisiones.

¿Y cómo situamos entonces el cine colaborativo? Mi propuesta sería identificarlo como aquel en el que los mecanismos de participación permiten la implicación efectiva en *procesos creativos claves* de personas constituidas como *miembros de una comunidad* activa, de manera que dicha comunidad pueda *influir de forma significativa en el resultado final*. Así, el cine colaborativo constituye una concreción de las condiciones de participación, aunque a la vez una idealización de las mismas, con lo que se trata finalmente de un horizonte utópico. Destaco de mi propuesta expresiones como *procesos creativos claves* de la producción, a diferencia de otros como la financiación o la promoción; *comunidad* en tanto que los participantes no solo se vinculan con el proyecto sino también entre ellos, y finalmente *influir de forma significativa en el resultado final*, lo que exige que se establezca un diálogo entre núcleo creativo y comunidad —recordemos la cita de Brett Gaylor—. La colaboración implica que los miembros contribuyan en función de su experiencia pero sobre todo de su dedicación, por lo que se introducen elementos de reconocimiento por parte de los pares. Es importante destacar que no se ponen en entredicho las jerarquías, pero se espera del núcleo creativo la disponibilidad para proponer ideas sujetas a la discusión por parte de la comunidad. Y cambiarlas si es necesario.

Subsisten, sin duda, muchas preguntas inherentes a la complejidad del tema de la participación o la colaboración, como qué quiere decir ser reconocido como participante, qué es lo que configura una contribución *significativa* o qué constituye una *comunidad*. Pero las implicaciones que se desprenden de la propuesta son claras: proyectos focalizados en la experiencia *crossmedia*, en el *crowdfunding* o en una aproximación canónica al *crowdsourcing* (*Life in a*

Day) no pueden ser consideradas como colaborativas, a pesar de su incontestable condición de valiosos ejemplos de apertura de la producción cinematográfica contemporánea. Y solo en algunos casos, realmente participativas.

Y como apunte final, solo querría destacar que, en muchos casos, el valor de innovación de las formas de producción participativas estriba en los procesos, fruto de implicar emocionalmente a los públicos. Pero también es cierto que, como nos muestran algunos de los casos citados en este artículo, como los documentales y formas de creación basadas en la contribución y la remezcla por parte de usuarios, se configuran nuevas propuestas estéticas que, probablemente, sean solo una muestra de lo que está por venir. ■

Notas

* Este artículo se inscribe en el proyecto *Prácticas Creativas y Participación en los Nuevos Medios* (HAR2010-18982), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

1 Intervenciones de Badasscat y Misterhypno respectivamente en el foro de la web <<http://www.aswarmofangels.com>>, no accesible en línea actualmente.

Antoni Roig Telo es doctor en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Ramon Llull. Profesor de la UOC desde 1999, dirige la licenciatura en Comunicación Audiovisual y el posgrado de Innovación en Creación de Contenidos Audiovisuales. Sus intereses como investigador son el cine colaborativo, las nuevas prácticas culturales relacionadas con el audiovisual, las estrategias *crossmedia* y los nuevos formatos y herramientas de creación audiovisual.

Bibliografía

- DENA, Christy (2010). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*. Tesis doctoral. Sidney: University of Sidney.
- GUBBINS, Michael; ROSENTHAL, Liz (2010). Power to the Pixel 2009 Think Tank Executive Report. Recuperado de <http://www.powertothepixel.com/wp-content/uploads/2009/11/PTPThinkreport_FINAL.pdf>
- (2011). Power to the Pixel 2010 Think Tank Executive Report. PowerRecuperado de <<http://thepixelreport.org/2011/03/15/report-outcomes-from-the-think-tank-2010/>>
- HALL, Stuart (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage/ The Open University.
- HILLS, MATT (2005). *How to Do Things with Cultural Theory*. Londres: Hodder Education.
- JENKINS, HENRY (2006). *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- ROIG, Antoni. (2010). La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos. *Anàlisi, Quaderns de Comunicació i Cultura*, 40. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona y Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de <<http://www.uoc.edu/ojs/index.php/analisi/article/view/n40-roig>>
- ROIG, Antoni, SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi y LEIBOVITZ, Talia (2011, pendiente de publicación). ¡Esta película la hacemos entre todos! *Crowdsourcing y crowdfunding* como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Icono 14*, año 10, Vol. 1. Madrid: Asociación científica Icono 14.
- WEILER, Lance (2009). Why filmmakers should expand their films into a “story-world.” *Filmmaker Magazine*. Recuperado de <http://www.filmmakermagazine.com/issues/summer2009/culture_hacker.php>