

## Prácticas emergentes de creación colectiva y *networking* audiovisual

### Autor/es

Jordi Alberich Pascual, Profesor Contratado Doctor, Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada, [jalberich@ugr.es](mailto:jalberich@ugr.es)

Estrella Martínez Rodrigo, Profesor Ayudante Doctor, Facultad de Comunicación y Documentación, Universidad de Granada, [emrodrigo@ugr.es](mailto:emrodrigo@ugr.es)

Carmen Marta Lazo, Profesor Ayudante Doctor, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Zaragoza, [cmarta@unizar.es](mailto:cmarta@unizar.es)

### Resumen

La presente comunicación analiza las profundas transformaciones que Internet y el resto de medios y tecnologías de comunicación digital han comportado para la acción comunicativa audiovisual contemporánea, poniendo especial énfasis en las crecientes posibilidades de autonomía, adaptación, creación colectiva, iniciativa en la configuración y definición de las propias herramientas y dinámicas de trabajo por parte de los usuarios de obras y proyectos audiovisuales emergentes en y desde Internet. Tras un análisis detallado de conceptos básicos sobre libertad y cultura colaborativa, se ofrece un recorrido por una selección representativa de ejemplos y proyectos audiovisuales participativos de creación on-line, que sirven de muestra e ilustran las significativas implicaciones sociales y culturales que conlleva el uso de recursos libres y de código abierto en los procesos de trabajo audiovisual.

### Abstract

This paper analyses the profound changes that internet and the other digital communication technologies and media have brought with them in terms of contemporary audiovisual communicative action, placing special emphasis on the growing possibilities for autonomy, adaptation, collective creation, initiatives in the configuration and definition of the tools themselves for users of emergent works and media projects in and from the Internet. Following a detailed analysis of the basic concepts of freedom and collaborative culture, it offers a wide-ranging look at a representative selection of online participative audiovisual creation projects that

highlight and illustrate the important social and cultural implications of the use of open source and free resources in audiovisual working processes.

### Palabras clave

Creación colectiva, Networking, Software libre audiovisual, Cine de código abierto.

### Keywords

Collective Creation, Networking, Media Free Software, Open Source Cinema.

## 1. Introducción

La era de la información no ha hecho sino potenciar el importante proceso de transformación en los modelos de creación, producción, distribución, difusión, exhibición y consumo de los objetos comunicativos que la era electrónica emprendió ya a lo largo del último tercio del siglo XX. El nuevo ecosistema comunicativo digital que nos rodea y que configura de forma creciente nuestro nuevo paisaje cotidiano informacional -televisión por cable, Internet, videojuegos, telefonía móvil de tercera generación, videoblogs, TiVo, ...- testimonia la emergencia de prácticas y sistemas de creación y producción audiovisual de nueva generación esencialmente revolucionarias en relación al sector y a la cultura audiovisual precedente.

“La creación colectiva es el contenido más revolucionario de la cultura digital, aquello que mejor facilita su distinción de la cultura tradicional es la posibilidad de construir una cultura realmente colectiva”. (Casacuberta, 2003: 11). La expresión *Networking* (hacer red) es su síntesis conceptual. Consiste en el desarrollo de prácticas creativas participativas y colaborativas entendidas a la vez como actividad social y cultural, y como forma de gestión y producción descentralizada, rompiendo así con las jerarquías y los modelos dominantes en los sistemas culturales tradicionales y de poder.

Las estrategias creativas apropiacionistas resultan pioneras y emblemáticas de esta colectivización creativa propia de Internet. Ya desde mediados de los años 90' del siglo pasado, son ejemplos habituales de *networking* la (a) creación de foros y BBS (bulletin board system, 'sistema de tablón de anuncios'), con redes de afinidad vinculadas a su vez a plataformas electrónicas más amplias: plataformas web de organizaciones

sociales, políticas y de información independiente, la (b) distribución de información sobre determinados hechos o acciones entre personas que no tienen ningún acceso a esta información a través de otros medios, como por ejemplo noticias olvidadas por los medios de comunicación corporativos o que han sido ofrecidas tan sólo de forma tendenciosa, o bien las (3) la reapropiación o el plagio del contenido del determinadas páginas web a fin y efecto de subvertir su función comercial, cuestionando así la política de derechos de autor y otras restricciones habituales para la expresión cultural en el mundo comercial-privativo.

Veamos un ejemplo pionero -y paradigmático- de todo ello. *The File Room*, un proyecto audiovisual digital iniciada el año 1994 por Antoni Muntadas y que sigue activa actualmente resulta paradigmática del compromiso social y de la ética colaborativa señalada en la acción comunicativa en red. *The File Room* consiste en un archivo audiovisual accesible y colaborativo on-line que crece día a día con nuevos datos sobre la censura artística y cultural que se practica en nuestro planeta. Cualquier persona conectada a la Red tiene la posibilidad de acceder a las imágenes prohibidas, a la información recopilada sobre los autores y sus circunstancias, así como de proponer e incorporar participativamente nuevas obras y casos. "Desde su inicio, este proyecto ha tenido en cuenta las cuestiones suscitadas por la interactividad, la audiencia y el rol social del arte. Mientras se estaba elaborando *The File Room*, los problemas planteados por las nuevas tecnologías respecto a la censura, las fuentes de la obra, su accesibilidad, su lenguaje, su traducción, su control y sus motivaciones fueron buscadas: todos estos problemas son a su vez elementos constitutivos y consecuencias de la obra y de su temática." (Muntadas, 1995).

## 2. Hacia una creación audiovisual participativa y en red

Tal y como nos apunta el precedente histórico de *The File Room*, un amplio abanico de las producciones audiovisuales digitales contemporáneas no se construyen ya de forma individualista y/o solipsista, sino de forma colectiva y plural. Surgen de planteamientos creativos basados en la participación en la producción de la obra, y que los medios digitales posibilitan como nunca antes (Jenkins, 2006).

Numerosos grupos y colectivos conectados on-line implementan a diario una autoría compartida, fruto de la interrelación de sistemas y contenidos de procedencia y naturaleza diversa, propia de la red, una nueva forma de entender la acción comunicativa en la que el creador deja de ser único y solitario, para pasar a convertirse

en un autor plural, trabajando hermanado con una colectividad de co-participantes (en numerosas ocasiones anónimos) del acto creativo. Para la acción comunicativa audiovisual, Internet y la cultura digital que conlleva, posibilita una visión alternativa a los esquemas e ideas tradicionales sobre el desarrollo personal y profesional de los creadores audiovisuales, circunscrito a menudo en exceso a una concepción demasiado rígida, normativa y cerrada de las posibilidades del sector audiovisual.

En el ámbito audiovisual existe una visión idealizada de un autor que adquiere únicamente proyección (*sic*) a través de proyectos personales de envergadura o de su incorporación prioritaria y exclusiva a alguna de las principales empresas productoras o distribuidoras. Ciertamente, se trata de una expectativa totalmente razonable y real, pero no la única. Hace falta tener en cuenta otras posibilidades para la producción y la comercialización audiovisual en todas sus vertientes y que cada vez son más factibles gracias a las posibilidades de la comunicación en red.

Hace pocos años era casi impensable que un estudiante pudiera diseñar y experimentar los elementos básicos de una superproducción desde su propia casa y conseguir posteriormente el espaldarazo de una gran productora<sup>1</sup>, o que grupos de fans llegaran a producir y difundir sus propias versiones de sus referentes audiovisuales, de forma modesta pero con un nivel de creatividad y calidad técnica sorprendente. Hoy todo esto es posible (y habitual). Internet y el conjunto de la nueva cultura audiovisual digital están redefiniendo el concepto y la relación entre la producción, la distribución, la creación, el uso y el consumo audiovisual.

### **3. La cultura colaborativa del software libre: conexiones audiovisuales**

Exprimir todas las manifestaciones y direcciones posibles de la comunicación audiovisual digital tiene en el software libre a uno de sus mayores aliados, así como su uso y la vitalidad de las comunidades virtuales existentes afines resultan hoy un claro exponente de los procesos de redefinición de roles en el campo audiovisual a los cuales estamos asistiendo. Diariamente nuevos proyectos participativos se añaden, mientras otros se adaptan o cambian en función de nuevos intereses, fruto de la condición radicalmente cambiante del presente de la comunicación audiovisual.

La evolución tecnológica y los procesos de creación y producción de proyectos 'estilo Bazar' (Raymond, 1999)

proporcionan nuevas oportunidades para la creación y la difusión audiovisual con un elevado grado de autonomía y de independencia. En el seno del intensivo proceso de cambio y sustitución de modelos y de conceptos clave al cual asistimos, la producción de aplicaciones audiovisuales de naturaleza 'libre' vive actualmente una fase de investigación de sus posibilidades. El activo mundo del software libre fomenta una manera diferente de ver, percibir, vivir y valorar las formas audiovisuales, de señalar las problemáticas y también las oportunidades de las incertidumbres, una manera que ya se asume como propia por parte de las jóvenes generaciones que se (auto)identifican como usuarios de los Media, y ya no como meros receptores de éstos.

En el campo concreto del software audiovisual resulta sin duda difícil -y caro- adaptarse en numerosas ocasiones a las principales soluciones propietarias estándar. Las empresas de software suelen trabajar, incluso en sus soluciones para entornos docentes, con licencias de uso individual y limitado, que suponen un enorme sobrecoste para los estudiantes y usuarios emprendedores. Junto a estas soluciones, la opción por el uso de software libre para la creación y la producción audiovisual permite a los usuarios un mayor grado de adaptación, de creación colectiva, de iniciativa en la configuración y en la definición de la propia herramienta.

La preferencia por la expresión 'software libre' en detrimento de otras cercanas como 'software de código abierto' o 'software de dominio público' debe asumir implicaciones sociales y políticas de calado para que su uso no resulte baladí. De acuerdo con la caracterización establecida por la misma Free Software Foundation (la organización internacional creada en 1985 dedicada al desarrollo y la promoción del software libre), un programa es software libre siempre y cuando los usuarios de éste tengan garantizadas cuatro libertades básicas. A saber, (1) la libertad de ejecutar el programa sea cual sea su propósito, (2) la libertad de estudiar y modificar el programa para ajustarlo a sus necesidades, (3) la libertad de redistribuir copias, ya sea de forma gratuita, ya sea a cambio del pago de un precio, y (4) la libertad de mejorar el programa y luego hacerlo público para el bien de toda la comunidad.

En contra de lo que resulta una acepción errónea habitual, el uso de software libre no implica forzosamente su gratuidad. Cualquier programa libre está disponible para su posterior uso, desarrollo o distribución comercial -siempre y cuando respete las cuatro libertades básicas a las que hemos hecho referencia-. Software libre no quiere decir software gratis, software de precio cero. Debemos evitar interpretar su uso y

promoción como una mera cuestión de precio. El software libre implica, ante todo, fomentar y garantizar que todos los usuarios de un programa tengan la libertad de cooperar con otros al usarlo, y poder así compartir y hacer extensibles sus mejoras al resto de la comunidad, "(su uso) tendría una ventaja social, al permitir a los usuarios cooperar, y una ética, al respetar su libertad" (Stallman, 2004: 31).

Implica asumir de forma plena y coherente una perspectiva comunitaria, una ideología cooperativa y responsable por el bien común, así como una ética hacker del trabajo (Himanen, 2001). La apuesta por el software libre conlleva pues trabajar en aras de una sociedad donde la información esté verdaderamente a disposición de sus ciudadanos, resultando para estos usable y accesible, facilitando y promocionando el desarrollo de programas que la gente pueda adaptar, mejorar y compartir, y ya no solamente ejecutar.

En afinidad con la perspectiva ética comunitaria que domina el desarrollo del conjunto del software libre, el desarrollo de proyectos audiovisuales libres y/o de código abierto, supone y persigue fomentar y garantizar la posibilidad de participación colectiva en proyectos de creación audiovisual, así como la posibilidad de compartir y hacer uso de los contenidos audiovisuales resultantes por parte del conjunto de la sociedad, desde la creencia ética común y compartida de que los contenidos audiovisuales deben ser en nuestra sociedad red de los usuarios y para los usuarios.

La creación y producción de proyectos audiovisuales colaborativos implica así favorecer el fortalecimiento de una cultura libre, en la que se asuma de forma plena y coherente una perspectiva cooperativa y responsable por el bien cultural común, de uso, acceso y dominio público, en afinidad con la inspiración de las propias herramientas libres que han favorecido o inspirado su creación. Esto es, trabajar en aras de una sociedad donde la información y los contenidos de naturaleza audiovisual estén a disposición de sus ciudadanos, resultando para estos plenamente usables y accesibles, sin las tan habituales limitaciones y restricciones de uso a las que la cultura audiovisual comercial nos tiene hoy (sic) tan habituados (Lessig, 2004).

#### **4. Prácticas emergentes de networking audiovisual**

Las múltiples posibilidades que ofrece el software libre para la creación y la producción audiovisual son el exponente de una corriente cultural más amplia, que se caracteriza por facilitar una mayor autonomía a

creadores independientes, al rebajarse las barreras de entrada a la producción de contenidos, así como también por proporcionar una mayor capacidad de acceso a los públicos.

Disponemos de infinidad de ejemplos de este último fenómeno día a día en YouTube y lugares similares, pero la mezcla de sorpresa y familiaridad con la que podemos observar la proliferación de lo audiovisual en Internet no debería impedirnos valorar su diversidad. A continuación, se precisan tres modelos y estrategias distintas de creación audiovisual colectiva, tres implementaciones de una creación y producción audiovisual plural en las que el software libre y otras herramientas y plataformas colaborativas juegan un papel fundamental dentro de un entorno de creación participativa en continua expansión.

Uno de los ejemplos más representativos de prácticas de creación participativa que podemos vincular con el movimiento del software libre es lo que se viene a denominar habitualmente como 'cine open source', concepto de difícil definición pero que nos permite agrupar una serie de prácticas sumamente relevantes. En un primer grupo de prácticas podemos considerar como 'cine open source' aquel realizado utilizando software libre y/o de código abierto. Es el caso del pionero corto *Elephant's Dream* (2004), creado íntegramente por un equipo de desarrolladores de la herramienta 3D Blender y que ha tenido continuidad a través de una nueva y reciente propuesta, *Peach* (2008).

*Elephant's Dream* y *Peach* han tenido desde el principio una orientación colaborativa en un doble sentido: por un lado, la experimentación y la mejora técnica del programa a través de la implicación en un proyecto concreto (por tanto, con un objetivo fundamentalmente tecnológico) y por otro lado trasladando la filosofía del software libre al campo cultural, facilitando el libre acceso a los films y al proceso de producción, así como abriendo su uso: se permite y promueve no sólo la libre distribución sino también la libre reelaboración, siempre que se reconozca la autoría original y no se persigan fines comerciales.

Un segundo grupo de prácticas nos permite observar determinadas plataformas y herramientas que no encajan dentro de los principios propios del software libre pero que en cambio estimulan formas híbridas de creación colectiva y autoproducción. Un ejemplo interesante es el de la evolución de la técnica conocida bajo el nombre genérico de *Machinima*, definida como la producción de piezas de animación utilizando como herramienta el motor de los videojuegos, identificándose su origen en el interés por parte de jugadores

expertos en grabar partidas como muestra pública de su habilidad. La autoproducción de machinima se ha visto hasta hace relativamente poco circunscrita a la práctica del juego, hasta que la popularización de entornos virtuales como *Second Life* o herramientas específicas como *Moviestorm*, un programa específicamente diseñado para la creación de machinima, en el que a partir de un paquete básico de libre descarga se proporcionan personajes, escenarios, vestuario, objetos, actuaciones y situaciones para que el usuario configure y dirija acciones que son después registradas por diversas cámaras virtuales definidas también por el usuario, de forma muy similar a como se haría en una realización convencional.

Finalmente, en un tercer grupo de prácticas emergentes podemos considerar la adopción de estrategias colaborativas propias de la traslación de determinados principios del 'open source' a la creación audiovisual, más allá de determinadas opciones de software. Uno de los ejemplos más completos y ambiciosos lo encontramos en el proyecto británico *A Swarm Of Angels*, iniciado el año 2006 con el objetivo de producir un largometraje 'remezclable' de forma colaborativa, impregnando la lógica participativa a todos y cada uno de sus procesos. Partiendo de ciertas ideas conceptuales que manifiestan una afinidad temática hacia la ciencia-ficción distópica en la línea *Matrix*, se han ido impulsando diversas iniciativas productivas, como la creación de ambientes musicales (moodcasts), posters, trailers o un documental generado por los propios usuarios (autodenominados 'ángeles').

Más allá del aún en ciernes resultado final, lo más significativo de *A Swarm Of Angels* es el proceso de creación de un modelo de producción cinematográfico colaborativo propio, a caballo entre el liderazgo de un reducido 'núcleo creativo' y la participación colectiva de un amplio grupo de usuarios entusiastas. En este sentido, las primeras fases de *A Swarm Of Angels* (hasta inicios de 2008), han ido fundamentalmente dirigidas a la creación de sus propios espacios, herramientas y dinámicas de comunicación y colaboración y, progresivamente, cada vez más hacia los recursos orientados a la producción audiovisual.

## 5. Conclusiones

El recorrido precedente nos permite obtener las siguientes conclusiones sobre las implicaciones para la creciente cultura audiovisual digital de la emergencia de proyectos y estrategias de creación colaborativa y networking audiovisual:

*1. Los sistemas interactivos multimedia promueven la redefinición de la función-autor tradicional, al incorporar y dotar a los usuarios de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación de capacidades y dimensiones históricamente ajenas a éstos. La cultura colaborativa y el networking audiovisual desdibujan y facilitan así la relativización de fronteras nítidas tradicionalmente nítidas como creador versus espectador, o emisor versus receptor.*

*2. La colectivización que Internet y el conjunto de la cultura digital entronizan, tiene en el ámbito de la creación y de la producción audiovisual digital on-line a uno de sus agentes emblemáticos. En éste, asistimos a una redefinición revolucionaria de las relaciones entre la producción, la distribución, la creación, el uso y el consumo audiovisual.*

*3. Los exponentes tecnológicos del movimiento por el software libre y de las iniciativas de código abierto, definen uno de los más significativos campos de experimentación contemporánea sobre el desarrollo de proyectos y estrategias emergentes de creación colectiva audiovisual.*

*4. El estudio de un conjunto significativo de iniciativas específicas de creación colectiva audiovisual on-line recientes, nos ha permitido caracterizar y establecer tres aproximaciones singulares, ejemplificativas de la emergencia de significativa autoría compartida y derivada en la cultura audiovisual digital: 1) proyectos de cine open source, 2) formas híbridas de autoproducción audiovisual, y 3) producciones audiovisuales remezclables.*

Así, el recorrido por las herramientas y los proyectos audiovisuales colaborativos realizado expone una emergente corriente cultural en el ámbito audiovisual contemporáneo inspirada por principios próximos al movimiento del software libre y que tiene como principal objetivo establecer modelos de creación y producción audiovisual abiertos y participativos. Una cultura colaborativa on-line que establece importantes sinergias que coinciden en el establecimiento de una alternativa ética a la comercialización y al elitismo de la producción cultural en la era digital.

## Referencias

- ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (2005) Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC.
- BAIGORRI, Laura & CILLERUELO, Lourdes (2006) Net.art (prácticas estéticas y políticas en la red). Barcelona: Editorial Brumaria.
- CASACUBERTA, David (2003) Creación colectiva. En Internet el creador es el público. Barcelona: Editorial Gedisa.
- CASTELLS, Manuel (2001) La galaxia internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Barcelona: Random House Mondadori.
- ECHEVERRÍA, Javier (1999) Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Editorial Destino.
- GONZÁLEZ BARAHONA, J. et al (2003) Introducción al software libre. Barcelona: Editorial UOC.
- HIMANEN, Pekka (2001) La ética hacker y el espíritu del informacionalismo. Barcelona: Editorial Destino.
- JENKINS, Henry (2006) Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- LANDOW, George (1992) Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- LESSIG, Lawrence (2004) Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Creativity. New York: Penguin Books.
- MARTÍNEZ RODRIGO, Estrella (Coord.) (2008) Interactividad digital. Nuevas estrategias en Educación y Comunicación. Madrid: EOS Universitaria.
- MUNTADAS, Antoni (1995) 3e Biennale d'Art Contemporain de Lyon (Catálogo). París: Réunion des Musées Nationaux.
- MURRAY, Janet H (1998) Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Editorial Paidós.
- RAYMOND, Eric S (1999) The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. United States of America: O'Reilly Media.
- ROIG, Antoni (2008), "Industrias audiovisuales y nuevos medios". En: Duran, J. y Sánchez, L. (eds.), Industrias de la comunicación audiovisual. Barcelona: Publicaciones y ediciones de la Universitat de Barcelona.

ROIG, Antoni (2008) Cap a al cinema col.laboratiu: pràctiques culturals i formes de producció participatives.

[Tesis Doctoral, Programa de Doctorado de la Universitat Oberta de Catalunya]

STALLMAN, Richard (2004) Software libre para una sociedad libre. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.

TUBELLA, Imma ; et al (2008) Internet y Televisión. La guerra de las pantallas. Barcelona: Editorial Ariel.