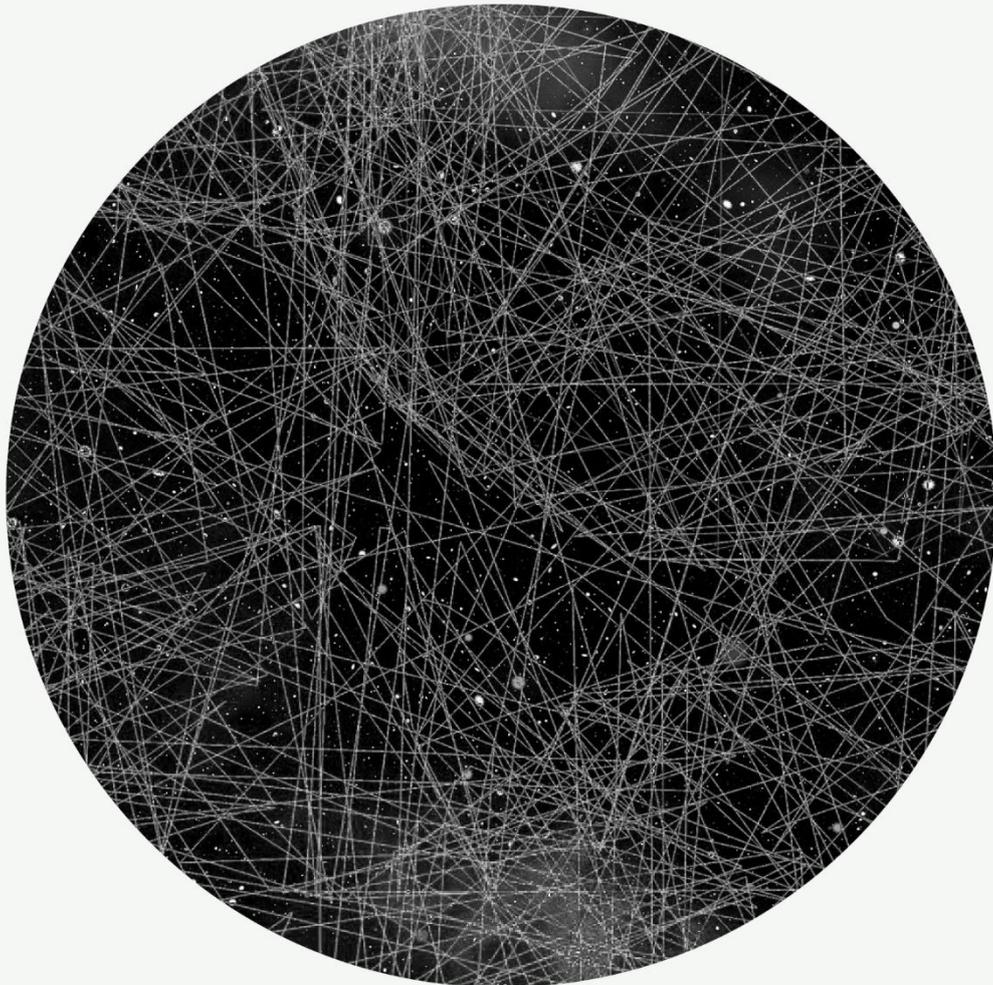


TESIS DOCTORAL

CREACIÓN AUDIOVISUAL COLABORATIVA Y REPRESENTACIÓN EN LAS CULTURAS DIGITALES



Autor: Juan José Balaguer Pérez

Director: Dr. Domingo Sánchez-Mesa Martínez

Programa de Doctorado en Ciencias Sociales
Universidad de Granada



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Juan José Balaguer Pérez
ISBN: 978-84-1195-169-2
URI: <https://hdl.handle.net/10481/89789>

TESIS DOCTORAL

**CREACIÓN AUDIOVISUAL COLABORATIVA Y
REPRESENTACIÓN EN LAS CULTURAS
DIGITALES**



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

DEPARTAMENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES

DOCTORANDO

Juan José Balaguer Pérez

DIRECTOR DE LA TESIS

Dr. Domingo Sánchez-Mesa Martínez

2023

ÍNDICE

Agradecimientos.....	7
Resumen.....	9
Abstract.....	11
1. Introducción.....	13
1.1. Contexto y objeto de la investigación.....	13
1.2. Estado del arte.....	20
1.3. Justificación e interés de la investigación.....	26
1. Introduction.....	29
1.1. Context and research object.....	29
1.2. State of the art.....	36
1.3. Significance of the research.....	42
2. Método y diseño de la investigación.....	45
2.1. Objetivos y preguntas de investigación.....	45
2.2. Fundamentos metodológicos.....	47
2.2.1. Revisión bibliográfica.....	48
2.2.2. Revisión sistemática y análisis comparativo.....	49
2.2.3. Estudio de caso y entrevista semiestructurada en profundidad.....	53
2.3. Diseño y estructura de la investigación.....	57
3. Marco teórico.....	60
3.1. Poder, representación y participación.....	60
3.2. Medios alternativos.....	92
3.3. El cine y el audiovisual en el siglo XX: acceso y representación.....	114

3.3.1. Antecedentes.....	114
3.3.2. Del cine observacional al participativo: la relación entre cineasta y sujeto filmado.....	131
3.3.3. El Tercer Cine y el cine militante.....	148
3.3.4. La ampliación del acceso en la creación audiovisual.....	162
3.4. Los medios en las culturas digitales: más allá de la interacción.....	170
3.4.1. Participación y autorrepresentación en la Web 2.0.....	170
3.4.2. <i>Participatory culture</i> y <i>participatory politics</i>	180
3.4.3. <i>Transmedia storytelling</i> y <i>narrativas</i> transmediales.....	187
3.4.4. Nuevas formas de participación cultural: <i>crowdsourcing</i> , <i>open source</i> y <i>remix</i>	196
3.4.5. Las nuevas formas de participación en la creación audiovisual.....	211
3.4.6. El documental interactivo y sus modos de participación.....	217
4. Resultados.....	229
4.1. Propuesta terminológica y conceptual.....	229
4.1.1. Los múltiples nombres de la creación audiovisual colaborativa...	229
4.1.2. Modos colaborativos del audiovisual.....	235
4.1.3. Propuesta de definición.....	247
4.1.4. Desarrollo histórico de los modos colaborativos del audiovisual..	251
4.1.5. Cinco orígenes.....	277
4.1.6. Modos, tradiciones y sistemas.....	281
4.2. Modos colaborativos del audiovisual: elementos caracterizadores.....	286
4.2.1. Voluntad de incidencia social.....	288
4.2.2. Pedagogía.....	292
4.2.3. Autoría.....	299
4.2.4. Proceso vs. producto.....	306
4.2.5. Tareas colaborativas.....	310
4.2.6. Relación entre actores.....	316
4.2.7. Continuidad y autonomía.....	322

4.2.8. Participación.....	325
4.3. La representación en los modos colaborativos del audiovisual.....	331
4.3.1. Representación en el proceso colaborativo.....	332
4.3.2. Representación en el producto colaborativo.....	339
4.4. Casos de estudio.....	343
4.4.1. <i>HEBE: Emprentes Digitals</i>	343
4.4.2. <i>The Living Cultures Indigenous Fellowship</i>	346
4.4.3. Análisis de los casos de estudio.....	349
4.4.4. Análisis de la representación en el proceso colaborativo.....	370
4.4.5. Análisis de la representación en el producto colaborativo.....	374
5. Conclusiones.....	382
5. Conclusions.....	393
Bibliografía.....	404
Anexo. Resultados de la revisión sistemática.....	436

Agradecimientos

No puedo comenzar este apartado de agradecimientos sin acordarme de Jordi Alberich Pascual. Le doy las gracias porque esta tesis no sería la misma si no fuera por la influencia que ha tenido en mí durante mi periodo formativo. También por la dedicación y el apoyo constante que siempre me ofreció. Al escribir la tesis, no podía evitar pensar en Jordi como destinatario de mi trabajo. No es extraño: sus comentarios, sus consejos y sus apreciaciones han estado en mi mente desde que escribía mis primeros textos académicos. Esto ha continuado hasta que he terminado de escribir esta tesis, y no dejará de ser así.

Me ocurre también con Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Con frecuencia, mientras escribía, me he visto pensando en qué respondería, en qué le sugerirían las ideas que he reflejado en este texto. Creo que, en ese sentido, escribir este trabajo ha tenido algo de diálogo. Un diálogo que después se ha materializado en sus comentarios y sugerencias, que han sido imprescindibles para el desarrollo de la tesis doctoral. Además, quiero agradecerle haber aceptado dirigirla y haberlo hecho a pesar de las circunstancias tan difíciles. Pero no solo quiero darle las gracias por eso, sino también por el respaldo que me ha dado durante todos estos años, desde mucho tiempo atrás.

Gracias a mi familia. A mi padre, Paco Balaguer Callejón, a mi madre, Marisol Pérez Lara, a mi hermana Amalia y a mi hermano Paquito. A mi tita Amalia y a mi tita Luisa. No sé ni quién sería si no fuera por mi familia; sé con seguridad que sería menos feliz.

Gracias a Kate Nash por aceptar mi estancia en la Universidad de Leeds, por recibirme con tanta atención, por preocuparse de que todo fuera bien allí y poner tanta dedicación en que pudiera desarrollar mi investigación. Aprendí

mucho durante nuestras conversaciones y espero que buena parte de ese aprendizaje haya quedado reflejado en esta tesis doctoral.

También a Alison Trope, por aceptar mi segunda estancia predoctoral y por supervisar mi trabajo. Le agradezco mucho su atención y su inmejorable disposición, así como todos sus consejos y sugerencias, que han mejorado mi investigación y han contribuido mucho a mi formación. Todo ello ayudó a que me adaptara tan bien, a pesar de encontrarme tan lejos.

Quiero dar las gracias, especialmente, a Mario de la Torre por el ánimo continuo que me ha brindado y por sus muchos consejos a lo largo de este periodo. A Fran Gómez por su apoyo constante durante tantos años. A Arnau Gifreu por la inspiración y el trabajo compartido. También a María José Sánchez Montes, Juan Ángel Jódar, Nieves Rosendo, Julia Nawrot y Magdalena Trillo.

A mis compañeras/os de doctorado: María, Andrea, Miguel, Juanjo, Alba, Sarai y los/as demás. A los técnicos de la Facultad, Fran Reyes y Jesús García.

A las personas que me acompañaron en otros lugares. Ocupan momentos que no quiero dejar de recordar. Rhea, especialmente Rhea, en Leeds (y también en Granada). Ryan, Alex, Olivia y Shyam en Los Angeles.

A los/as amigos/as de siempre, que siempre hicieron la vida mejor, también les doy las gracias. A Josan, Boli, Ali, Fernando, Marta, Chiroso, Bea, Alberto, Marina, Javi, Carlos, Juanca, Carlos M, Álvaro, Leti, Maiki, Irene, Celeste, David y Andrés.

A Javiera, que ha contribuido decisivamente a que este tiempo haya sido un tiempo tan feliz.

Resumen

A lo largo de la historia de los medios audiovisuales ha tenido lugar una forma de creación que se fundamenta en la incorporación de ciertas dinámicas de colaboración que no han sido habituales en la producción cultural. Este modelo cuenta con un largo desarrollo, pero es escasamente conocido y no ha sido frecuentemente discutido. Sin embargo, la emergencia de la comunicación digital situó la participación cultural en un primer plano y propició la multiplicación de proyectos audiovisuales basados en la interacción y cooperación entre las personas que filmaban el contenido —convencionalmente reconocidas con la noción de autoría— y las personas que eran filmadas —que tradicionalmente no han tenido un rol decisivo en la construcción de los relatos, a pesar de ofrecer su imagen y sus experiencias. Esta forma de creación contrasta con la producción cultural convencional por su énfasis en la colaboración, la interacción colectiva, la representación alternativa —o incluso la autorrepresentación— y el desafío a la autoría única, entre otras cuestiones.

La presente investigación doctoral ofrece una conceptualización de este modelo de producción, que no ha contado con un consenso en su denominación. Además, su definición ha sido problemática dada su naturaleza profundamente interdisciplinar, su emergencia en distintas esferas culturales y la variedad de formas que ha tomado a lo largo de su historia.

Después de proponer y explicar el sintagma *modos colaborativos del audiovisual*, contribuyendo con una definición amplia que reconoce la pluralidad del concepto sin renunciar al mínimo común denominador identificado en sus diversas prácticas, el análisis ha continuado con el desarrollo histórico de este fenómeno cultural y con la creación de un modelo de análisis y caracterización, fundamentado en una serie de elementos que modulan significativamente la creación audiovisual colaborativa.

La investigación ha continuado con un estudio de la representación en los modos colaborativos del audiovisual, que es una de las cuestiones en relación con las que este modelo supone una ruptura mayor en comparación con la producción cultural convencional. Este estudio ha complementado el modelo propuesto. Todo ello ha sido aplicado al análisis de dos casos recientes, *Empremtes Digitals* (Jiménez y Salvadó, 2017) y *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (InsightShare, 2021), propiciando con ello la comprensión de la adaptación de este modelo de creación en el contexto de las culturas digitales.

Los resultados de la investigación han manifestado la diversidad que atraviesa a este objeto de estudio, así como la adecuación de la definición y de las distintas características que han formado el modelo tras su productiva aplicación a los casos de estudio. Por otro lado, esta tesis doctoral evidencia una continuidad de los modos colaborativos del audiovisual en el contexto de las culturas digitales, manteniendo sus elementos esenciales y también aquellos que con mayor significancia constituyen su fundamentación social.

Abstract

There is a form of creation of audiovisual content which is based on incorporating certain collaboration dynamics that have not been usual in cultural production. This model has a long historical development, but it is not widely known and has not been frequently discussed in the history of this media. However, the emergence of digital communication situated cultural participation in the foreground and resulted in the multiplication of audiovisual projects that were based on the interaction and cooperation between the people who filmed the content, conventionally recognised as the authors, and the people who were filmed, who traditionally have not had a decisive role in building the narrative even though they offer their image and experiences. This form of creation contrasts with conventional cultural production due to its emphasis on collaboration, collective interaction, alternative representation (or even self-representation) and its challenge to single authorship, among other aspects.

The present doctoral research offers a conceptualization of this production model, which has not found a consensus in its denomination. In addition, there have been problems in defining it due to its profoundly interdisciplinary nature, its emergence and development in different cultural spheres and the variety of forms that it has taken throughout its history.

After proposing and explaining the term *collaborative modes of audiovisual media* and contributing with a broad definition that makes it possible to recognize the plurality of the concept without renouncing the lowest common denominator identified in its various practices, the analysis presents the historical development of this cultural phenomenon and the creation of an analysis and characterization model, based on a number of elements that significantly modulate collaborative audiovisual creation.

The research then studies representation in the collaborative modes of audiovisual media, which is one of the elements related to this model that is a major breakthrough in relation to conventional cultural production. This study complements the proposed model. All of this has been applied to the analysis of two recent case studies, *Empremtes Digitals* (Jiménez and Salvadó, 2017) and *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (InsightShare, 2021), facilitating the understanding of this model in its adaptation to the context of digital cultures.

The research results have shown the diversity that this object of study involves, as well as the suitability of the definition and the different characteristics that formed the proposed model after it was applied to the case studies. On the other hand, this doctoral thesis evidences a certain continuity of the collaborative modes of audiovisual media, maintaining their essential elements and also those that most significantly constitute their social basis.

1. Introducción

1.1. Contexto y objeto de la investigación

En el curso académico 2017-2018, me encontraba estudiando el Máster en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia, coordinado por el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez, en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada. En el periodo próximo a la finalización del Máster, consulté al profesor Jordi Alberich Pascual sobre la posibilidad de iniciar los estudios de doctorado. En ese momento, empecé a definir el tema que trataría en mi tesis, lo que en ese momento tan temprano de la carrera investigadora era una tarea muy compleja. Suponía comprometerse con un objeto de estudio que a partir de ese momento no dejaría de ocupar mi mente hasta el día de hoy.

El profesor Alberich había publicado varias investigaciones sobre cine colaborativo y creación colectiva desde el año 2008. En uno de esos trabajos, escrito junto con Antoni Roig Telo, afirmaban que “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” (Alberich Pascual y Roig Telo, 2010, p. 86). Los autores argumentaban que esta cultura colaborativa constituía “una alternativa ética a la comercialización y el elitismo de la producción cultural en la era digital” (p. 97).

En los años posteriores, el profesor Alberich Pascual continuaría investigando sobre la emergencia de un nuevo panorama de colaboración durante aquellos años y sobre algunos conceptos que son centrales para la comprensión del

ecosistema mediático digital y que obtendrían una creciente popularidad en los años siguientes, como es el caso del *crowdsourcing* o del *crowdfunding*.

En los primeros meses de ese curso académico, alrededor de noviembre de 2017, había acudido con frecuencia a las proyecciones de un pequeño festival de cine que se organizaba en Granada. Cada sesión se iniciaba con una introducción por parte de alguna persona invitada por el director del festival. Cuando entré, la persona que debía impartirla, Mariano Lisa, ya se encontraba dirigiéndose al público. Me senté y presencié cómo poco a poco el ponente se emocionaba mientras hablaba de su compañera, la cineasta Helena Lumbreras, fallecida años atrás. No recuerdo con exactitud lo que dijo, pero sí que reivindicaba con contundencia a Helena Lumbreras y su labor como directora en el marco del cine militante y clandestino en la España de los años 70, mientras denunciaba el olvido en el que habría caído la cineasta, al menos hasta los años más recientes¹. Intrigado por esa autora sobre la que nunca había oído hablar, me interesé por su obra y por el colectivo cinematográfico que fundó junto con Mariano Lisa, el Colectivo Cine de Clase.

Meses después, en 2018, localicé a Mariano Lisa a través de Facebook, enviándole un mensaje para conocer más sobre Helena Lumbreras y sobre las películas que hicieron en aquellos años. Mariano Lisa me dio su correo electrónico y, después de unos breves intercambios de mensajes, el cineasta me mandó un artículo que versaba sobre el Colectivo Cine de Clase. El artículo, escrito por Annalisa Mirizio, profesora de la Universidad de Barcelona, y publicado en 2017 en la *Journal of*

¹ La obra de Helena Lumbreras y el Colectivo Cine de Clase ha sido reivindicada en los últimos años, como muestra su presencia en diversas exposiciones y festivales. Así, por ejemplo, la película *El campo es para el hombre* (1973), dirigida por Lumbreras y Lisa, formó parte de la programación del ciclo *Catalan Cinema's Radical Years, 1968-1978*, realizado en 2018 en el Museum of Modern Art de Nueva York (MoMa). También la Bienal Internacional Dona i Cinema proyectó dos películas de Helena Lumbreras en su edición de 2019. Además, la investigación sobre la autora y su obra es numerosa (Fernández Labayen y Prieto Souto, 2017 y Guardia et al., 2020, por citar dos ejemplos).

Spanish Cultural Studies, se titulaba “El anacronismo visual en el cine militante de Helena Lumbreras. Notas a propósito de la influencia de Pasolini y Zavattini”. Más allá de una descripción de la obra de Helena Lumbreras, de sus vínculos con Italia, donde estudió y trabajó durante varios años, hubo una parte del texto que llamó mucho mi atención. Annalisa Mirizio (2017) identifica, en el cine del Colectivo de Lumbreras y Lisas, un “rechazo de la figura del autor único” y “una autoría colectiva que pasa también por abrir el cine a los no profesionales del séptimo arte” (p. 433). La autora continuaba explicando que:

Ninguna de las películas del Colectivo de Cine de Clase puede considerarse simplemente como una *película de militantes* sobre la sociedad, sino que todas *quieren ser siempre películas militantes* en las que la sociedad participa como agente creador y no como objeto de la mirada de un intelectual (...) El espectador descubre – en los primeros minutos de *O todos o ninguno* y a través de unas declaraciones a cámara de los autores y los protagonistas – que el film incluye algunas imágenes filmadas por un trabajador en el interior de la fábrica; que otro hizo de técnico electricista; que algunos momentos de la lucha fueron filmados por trabajadores de la empresa (p. 434, en cursiva en el original).

Un poco más adelante, Mirizio comenta un diálogo entre cineastas militantes invitados por la revista *El viejo topo*, que se publicaría en 1977. En este debate, Helena Lumbreras defiende, en solitario, una nueva estética que se logra “dándole la cámara al obrero (...) Cuando discutes una película con ellos, cuando les preguntas lo que ellos creen que debe ponerse o subrayarse, entonces, aunque con evidentes limitaciones, estás elaborando un discurso común con ellos” (Helena Lumbreras, 1977, citada en Mirizio, p. 435)².

Tras comentar con el profesor Jordi Alberich la similitud que encontraba entre las propuestas de creación colaborativa que habían surgido con la comunicación

² Las películas de Helena Lumbreras y las que realizó junto con Mariano Lisa en el Colectivo Cine de Clase se pueden ver en línea gracias a la Filmoteca de Cataluña, que las alojó recientemente en su canal de YouTube: <https://www.youtube.com/@FilmotecaCat>

digital y esta experiencia de cine militante, decidí indagar sobre el concepto de colaboración en su aplicación general al ámbito de la producción audiovisual y en los elementos comunes y diferencias entre sus distintas formulaciones. Ya percibía, evidentemente, que no había mucho en común entre una película realizada mediante *crowdsourcing* como *Life in a Day* (Macdonald, 2011) y *O todos o ninguno* (Colectivo Cine de Clase, 1976). Pero sí se parecían en la apertura del proceso creativo con la finalidad de incorporar a personas que no participan generalmente en la producción audiovisual.

Con ello, la creación colaborativa en sus diferentes vertientes podía dar lugar a una mayor pluralidad mediática, ampliando el rango de representaciones y favoreciendo una representación propia por parte de individuos o grupos sociales que no habían tenido históricamente ese espacio en el ecosistema mediático. Ciertamente, la cultura participativa ya había ampliado ese rango de representaciones, pero había que precisar si esto se producía más allá de la comunicación individual que las redes sociales generalmente proponen y del singular marco de mediación que imponen las plataformas de internet. Había que considerar, asimismo, que la cultura participativa no es tan global como sus discursos parecían constatar, teniendo en cuenta la brecha digital en términos de acceso y de alfabetismo mediático.

El enfoque de la creación colaborativa en relación con la comunicación digital resultó esencial para conocer otros modos que sobrepasaban ampliamente la experiencia de *crowdsourcing* en el ámbito *mainstream* que representaban películas como *Life in a Day*. Así, Alberich Pascual y Roig Telo (2008) planteaban la importancia del *software* libre en su aplicación a la creación cinematográfica, con un listado de obras que se habían estrenado o estaban produciéndose en aquel periodo. Los mismos autores (2010) hacían una clasificación de fórmulas de creación colectiva y cultura colaborativa *online* en la que hablaban también del *remix* y otras “formas híbridas de autoproducción audiovisual” (p. 94). El propio

Antoni Roig Telo prosiguió con la investigación en esta materia, profundizando en el *crowdsourcing* en su aplicación a la cinematografía (Roig et al., 2017) o en los proyectos audiovisuales colaborativos con una perspectiva más general (Roig Telo, 2010, 2017).

Mientras, la perspectiva que ofrecían la narrativa transmedial o el *transmedia storytelling* —cuya relevancia fundamental entendí gracias al profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez— fue decisiva para la comprensión de las dinámicas colaborativas en el entorno digital. Así lo mostraba el artículo “Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa iberoamericana contemporánea”, escrito por Jordi Alberich-Pascual y Francisco Javier Gómez-Pérez (2016) en uno de los número monográficos, en la revista *Artnodes*, del Proyecto de Investigación Nar-Trans³, dirigido por el profesor Sánchez-Mesa Martínez en el periodo comprendido entre 2014 y 2018.

En relación con las fórmulas colaborativas que no son dependientes de la comunicación digital, otras investigaciones me ofrecieron planteamientos que fueron muy relevantes para el inicio de esta tesis doctoral. Sergio Villanueva Baselga (2015) analizaba la película *Burgundy Voices* (2011) desde el punto de vista del documental, remitiendo a la experiencia pionera *The Newfoundland Project* (1967-1968), más conocido como el proyecto *Fogo Island*, que influyó de manera determinante en este modelo de producción. Mientras, Virginia Villaplana-Ruiz (2016) estudiaba una serie de propuestas colectivas y colaborativas de distintos periodos y esferas de la producción cultural, lo que incluía películas del cine militante de los años 60, aunque también iniciativas digitales.

³ Nar-Trans, “Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital”, fue un proyecto del Plan Estatal de Fomento de la Investigación Científica del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (referencia: CSO2013-47288-P).

Además, el periodo formativo durante el Máster en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia me permitió conocer con detalle el formato del documental interactivo o *i-doc*, que ha destacado como una de formas de producción fílmica colaborativa más reseñables en el ámbito de los medios digitales. Las contribuciones de Arnau Gifreu-Castells (2013), Kate Nash⁴ (2012, 2014, 2021) y Sandra Gaudenzi (2013) han sido referencias fundamentales.

Conforme profundizaba en el objeto de estudio, percibía que lo más importante no era identificar una suerte de continuidad entre propuestas viejas y nuevas, sino establecer un marco común que permitiera comprender la variedad de la creación audiovisual colaborativa a lo largo de la extensa historia del medio, es decir, desde las primeras décadas de la cinematografía hasta la producción en el marco de la cultura de la convergencia definida por Henry Jenkins (2006).

Como veremos más adelante, la realización cinematográfica contando con la implicación activa de los sujetos representados es una experiencia temprana, como demuestra el caso de *Nanook of the North* (Flaherty, 1922) y el tren cinematográfico de Aleksandr Medvedkin en los años 20. Asimismo, la tensión y el intercambio entre la figura del cineasta y la del sujeto representado también había sido objeto de estudio desde hace décadas, sobre todo en el ámbito de la antropología (MacDougall, 1975; Ruby, 1992).

El objeto de estudio de esta investigación, por lo tanto, es la creación audiovisual colaborativa en sus distintas formulaciones. Estas son el cine colaborativo—pero con una variedad de ámbitos de expresión, como el cine militante o el documental etnográfico—, el vídeo participativo, el audiovisual mediante

⁴ La profesora Kate Nash me acogió además durante una estancia de investigación predoctoral que tuve la oportunidad de realizar bajo su supervisión en la School of Media and Communication de la Universidad de Leeds, en Inglaterra, durante un periodo de seis meses entre 2021 y 2022.

crowdsourcing, entre otras, como veremos más adelante. Su identificación y análisis, tanto desde una perspectiva teórica como práctica, eran tareas fundamentales para poder comprender el fenómeno en toda su extensión.

Además de esto, la presente tesis doctoral pone especial atención a la cuestión de la representación⁵, que valoramos como el elemento más distintivo y desafiante de este modo de creación. En este sentido, además de la representación simbólica, adquiere un significativo interés la representación en su sentido como práctica de delegación. Si esta delegación ha constituido la dinámica convencional en la producción audiovisual a lo largo de su existencia —una persona, cineasta, representa a un individuo o grupo social—, la creación colaborativa propone un paradigma contrario mediante la erosión de la figura de intermediación para generar un modelo de autorrepresentación por parte de los sujetos filmados.

El análisis de dos casos de estudio, el *i-doc* colaborativo del Proyecto HEBE, *Empremtes Digitals* (2017) y la iniciativa de vídeo participativo *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (2021) de la organización InsightShare, han completado nuestra aproximación al objeto de estudio. Su creación reciente, en el marco de la comunicación digital, permite adoptar un enfoque que evalúe la producción audiovisual colaborativa con la mirada que adopté en 2018, es decir, con la voluntad de comprender cómo ha evolucionado este objeto de estudio en el marco de las culturas digitales⁶.

⁵ Con la finalidad de profundizar en el estudio de la representación, realicé otra estancia predoctoral en 2022 —en esta ocasión de dos meses de duración— en la Annenberg School for Communication and Journalism de la University of Southern California, en Estados Unidos, bajo la supervisión de la profesora Alison Trope.

⁶ Optamos por emplear el término *culturas digitales* —que se encuentra en el título de esta tesis doctoral— en lugar de otros posibles calificativos, quizás más frecuentes, como el de *era digital*. Esto se debe a que este último término connota una experiencia universal en relación con la emergencia y con el establecimiento de la comunicación digital, lo que no se corresponde con la situación que se vive en las distintas regiones del mundo, que no es homogénea, debido entre otras razones a la brecha digital, como ha argumentado Faye Ginsburg (2008). Esta investigación tiene un compromiso con la consideración y valoración de la acción comunicativa alrededor del planeta y por parte de distintos pueblos, como las comunidades indígenas, así

1.2. Estado del arte

En el momento en que se inició esta tesis doctoral, el interés por la creación colaborativa se hacía patente en el ámbito académico. David Casacuberta argumentó, ya en 2003, que la creación colectiva es “el contenido más revolucionario de la cultura digital”, lo que “mejor facilita su distinción de la cultura tradicional” (p. 11). Pero este interés se ha incrementado en los últimos años, como evidencia una revisión de la producción académica sobre la materia. Una búsqueda en la base de datos referencias bibliográficas Scopus muestra un incremento de las publicaciones que abordan este modo de creación. De esta manera, si buscamos varios términos afines que forman parte de nuestra investigación, como *crowdsourcing*, *participatory video*, *collaborative filmmaking* y *participatory filmmaking*, limitados al ámbito de las ciencias sociales, encontramos que todos tienen una curva ascendente. En el primer caso, si en 2010 había 113 documentos en Scopus con el término *crowdsourcing*, en 2019 ascendía a 1968 y en 2022 a 2867. En cuanto al *vídeo participativo*, en 2010 se encontraban solo 19 documentos, mientras que en 2019 eran 116 y en 2022 alcanzaron la cifra de 159. Por último, *participatory filmmaking* y *collaborative filmmaking*, que son nociones menos populares, han tenido también un incremento muy significativo, la primera sin ningún documento y la segunda con solo uno en 2010, 7 en ambos casos en 2019, y 16 y 15 en 2022, respectivamente.

Además de esto, alrededor del periodo en el que comenzó esta tesis doctoral, varios proyectos de investigación tenían la creación colaborativa entre sus principales objetos de estudio. Un ejemplo destacable es el Proyecto Nar-Trans 2, “Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción

como con el reconocimiento de las distintas circunstancias sociales, históricas y culturales, por lo que nos parece más adecuado emplear el calificativo *culturas digitales* en plural, implicando con ello la variedad de experiencias y expectativas.

audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias”⁷, dirigido en la Universidad de Granada por los profesores Domingo Sánchez-Mesa Martínez, como primer investigador principal, y Jordi Alberich Pascual, como segundo investigador principal.

La actividad académica e investigadora del proyecto ha indagado en los nuevos modos de producción y consumo en la cultura de la convergencia con un foco en la comunicación transmedial y en la producción colaborativa. Sánchez-Mesa Martínez y Alberich Pascual (2019) advertían del “déficit de reflexión teórica” sobre estas prácticas y de la “necesaria sistematización” (p. 254) que requiere el estudio de estas formas de participación en la creación cultural.

Por otro lado, en Estados Unidos, el MIT Open Documentary Lab inició recientemente el Co-Creation Studio. En septiembre de 2018, este proyecto — cuyo investigador principal es William Uricchio— organizó el simposio *Collective Wisdom*, en el que abordaron cuestiones relativas a la creación colaborativa. Unos meses después publicaron el informe *Collective Wisdom. Co-Creating Media with Communities, across Disciplines and with Algorithms* (2019), en el que definían la cocreación. Así, según esta iniciativa, la cocreación:

Offers alternatives to a single-author vision, and involves a constellation of media production methods, frameworks, and feedback systems. In co-creation, projects emerge from a process, and evolve from within communities and with people, rather than for or about them. Co-creation also spans across and beyond disciplines and organizations⁸ (Co-Creation Studio, 2019, p. 5).

⁷ El Proyecto Nar-Trans 2 —una continuación de Nar-Trans— fue financiado por el Plan Estatal de Fomento de la Investigación Científica del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad de España durante el periodo comprendido entre 2018 y 2021 (referencia: CSO2017-85965-P). Su sitio web, ahora actualizado con el título y la actividad de otro proyecto de investigación más reciente, Fic-Trans, alberga una parte significativa de los resultados de Nar-Trans y Nar-Trans 2: <https://nar-trans.com/>

⁸ Traducción propia: “La cocreación ofrece alternativas a la visión de un único autor e involucra una constelación de medios, estructuras y sistemas de retroalimentación. En la cocreación, los proyectos emergen desde el proceso y evolucionan desde dentro de las comunidades y con la

Aunque no se centra en la comunicación audiovisual, esta definición nos aporta varios elementos de interés, como su desafío a la autoría única, su carácter autorrepresentativo y su sentido interdisciplinar⁹. Si bien esta contribución es muy valiosa para el estudio de nuestro objeto de estudio, consideramos la necesidad de analizar la creación colaborativa desde la perspectiva de los medios audiovisuales, porque la evolución de estos medios, en términos culturales y tecnológicos, ha sido determinante para la puesta en práctica de la colaboración. En este sentido, muchas de las primeras películas colaborativas parten de las contribuciones de la antropología audiovisual y el desarrollo en el cine documental desde el enfoque observacional al participativo.

Finalmente, la plataforma Subtramas también ha propuesto un marco de comprensión teórica sobre la creación audiovisual colaborativa. Su equipo de investigación está formado por Diego del Pozo Barriuso, profesor asociado en la Universidad de Salamanca; Montse Romaní, investigadora de la Universidad de Barcelona; y Virginia Villaplana, profesora de la Universidad de Murcia. Los tres ejes de su estudio son las prácticas audiovisuales colaborativas, la educación artística y la distribución audiovisual. En relación con el primero, Virginia Villaplana (2015) define estas prácticas de acuerdo con tres supuestos:

- 1) Un creador o grupo de creadores participan en la vida de los sujetos representados o filmados con un firme compromiso a largo plazo, pero las estrategias estéticas no se negocian con ellos. El equipo creativo se divide por roles (dirección, cámara, montaje, etc.)
- 2) Un grupo de creadores en cuyo seno no hay división de roles: todo se decide entre los miembros del equipo, y las estrategias estéticas pueden o no ser negociadas con los sujetos representados o filmados.
- 3) Modelo no autoral. Cine sin autoría: todos

gente, más que para o sobre ellas. La cocreación también se entiende a través y más allá de disciplinas y organizaciones”.

⁹ En el sitio web del Co-Creation Studio se puede profundizar en la investigación de este proyecto, que ha contribuido además con un *Co-Creation Manifesto*: <https://cocreationstudio.mit.edu/>

los sujetos involucrados, representados y no representados (filmados y no filmados), lo deciden todo entre todos en un proceso en constante negociación.¹⁰

Como veremos más adelante, nuestra consideración de lo colaborativo no coincide con los supuestos 1) y 2), que nos parecen demasiado laxos y coincidentes con otras formas de producción que no tienen un foco suficiente en la colaboración^{11 12}. En cambio, el supuesto 3) resulta adecuado para plantear nuestro objeto de estudio, poniendo de nuevo hincapié en la ruptura de la noción de autoría del modelo mayoritario de producción audiovisual e incidiendo en la importancia de los procesos de negociación entre partes.

Más allá de estas aproximaciones a la creación audiovisual colaborativa, una revisión de la teoría permite advertir que no existe un término general para definir esta forma de producción. La existencia de diversas tradiciones, en distintas esferas de la producción cultural, obliga a emplear diferentes conceptos que son necesarios para obtener una visión global. Como hemos visto antes, algunos de estos conceptos son el cine colaborativo o el vídeo participativo, a los que se suman fenómenos emergentes en el contexto de las culturas digitales, principalmente el *crowdsourcing*. En este sentido, la literatura académica se centra, generalmente, en algunos de estos conceptos de manera aislada, sin tener en cuenta las posibles interrelaciones entre ellos y sin establecer de manera sistemática sus diferencias.

La investigación sobre el vídeo participativo está frecuentemente conectada con la necesidad de revisión de las iniciativas por parte de los equipos que lo ponen

¹⁰ Esta definición se encuentra también en el sitio web de Subtramas:

<http://subtramas.museoreinasofia.es/es>

¹¹ Un ejemplo de esto son los cines colectivos en la etapa del cine militante, como veremos con profundidad en capítulos posteriores.

¹² En esta investigación optamos por la elección del término *colaborativo* frente a *participativo*, como explicaremos más adelante, argumentando su mayor adecuación en relación con el objeto de estudio y detallando la aplicación histórica de ambos conceptos al ámbito de la producción audiovisual.

en práctica, con la finalidad de implementar mejoras o solventar límites que dificultan sus objetivos sociales. Los textos canónicos en vídeo participativo (Roberts y Muñiz, 2018), que pusieron los cimientos en la teorización sobre esta práctica, son los manuales de Jackie Shaw y Clive Robertson (1997) y de Nick Lunch y Chris Lunch (2006), el libro de Su Braden y Than Thi Thien Houng (1998) —que cuenta con detalle la implementación de proyectos de vídeo participativo en Vietnam— y el monográfico de Shirley A. White (2003). Años después, la investigación en la materia se complementaría con el *Handbook of Participatory Video*, editado por E-J Milne, Claudia Mitchell y Naydene de Lange (2012) y una sección especial en la revista *Area*, publicada en 2016 y editada por E-J Milne.

Por otro lado, la investigación en cine colaborativo ha tendido a estar centrada en su vertiente documental, probablemente debido a que sus orígenes se remontan a la no ficción. Además, las contribuciones tempranas corresponden con el campo de la antropología, como son las de Jay Ruby (1992) y Sarah Elder (1995). Pero la colaboración en el audiovisual digital ha dado lugar a una cierta revitalización del estudio de esta cuestión, lo que con frecuencia se ha abordado desde la perspectiva del documental interactivo. Con ello, la alusión a casos pioneros, especialmente *The Newfoundland Project* del programa Challenge for Change¹³ (1967-1980) del National Film Board of Canada (NFBC), comenzó a ser más habitual. En este sentido, el libro *Interactive Documentary: Theory and Debate* de Kate Nash (2021) ofrece una panorámica muy completa sobre las prácticas participativas en el ámbito del documental, sin estar limitada al formato interactivo.

Más allá de la teoría, la práctica de la creación audiovisual colaborativa también tiene que ser revisada para abordar de forma adecuada este objeto de estudio. La

¹³ Probablemente el libro más completo sobre el programa Challenge for Change —muy relevante para esta tesis doctoral— es *Challenge for Change: Activist Documentary at the National Film Board of Canada*, editado por Thomas Waugh, Michael Brendan Baker y Ezra Winton en 2010.

vertiente más activa es el vídeo participativo, que cuenta con organizaciones dedicadas a su práctica como InsightShare y Real Time, ambas en Reino Unido; La Marabunta Filmadora, en México; o ProPlaneta en Brasil.

Los casos de cine colaborativo son menos frecuentes. Conviven obras características de la comunicación digital, como la propia *Life in a Day* —o la similar *One Day on Earth* (Ruddick, 2010), también realizada mediante *crowdsourcing*— que dio lugar a una serie películas hermanas, a modo de una franquicia cinematográfica, como *Italy in a Day* (Salvatores, 2014) y *Spain in a Day* (Coixet, 2016), con películas o iniciativas que ponen en práctica procedimientos colaborativos anteriores a la comunicación digital, como *Maquilapolis (City of Factories)* (Vicky Funari y Sergio de la Torre, 2006). En este sentido, ha sido destacable el colectivo Cine sin Autor (CsA), fundado por Gerardo Tudurí en 2008, que definió la práctica de la *sinautoría*, en oposición al modelo autoral que estructura la creación fílmica, reivindicando en cambio una práctica colaborativa, tendencialmente horizontal, con distintos grupos de participantes, como puede ser el alumnado de un instituto (Sedeño Valdellós, 2015).

El ámbito de la producción interactiva ha dado lugar a una significativa variedad de iniciativas colaborativas, basadas en la contribución de contenido a través de la red, en otros procedimientos de participación más tradicionales o en una combinación de ambas posibilidades. Algunos casos particularmente celebrados son *Highbise* (Katerina Cizek, 2009-2015), *Proyecto Quipu* (María Court y Rosemarie Lerner, 2013-2018) y *Question Bridge: Black Males* (Chris Johnson, Hank William Thomas, Bayete Ross Smith y Kamal Sinclair, 2012-2016).

En relación con esta comunicación interactiva, conviene señalar que el sujeto que colabora se amplía, porque muchas iniciativas proponen una implicación efectiva de usuarios, por ejemplo a través de la aportación de contenido propio que se añade a la obra en cuestión. En este sentido, la comunicación digital invierte el proceso colaborativo tradicional en algunas ocasiones, de manera que el sujeto

que participa no lo hace desde el inicio, en fases de preproducción o en las primeras fases de la producción, para luego presenciar el resultado como audiencia; en lugar de esto, este sujeto se constituye primero como audiencia y, después, como colaborador, al aportar su propio contenido.

1.3. Justificación e interés de la investigación

La presente tesis doctoral tiene una serie de elementos que justifican su interés, como son: a) la creciente atención que ha despertado la creación colectiva, en general, y la creación audiovisual colaborativa, en particular; b) el valor social del objeto de estudio; c) la escasez de investigaciones sobre este modo de creación en términos generales e interdisciplinarios; d) la falta de reflexión teórica sobre la evolución o adaptación de la creación audiovisual colaborativa al ecosistema digital.

El primer motivo se ha expuesto con detalle en el epígrafe anterior. Se refiere al creciente interés por la producción cultural colaborativa, tanto en su estudio como en su práctica, lo que muestra la adecuación de una investigación que se centre plenamente en este objeto de estudio.

En segundo lugar, el valor social de esta práctica, frecuentemente vinculada con la comunicación activista, implica la necesidad de profundizar en su análisis con la finalidad de conocer su capacidad para generar efectos sociales positivos. En este sentido, la creación audiovisual colaborativa forma parte del ecosistema de los medios alternativos, que han posibilitado una ampliación del carácter limitado, más bien restrictivo, que ofrece el panorama mediático convencional. Con estos medios se ha pretendido materializar una comunicación mucho más diversa, lo que ha sido una reclamación histórica en relación con los medios, como mostró el informe de la UNESCO *Many Voices, One World*, más conocido

como *Informe MacBride* (International Commission for the Study of Communication Problems, 1980). En el texto, se afirmaba que la comunicación es un derecho básico para los individuos, las comunidades y las naciones. Por este motivo, se proponía el desarrollo de políticas en la materia que definieran mecanismos precisos de participación, protegiendo, además, la diversidad de las culturas e identidades.

Con esta motivación, las prácticas colaborativas han posibilitado un incremento de la pluralidad y la entrada de nuevos actores en la esfera pública, favoreciendo la ampliación de la representación mediática, gracias a la inclusión de colectivos y culturas que con frecuencia no cuentan con un espacio suficiente en la producción contemporánea convencional. Esta cuestión de la representación alcanza especial relevancia en el contexto actual, en el que las políticas de la identidad y la reivindicación de las prácticas de autorrepresentación han adquirido un papel fundamental, formando parte de un debate inacabado sobre quién puede o debe hablar acerca de quién (Shohat y Stam, 2014). Algunos documentales también han abordado esta cuestión en relación con la creación fílmica, como *Stranger with a Camera* (Elizabeth Barret, 2000) y *Stop Filming Us* (Joris Postema, 2021).

Además, algunas iniciativas han conducido a la apertura de espacios de participación política para la mejora de las condiciones de vida de determinadas comunidades (Waugh et al., 2010). Por otro lado, este objeto de estudio está relacionado con el alfabetismo mediático, a través de los procesos pedagógicos que la creación colaborativa ha presentado a lo largo de su historia (Yang, 2016).

En tercer lugar, no son frecuentes las investigaciones que hayan propuesto un estudio general de la creación audiovisual colaborativa teniendo en cuenta sus distintas vertientes. Como hemos indicado, los estudios sobre esta materia se centran generalmente en un modo de creación, sin poner atención a las demás, lo

que frustra la posibilidad de identificar o analizar las conexiones productivas en relación con sus procesos o sus resultados.

Por último, tampoco se encuentra un número significativo de investigaciones que estudien la creación audiovisual colaborativa desde el enfoque de su adaptación y evolución en el entorno digital, si bien algunos autores sí lo han planteado, sobre todo en relación con el vídeo participativo (Varghese et al., 2020; Montero Sánchez, 2020). David Montero y José Manuel Moreno (2020) comparan las formas de participación generalmente asociadas con la cultura participativa con las que se han producido en el ámbito de la creación audiovisual colaborativa. Los autores argumentan que este fenómeno sirve para reflexionar críticamente sobre la participación. En este sentido, la participación es un objeto de estudio que requiere una revisión constante para determinar sus procedimientos, sus efectos en los grupos participantes, así como clasificar sus distintas formulaciones.

Por todos estos motivos, la creación audiovisual colaborativa necesita de un análisis más preciso que permita sistematizar sus prácticas y evaluar su desarrollo en un contexto, el de la comunicación digital, en que se ha producido una evolución significativa de las dinámicas de participación cultural.

1. Introduction

1.1. Context and research object

During the academic year 2017-2018, I did the Master's Degree in New Interactive Media and Multimedia Journalism, coordinated by professor Domingo Sánchez-Mesa Martínez at the Faculty of Communication and Documentation of the University of Granada. Near the end of the master's degree, I asked professor Jordi Alberich Pascual about the possibility of initiating doctorate studies. In that moment, I started to think about the topic of my thesis, which I felt was a very complex task at such an early stage of my research career. It meant I had to commit to an object of study that I would be thinking about to this day.

Professor Jordi Alberich had published several research works on collaborative film and collective creation since 2008. In one of those articles, written with Antoni Roig Telo, the authors affirmed that "numerous online connected groups and collectives are implementing a shared authorship, as a result of the interrelation of systems and contents of diverse origins and nature, characteristic of the web"¹⁴ (Alberich Pascual and Roig Telo, 2010, p. 86). The authors argued that this collaborative culture constituted "an ethic alternative to the commercialization and the elitism of cultural production in the digital age"¹⁵ (p. 97).

In the next years, professor Alberich Pascual continued doing research that addressed the emergent new panorama of collaboration during those years. In

¹⁴ Author's own translation.

¹⁵ Author's own translation.

addition, he studied some concepts that are central to the understanding of the digital media ecosystem, which grew in popularity in the subsequent years, such as *crowdsourcing* or *crowdfunding*.

During the first months of that academic year, around November 2017, I often attended the screening sessions of a small film festival organized in Granada. Each session started with an introduction by a guest speaker. One day, when I got there, the person who was introducing that session, Mariano Lisa, was already speaking to the audience. I sat down and witnessed how he gradually became emotional while talking about his partner, the filmmaker Helena Lumbreras, who had passed away years ago. I do not remember what he said exactly, but I do remember that he was strongly advocating Lumbreras' work as a film director in the context of militant and clandestine film in Spain in the 70s during the dictatorship. At the same time, he was denouncing how this filmmaker had been forgotten, at least until recently¹⁶. Intrigued about this author, whom I had never heard about, I started to be interested in her work and the film collective she founded with Mariano Lisa: the Colectivo Cine de Clase (Class Cinema Collective).

Some months later, in 2018, I reached out to Mariano Lisa through Facebook, sending him a message to find out more about Helena Lumbreras and the films they made together in those years. Mariano Lisa sent me his email address and, after some brief email exchanges, the filmmaker sent me an academic article on the Class Cinema Collective. This article, written by Annalisa Mirizio, professor

¹⁶ Helena Lumbreras' films and the work of the Class Cinema Collective have been claimed in recent years, which is shown by their presence in several exhibitions and film festivals. Thus, for instance, the film *El campo es para el hombre* (1973, *Field for Men* in English), directed by Lumbreras and Lisa, was part of the *Catalan Cinema's Radical Years, 1968-1978* programme at the Museum of Modern Art of New York (MoMA) in 2018. The International Biennial Woman & Film screened two of Helena Lumbreras' films at its 2019 edition. There are also numerous studies about this author and her work (Fernández Labayen & Prieto Souto, 2017 and Guardia et al., 2020, to state two examples).

at the University of Barcelona, was published in 2017 in the *Journal of Spanish Cultural Studies*, and was entitled “El anacronismo visual en el cine militante de Helena Lumbreras. Notas a propósito de la influencia de Pasolini y Zavattini” (“The visual anachronism in the militant cinema of Helena Lumbreras. Notes about the influence of Pasolini and Zavattini”). Beyond a description of Lumbreras’ work and her connections to Italy, where she studied and worked for several year, there was a part of the text that caught my attention. Annalisa Mirizio (2017) identifies in the cinema of the Collective a “rejection of the notion of the single author” and “a collective authorship that also means opening cinema to non-professionals of the seventh art”¹⁷ (p. 433). The author continues explaining that:

None of the films of the Collective Class Cinema can be simply considered as a *film by militants* about society, but all of them *want to be always militant films* in which society participates as a creator and not as the object for an intellectual to watch (...) The spectator finds — in the first minutes of *All or None* and through some statements directed to the camera by the authors and the protagonists — that the film includes some images filmed by a worker inside the factory; that another worker was participating as an electricity technician; that some moments of the struggle were filmed by the company workers¹⁸ (p. 434, emphasis in the original).

Further on, Mirizio comments on a dialogue between militant filmmakers invited by the magazine *El viejo topo*, published in 1977. In this debate, Helena Lumbreras defended on her own a new aesthetic that can be achieved by “giving the camera to the worker (...) When you discuss a film with them, when you ask them what they think should be included or highlighted, then, although with obvious

¹⁷ Author’s own translation.

¹⁸ Author’s own translation.

limitations, you are elaborating a common discourse with them”¹⁹ (Helena Lumbreras, 1977, as cited in Mirizio, p. 435)²⁰.

After talking to professor Jordi Alberich about the similarity that I had found between the collaborative productions that emerged with digital communication and this experience of militant cinema, I decided to look into the concept of collaboration applied generally to the sphere of audiovisual creation and the common elements and differences between its various formulations. I knew, evidently, that there was not much in common between the crowdsourced film *Life in a Day* (Macdonald, 2011) and *All or None* (Class Cinema Collective, 1976). However, they were similar in the openness of their creative processes with the objective of incorporating people who do not generally participate in audiovisual production.

In this way, collaborative creation in its different forms could offer a greater media plurality, widening the range of representations and favouring self-representation by individuals or social groups that historically did not have that space in the media ecosystem. Certainly, participatory culture had already expanded the range of representations, but it was necessary to clarify if this was happening beyond the individual communication that social media generally propose and beyond the singular mediation imposed by the internet platforms. It was also important to consider that participatory culture is not as global as the discourses around this concept seem to prove, taking into consideration the digital divide in terms of access and media literacy.

This approach to collaborative creation in the digital media environment turned out to be essential to find out about other modes of collaboration that widely

¹⁹ Author’s own translation.

²⁰ Helena Lumbreras’ films and the ones that she made along with Mariano Lisa as the Class Cinema Collective are available to watch thanks to the Filmoteca of Catalunya, which recently hosted them on its YouTube Channel: <https://www.youtube.com/@FilmotecaCat>

exceed the experience of crowdsourcing in mainstream productions represented by movies such as *Life in a Day*. Thus, Alberich Pascual and Roig Telo (2008) raised the relevance of free software approaches in relation to film creation, providing a list of works that had been released or were being produced in that period. The same authors (2010) elaborated a classification of types of collective creation online, also including the remix and other “hybrid forms of audiovisual self-production”²¹ (p. 94). Antoni Roig Telo continued his research on this subject, delving into crowdsourcing and its application to cinematography (Roig et al., 2017) or into audiovisual collaborative projects in more general terms (Roig Telo, 2010, 2017).

Meanwhile, the perspective offered by transmedia narratives and transmedia storytelling—the fundamental relevance of which I understood thanks to professor Domingo Sánchez-Mesa Martínez—was decisive for appreciating the collaboration dynamics in the digital environment. This was shown in the article “Transmedia explorations in contemporary Ibero-American collaborative film-making”, written by Jordi Alberich-Pascual and Francisco Javier Gómez-Pérez (2016) and published in the journal *Artnodes*, in one of the special issues by the Research Project Nar-Trans²², directed by professor Sánchez-Mesa Martínez in the period between 2014 and 2018.

In relation to the collaborative forms which do not belong to digital communication, other research works offered me highly relevant approaches to initiate this doctoral thesis. Sergio Villanueva Baselga (2015) analysed the film *Burgundy Voices* (2011) from the perspective of documentary. He referred to the ground-breaking case *The Newfoundland Project* (1967-1968), better known as the

²¹ Author’s own translation.

²² Nar-Trans (“Transmedia Narratives: new modes of audiovisual fiction, informative communication and performance in the digital age”) was a research project financed by the Spanish National Scientific Research Plan of the Ministry of Economy, Industry and Competitiveness (reference: CSO2013-47288-P).

Fogo Island project, which had a significant influence on this production model. At the same time, Virginia Villaplana-Ruiz (2016) studied a series of collective and collaborative proposals from different periods and spheres of cultural production, including films of militant cinema from the 60s and also digital projects.

In addition, the education period during the Master's Degree in New Interactive Media and Multimedia Journalism allowed me to get to know in detail the format of interactive documentary or i-docs, which is a remarkable form of collaborative film production in the field of digital media. The contributions of Arnau Gifreu-Castells (2013), Kate Nash²³ (2012, 2014, 2021) and Sandra Gaudenzi (2013) were key references.

While I delved into the object of study, I perceived that the most important thing was not to identify a sort of continuity between old and new proposals, but rather to establish a common framework that made it possible to understand the variety of collaborative audiovisual works over the extended history of this media, that is, from the first decades of cinema to the productions framed in the convergence culture defined by Henry Jenkins (2006).

As will be discussed later, cinema made with the active engagement of the filmed subjects was an early film experience, as shown by the cases of *Nanook of the North* (Flaherty, 1922) and the film-train of Aleksandr Medvedkin in the 20s. In addition, the tension and exchange between the figures of the filmmaker and the represented subject has been a matter of study for decades, especially in the field of anthropology (MacDougall, 1975; Ruby, 1992).

²³ Professor Kate Nash was my supervisor during a predoctoral research stay that I had the opportunity to undertake at the School of Media and Communication of the University of Leeds, in England, during a period of six months between 2021 and 2022.

The object of this research, therefore, is to study collaborative audiovisual creation and its different forms. These include collaborative cinema—with a variety of expressions, such as militant cinema or ethnographic documentary—, participatory video, audiovisual works produced via crowdsourcing, among others, as we will see later. The identification and analysis of these formulas, from a theoretical and practical perspective, are fundamental tasks for understanding this phenomenon to its full extent.

Furthermore, this doctoral thesis emphasises the issue of representation²⁴, which we consider the most distinctive and challenging element of this creation model. In this sense, besides symbolic representation, the representation understood as a practice of delegation acquires a significant interest. If this delegation has constituted the conventional dynamic in audiovisual production throughout its history—one person, a filmmaker, represents an individual or social group)—, then collaborative creation proposes the opposite paradigm through the erosion of this intermediation figure to generate a model of self-representation by the filmed subjects.

The analysis of two case studies, the collaborative i-doc *Empremtes Digitals* (2017) by Proyecto HEBE and the participatory video project the *Living Cultures Indigenous Fellowship* (2021) by the organization InsightShare, complete this approach to the object of study. Their recent creation, in the context of digital communication, makes it possible to evaluate audiovisual collaborative production from the perspective that I adopted in 2018, that is, with the aim of understanding how this object of study has evolved due to the emergence of the digital cultures²⁵.

²⁴ To delve into the study of representation, I made a second research stay in 2022 for a period of two months at the Annenberg School for Communication and Journalism of the University of Southern California, in the United States, under the supervision of professor Alison Trope.

²⁵ In this research, we use the term *digital cultures*—which already appears in the title of this doctoral thesis—instead of other possible, more frequent, terms such as *digital age*. This is

1.2. State of the art

When this doctoral thesis was initiated, the interest in collaborative creation was evident in the academic field. David Casacuberta argued, already in 2003, that collective creation is “the most revolutionary content of digital culture”, the element that “best facilitates its distinction from traditional culture”²⁶ (p. 11). But this interest has increased in recent years, as evidenced by a literature review on this matter. A search on the bibliographic database Scopus shows an increase in publications addressing this creation model. In this way, searching for several related terms that are part of our research, such as *crowdsourcing*, *participatory video*, *collaborative filmmaking* and *participatory filmmaking*, limited to the field of Social Sciences, we found that all of them have an ascendant curve. In the first case, if there were 113 documents in 2010 in Scopus with the term *crowdsourcing*, this increased to 1968 in 2019 and 2867 in 2022. In relation to *participatory video*, 19 documents were found in 2010, while there were 116 and 159 in 2019 and 2022, respectively. Finally, *participatory filmmaking* and *collaborative filmmaking*, less popular notions, have also had a very significant growth, the first one without any document and the second one with only one in 2010, 7 in both cases in 2019, and 16 and 15 in 2022, respectively.

In addition, around the period in which the plan for this thesis started, several research projects had collaborative creation among their main objects of study. The Project Nar-Trans 2 (“Transmedialization and crowdsourcing in audiovisual,

because the last term connotes a kind of universal experience in relation to the emergence and establishment of digital communication, which does not correspond to the lived situation in different regions of the world, not homogeneous because of multiple reasons such as the digital divide, as Faye Ginsburg (2008) has argued. This research has a commitment with the consideration and appreciation of the communicative action around the planet and by different peoples, such as the Indigenous communities, and also with the recognition of the diverse social, historical and cultural circumstances. Consequently, it seems more adequate to use the term *digital cultures*, in plural, thus implying the variety of experiences and expectations.

²⁶ Author’s own translation.

journalistic, dramatic and literary fiction and non-fiction narratives”)²⁷ stands out as a remarkable case. This project was directed at the University of Granada by professors Domingo Sánchez-Mesa Martínez, as the principal investigator (PI), and Jordi Alberich Pascual, as the second PI.

The academic and research activity of the project explored the new modes of production and consumption in the convergence culture, with a particular focus on transmedial communication and collaborative production. Sánchez-Mesa and Alberich Pascual (2019) warned about the “deficit of theoretical reflection” in these practices and about the “necessary systematization”²⁸ (p. 254) required to study these forms of participation in cultural creation.

On the other hand, the MIT Open Documentary Lab recently initiated the Co-Creation Studio. In September 2018, this project—whose principal investigator is William Uricchio—organized the symposium *Collective Wisdom*, in which issues related to collaborative creation were addressed. A few months later, they published the report *Collective Wisdom. Co-Creating Media with Communities, across Disciplines and with Algorithms* (2019), in which they define the concept of cocreation. Thus, according to this initiative, cocreation:

Offers alternatives to a single-author vision, and involves a constellation of media production methods, frameworks, and feedback systems. In co-creation, projects emerge from a process, and evolve from within communities and with people, rather than for or about them. Co-creation also spans across and beyond disciplines and organizations (Co-Creation Studio, 2019, p. 5).

²⁷ The Project Nar-Trans 2—a continuation of the Project Nar-Trans—was also financed by the Spanish National Scientific Research Plan of the Ministry of Economy, Industry and Competitiveness during the period between 2018 and 2021 (reference: CSO2017-85965-P). The website of the project—currently actualized with the title and activity of another and more recent research project, Fic-Trans—hosts a significant part of the results of Nar-Trans and Nar-Trans 2: <https://nar-trans.com/>

²⁸ Author’s own translation.

Although this project is not focused on audiovisual media, this definition has several elements of interest, such as the challenge to single authorship, the self-representation and the interdisciplinary character²⁹. Although this contribution is very valuable to the research on our object of study, we consider that it is also necessary to analyse collaborative creation from the specific field of audiovisual media, because the evolution of these media, in cultural and technological terms, has been determinant for the collaboration practices. In this sense, a number of the early collaborative films are related to the contributions on audiovisual anthropology and the development of documentary film from the observational to the participatory approaches.

Finally, the platform Subtramas has also proposed a theoretical framework for understanding collaborative audiovisual creation. The research team is formed by Diego del Pozo Barriuso, professor at the University of Salamanca; Montse Román, researcher at the University of Barcelona; and Virginia Villaplana, professor at the University of Murcia. The three axes of this research are collaborative audiovisual practices, artistic education, and audiovisual distribution. In relation to the first axis, Virginia Villaplana (2015) defines these practices according to three possibilities:

- 1) A creator or group of creators engage with the lives of the represented or filmed subjects with a strong, long-term commitment, but the aesthetical strategies are not negotiated with them. The creative team is divided into roles (direction, camera, editing, etc.).
- 2) A group of creators within which there is no division of roles: everything is decided among the team members and the aesthetical strategies may or may not be negotiated with the represented or filmed subjects.
- 3) Non-authorial model. Cinema without authorship: all the involved subjects, represented and not

²⁹ The website of the Co-Creation Studio offers more content to delve into the research of this project, which has also contributed with a *Co-Creation Manifesto*:

<https://cocreationstudio.mit.edu/>

represented (filmed and not filmed) decide everything among all of them in a process of constant negotiation.³⁰

As will be seen later, our definition of collaborative does not coincide with the possibilities 1) or 2), which seem to us too wide and similar to other forms of production that do not focus on collaboration³¹. Instead, possibility 3) is more accurate in relation to our object of study, stressing again the fracture in the concept of single authorship, which has been understood as a part of the main model of audiovisual production, and emphasizing the importance of negotiation processes between parties.

Beyond these approaches to collaborative audiovisual creation, a review of the theory shows that there is not a general term to define this production model. The existence of diverse traditions, in different spheres of cultural production, implies that it is necessary to use several concepts that are essential to obtain an overall view. As we have seen before, some of these concepts are *collaborative cinema* or *participatory video*, adding emergent phenomena of digital culture, primarily *crowdsourcing*. In this sense, the academic literature generally focuses on some of these notions in isolation, not taking into consideration the possible interrelation between them and without systematically establishing their differences.

The research on participatory video is frequently connected to the need to evaluate initiatives by the teams that practice it, with the objective of implementing improvements or solving limits that make achieving its social objectives difficult. The canonical texts on participatory video (Roberts and Muñoz, 2018), which laid the theoretical foundations of this practice, are the

³⁰ This definition can also be found on the website of Subtramas: <http://subtramas.museoreinasofia.es/es>

³¹ An example of this is the collective cinema in the period of militant cinema. We will delve into it in subsequent chapters.

manuals of Jackie Shaw and Clive Robertson (1997), of Nick Lunch and Chris Lunch (2006), the book by Su Braden and Than Thi Thien Houng (1998)—which explains in detail the implementation of participatory video projects in Vietnam—, and the monographic book by Shirley A. White (2003). Some years later, the research into this topic was complemented with the *Handbook of Participatory Video*, edited by E-J Milne, Claudia Mitchell and Naydene de Lange (2012), and with a special section in the journal *Area*, published in 2016 and edited by E-J Milne.

On the other hand, the research on collaborative cinema has tended to focus on its documentary strand, probably due to its origins in non-fiction. In addition, some early contributions are from the field of anthropology, such as Jay Ruby (1992) and Sarah Elder (1995). However, collaboration in audiovisual digital media has led to a certain revitalization in the study of this topic, and it is frequently addressed from the perspective of interactive documentary. Thus, it became usual to mention some ground-breaking cases, notably *The Newfoundland Project* from the programme Challenge for Change³² (1967-1980) of the National Film Board of Canada (NFBC). In addition, the book *Interactive Documentary: Theory and Debate* by Kate Nash (2021) offers a very complete overview of the participatory practices in the field of documentary, not limited to its interactive format.

Beyond theory, the practice of collaborative audiovisual creation should also be revised to adequately address this object of study. The most active form is participatory video, which is carried out by organizations such as InsightShare and Real Time, both in the United Kingdom, La Marabunta Filmadora in Mexico, and ProPlaneta in Brazil.

³² The most complete book about the Challenge for Change program is, probably, *Challenge for Change: Activist Documentary at the National Film Board of Canada*, edited by Thomas Waugh, Michael Brendan Baker and Ezra Winton in 2010, and very relevant for this doctoral thesis.

The cases of collaborative cinema are less frequent. Works characteristic of digital communication, like *Life in a Day*—or the similar *One Day on Earth* (Ruddick, 2010), also made using crowdsourcing)—, which prompted a series of sibling films, as a sort of film franchise, such as *Italy in a Day* (Salvatores, 2014) and *Spain in a Day* (Coixet, 2016), coexist with films or projects that use other types of collaborative procedures, previous to digital cultures, such as *Maquilápolis (City of Factories)* (Vicky Funari and Sergio de la Torre, 2006). In this sense, the collective Cine sin Autor (CsA, *Cinema without an Author*) stands out, founded by Gerardo Tudurí in 2008. He defined the practice of *sinautoría* in opposition to the authorial model that structures film creation, defending instead a collaborative practice that is tendentially horizontal and engages various groups of participants, such as the students of a high school (Sedeño Valdellós, 2015).

The sphere of interactive production has generated a significant variety of collaborative initiatives based on the contribution of content through the internet, on other more traditional participatory procedures, or a combination of both possibilities. Some particularly celebrated cases are *Highrise* (Katerina Cizek, 2009-2015), *Proyecto Quipu* (María Court and Rosemarie Lerner, 2013-2018) and *Question Bridge: Black Males* (Chris Johnson, Hank William Thomas, Bayete Ross Smith and Kamal Sinclair, 2012-2016),

In relation to this interactive communication, it is worth noting that the subject who collaborates expands, because many projects propose an effective involvement of audiences, for example through the contribution of their own content added to the work in question. In this sense, digital communication sometimes reverses the traditional collaborative process, so that the participant subject does not participate from the beginning—in preproduction or early production phases—and watches the result later as part of the audience. These subjects are an audience first and then become collaborators by providing their own content.

1.3. Significance of the research

The present doctoral thesis has a number of elements of interest, such as: a) the increasing attention that collective creation in general, and collaborative audiovisual creation in particular, are receiving; b) the social value of the object of study; c) the lack of research works addressing this mode of creation in general and in interdisciplinary terms; and d) the need for theoretical reflection on the evolution and adaptation of collaborative audiovisual creation to the digital environment.

The first element has been explained in detail in the previous section. It refers to the increasing interest in studying and making collaborative cultural production, which shows the usefulness of research that focuses completely on this object of study.

Secondly, the social value of this practice, frequently connected to activist communication, implies the necessity to delve into an analysis with the objective of determining its ability to generate positive social effects. In this sense, collaborative audiovisual creation has been part of the alternative media ecosystem. These media makes it possible to widen the limited, even restrictive, space offered by conventional media. Alternative media aim to provide a much more diverse communication, which has been a historical claim in relation to media communication, as shown by the UNESCO report *Many Voices, One World*, better known as the *MacBride Report* (International Commission for the Study of Communication Problems, 1980). This text affirms that communication is a basic right for individuals, communities and nations. For this reason, it proposed developing policies in this area, defining precise mechanisms of participation, and protecting the diversity of cultures and identities.

With this motivation, collaborative practices have enabled an increase in plurality and the implication of new actors in the public sphere, favouring the

widening of media representation with the inclusion of collectives and cultures that frequently do not have sufficient space in the conventional cultural production. This matter of representation reaches special significance in the current context, in which identity, politics and the vindication of self-representation practices have acquired a fundamental role as a part of an unfinished debate about who can and should talk about whom (Shohat and Stam, 2014). Some documentary films have addressed this issue in relation to film creation, such as *Stranger with a Camera* (Elizabeth Barret, 2000) and *Stop Filming Us* (Joris Postema, 2021).

In addition, some projects have led to the openness of political participation processes to improve the life conditions of certain communities (Waugh et al., 2010). On the other hand, this object of study is linked to media literacy through the pedagogical processes which collaborative creation has promoted throughout its history.

Thirdly, there are not many research works that propose a general study of collaborative audiovisual creation and take into account its different forms. As we have already indicated, the studies on this subject are generally focused on a specific mode of creation, and they do not pay attention to the others. This frustrates the possibility to identify or analyse productive connections in relation to their processes or results.

Finally, there is also not many research works that study collaborative audiovisual creation taking the perspective of its adaptation and evolution to the digital environment, although some authors have proposed this, especially in relation to participatory video (Varghese et al., 2020; Montero Sánchez, 2020). David Montero and José Manuel Moreno (2020) compare the forms of participation generally associated with participatory culture with other forms that were applied in the sphere of collaborative audiovisual creation. The authors argue that this phenomenon is useful for critically reflecting on participation. In

this sense, participation is a research object that requires constant revision to determine its procedures, its effects on the groups of participants, as well as a classification of its various formulas.

For all these reasons, a precise analysis of collaborative audiovisual creation is necessary to systematize its practices and evaluate its development in a context, that of digital communication, where significant changes in cultural participation dynamics have occurred.

2. Método y diseño de la investigación

2.1. Objetivos y preguntas de investigación

Esta tesis doctoral se propone un estudio general y sistemático del modelo de producción cultural que denominamos *creación audiovisual colaborativa*. Pretende ofrecer un análisis que contribuya al conocimiento de este fenómeno en relación con sus orígenes, su desarrollo histórico y sus características definitorias, pero también en relación con su evolución en el entorno mediático actual. Los modos de comunicación digital e internet han propiciado una transformación de la creación audiovisual colaborativa, debido en cierta medida a la modificación en el ecosistema digital de los dos elementos que la sustentan, como son las prácticas participativas y las prácticas representacionales. De acuerdo con este propósito, la tesis doctoral tiene los siguientes objetivos generales (OG) y específicos (OE):

OG: Definir la creación audiovisual colaborativa con una perspectiva integral y evaluar las características comunes que articulan su práctica, así como las diferencias que se encuentran entre sus distintas formulaciones, analizando asimismo sus procesos colectivos y las diversas finalidades que se propone.

OE1: Describir el desarrollo histórico de la creación audiovisual colaborativa desde el inicio del medio cinematográfico hasta la actualidad.

OE2: Analizar la adaptación y evolución de la creación audiovisual colaborativa en el contexto de la comunicación digital, teniendo en cuenta su convivencia e intercambios con formulaciones previas.

OE3: Elaborar un modelo de análisis de las iniciativas de creación audiovisual colaborativa que permita comprender su complejidad y sus

elementos específicos en relación con las distintas esferas y disciplinas en las que se ha desarrollado este modelo de producción cultural.

OE4: Evaluar las formas de participación que se producen en el marco de la creación audiovisual colaborativa.

OE5: Analizar la representación en la creación audiovisual colaborativa, entendiéndola como la cuestión central que distingue este objeto de estudio de la mayor parte de la producción cultural convencional.

OE6: Aplicar el modelo de caracterización de iniciativas colaborativas y el análisis de la representación a dos casos de estudio actuales para obtener conclusiones sobre ambas iniciativas.

A partir de estos objetivos, ofrecemos un conjunto de preguntas de investigación (*Research Questions*) a las que la investigación responderá en esta tesis doctoral:

RQ1: ¿Qué podemos deducir de los orígenes de la creación audiovisual colaborativa y de su desarrollo histórico en relación con sus procesos y su fundamentación social?

RQ2: ¿Cómo se ha transformado la creación audiovisual colaborativa en su adaptación a la comunicación digital y cómo ha alterado esto sus procedimientos colectivos y sus perspectivas sociales?

RQ3: ¿Qué elementos específicos tenemos que evaluar para realizar un análisis efectivo de las iniciativas colaborativas?

RQ4: ¿Qué grado de participación presenta la creación audiovisual colaborativa y cómo varía este en función de la formulación específica que se analice?

RQ5: ¿Qué dinámicas de representación ofrece la creación audiovisual colaborativa y cómo se distinguen de la producción convencional?

RQ6: ¿Qué conclusiones en relación con las dinámicas de colaboración y representación del objeto de estudio se obtienen mediante la aplicación del modelo de análisis propuesto?

2.2. Fundamentos metodológicos

La presente investigación emplea una metodología cualitativa, fundamentada en primer lugar en una revisión bibliográfica. Con esta revisión hemos obtenido una perspectiva general del objeto de estudio, lo que se ha complementado con el estudio de un conjunto de iniciativas colaborativas específicas, pertenecientes a los distintos ámbitos en los que se ha desarrollado este modelo de producción. Así, también hemos estudiado el objeto de estudio desde una perspectiva práctica, identificando actores e iniciativas para obtener una visión más completa.

Con ello, hemos procedido a realizar un análisis del corpus teórico y de las iniciativas para obtener las características comunes que definen a la creación audiovisual colaborativa. Mediante un proceso de categorización, hemos elaborado un modelo de análisis, basado en esas características, que ha supuesto profundizar en la revisión bibliográfica, en esta ocasión en relación con esos rasgos específicos que han formado las categorías.

Posteriormente, para completar la investigación obteniendo datos a través de distintos métodos, hemos continuado con un estudio de casos, mediante el cual hemos analizado dos iniciativas en profundidad, aplicando para ello el modelo previamente elaborado. En este momento de la investigación, hemos empleado la técnica de la entrevista semiestructurada en profundidad a informantes clave, lo que nos permitió obtener datos sobre los procesos colectivos, a los que no se podía acceder de otra manera. Con este estudio de casos, hemos podido obtener

conclusiones en relación con la puesta en práctica de las iniciativas colaborativas en el contexto de la comunicación digital.

2.2.1. Revisión bibliográfica

Esta tesis doctoral ha contado, en una etapa inicial, con una exhaustiva revisión de la bibliografía académica que ha comprendido la lectura y el análisis crítico de artículos, capítulos de libro, monográficos, comunicaciones en congresos y tesis doctorales. Esta tarea es fundamental en cualquier trabajo de investigación al posibilitar la identificación y el conocimiento de los conceptos y las referencias que afectan al objeto de estudio. Para ello, hemos consultado el conjunto de bases de datos de referencias, como las correspondientes a Web of Science—como Social Sciences Citation Index y Emerging Sources Citation Index—, Scopus, Latindex y Dialnet, entre otras.

La interdisciplinariedad de la creación audiovisual colaborativa —una cuestión en la que hemos querido profundizar— ha implicado el estudio de referencias bibliográficas provenientes de diversos ámbitos del conocimiento. Los estudios fílmicos eran imprescindibles para realizar un análisis adecuado del lenguaje de la creación audiovisual colaborativa, para conocer su historia y para profundizar en ciertas convenciones de la cinematografía, como la autoría, que requerían de un estudio preciso.

Como es evidente, el estudio de los medios y de la comunicación también ha sido esencial para abordar el objeto de estudio³³, sobre todo contribuciones en relación

³³ En este sentido, Alfonso Gumucio Dagron (2014) expone que “con frecuencia la literatura sobre el cine se ocupa de las películas”, mientras que su investigación, en el marco de la comunicación, aborda igualmente “los espacios y los procesos de organización, producción y difusión” (p. 30), una cuestión que tiene especial relevancia en el caso de la creación audiovisual colaborativa, en la que generalmente no se pueden conocer las dinámicas de implicación e interrelación entre partes solo mediante el visionado de las películas (Ruby, 1992).

con la participación y la democratización mediáticas, la comunicación alternativa y los nuevos medios. En este sentido, debido al carácter activista de una parte sustancial de la creación audiovisual colaborativa, hemos consultado referencias bibliográficas sobre las prácticas comunicativas que buscan esta incidencia social.

Por otro lado, la antropología también ha tenido protagonismo, teniendo en cuenta el desarrollo del objeto de estudio gracias a las aproximaciones realizadas desde esta disciplina, sobre todo con respecto a la relación entre el sujeto que filma y el sujeto filmado en la creación audiovisual³⁴. El amplio abanico de iniciativas e investigaciones en el marco de la comunicación para el desarrollo y la comunicación para el cambio social, ha requerido atender a los estudios sobre estas cuestiones, sobre todo en lo que respecta al vídeo participativo.

2.2.2. Revisión sistemática y análisis comparativo

La revisión de la literatura se ha complementado con una revisión sistemática. Si bien la primera corresponde con el conjunto de la investigación, la segunda se caracteriza por tener un foco más limitado (Codina, 2020). En este sentido, hemos empleado una revisión de la literatura para abordar el objeto de estudio en general, así como un número diverso de conceptos que guardan relación con el objeto de estudio y son necesarios para su análisis. Así, Codina señala que la revisión tradicional tiene un alcance “mucho más amplio que es necesario preservar” (p. 10). En cambio, para abordar de manera más específica la creación audiovisual colaborativa, en relación con sus características definitorias, hemos empleado una revisión sistemática, en tanto se trata de un objeto más limitado.

³⁴ Jay Ruby (1992) ha indicado que “most so-called ‘collaborative’ film productions involve anthropologists” (p. 53) [Traducción propia: “La mayoría de las películas que se denominan ‘colaborativas’ involucran a antropólogos”].

Según Booth et al. (2016), la revisión sistemática de la literatura supone reflejar de manera explícita los métodos de búsqueda, las fuentes utilizadas, así como los criterios de exclusión e inclusión del material obtenido. Además, de acuerdo con los mismos autores, la revisión sistemática debe iniciarse con una cuestión bien definida, de la misma manera que Codina (2020) señala que tiene que comenzar con preguntas de investigación. En este caso, esa cuestión es conocer cómo se ha denominado y abordado el objeto de estudio, así como qué procedimientos y prácticas que se han vinculado con el mismo. Con ello, la finalidad de la revisión es comprender la naturaleza de la creación audiovisual colaborativa, de manera que pudiéramos proponer su definición.

Las definiciones existentes se suelen referir a algunas de las formulaciones específicas de la creación audiovisual colaborativa. Son frecuentes, en este sentido, las definiciones del vídeo participativo, pero esto es limitante en la perspectiva de nuestra investigación, porque el concepto de creación audiovisual colaborativa es diverso, contiene multitud de formulaciones y está formado por distintas prácticas. Al mismo tiempo, estas formulaciones y prácticas tienen demasiados elementos en común como para considerarlas como fenómenos completamente distintos, lo que tampoco resultaría operativo.

Por lo tanto, si no queremos sencillamente estudiar de vídeo participativo, sino poner en relación todos los procedimientos y características comunes de las distintas formulaciones de la creación audiovisual colaborativa, nos enfrentamos a una situación problemática, porque este objeto de estudio se caracteriza por su falta de definición tanto en la literatura académica como en su práctica. Asimismo, aunque por el momento empleamos el término *creación audiovisual colaborativa*, lo cierto es que no existe un término comúnmente aceptado para mencionar esta práctica.

Como se verá más adelante, ambas condiciones son problemáticas porque supone que muchos términos distintos se emplean para nombrar a la misma

práctica, mientras que a veces se usa el mismo denominador para nombrar prácticas que, en realidad, no son equivalentes. En este sentido, la revisión sistemática de la literatura ha permitido analizar los distintos términos empleados, los términos que se les equiparan y los casos prácticos que refieren, por parte de un número significativo de autores en un periodo amplio de tiempo.

La estrategia para la revisión sistemática ha consistido en una búsqueda en las principales colecciones de bases de datos bibliográficos, Web of Science y Scopus. El propósito era identificar los distintos nombres que se han empleado, lo que se ha obtenido mediante la unión de los adjetivos *participatory* y *collaborative* con los sustantivos *film*, *movie*, *filmmaking*, *cinema* y *audiovisual creation*. Hemos limitado la búsqueda a la presencia de estos sintagmas en el título de los artículos. En el caso de Web of Science, hemos acotado la búsqueda a las categorías de *Communication* y *Film, Radio, Television*, mientras que en Scopus la hemos reducido al campo de las Ciencias Sociales. Con ello, hemos obtenido 23 resultados en Scopus y 10 resultados en Web of Science. Algunos artículos han sido eliminados, en los casos que no se correspondían con el objeto de estudio o se encontraban duplicados. Después de este paso, el análisis ha contado con un total de 26 artículos.

Este análisis ha tratado de responder a las siguientes preguntas: a) ¿qué términos se emplea en referencia al objeto de estudio?; b) ¿a qué caso práctico se hace referencia con esos términos en cada investigación?; c) ¿qué referencias bibliográficas o prácticas se vinculan con el objeto de estudio en cada artículo?

Con la primera pregunta hemos obtenido un listado de los términos empleados en el conjunto de los artículos. También nos ha permitido conocer el término que cada autor utiliza de manera preferida —lo que corresponde con su presencia en el título—, así como las equivalencias entre este término y los restantes.

Las otras dos preguntas han servido para conocer a qué se refiere cada autor con los términos utilizados, es decir, qué prácticas específicas están nombrando. La comparación entre autores evidencia la pluralidad terminológica del concepto y la falta de consenso en el uso de determinados términos. Podemos, además, determinar la variedad de uso de cada calificativo y si estos reflejan las diferencias que existen entre las prácticas citadas.

Así, una vez identificadas las distintas denominaciones, así como las prácticas a los que se vinculan, hemos procedido a proponer un término que pueda contener la pluralidad interna del concepto sin desestimar los vínculos entre prácticas. Como explicaremos con detalle más adelante, este término es *modos colaborativos del audiovisual*.

Seguidamente, hemos aportado una definición, fundamentada en el análisis crítico de la información obtenida, así como en el estudio de otros casos prácticos. Para ello, hemos procedido mediante generalización, un procedimiento común de la investigación cualitativa que tiene que evitar el problema, de acuerdo con Flick (2007), de estar restringido a un contexto muy determinado o un caso muy específico. Por ello, según el mismo autor, “este vínculo con el contexto debe abandonarse para averiguar si los hallazgos son válidos independientemente de los contextos específicos y fuera de ellos” (p. 247). A partir de ese momento, corresponderá proceder a una “comparación sistemática del material recogido” (p. 248). Con ello, hemos realizado un análisis comparativo de los procedimientos y procesos de la creación audiovisual colaborativa explicados en la literatura científica y en el análisis de experiencias específicas—en este caso, conteniendo tanto los resultados de la revisión bibliográfica tradicional como de la sistemática. Esto nos ha permitido obtener la definición, que se fundamenta en el mínimo común denominador presente en todas las prácticas.

Mediante este análisis comparativo, hemos obtenido también una serie de características que son frecuentes, pero no definitorias, de las iniciativas de

creación audiovisual colaborativa. Mediante la categorización de esta serie de características, hemos elaborado el modelo de análisis, que permite contrastar iniciativas colaborativas y complementar la definición anteriormente aportada.

2.2.3. Estudio de caso y entrevista semiestructurada en profundidad

En el estudio de caso, hemos analizado dos iniciativas, el documental interactivo *Empremtes Digitals* (Manel Jiménez y Alan Salvadó 2017) y la iniciativa de vídeo participativo *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (InsightShare, 2021). Se trata, en este sentido, de un estudio de caso múltiple, que permite contrastar los diferentes casos y abordar el objeto de estudio con mayor profundidad (Yin, 2018).

Para ello, resulta efectivo utilizar un muestreo intencional, de acuerdo con Schoch (2020). El muestreo que se usa a menudo en la investigación cuantitativa busca que la muestra sea representativa, mientras que con el muestreo intencional, en enfoques cualitativos, “the goal is to find individuals or cases that provide insights into the specific situation under study, regardless of the general population”³⁵ (Schoch, 2020, p. 249). Conviene mencionar que este estudio no pretende analizar un corpus suficientemente amplio y representativo de la creación audiovisual colaborativa. En todo caso, es el modelo de caracterización el que tiene un valor representativo, fundamentado en la revisión de la literatura académica y de multitud de casos prácticos. En este sentido, con el estudio de

³⁵ Traducción propia: “El objetivo es encontrar individuos o casos que aporten información sobre la situación específica que se estudia, independientemente de la población general”.

casos se propone principalmente la aplicación y verificación del modelo y de los demás resultados obtenidos en la investigación.

La elección de ambas iniciativas se justifica por su correspondencia con la creación audiovisual colaborativa en el marco específico de la comunicación digital, lo que se encuentra en consonancia con los objetivos de la tesis doctoral. Así, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* es una iniciativa de vídeo participativo que ejemplifica cómo continúa el desarrollo de esta práctica en la actualidad, habiendo sido además la primera experiencia de InsightShare con un modelo virtual, debido al contexto de la pandemia de la COVID-19.

Además, InsightShare es indudablemente una de las organizaciones de vídeo participativo más importantes, tanto por su amplia actividad, que se ha desarrollado durante décadas, como por la contribución al desarrollo teórico de esta práctica por parte de algunos miembros de la organización, como los directores Nick Lunch y Chris Lunch, que publicaron uno de los manuales de referencia sobre el vídeo participativo, antes mencionado.

En el caso de *Empremtes Digitals*, se trata de un documental interactivo, un fenómeno emergente de la comunicación digital, siendo uno de los formatos más significativos en relación con la expansión de las dinámicas colaborativas en el ámbito audiovisual.

Además de esto, el contraste de los casos entre sí —un documental interactivo y un proyecto de vídeo participativo— permite una reflexión más profunda sobre los elementos en común y las diferencias existentes en las distintas vertientes de la creación audiovisual colaborativa.

Como técnica de investigación, hemos utilizado la entrevista semiestructurada en profundidad a informantes clave, es decir, a personas que tienen un conocimiento privilegiado o situado sobre la materia a analizar. Según Yin (2018), los informantes clave “can provide you with insights into a matter and also give

you access to other interviewees who may have corroboratory or contrary evidence”³⁶ (p. 162). Estas personas fueron Nick Lunch, director de InsightShare, y Manel Jiménez, uno de los responsables de la ideación, dirección y producción ejecutiva de *Empremtes Digitals*. Además, en el primer caso también pudimos entrevistar a cuatro participantes de *The Living Cultures Indigenous Fellowship*, para complementar así la información obtenida con la entrevista a Nick Lunch. El grupo de participantes estuvo formado por Sinegugu Zukulu, Magella Lenatiyama, Scholastica Kukutia y Lungelo Mtwá, teniendo los primeros el rol de mentor, una figura propia de esta iniciativa que se explicará más adelante, pero cuya inclusión en las entrevistas nos ha permitido tener una visión más completa del proceso.

Durante el periodo de investigación hemos entrevistado a otras personas. En estos casos, el objetivo no era de profundizar en el estudio de casos, sino obtener más información sobre determinadas cuestiones relacionadas con el objeto de estudio o con iniciativas colaborativas que tienen relevancia para el conjunto de la investigación. Las personas entrevistadas han sido las directoras de *Proyecto Quipu*, María Court y Rosemarie Lerner; el investigador Henry Jenkins; la artista Wendy Clarke; y el codirector de California Newsreel, Cornelius Moore.

El carácter semiestructurado de las entrevistas permite una cierta flexibilidad en relación con los temas abordados, aunque habíamos realizado previamente una guía básica con las preguntas. De acuerdo con Horton et al. (2004), esta técnica facilita que las personas que participan en la investigación tengan el espacio y las condiciones para expresarse de manera más efectiva, comunicar sus intereses e inquietudes, así como para que se puedan explorar contradicciones.

³⁶ Traducción propia: “Los informantes clave pueden proporcionar información sobre un asunto y también dar acceso a otros entrevistados que puedan corroborar o contradecir los indicios”.

Por otro lado, esta técnica tiene que contar con el consentimiento expreso de cada persona entrevistada, que debe conocer con detalle cómo se usará la información obtenida. Por ello, todas las personas entrevistadas tenían que firmar un documento de consentimiento que detalla el uso de la información obtenida. Además, en el caso del grupo de participantes de InsightShare, tenían que saber que podían elegir si querían ser identificados en los textos resultantes. El total de participantes se mostró conforme con el hecho de ser identificados.

Las entrevistas con Nick Lunch y con el grupo de participantes de la iniciativa de InsightShare fueron realizadas durante la estancia en la Universidad de Leeds. Esta Universidad plantea una serie de requisitos más estrictos antes de proceder al desarrollo de las entrevistas, por lo que había que obtener la aprobación del Research Ethics Committee. La documentación que se enviaba a este Comité debía reflejar con mucho detalle los objetivos de la investigación, el uso que se quería hacer de las entrevistas, cómo se contactaría con el grupo de personas entrevistadas, la manera en que se almacenarían los datos obtenidos, entre otras cuestiones.

Las entrevistas se realizaron *online*, a través de videollamadas de alrededor de una hora de duración. Esto se debió a la lejanía con respecto a cada entrevistado. La única entrevista que no tuvo lugar *online* fue la de Henry Jenkins, dado que se aprovechó la estancia en la University of Southern California para realizarla. Se pidió siempre permiso para la grabación de las entrevistas y para transcribirlas posteriormente para su análisis. En el caso de las entrevistas destinadas a los estudios de caso, procedimos a realizar un análisis en relación con los objetivos de la investigación, buscando información principalmente en relación con las dinámicas de participación y con el desarrollo de los procesos colectivos a lo largo de las iniciativas.

2.3. Diseño y estructura de la investigación

La presente investigación está estructurada en cinco bloques: 1. Introducción, 2. Metodología y diseño de la investigación, 3. Marco teórico, 4. Resultados y 5. Conclusiones. En el primero ofrecemos la definición del objeto de estudio y del contexto de la investigación en el que se ha producido la tesis doctoral; el estado del arte, ofreciendo un recorrido por algunas de las contribuciones teóricas y de las prácticas más relevantes en relación con el objeto de estudio; así como la justificación e interés de la investigación, argumentando las motivaciones que se encuentra detrás de la elección de la creación audiovisual colaborativa como objeto de estudio. En el segundo bloque exponemos con detalle los objetivos de la investigación así como los métodos y las técnicas de investigación que hemos empleado para responder a esos objetivos, justificando su elección frente a otros posibles enfoques.

En el tercer bloque, el marco teórico, hemos incluido cuatro apartados. El primero está centrado en los fundamentos teóricos en torno a las cuestiones principales que afectan al objeto de estudio, como son la participación, la representación y el poder. Si bien hemos explicado ya el motivo por el cual la participación y la representación son cuestiones básicas para el análisis de este objeto de estudio, no ocurre así con el poder, que merece aquí una breve justificación de por qué ha sido incluido en el marco teórico. Ciertamente, la participación en los medios de comunicación promueve que se habiliten vías de entrada a la esfera pública por parte de todos los individuos y grupos sociales, mejorando con ello la pluralidad a la que se deben las sociedades democráticas. Pero el acceso y la participación no están garantizados, como tampoco lo está, por lo tanto, la representación diversa ni la representación propia. Las relaciones de poder entre sujetos sociales influirán en la consecución de unos medios más participativos, junto con otras

cuestiones como los avances tecnológicos, que pueden facilitar la implicación ciudadana pero en ningún modo la garantizan en sí mismos.

Precisamente, la creación audiovisual colaborativa ofrece una vía para posibilitar que esos individuos o grupos sociales puedan tener algo más de poder, de manera que puedan participar y formar parte de las representaciones mediáticas. No es casualidad que el poder sea una cuestión frecuentemente mencionada cuando se teoriza este modelo de producción, de manera que el informe *Collective Wisdom* (Co-Creation Studio, 2019) establezca que la cocreación “confronts power systems that perpetuate inequality”³⁷ (p. 9) o que la palabra *empoderamiento* sea frecuente en los trabajos que abordan el vídeo participativo (de Lange y Mitchell, 2012 y Walsh, 2014, por ejemplo). Pero, al mismo tiempo, esta forma de creación supone la interacción constante entre partes, en función de distintos intereses, por lo que las personas que participan tendrán que actuar de acuerdo con tensiones y equilibrios de poder, a veces precarios, con respecto a las personas que promueven las iniciativas colaborativas o en relación con terceras partes que puedan también estar involucradas³⁸. Así, estos equilibrios estarán determinados por la manera en la que se establece la colaboración, es decir, los distintos procedimientos participativos, los mecanismos de negociación, las concesiones o exigencias que se produzcan por parte de ambas partes, entre otras cuestiones. En este sentido, la colaboración se puede entender como un modo de distribución del poder en el ámbito de la creación audiovisual.

El segundo apartado del marco teórico aborda con detalle el concepto de los medios alternativos, que es el marco comunicativo en el que se encuentra la creación audiovisual colaborativa. En el tercero y en el cuarto apartados hemos atendido al desarrollo de las prácticas participativas en la creación audiovisual y

³⁷ Traducción propia: “La cocreación confronta los sistemas de poder que perpetúan la desigualdad”.

³⁸ Algunas de estas tensiones han sido descritas por Jacqueline Shaw (2012, 2014).

a los momentos en los que se ha producido un avance en las prácticas de representación a lo largo de la historia del medio. Cada uno de estos apartados se corresponde con el contexto anterior y posterior a la frontera que marca la emergencia de la Web 2.0 y la comunicación digital. Con ello, abordan conceptos, prácticas e hitos históricos que son imprescindibles para comprender y analizar la creación audiovisual colaborativa. Suponen, asimismo, una materialización de las cuestiones de participación, representación, poder y comunicación alternativa que habíamos abordado en los dos primeros apartados.

En el cuarto bloque, hemos desarrollado los resultados de la investigación, divididos en cinco apartados. El primero contiene la propuesta terminológica y definición del objeto de estudio, con lo que ofrece la base para su desarrollo en los siguientes apartados. En el segundo apartado, hemos incluido las categorías que forman parte del modelo de análisis, explicando cada una de ellas en relación con la bibliografía consultada y con los casos estudiados. El tercer apartado se centra en la cuestión de la representación en la creación audiovisual colaborativa, una de las claves de esta tesis doctoral. Por último, el cuarto apartado corresponde con los casos de estudio, realizando un análisis mediante la aplicación de los resultados contenidos en los tres apartados anteriores.

El quinto bloque son las conclusiones, en las que incorporamos y discutimos los resultados obtenidos en relación con los objetivos y preguntas de investigación que se han reflejado en el apartado de metodología.

3. Marco teórico

3.1. Poder, representación y participación

La noción de poder se ha abordado desde multitud de perspectivas que intentan traducir su complejidad. El poder tiene varias dimensiones (Lukes, 2005), se ejerce a través de distintos mecanismos, y además, su naturaleza es relacional, porque opera a través, sobre, o junto con otras personas (Beetham et al., 2008). Asimismo, su campo semántico es amplio, conteniendo conceptos afines, como *control, influencia, autoridad, dominancia o legitimidad*, algunos de los cuales han sido equiparados, en ocasiones, con la propia noción de poder, o han adquirido protagonismo en determinados enfoques. En este capítulo expondremos estas cuestiones, centrándonos en las contribuciones de Hannah Arendt (1970), Michel Foucault (1982, 2014), Steven Lukes (2005) y Manuel Castells (2009), así como en los diversos mecanismos de legitimación del poder que ha propuesto David Beetham (1991).

Nico Carpentier (2011) explica dos modelos básicos que han convivido en el estudio del poder: el causal y el estratégico. El primero muestra un patrón predominantemente lineal, que se sustenta en la capacidad de un individuo para influir o determinar las decisiones de la parte contraria. Esto está presente en la definición de Weber (1922), para quien el poder es “la probabilidad de imponer la propia voluntad, dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad” (p. 43). La parte del enunciado que predica “aun contra toda resistencia” denota la asimetría entre partes. Además, para Weber, la dominación ocupa una posición central en la estela del poder, de manera que considera que tiene una influencia ubicua en cualquier forma de acción comunitaria. Similarmente, Beetham et al. (2008) han

argumentado que el poder, en un sentido básico, es “the ability people have to achieve their purposes, whatever these purposes happen to be”³⁹ (p. 16), si bien lo complejizan con varias características como son su carácter relacional, la importancia de formar grupos para la obtención de poder o su variabilidad histórica, como demuestra su estructuración institucional en las sociedades modernas.

El modelo estratégico, en cambio, implica una relación basada en acciones mutuas que afectan a las asimetrías del poder. Este modelo de teorización se caracteriza, para Carpentier (2011), por la incorporación de la agencia humana y, por ello, implica un estudio menos determinado de sus dinámicas.

En una conferencia en 1976, Foucault (2014) expone algunas consideraciones sobre el poder que se corresponden con el modelo estratégico. Comienza con una crítica a la mayoría de propuestas previas en tanto limitaban el poder a su valoración puramente formal y negativa, estando reducido a una serie de prohibiciones reguladas en la legislación. Se trataba, por tanto, de un sentido exclusivamente jurídico del término, que desatendía los mecanismos a través de los que el poder opera y configura la vida de las personas más allá de la frontera de lo que está permitido. Según el autor, “Occidente nunca tuvo otro sistema de representación, de formulación y de análisis del poder que no fuera el sistema de derecho, el sistema de la ley” (p. 54). Basándose en *El Capital*, que dilucida, para Foucault, la existencia de varios poderes entendidos como “formas de dominación” (p. 55), el autor expone la necesidad de hablar de esta noción en plural. Ofrece una perspectiva según la que, históricamente, se habrían sucedido invenciones tecnológicas que transformaron el ejercicio del poder, así como tecnologías políticas entre las que se encuentran la disciplina, como “mecanismo de poder por el cual alcanzamos a controlar el cuerpo social hasta los elementos

³⁹ Traducción propia: “La habilidad que las personas tienen para conseguir sus propósitos, sean los propósitos que sean”.

más tenues por los cuales llegamos a tocar los propios átomos sociales, eso es, los individuos” (p. 56).

Para Foucault (1982), además, el ejercicio de poder implica una relación entre partes que actúan, de manera que cada una puede modificar las acciones del contrario. El poder como forma universal o concentrada no existe, sino que solo existe como acción. Las relaciones de poder requieren de la insubordinación, de un desacuerdo que supone un límite respectivo para cada parte, dependientes a no ser que se produzca su terminación. Estas relaciones se articulan a través de estrategias de lucha que buscan influir en los actos de la parte contraria:

A power relationship can only be articulated on the basis of two elements which are each indispensable if it is really to be a power relationship: that “the other” (the one over whom power is exercised) be thoroughly recognized and maintained to the very end as a person who acts⁴⁰ (p. 789).

Las estrategias que describe Foucault (1982), dirigidas a contrarrestar las técnicas de poder, son tres: contra formas de dominación, de explotación, y de subjetividad y sumisión. Aunque pueden encontrarse combinadas, el autor destaca la creciente importancia en el periodo en que escribe su texto de las estrategias de lucha contra las formas de subjetividad. Más recientemente, Fiske (2016) expone que el poder opera a través de alianzas de intereses sociales que son flexibles, de manera que categorías como raza, género o clase son clave en su articulación, si bien opera una fluidez de relaciones e identidades que genera múltiples ejes de poder con un sentido táctico y estratégico.

Hannah Arendt (1970) explora la naturaleza del poder con una formulación que también contrasta con el modelo causal. No se basa en una visión de dominación

⁴⁰ Traducción propia: “Una relación de poder solo puede ser articulada sobre la base de dos elementos que son indispensables si es que realmente hay una relación de poder: que ‘el otro’ (aquel sobre quien el poder se ejerce) sea plenamente reconocido y mantenido hasta el final como una persona que actúa”.

unilateral, sino que el poder se manifestaría mediante el intercambio entre varias partes. Según expone, el poder “corresponds to the human ability not just to act but to act in concert”⁴¹ (p. 43). Pero, además, este no puede ser una propiedad, sino que existe en la medida en que se establece y se mantiene esa relación entre individuos. En el momento en que esa relación se quiebra, el poder desaparece, porque la persona a la que se le había otorgado la habilidad para ejercer el poder, pierde esta atribución. En este sentido, el poder no puede operar nunca en unas condiciones de absoluta asimetría, porque entonces no se produciría la acción requerida que lo materializa. Por ello, para Arendt el poder no es “power over, as the normal usage suggest, but power with, because it constitutes essentially the space of action”⁴² (Penta, 1996, p. 213). Con ello, el poder no se define como una fuerza destructiva, correlativa a la violencia, sino como una potencia creadora, fundada en una relación entre varias partes que no son dominantes ni dominadas.

Tanto Arendt como Foucault establecen una oposición entre poder y violencia. Arendt (1970) critica las anteriores teorías por establecer, en su mayoría, una concepción de la violencia como un grado extremo de manifestación del poder. No se había formulado, para ella, ninguna distinción relevante entre conceptos como poder, fuerza, autoridad o violencia. Todos son, según Arendt, medios para la imposición de la voluntad, pero con diferencias sustanciales que los alejan de ser sinónimos. La fuerza, por un lado, supone un atributo que corresponde a un objeto o individuo, que es independiente, a diferencia del poder, pero no suficiente para la obtención de este. La autoridad, por otra parte, ofrece adhesión incondicional, pero no requiere, como el poder, de persuasión o coerción. La violencia, finalmente, busca incrementar la fuerza, pero es opuesta al poder, que

⁴¹ Traducción propia: El poder “se corresponde con la habilidad humana no solo de actuar, sino de actuar en concierto”.

⁴² Traducción propia: El poder no es “poder sobre, como el uso normal sugiere, sino poder con, porque esto constituye esencialmente el espacio de acción”.

no requiere del uso de la violencia. Esta se ejecuta cuando se percibe el riesgo de perder el poder, lo que connota debilidad: “violence can destroy power; it is utterly incapable of creating it”⁴³ (p. 55). Además, el poder necesita legitimidad, mientras que la violencia no puede ser legítima, según la autora.

Similarmente, para Foucault (1982), la violencia impide cualquier continuación de la relación de poder. Esta relación solo tiene lugar si existen varias partes capaces de actuar y reaccionar, y por lo tanto, si los sujetos son libres. Así, el ejercicio de poder es siempre una acción sobre otro sujeto que, a su vez, está habilitado para actuar. Esta concepción del poder se encuentra en la lógica relacional de Arendt: para Foucault (2014), lo interesante es “saber cómo en un grupo, en una clase, en una sociedad operan mallas de poder, es decir, cuál es la localización exacta de cada uno en la red del poder” (p. 67).

La concepción del poder de Castells (2009) se asemeja en este aspecto, puesto que argumenta que la imposición por la fuerza no constituye una relación social, porque acaba con el componente relacional al anular la posibilidad de acción de una de las partes. Por lo tanto, no se puede entender como una relación de poder. Castells (2009) define el poder como una relación que está condicionada, pero no determinada, por lo que denomina “la capacidad estructural de dominación” (p. 33) o el ejercicio de poder de las instituciones de la sociedad. A diferencia de Hannah Arendt, este autor sí defiende la presencia de una constante asimétrica. La relación de poder se sostiene en un equilibrio entre el cumplimiento y la resistencia, de manera que la obtención de poder por parte de un actor siempre significará su oposición contra otro actor o contra sus ideas, en el marco de una conflictividad permanente que no puede más que pausarse en momentos regidos por contratos temporales.

⁴³ Traducción propia: “La violencia puede destruir el poder; es completamente incapaz de crearlo”.

También Fiske (2016) señala la asimetría de las relaciones de poder. Pero incide en la agencia de la parte subordinada y establece una clasificación en relación con el poder atribuible a cada una de esas partes. Por un lado, se encontraría lo que califica como *imperializing power* (de arriba a abajo, expansivo, fuerte), y por otro, lo que llama *localizing power* (de abajo a arriba, pendiente del entorno cercano, cotidiano y más débil). Ambos poderes producen sus espacios correspondientes, que Fiske denomina *station* y *locale*, respectivamente. El primero es un espacio de dominación, de imposición del orden social que afecta a todos los individuos que lo ocupan, mientras que el segundo es un entorno de resistencia y oposición temporal.

Steven Lukes (2005) emplea una definición del poder según la cual “A exercises power over B when A affects B in a manner contrary to B’s interests”⁴⁴ (p. 30) para exponer después su concepción en oposición a dicha definición. Para el autor, esta presenta varios problemas. En primer lugar, se centra en su *ejercicio*, cuando el poder es en realidad una capacidad que no necesariamente se pone en práctica; en segundo lugar, considera solo el *poder sobre*, lo que descarta cualquier otra posible relación de poder; en tercer lugar, la definición equipara poder con dominación, de manera que ignora cualquier elemento productivo o transformador del concepto; por otro lado, solo contempla situaciones en las que la relación de poder perjudica a B, sin valorar posibles intereses o contradicciones y, por ello, generando un sujeto unitario; y, por último, muestra una visión reduccionista de la relación entre A y B.

Lukes propone un marco conceptual formado por tres dimensiones del poder. Se basa en estudios previos para describir lo que denominan *the one-dimensional view* y *the two-dimensional view*. El primer caso responde a la aportación de Dahl (1958, 1961), que se centra en los procesos de toma de decisiones, observando las

⁴⁴ Traducción propia: “A ejercita poder sobre B cuando A afecta a B en una manera contraria a los intereses de B”.

influencias entre miembros de un determinado grupo y las posiciones que prevalecen. La segunda dimensión se basa en la obra de Bachrach y Baratz (1962), que añaden un elemento más a la valoración previa del poder, pues consideran que también es necesario atender a lo que no ocurre en el proceso de toma de decisiones. Con ello, hacen referencia a la capacidad de determinados actores para prevenir una discusión sobre determinados asuntos que pueden contrariar sus intereses, de manera que, para evitarlo, les quitan visibilidad o directamente los excluyen del debate.

Lukes (2005) se centra en la tercera dimensión del poder, una noción que también denomina *poder como dominación* y que está influida por el concepto de hegemonía de Gramsci. Considera que las dimensiones previas no tienen en cuenta lo que adjetiva como “the supreme and most insidious exercise of power”⁴⁵ (p. 28), el ejercicio del poder que mantiene la dominación en la medida en que:

Prevent people, to whatever degree, from having grievances by shaping their perceptions, cognitions and preferences in such a way that they accept their role in the existing order of things, either because they can see or imagine no alternative to it, or because they value it as divinely ordained and beneficial⁴⁶ (p. 28).

Por lo tanto, la parte que ostenta el poder establece mecanismos para asegurar una cierta complicidad de la parte sobre la que ejerce sus intereses, con lo que el poder queda reducido a la acción de tomar decisiones o a la elección interesada de los asuntos que serán objeto de debate. Sin embargo, Lukes no ve al grupo subordinado como un sujeto pasivo, porque indica que este tercer poder es efectivo solo de manera parcial. Por ejemplo, el consentimiento de este grupo no

⁴⁵ Traducción propia: “El ejercicio supremo y más insidioso de poder”.

⁴⁶ Traducción propia: “Previene que las personas sientan agravio en cualquier grado, en la medida en que se han moldeado sus percepciones, cogniciones y preferencias de tal manera que aceptan su rol en el orden existente de las cosas, ya sea porque no pueden ver ni imaginar ninguna alternativa a ese orden o porque lo valoran como algo divinamente ordenado y beneficioso”.

implica que la relación entre ambas partes no pueda estar marcada, en un determinado momento, por su resentimiento, como indica el autor.

En relación con esta última dimensión se encuentra la diferencia que propone Carpentier (2011) entre teorías de poder en función de sus condiciones materiales o discursivas. El marco materialista se centra en “the exercise of power over and through material objects and bodies”⁴⁷ (p. 143). En el marco discursivo, por el contrario, se encontraría el concepto de ideología según Althusser (2008), entre otros. Con esto coincide Castells (2009), para quien si el poder es un ejercicio de coacción, también lo es de construcción de significado a partir del discurso. En la concepción de Fiske (2016), esta diferencia puede encontrar matices en relación con el sujeto que ejerce el poder, de manera que “imperializing ways of knowing tend to produce cultures of representation, ones that reproduce a sense of the world and the power to control that sense”, mientras que la parte contraria “tend to produce cultures of practice”⁴⁸ (p. 19), en un intento de controlar sus experiencias y sus entornos, así como de crear sus propios espacios, a pesar de la presión ejercida por la parte dominante.

Finalmente, David Beetham (1991) explica que el poder requiere de una serie de condiciones, como la posesión de recursos materiales. Además, señala que se encuentra distribuido de forma desigual, aunque es relacional, lo que implica la posibilidad de influencias mutuas. El autor enumera tres medios del poder que sustentan las relaciones de dominación y subordinación. El primero es la posesión de recursos materiales, que no pueden ser atributo de todas las personas porque, de ser así, no constituiría un medio de poder. Por ello, Beetham determina que la exclusión es una categoría central para la organización del

⁴⁷ Traducción propia: “El ejercicio de poder sobre y a través de los objetivos materiales y los cuerpos”.

⁴⁸ Traducción propia: “Las formas imperialistas del saber tienden a producir culturas de representación, que reproducen un sentido del mundo y el poder para controlar ese sentido”, mientras que la parte contraria “tiende a producir culturas de práctica”.

poder, de manera que encontraríamos un conjunto de actores que no tiene acceso a esos recursos y, además, una serie de normas que determinan su exclusión, que el autor llama “property rules”⁴⁹ (p. 48).

El segundo medio del poder es el control sobre determinadas actividades sociales, que se concibe mediante una dinámica de diferenciación con respecto a los sujetos subordinados, argumentando que estos no tienen las habilidades o la formación requerida para poder realizar esas actividades. Esta diferenciación, según Beetham, suele ser llamada “division of labour”⁵⁰ (p. 49).

Por último, el tercer medio son las posiciones de autoridad, a partir de las que se aceptan la instrucción de tareas y una serie de obligaciones. Si bien esta relación de autoridad existe también en los medios anteriores, el autor especifica que en aquellos casos esta residía principalmente en el acceso a los recursos y en el control de las actividades, mientras que, aquí, la relación en sí misma es la que está marcada por esa autoridad.

No obstante, la aportación que más nos interesa de Beetham (1991) se encuentra en su concepto de legitimidad y en los mecanismos para su obtención en el marco del ejercicio del poder. El autor argumenta los motivos que explican que los grupos subordinados acepten la práctica y la perpetuación de estos medios del poder. Expone que esto se consigue mediante tres mecanismos de legitimación. En primer lugar, la exclusión y diferenciación de la parte subordinada se fundamenta en una distinción entre posiciones superiores e inferiores, de manera que se argumentaría que solo aquellos que ostentan el poder están cualificados para poseer los recursos o controlar las actividades. En segundo lugar, se defendería que la parte dominante es la única que debe poseer esos recursos porque solo así se podrá conducir a la consecución de un bien general, un

⁴⁹ Traducción propia: “Reglas de propiedad”.

⁵⁰ Traducción propia: “División del trabajo”.

supuesto interés general compartido con la parte subordinada. Por último, Beetham señala la cuestión del consentimiento como tercer mecanismo, en tanto supone una justificación para la parte dominante a pesar de que, en realidad, supone una aceptación fundada en una limitación de la libertad por parte de la subordinada, que solo si consiente podrá acceder a los recursos necesarios para su pervivencia.

Con estos tres mecanismos se genera un círculo de poder en el que quienes lo ostentan han generado los medios para producirlo, pero también los argumentos necesarios para poder perpetuarlo o asegurar que la parte subordinada no rechaza sus premisas. Así, el autor indica que “a characteristic attribute of the powerful is their ability to define what goals of the collective as a whole should be” (p. 46), mientras que, además, las relaciones de poder “are themselves capable of generating the evidence needed for their own legitimation”⁵¹ (p. 60).

Como se ha visto en las diferentes perspectivas sobre el poder, este se ejerce con frecuencia de manera discursiva, mediante la construcción de significado. Así, el discurso produce conocimiento, que siempre constituye una forma de poder (Foucault, 1980). En este sentido, el concepto de representación adquiere particular relevancia porque es:

An essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture (...) the meaning is *constructed by the system of representation*. It is constructed and fixed by the code, which sets up the correlation between our conceptual system and our language system⁵² (Hall, 1997, pp. 15, 21, en cursiva en el original).

⁵¹ Traducción propia: “Un atributo característico de las personas poderosas es su habilidad para definir cuáles deben ser los objetivos de la colectividad en su conjunto”, mientras que, además, las relaciones de poder “son por sí mismas capaces de generar las evidencias necesarias para su propia legitimación”.

⁵² Traducción propia: “Una parte esencial del proceso por el que se produce e intercambia el significado entre los miembros de una cultura (...) El significado es *construido por el sistema de*

De ahí la necesidad continua de una disputa de significados, en tanto el desequilibrio de poder se manifiesta mediante lo cultural, con prácticas representacionales que pueden generar violencia simbólica a través, por ejemplo, de los estereotipos (Hall, 1997). En un sentido similar, Nancy Fraser (1997) identifica dos formas de injusticia que se encuentran interrelacionadas. La primera se refiere a las condiciones materiales, mientras que la segunda se trata de una injusticia cultural y simbólica en la que las representaciones tienen un rol central. Estas no solo visibilizan relaciones sociales o identidades, sino que además cumplen una función en relación con su materialización (Webb, 2009).

Ella Shohat y Robert Stam (2014) ilustran la relación entre poder y representación mediante la caracterización de las representaciones según se correspondan con grupos dominantes o subordinados. Para los segundos, se impone una visión homogeneizadora mediante la cual “any negative behavior by any member of the oppressed community is instantly generalized as typical”⁵³ (p. 183), mientras que en el caso de los primeros se significa una diversidad que impide que los estereotipos se consoliden, pues quedan como representaciones negativas aisladas, y además están habilitados para contrarrestarlas. Por este motivo, los grupos subordinados sufren “the burden of representation”⁵⁴ (p. 182).

El análisis de la representación ha puesto atención a los estereotipos. Robert Stam (2000) ha indicado los logros de este enfoque, porque evidencia el prejuicio y apunta a su función social como mecanismo de control, pero, al mismo tiempo, el autor expone sus limitaciones, debidas a una obsesión con el realismo. Esta atención a posibles distorsiones en relación con los colectivos representados es

representación. Es construido y fijado por el código, que establece la correlación entre nuestro sistema conceptual y nuestro sistema lingüístico”.

⁵³ Traducción propia: “Cualquier comportamiento negativo por parte de cualquier miembro de la comunidad oprimida es instantáneamente generalizado como algo típico”.

⁵⁴ Traducción propia: “La carga de la representación”.

un análisis que, en realidad, puede generar una perspectiva de ese colectivo como inmutable, lo que terminaría por homogeneizarlo, cayendo en una visión esencialista. En cambio, un análisis más preciso “would emphasize less a one-to-one mimetic adequacy to sociological or historical truth than the interplay of voices, perspectives, and discourses”⁵⁵ (Shohat y Stam, 2014, p. 214)

La emergencia del multiculturalismo ha favorecido la ampliación del rango de representaciones gracias al reconocimiento de la diversidad social, aunque también ha suscitado críticas que lo acusan de ser insuficiente y de tener un carácter meramente instrumental (Hartley, 2002). Shohat y Stam (2014) defienden un multiculturalismo radical, que “has to do less with artifacts, canons, and representations than with the communities ‘behind’ the artifacts. In this sense a radical multiculturalism calls for a profound restructuring and reconceptualization of the power relations between cultural communities”⁵⁶ (p. 47). Proponen, además, el concepto de *polycentric multiculturalism*, que oponen a la concepción liberal de pluralismo. Este multiculturalismo policéntrico se caracteriza por poner el foco en el poder y en su redistribución, por lo que rechaza la incorporación pasiva de los colectivos infrarrepresentados a los discursos convencionales o propios de las corrientes principales. Más bien reivindica su papel activo, teniendo una perspectiva basada en los principios de diferenciación, diálogo y conexión entre individuos y culturas. Así, el concepto “demands changes not just in images but in power relations”⁵⁷ (p. 48).

⁵⁵ Traducción propia: Un análisis más preciso “enfataría menos la adecuación mimética con respecto a la verdad sociológica o histórica que la interacción de voces, perspectivas y discursos”.

⁵⁶ Traducción propia: Defienden un multiculturalismo radical, que “tiene que ver menos con artefactos, cánones y representaciones que con las comunidades ‘detrás’ de los artefactos. En este sentido, un multiculturalismo radical exige una reestructuración profunda y una reconceptualización de las relaciones de poder entre comunidades culturales”.

⁵⁷ Traducción propia: El concepto “demanda cambios no solo en las imágenes sino en las relaciones de poder”.

Esto apunta a un incremento de la participación por parte de esos colectivos, de manera que no solo formen parte de las representaciones que elaboran otros actores, sino que también construyan sus discursos. Por ello, los autores (2014) enfatizan la necesidad de desplazar el análisis desde la consideración de lo auténtico o realista hacia las voces y los discursos, contemplando las perspectivas diversas de las comunidades representadas y dando lugar a lo que denominan como *multivocality*. Shohat (1995) argumenta que “the denial of aesthetic representation to the subaltern has historically formed a corollary to the literal denial of economic, legal, and political representation”⁵⁸ (p. 173).

El concepto de subalternidad permite profundizar en esta negación histórica y sistemática de la palabra a determinados grupos sociales. En su texto *Can the Subaltern Speak?*, Gayatri Spivak (1988) critica el planteamiento de Foucault y Deleuze según el cual las personas oprimidas “*can speak and know their conditions*”⁵⁹ (p. 78, en cursiva en el original). La autora argumenta que ambos filósofos emplean el término *representación* solo en una de sus acepciones, cuando en realidad es necesario señalar que la palabra *representación* puede referirse a los sentidos que en alemán se corresponden con los vocablos *Vertretung* y *Darstellung*. El primero se refiere a la representación política, esto es, a actuar en delegación de una persona o hablar en su lugar. El segundo alude al concepto de representación en un sentido cercano a mostrar algo o a alguien, como ocurre, por ejemplo, en la práctica artística. En otros términos, Spivak distingue entre representación como *proxy* y como *portrait*, respectivamente. Ambos significados están relacionados, porque cuando se representa políticamente a alguien, también se está realizando una representación en el sentido de exponerlo o retratarlo (Spivak y Harasym, 1990).

⁵⁸ Traducción propia: “La negación de representación estética al subalterno ha formado históricamente un corolario de la negación literal de representación económica, legal y política”.

⁵⁹ Traducción propia: Las personas oprimidas “pueden hablar y conocer sus condiciones”.

Spivak (1988) critica la posición de Foucault y Deleuze, sobre todo en relación con el argumento del último según el cual la representación ya no existe porque las personas oprimidas dispondrían de las condiciones suficientes para hablar, por lo que no necesitarían esa intermediación. Esto resulta problemático, porque produce un sujeto unitario e iguala así a todas las personas oprimidas. Por el contrario, citando a Marx, la autora señala que el sujeto está dividido y no puede representarse a sí mismo. Así, en el caso que analiza, la opresión no opera de la misma manera en los grupos indígenas dominantes de la India colonial, como en los grupos que no son dominantes o que sufren una discriminación aún más pronunciada, como las mujeres que se encuentran en ese último conjunto de población. Spivak se fundamenta entonces en la concepción de sujeto subalterno según Gramsci, un sujeto que no puede unificarse, pues su unión es siempre frustrada por parte de los grupos dominantes: “las clases subalternas no están, por definición unificadas y no pueden unificarse hasta que se conviertan en ‘Estado’” (Gramsci, 1975, citado en Asensi, 2009, p. 24), lo que para Manuel Asensi (2009) se puede entender, asimismo, como el momento en que dejan de ser clase subalterna⁶⁰. Así, la persona subalterna no puede hablar, lo que en realidad quiere decir que no será escuchada o correctamente interpretada, por lo que su única manera de existir socialmente es a través de la representación.

⁶⁰ Aunque no es una cuestión central para el desarrollo de este capítulo, la discusión sobre el significado de la subalternidad en el texto de Asensi (2009) resulta de interés para esta tesis doctoral, sobre todo en relación con las teorías sobre el poder que se han expuesto anteriormente. El autor explica que el planteamiento de Spivak ha sido entendido como una privación de agencia en los grupos subalternos y expone la consideración de Fernando Coronil (2000), para quien “la subalternidad es más bien un concepto relacional y relativo” (citado en Asensi, 2009, pp. 25-26). El autor complementa esto con su propia definición: la persona subalterna es alguien “que muy difícilmente puede entrar en la categoría de lo relacional” (p. 35), significando asimismo “el lugar donde resulta difícil revertir la función de subalternidad” (p. 37), esto es, en resumidas cuentas, un individuo que no podrá tener una posición dominante, sean cuales sean las circunstancias, con respecto a otros individuos o grupos sociales, cuestión que lo diferencia del sujeto oprimido.

De manera similar a la división de la representación como *proxy* y como *portrait*, Paul Gilroy (1988) emplea los conceptos de *representation as delegation or substitution* y *representation as depiction*⁶¹. Si la cuestión no es solo sobre quién se está hablando, sino quién es el enunciador, conviene también atender a la representación en tanto práctica de delegación. Cuando un sujeto no construye su propia representación en tanto retrato, sino que es otra persona quien la efectúa, se puede generar un conflicto por la falta de equivalencia entre la percepción de esa persona sobre su propia identidad y la visión que se ofrece sobre sí misma. Además, siempre habrá un componente de simplificación y reducción de la heterogeneidad intrínseca a cualquier grupo. En el contexto de iniciativas implementadas por organizaciones no gubernamentales en el sur global, Cornwall (2008) advierte de que las categorías utilizadas en relación con las comunidades participantes pueden ser problemáticas en la medida en que:

Those who are put into these categories – ‘the poor’, ‘women’ – may not see themselves in these terms at all. They may identify with the interests of their kin, their partners, their patrons, those with whom they worship and so on. Their lives are not so easily partitioned up into neat little boxes⁶² (p. 277).

Bottomley (1992) también ha expuesto esta circunstancia, e indica que a menudo se incurre en el fortalecimiento de esencialismos, sucediendo esto además en los dos sentidos de la representación, pues la delegación implica también una representación como retrato, como se ha indicado antes según Spivak. Aun así, parece intuitivo considerar que en aquellos casos en los que la propia persona se representa a sí misma, esta discordancia tendrá menor cabida.

⁶¹ Traducción propia: “Representación como delegación o sustitución” y “representación como descripción”.

⁶² Traducción propia: “Las personas que son puestas en estas categorías —‘los pobres’, ‘las mujeres’— pueden no verse a sí mismas en absoluto en esos términos. Pueden identificarse con los intereses de sus familiares, de sus socios, de las personas que las apoyan, de las personas a las que adoran, entre otros. Sus vidas no pueden ser tan sencillamente fraccionadas en pequeñas cajas ordenadas”.

La representación en tanto *proxy*, delegación o sustitución, puede estar estructurada de acuerdo a multitud de esquemas en función de factores como el número de personas involucradas, sus intereses o su grado de implicación. Brito Vieira y Runciman (2008) advierten de la tensión latente en cualquier proceso de representación dadas las diferencias entre la persona representante y la representada. En un modelo básico de representación, formado por un principal (representado) y un agente (representante), en el que el primero demanda una tarea o función al segundo, los autores exponen una serie de categorías que caracterizan su relación en tanto representación. Tiene que existir, en primer lugar, una cierta implicación de ambas partes en el proceso, de manera que no se puede tratar solo de la acción de un agente para beneficio del principal. En otras palabras, “for principals to be represented by the action of an agent, they have to have a *presence* in the action itself”⁶³ (p. 67, en cursiva en el original).

Por otro lado, el agente no actúa solo en interés del principal, sino que también tendrá sus propios intereses, pudiendo influir estos en la relación de representación. De hecho, los autores indican que esta relación se puede producir incluso en sentido contraproducente con respecto a los intereses del representado.

Además, esta relación requiere de la existencia de una tercera parte, siendo el agente un intermediario. No se trata, por tanto, de una sola relación, sino del conjunto de relaciones que se establecen entre los tres actores: “for principals to be present in the actions of agents, they have to be present *for* someone else (...) representation also requires an *audience* of some kind”⁶⁴ (p. 69, en cursiva en el original). La representación estará marcada por la gestión de los intereses y las

⁶³ Traducción propia: “Para que los principales sean representados por la acción de un agente, tienen que tener una presencia en la acción misma”.

⁶⁴ Traducción propia: “Para que los principales estén presentes en la acción de los agentes, tienen que estar presentes para alguien más (...) La representación también requiere una audiencia de algún tipo”.

negociaciones entre las tres partes, a través de flujos de información desiguales y teniendo en cuenta que, como indican Brito Vieira y Runciman (2008), la relación presentará asimetrías e incertidumbre, en la medida en que “representation, by definition, entails an absence as well as a presence, so that what agents do is not always immediately accessible to their principals”⁶⁵ (p. 70).

La transición de un modelo de representación política a formulaciones participativas que sobrepasen el ámbito institucional ha generado multitud de debates en torno a la calidad de la participación y su capacidad para incluir con efectividad distintas perspectivas en el espacio público. Se trata, sobre todo, de equilibrar las relaciones de poder, de manera que este concepto se encuentra irremediabilmente vinculado con la cuestión de la agencia (Hugman y Bartolomei, 2014).

Asimismo, Nico Carpentier (2011) incide en la tensión entre representación y participación. Lo hace en referencia a los modelos de democracia, en los que se producen distintos equilibrios. Tanto el modelo representativo como el participativo, se sustentan en la implicación activa de la ciudadanía en los procesos de toma de decisiones, en el primer caso a través de representantes públicos y en el segundo caso, de forma directa. Esta segunda fórmula no implica, necesariamente, una mejor aplicación de los principios democráticos. La complejidad de la participación va más allá de los mecanismos a partir de los cuales se sustancia y, por ello, habrá que hacerse también otras preguntas, como en cuántas decisiones se participa o qué número de personas lo hará (Fuchs, 2013). La práctica de cualquier modelo democrático supondrá el establecimiento de una serie de mecanismos que permitan materializar sus objetivos.

⁶⁵ Traducción propia: “La representación, por definición, conlleva una ausencia y también una presencia, por lo que la acción de los agentes no está siempre accesible de forma inmediata para los principales”.

También Donatella della Porta (2011) habla de la tensión entre fórmulas representativas y participativas de democracia, si bien señala que la representación ha predominado en las instituciones políticas, dotadas de un cierto grado de participación directa con la finalidad, entre otros motivos, de legitimar sus sistemas. De esta manera, el desafío de la teoría participativa a la concepción liberal de democracia se ha manifestado a través de límites a la delegación, de críticas a “las asimetrías de poder que una igualdad solo política no permite neutralizar” (p. 48), así como con la ampliación de los modos de participación, trascendiendo los mecanismos de votación a representantes públicos. Se reconoce el beneficio de un modelo participativo directo, efectuado en distintas esferas de la sociedad, en la medida en que la participación inaugura “un círculo virtuoso: las oportunidades de participar estimulan la confianza y el activismo, reproduciendo, de este modo, el estímulo de participar y mejorando los efectos de la participación misma” (p. 51). Para della Porta (2011), las contribuciones normativas de la democracia participativa han propiciado la apertura y el desarrollo de vías de participación, con una consecuente ampliación de los derechos de la ciudadanía. De acuerdo con la autora, esta participación beneficia tanto a la ciudadanía como a las instituciones, pues con su aplicación se percibe que estas detentan una mayor legitimidad.

Los modos de implicación ciudadana en el marco del estudio de los sistemas democráticos son una valiosa referencia para una teorización sobre la extensión de la participación hacia otros ámbitos. Carpentier (2011) identifica las versiones minimalista y maximalista de la participación en democracia. En el primero, la participación se produce en el campo de la política institucional, mientras que en el modelo maximalista, por el contrario, no se encuentra restringida a este ámbito, sino que juega un papel en otras esferas de la vida cotidiana. Esta no es la única diferencia entre ambas concepciones. La participación maximalista se identifica con su carácter multidireccional y en una mayor pluralidad de los

actores implicados, lo que da lugar a una mayor capacidad de acción a las minorías.

Carole Pateman (1970), en su estudio de la participación en ámbitos no gubernamentales, argumenta que cuando esta se produce en escalas inferiores fomenta la implicación de la ciudadanía en la esfera política. En su análisis, la autora establece tres conceptos: *pseudo participation*, *partial participation* y *full participation*. En el primer caso toma el término de Verba (1961) para referirse a situaciones en las que un discurso sobre la participación se acompaña con concesiones mínimas, que no son significativas, con el objetivo de crear una atmósfera supuestamente participativa, aunque esta no se corresponda con una distribución de poder. Esta pseudoparticipación busca reforzar la conformidad del grupo, lo que se lograría si algunos de sus miembros llegasen a considerar que se están teniendo en cuenta sus opiniones.

La participación parcial tiene lugar cuando cada parte tiene influencia sobre la otra, si bien la decisión final dependerá solo de una de ellas. Por el contrario, en la participación completa, todos los individuos o grupos comparten el mismo grado de poder en la toma de decisiones. Aquí el procedimiento no depende, por tanto, de la constitución de dos partes que ejercen funciones asimétricas, sino que se trata de un solo grupo en el que todos los miembros disfrutan de una situación de igualdad. En cualquier caso, Pateman indica que el acceso a la información es una condición de posibilidad de cualquier modo de participación.

Como se puede percibir, el concepto de participación no es sencillo, ni cuenta con una sola perspectiva desde la que abordarlo. Así, Kelty (2013) señala que se trata de una noción plural, por lo que su análisis tiene que tener en cuenta distintas variables que configuran su práctica. El autor conecta también la participación con el poder y advierte de la necesidad de indagar en sus límites a través de la descripción de sus estructuras, sus procesos, sus mecanismos de inclusión, así como en las expectativas e intereses de los actores implicados. Desde el ámbito

del activismo, Kelty diferencia entre participar en los objetivos de un proyecto o en otras tareas en el marco del mismo.

También Brodie et al. (2009) señalan la pluralidad del concepto de participación. Establecen una clasificación en tres categorías: participación pública⁶⁶, participación social y participación individual. La primera contempla actividades relativas al marco institucional, como ejercer el derecho al voto, si bien también incluye otras que, estando fuera de ese ámbito, tienen una conexión con las estructuras políticas. Por otro lado, la participación social se refiere a procesos colectivos en el ámbito cotidiano que no tienen un matiz institucional, como son las acciones comunitarias, la colaboración con asociaciones u organizaciones o las labores de voluntariado. Finalmente, la participación individual alude a cualquier acción que no implica una interacción con otros individuos, pero en las que se halla un determinado sentido social que sobrepasa a la persona que participa, como puede ser donar dinero para una causa solidaria o la elección de unos determinados productos de consumo por una motivación política. Los autores destacan que las tres categorías tienen límites difusos y pueden operar por separado o solaparse en determinadas prácticas o situaciones.

Theocharis y van Deth (2018) abordan la ampliación de la participación, en un sentido político, pero fuera del ámbito institucional. Cuestionan la concepción de la participación política como necesariamente conectada con esa esfera. Así, los autores recalcan cómo desde distintas conceptualizaciones se ha asumido que ese término respondía a un fenómeno de implicación exclusivamente institucional o bien a reivindicaciones que, en definitiva, buscan generar impacto en ese ámbito.

Esta extensión ha generado, al mismo tiempo, una necesidad de ampliación del concepto de participación política. Para ello, se han contemplado varias

⁶⁶ Brodie et al. (2009) prefieren el término de participación pública en lugar de participación política, que otros autores emplean con el mismo sentido, porque argumentan que cualquier forma de participación es intrínsecamente política.

estrategias, a partir de la contribución de distintos autores, pero ninguna resulta plenamente satisfactoria, según Theocharis y van Deth (2018). En algunos casos, se ha tratado de solucionar la situación ignorando nuevas prácticas por no tener encaje en las definiciones previas; mientras que, en otras ocasiones, la modificación de esas definiciones ha terminado por hacer que casi cualquier práctica sea susceptible de considerarse como participativa. Tras un análisis de las distintas definiciones del concepto de participación política, los autores encuentran cuatro características constantes:

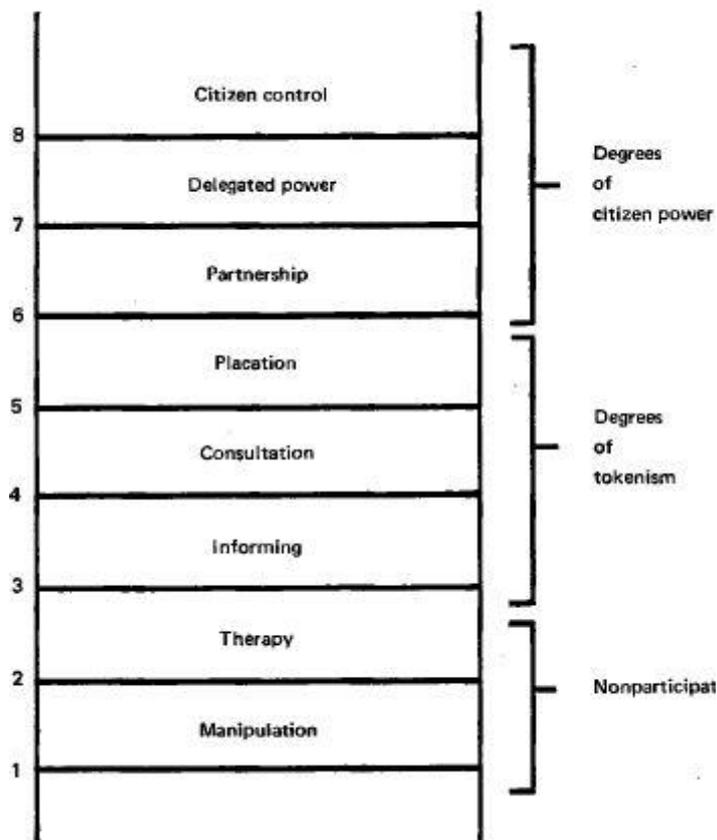
First, political participation refers to people in their role as citizens and not, say, as politicians or civil servants. Second, (...) political participation is understood as an activity (“action”) (...) Third, the activities of citizens we define as political participation should be voluntary and not ordered by a ruling class or obliged under some law or decree. Finally, political participation concerns government and politics in a broad sense of these words (“political system”)⁶⁷ (p. 46-47).

Además del desarrollo de distintas perspectivas sobre la participación y sobre la variedad de sus prácticas, ha sido frecuente la aportación de modelos que tratan de traducir los procesos participativos y desglosar qué procedimientos son suficientes para su consideración como tal, y cuáles implican un uso demasiado laxo del término. Probablemente el modelo más conocido es la escalera de la participación ciudadana de Sherry R. Arnstein (1969). La autora comienza exponiendo la controversia en torno a este concepto, que habría estado marcado por una retórica vacía, no siendo abordando desde la cuestión del poder, a pesar de que “citizen participation is a categorical term for citizen power. It is the

⁶⁷ Traducción propia: “En primer lugar, la participación política se refiere a las personas en su rol como ciudadanía y no, digamos, como políticos o servidores públicos. En segundo lugar (...) la participación política se entiende como una actividad (‘acción’) (...) En tercer lugar, las actividades de la ciudadanía que definimos como participación política deben ser voluntarias y no mandadas por una clase dirigente o de obligación dictada por una ley o decreto. Finalmente, la participación política se refiere al gobierno y a la política en el sentido amplio de estas palabras (‘sistema político’)”.

distribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future”⁶⁸ (p. 216). La participación, entonces, queda como una noción hueca si no va acompañada de una distribución del poder y de unos resultados que reflejen la influencia de quienes participan. Este modelo la representa mediante ocho escalones, cada uno correspondiente con una categoría que responde a casos específicos de supuesta participación en el marco de iniciativas de carácter institucional. A su vez, cada conjunto de escalones recibe una calificación en relación con la calidad de la participación (Figura 1).

Figura 1. Modelo de participación de Sherry R. Arnstein



Fuente: Arnstein (1969, p. 217).

⁶⁸ Traducción propia: “La participación ciudadana es un término categórico para referir poder ciudadano. Es la distribución del poder lo que permite a la ciudadanía *que no tiene*, actualmente excluida de los procesos políticos y económicos, ser deliberadamente incluida en el futuro”.

Los primeros escalones, *Manipulation* y *Therapy*, son calificados como *nonparticipation*. En determinados casos, *Therapy* se puede ubicar también en la categoría de los siguientes escalones, *Informing*, *Consultation* y *Placation*, que son considerados como *degrees of tokenism*. Los tres últimos, finalmente, junto con *Placation* en algunas de sus prácticas, constituyen las auténticas fórmulas participativas y son calificados como *degrees of citizen power*. Estos tres escalones son *Partnership*, *Delegated power* y *Citizen control*.

En las categorías de no-participación, Arnstein valora aquellos programas que cuentan con la implicación de la ciudadanía, pero solo para ofrecer una pretendida perspectiva participativa que luego no se sustancia en influencia, control o toma de decisiones, de manera que suponen, en realidad, una distorsión de la participación. Similarmente, los siguientes escalones suponen una cierta mejoría en tanto sientan las bases para una posible participación efectiva, que no obstante no llega a producirse. Así, se informa a la ciudadanía o se le consulta sobre cuestiones que serán aplicadas en los programas, pero sus opiniones no serán decisivas ni posibilitarán un intercambio efectivo entre partes. El último escalón de esta serie, *Placation*, supone un cierto grado de influencia de quienes participan, pero este se frustra si no se dan otras condiciones, como por ejemplo que el grupo se encuentre en mayoría frente al equipo que propone la iniciativa. Este grupo contará con dos factores que son determinantes, como son la asistencia técnica y la organización de la comunidad para defender sus objetivos.

Finalmente, las categorías que Arnstein califica como *degrees of citizen power* se caracterizan por la redistribución del poder. En la primera, *Partnership*, se efectúa una negociación entre partes que afectará a la toma de decisiones. La autora destaca, no obstante, que la entrada en este sistema se ha dado tras un arrebató del poder por parte de la ciudadanía: “since those who have power normally

want to hang onto it, historically it has had to be wrested by the powerless”⁶⁹ (p. 222). Asimismo, este modelo posibilitaría medidas de autogestión por parte de la comunidad, como la contratación de su propio personal o sus propios recursos financieros para pagar a las personas implicadas. En la categoría de *Delegated power*, las negociaciones permiten que la ciudadanía obtenga una mayor autoridad en determinadas cuestiones. La última, *Citizen control*, se produce mediante una disputa por el poder que concluye con la consecución del mismo, en un grado elevado, por parte de la ciudadanía. De esta manera, esta se convierte en agente protagonista en la gestión de un determinado programa o institución, lo que le permite tener una mayor asertividad en su respuesta a las presiones institucionales, que siguen manteniendo su influencia. Este grado de poder se manifiesta mediante la ausencia práctica de intermediación externa entre la comunidad y sus decisiones, lo que significa, de acuerdo con Arnstein, que pueden obtener acceso directo a la financiación requerida. Los cuatro últimos escalones muestran, en realidad, una desestabilización paulatina del equilibrio imperante de poder, un trasvase por pasos desde una parte de la ecuación hacia la otra.

La crítica a una pretendida participación que ha funcionado solo como pretexto para que las organizaciones pudieran mostrar una supuesta responsabilidad social se encuentra también en la investigación de Sarah C. White (1996), quien propone otro modelo (Figura 2). La autora profundiza en la instrumentalización del concepto y habla de su novedosa centralidad en el marco de las iniciativas para el desarrollo en la década en la que escribe su artículo: “the status of participation as a ‘Hurrah’ word”⁷⁰ (p. 7). Como Arnstein, White pone el foco en la cuestión del poder para criticar las prácticas participativas de aquel momento,

⁶⁹ Traducción propia: “En la medida en que las personas que tienen poder quieren, normalmente, aferrarse a él, este ha tenido que ser históricamente arrebatado por quienes no tienen poder”.

⁷⁰ Traducción propia: “El estatus de la participación como una palabra ‘hurra’”.

estableciendo que la apertura a la participación no significa una apertura a los canales de distribución del poder. Esto habría conducido a un uso de la participación como práctica casi ornamental, en el contexto de una adaptación de las iniciativas a los nuevos reclamos sociales y un intento por ocultar los distintos intereses a los que puede servir la implantación de dinámicas participativas.

Figura 2. Modelo de participación de Sarah C. White

Form	Top-Down	Bottom-Up	Function
Nominal	Legitimation	Inclusion	Display
Instrumental	Efficiency	Cost	Means
Representative	Sustainability	Leverage	Voice
Transformative	Empowerment	Empowerment	Means/End

Fuente: White (1996, p. 7)

Las columnas del modelo de White muestran el tipo de participación (*nominal*, *instrumental*, *representative* y *transformative*), los intereses del grupo que implementa los programas (*legitimation*, *efficiency*, *sustainability* y *empowerment*), los intereses del grupo participante (*inclusion*, *cost*, *leverage* y *empowerment*) y la función que, finalmente, tiene cada modo de participación (*display*, *means*, *voice* y *means/end*). De esta manera, cada elemento en cada columna se corresponde con los tres restantes en su misma fila.

La participación nominal se produce cuando el grupo proponente busca una legitimación de su iniciativa a través de una dinámica participativa en la que, en realidad, el grupo participante no cuenta con ningún control ni influencia, sino que solo son mencionados como participantes. En el caso de la participación instrumental, el primer grupo requiere de la implicación de los miembros de la comunidad. A modo de ejemplo, la autora expone un programa dedicado a ofrecer financiación para infraestructura en países africanos, resultando fundamental la participación de la comunidad mediante su fuerza de trabajo. Por

ello, White explica que aquí la participación no es más que un medio para conseguir el objetivo propuesto, aunque este pueda servir a la comunidad.

En contraste con los primeros modos, la participación representativa y la transformadora nombran prácticas más relevantes desde el punto de vista de la implicación de la comunidad. En la primera, el grupo proponente busca la sostenibilidad de la iniciativa, por lo que trata de evitar contingencias mediante la inclusión de la comunidad, su asistencia a reuniones y un diseño colectivo de las acciones programadas. La participación transformadora tiene la noción de empoderamiento en su centro, que se configura como el objetivo para ambos grupos. Se entiende que la participación es un medio y un fin, al mismo tiempo, e implica una mayor acción, control y decisión por parte de la comunidad en una búsqueda colectiva por combatir sus problemas y mejorar sus condiciones de vida. La iniciativa participativa debe servir a modo de catalizador que posibilite un cambio social, que no se refiere solo a un aspecto específico, sino que se trata de una reflexión o acción sostenidas en el tiempo en relación con desafíos generales para la comunidad. Por este motivo, la continuidad tiene aquí un papel relevante, porque el proceso participativo se entiende como “a continuing dynamic which transforms people’s reality and their sense of it”⁷¹ (p. 9).

También otros autores señalan esta separación de la participación como medio y como fin (Karin Larsen et al., 2014; Hugman y Bartolomei, 2014). Los últimos lo denominan “the twin values of participation”⁷² (p. 22), considerando que lo que se quiere lograr con la participación no puede servir para descuidar su valor como proceso, por lo que en el camino se tiene que poner atención a las necesidades e intereses de quienes participan. En la misma línea, Cornwall (2008)

⁷¹ Traducción propia: “Una dinámica continua que transforma la realidad de las personas y su percepción de la misma”.

⁷² Traducción propia: “Los valores gemelos de la participación”.

señala que la participación como medio se ha equiparado, con frecuencia, con su visión instrumental.

White añade a su modelo una serie de dinámicas que lo complejizan para evitar una visión demasiado reduccionista de la participación. Así, el proceso puede llevar a que la participación se transforme desde unas categorías a las contrarias. Lo mismo puede ocurrir con los intereses de cada actor, que además pueden mostrar apoyo mutuo en el marco de una misma iniciativa o quedar silenciados debido a las desigualdades existentes dentro del grupo. White (1996) señala que, además, si las relaciones de poder en la comunidad se han desafiado, esto puede generar una reacción que influya en el desarrollo de las actividades. La autora pone como ejemplo el caso de un grupo de mujeres que limitaron su participación a una lógica nominal como forma de acceso a bienes, no manifestando otros potenciales intereses. De acuerdo con White (1996):

These interests are determined by the local gender-based division of labour, as well as by their class positions (...) however participatory a development project is designed to be, it cannot escape the limitations on this process that derive from the power relations in wider society. That people do not express other interests does not mean that they do not have them. It simply means that they have no confidence that they can be achieved⁷³ (pp. 12-13).

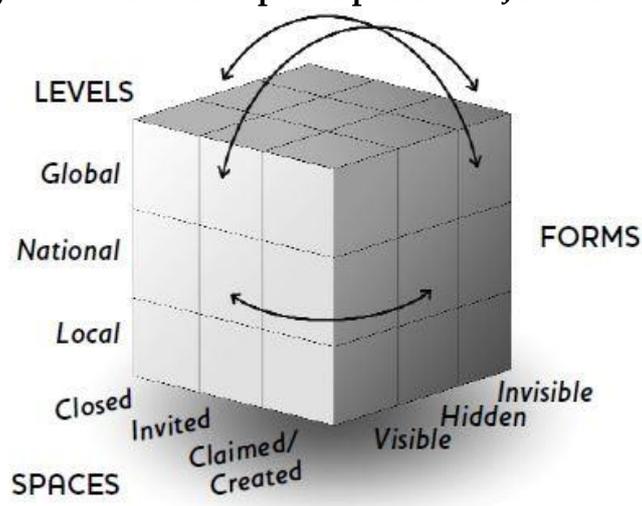
Tanto Arnstein como White indican que sus respectivos modelos son síntesis analíticas de la diversidad inasible que contiene la noción de participación, sus distintas dinámicas, la pluralidad de actores implicados o sus potenciales resultados. Aun siendo esto evidente, en tanto son esquemas para la comprensión del fenómeno en un sentido amplio, esta apreciación adquiere

⁷³ Traducción propia: "Estos intereses están determinados por la división del trabajo local, basada en el género, así como por sus posiciones de clase (...) Aunque un proyecto de desarrollo se diseñe con una perspectiva muy participativa, este no puede escapar de las limitaciones que se derivan de las relaciones de poder de la sociedad. Que las personas no expresen otros intereses no significa que no los tengan. Significa, simplemente, que no tienen confianza en que puedan lograrse".

particular relevancia si atendemos a los grupos implicados (*the powerholders* y *the have-nots* en el primero; *the top-down* y *the bottom-up* en el segundo), que son reducciones de la diversidad, bloques pretendidamente homogéneos que, en realidad, responden a intereses cambiantes conforme evolucionan los procesos y a diferencias de perspectivas en el seno de cada uno de los grupos, como señalan las autoras. Evitan con ello una percepción monolítica del poder y asumen la dialéctica que caracteriza las relaciones que este genera.

El modelo de John Gaventa (2006) tiene un significativo interés porque se centra en el poder a través del estudio de las estrategias de participación. El autor señala que la cuestión del poder exige un análisis de conceptos y prácticas en relación con la participación. Su modelo, que es más complejo que los anteriores, se ilustra mediante un cubo de Rubik formado por tres categorías: espacios, niveles y formas del poder (Figura 3). Los giros del cubo simbolizan la interrelación continua entre estas dimensiones, que posibilitan la materialización de estrategias para lograr un cambio social.

Figura 3. Modelo de participación de John Gaventa



Fuente: Gaventa (2006, p. 25).

La primera dimensión, los espacios, son entendidos como “opportunities, moments and channels where citizens can act to potentially affect policies,

discourses, decisions and relationships that affect their lives and interests”⁷⁴ (p. 26). Gaventa desarrolla esta categoría a partir de las aportaciones de Cornwall (2002), Brock et al. (2001) y Brock et al. (2004). Los clasifica en cerrados, invitados, y reclamados o creados, aunque menciona otras posibilidades, como espacios conquistados o instigados. Como se sabe, el espacio no es neutral, sino que está atravesado por relaciones de poder (Lefebvre, 1991) y marcado por fronteras que delimitan la capacidad de acción, según recuerda el autor. Los espacios cerrados constituyen lugares de toma de decisión que no están disponibles para la sociedad, a pesar de los reclamos populares para la consecución de una mayor transparencia. Los espacios invitados son aquellos en los que una institución facilita la participación, en ocasiones para ganar legitimidad en contraste con otros espacios cerrados. Por lo tanto, se trata de lugares regularizados por esas instituciones. Cornwall (2008) incide en la relevancia de valorar esta constricción cuando se evalúa la participación, porque esta quedará condicionada por la estructuración de espacios por parte de la persona que lo tiene en propiedad. Finalmente, los espacios reclamados o creados son aquellos que surgen a través de movilizaciones populares y reivindicaciones, por lo que emergen gracias a la acción de la sociedad en su oposición a un bloque hegemónico. También son los espacios cotidianos, ajenos a los escenarios institucionales. El carácter dinámico del poder y las distintas acciones de los sujetos sociales fuerzan la evolución de los espacios, así como la obtención o pérdida de su acceso.

La segunda categoría del modelo de Gaventa son los niveles o lugares de participación, que se refieren a lo local, lo nacional y lo global. Como señala el autor, si bien se ha demostrado la relevancia de la participación a un nivel micro, especialmente si tenemos en cuenta la importancia de la acción comunitaria, el

⁷⁴ Traducción propia: “Oportunidades, momentos y canales donde la ciudadanía puede actuar para potencialmente impactar en las políticas, los discursos, las decisiones y las relaciones que afectan a sus vidas e intereses”.

contexto de la globalización exige una perspectiva más amplia. El poder actúa en todas las escalas y todas ellas se perturban por el ejercicio de poder en las demás escalas. Por tanto, se requiere un enfoque que tome en cuenta todos los niveles y sus posibles enlaces e interrelaciones.

Ambas dinámicas de participación, en espacios y en niveles, están moldeadas a su vez por las formas de poder, lo que constituye la tercera dimensión empleada por Gaventa. El autor emplea la caracterización del poder según Lukes, como se vio antes, que traduce en poder visible, escondido e invisible. El poder visible se refiere a las estructuras públicas del poder, que provienen de las instituciones y de actores sociales que maniobran según la regulación vigente, por lo que favorecen la rendición de cuentas. Por el contrario, el poder escondido se corresponde con la capacidad de influencia de algunos agentes, que maniobran según sus intereses y marcan la agenda pública, dotando de visibilidad y legitimidad social a determinados asuntos por encima de otros y decidiendo, además, qué sujetos o grupos sociales permanecen fuera del debate y de las esferas de la participación. El último, el poder invisible, es aquel que no reside en el seno de grupos sociales o en el intercambio entre distintos actores, sino en la conciencia de los propios individuos, mediante factores psicológicos e ideológicos que afectan a su participación, que se han generado mediante la cultura y los procesos de socialización, y que además refuerzan la aceptación de las normas sociales establecidas.

Sin embargo, las formas de poder no son solo un elemento configurador de los espacios y de los niveles. También son objeto de disputa mediante estrategias que, precisamente, buscan modificar el poder: transformar su forma visible a través del intercambio de perspectivas, actuar sobre la forma invisible con la intención de lograr la incorporación de nuevos actores en el espacio público, o divulgar un mensaje para fomentar la conciencia social con la finalidad de desafiar las formas internalizadas del poder.

Según Gaventa, el cambio social se produce “in those rare moments when social movements or social actors are able to work effectively across each of the dimensions simultaneously”⁷⁵ (p. 30), lo que se indica mediante la metáfora del cubo de Rubik, en el que no solo se interrelacionan las distintas dimensiones, sino también cada una de las categorías dentro de cada dimensión, como puede ilustrar una iniciativa activista que asuma acciones a todos los niveles, es decir, el local, el nacional y el global. La variedad de combinaciones posibles manifiestan la complejidad del cambio social, pero también la multitud de estrategias posibles para abordarlo.

Si bien estos modelos plantean esquemas normativos para el análisis de la participación, Cornwall (2008) señala que su contextualización alterará cualquier presunción. Tomando como ejemplo la contribución de White, la autora expone que los grados leves y elevados de participación funcionan así a nivel teórico, pero pueden presentar resultados opuestos en la práctica:

Transformative participation may fail to match with citizens’ expectations of the obligations that the state has to them. When ‘empowerment’ boils down to ‘do-it-yourself’, and where the state abnegates its responsibilities, then resistance rather than enthusiastic enrolment might well be the result of efforts to engage citizens⁷⁶ (pp. 272-273).

Al mismo tiempo, la autora señala que una actividad que incluya la participación en su modalidad de consulta puede generar una atmósfera de desafecto que sea difícil de ignorar por parte de las autoridades, forzadas entonces a establecer

⁷⁵ Traducción propia: El cambio social se produce “en aquellos raros momentos en los que los movimientos sociales o los actores sociales están capacitados para trabajar de un modo efectivo en cada una de las dimensiones de manera simultánea”.

⁷⁶ Traducción propia: “La participación transformadora puede no encontrar correspondencia con las expectativas de la ciudadanía sobre las obligaciones que el Estado tiene con ella. Cuando el ‘empoderamiento’ se reduce a ‘hazlo tú mismo’, y cuando el Estado reniega de sus responsabilidades, el esfuerzo por involucrar a la ciudadanía podría dar como resultado una postura de resistencia más que una implicación entusiasta”.

medidas para su corrección. Critica también la escasa teorización que ha habido en relación con la variedad de participantes, sobre todo en atención a quién queda excluido. Así, la imposibilidad de implicar a todos los miembros del grupo genera dinámicas de exclusión y, de hecho, “‘participatory’ processes can serve to deepen the exclusion of particular groups unless explicit efforts are made to include them”⁷⁷ (p. 277).

En un sentido similar, hay que tener en cuenta la existencia de barreras a la participación, capaces de frustrar o limitar los resultados de cualquier iniciativa. Blakey et al. (2006) y Brodie et al. (2009) exponen algunas de ellas, como puede ser el rol de las personas que ocupan posiciones de liderazgo dentro de los grupos participantes, pudiendo tener un papel excesivamente dominante o dificultar la entrada de otros miembros. También mencionan otras barreras, como la escasez de recursos o de formación, la falta de información sobre cómo implicarse en las iniciativas o el impedimento que suponen las tareas cotidianas en el calendario de quienes participan. Además, se han descrito barreras de carácter psicológico, como inseguridades o desconfianza en relación con las personas que impulsan la iniciativa. Por otro lado, la existencia de actitudes discriminatorias en determinados grupos es un elemento que no puede ignorarse cuando se plantean estas iniciativas.

Finalmente, Cornwall (2008) indica que no se ha prestado suficiente atención a las dinámicas de exclusión propia. Expone varias razones para que esta situación se produzca, entre las que se encuentra el propio desinterés de las personas, la ubicación de las actividades en lugares que no son suficientemente apropiados o acogedores, la falta de confianza o la creencia de que la participación no aportará ningún beneficio. Así, la autora expone que “‘participation fatigue’ has come to account for more and more active self-exclusion. If people have been consulted

⁷⁷ Traducción propia: “Los procesos ‘participativos’ pueden servir para profundizar en la exclusión de determinados grupos, a no ser que se hagan esfuerzos explícitos para incluirlos”.

umpteen times and seen nothing happen as a result, self-exclusion may be a pragmatic choice to avoid wasting time once again”⁷⁸ (p. 280).

Este desarrollo de propuestas teóricas en torno a la participación nos ofrece un panorama general sobre esta cuestión, sobre sus potencialidades y sus límites, que conviene tener en cuenta para valorar cualquier proyecto participativo. Más adelante aplicaremos algunas de las teorías aquí expuestas al objeto de estudio, sobre todo aquellas que proponen categorías que resultan particularmente idóneas para el análisis de la participación, como Pateman (1970) o los respectivos modelos de Arnstein (1969), White (1996) y Gaventa (2006).

3.2. Medios alternativos

Comprender los medios de comunicación en su vertiente alternativa —es decir, en un ámbito diferente de lo que se suele conocer como corrientes principales o *mainstream*— requiere de una exposición previa sobre el sentido de desafío y disputa permanente que han tenido los usos mediáticos. Frente a la concepción de la industria cultural (Horkheimer y Adorno, 1947), que entiende los medios de comunicación como instrumentos de control social, otros planteamientos ofrecen una perspectiva dialéctica en el análisis de la comunicación de masas. La noción gramsciana de hegemonía describe la comunicación mediática como un espacio de conflicto para disputar los significados. En este sentido, los distintos grupos sociales tienen la posibilidad de generar nuevos consensos y desafiar los postulados de los grupos dominantes. En este sentido, el poder de los medios para construir significados o acuerdos que son aceptados y reproducidos por los

⁷⁸ Traducción propia: La autora expone que “la ‘fatiga de la participación’ explica una autoexclusión cada vez más activa. Si la gente ha sido consultada en innumerables ocasiones y no ha visto ningún resultado, la autoexclusión puede ser una elección pragmática para evitar perder el tiempo de nuevo”.

miembros de la sociedad no está asegurado, porque la hegemonía, además, nunca es permanente (Hall, 1997).

De este modo, los medios son entendidos como instrumentos que pueden ser socialmente apropiados y emplearse para desafiar la hegemonía, a través de otros usos sociales en los que la participación y la representación son esenciales. Ambas cuestiones pueden suponer la inclusión o la exclusión de determinados grupos que además han sido invisibilizados en los medios convencionales a lo largo de la historia.

Entre las contribuciones que describen y categorizan las posibilidades de participación en los medios, destacamos la separación que Nico Carpentier (2011) plantea entre *participation in the media* y *participation through the media*. Esta distinción facilita una comprensión de la capacidad de los medios para ofrecer diferentes vías para la implicación ciudadana. El primer caso se refiere a la influencia en el propio contenido o en la estructura de la comunicación mediática. Sin embargo, el segundo término, *participation through the media*, alude a la posibilidad de participar en el debate público e intervenir en la sociedad gracias a los medios de comunicación. Ambas modalidades son esenciales para la pluralidad, en tanto amplían el rango de la comunicación, la variedad de significados y la representación social.

Por otro lado, la teoría de Hans Magnus Enzensberger (1982) permite profundizar en la lógica dialéctica de los medios de comunicación gracias a las dos categorías que describe: *the repressive use of media* y *the emancipatory use of media*. Según esta perspectiva, la comunicación mediática no está determinada, ni lo están sus consecuencias sociales, sino que son los usos específicos de los medios los que definirán sus condiciones positivas o negativas. El autor propone unos usos emancipadores de los medios —posibilitados gracias a la evolución tecnológica—, que dependen de una serie de características, entre las que se encuentran la participación masiva (Scolari, 2013a).

Según Enzensberger (1982), los usos emancipadores de los medios se caracterizan por las siguientes condiciones: una estructura descentralizada, con un control socializado y autogestionado; la posibilidad de que cada receptor se convierta en emisor, es decir, de que se produzca una interacción significativa; la incidencia de los medios en el aprendizaje político; y, finalmente, la producción colectiva. En un sentido contrario, los usos represivos se fundamentan en las siguientes condiciones: un control centralizado, que además depende de las entidades propietarias o de estructuras burocráticas; unas audiencias pasivas; la despolitización de su contenido; y una producción realizada exclusivamente por personas que están especializadas o son profesionales.

En los últimos años, la contribución de Enzensberger se ha reivindicado con frecuencia, sobre todo por la conexión entre los usos emancipadores y las condiciones comunicativas facilitadas por la tecnología digital (Cordero Sánchez, 2017). En este sentido, Carlos Scolari (2013a) indica que “descentralización, *feedback*, interacción, producciones colectivas y autogestión son palabras de nuestro diccionario cotidiano digital (...) Enzensberger escribe sobre los medios electrónicos —radio, televisión, etcétera— pero es como si hablara de los medios digitales” (p. 154), si bien sabemos que, desafortunadamente, “la utopía de Enzensberger no se cumplió” (p. 159).

Sin embargo, el autor alemán tenía una referencia más próxima que la comunicación digital. Se trata del ecosistema de los medios alternativos o radicales, que han sido definidos y puestos en práctica con una serie de características que remiten también a los usos emancipadores de Enzensberger.

Pero los medios alternativos no han sido un objeto de estudio frecuentemente investigado (Couldry y Curran, 2003; Fuchs, 2010). Couldry y Curran (2003) los denominan *The Forgotten Land* y advierten de la relevancia de analizar los medios más allá de las producciones convencionales, sobre todo si se quiere incidir en las prácticas comunicacionales que desafían la concentración del poder mediático.

Así, estos autores hablan de medios alternativos como “media production that challenges, at least implicitly, actual concentrations of media power, whatever form those concentrations may take in different locations”⁷⁹ (p. 7).

En general, el concepto de medios alternativos engloba multitud de prácticas que se definen por su contraste u oposición a los medios de comunicación convencionales. Es un concepto que convive con muchos otros términos afines, que en ocasiones nombran las mismas prácticas pero contienen matices que los diferencian sustancialmente, como son *medios comunitarios*, *grassroots media*, *resistance media*, *advocacy media* o *non-mainstream media*, entre otros. En esta investigación emplearemos el término *medios alternativos* porque es menos específico que los anteriores, de manera que permite incluir la diversidad de prácticas a la que haremos referencia.

Sin embargo, antes de profundizar en los medios alternativos, es fundamental explicar la contribución de John D. H. Downing, autor de *Radical Media* (2001). Esta obra, que fue publicada originalmente en 1984, resultó decisiva para los posteriores trabajos que han abordado los medios alternativos. El autor define los medios radicales como “media, generally small-scale and in many different forms, that express an alternative vision to hegemonic policies, priorities, and perspectives”⁸⁰ (p. V). Además, vincula estas prácticas con el activismo mediático, entendiendo que una de sus funciones es la apertura de espacios para la expresión pública por parte de personas y grupos sociales que han estado excluidos de los medios convencionales.

⁷⁹ Traducción propia: “Una producción mediática que desafía, al menos de manera implícita, las concentraciones reales de poder mediático, sea cual sea la forma que esas concentraciones puedan tener en diferentes ubicaciones”.

⁸⁰ Traducción propia: “Medios, generalmente de pequeña escala y con multitud de formas diferentes, que expresan una visión alternativa a las políticas, las prioridades y las perspectivas de la hegemonía”.

Además, Downing encuentra que los medios radicales suelen tener dos propósitos, como son expresar oposición contra las estructuras de poder y crear redes de apoyo y solidaridad frente al perjuicio provocado por esas estructuras. Si bien el concepto es amplio, con distintas características que pueden variar en función de cada práctica específica —además de incluir expresiones tan diversas como la radio, el vídeo, la televisión, el teatro callejero, los grafitis o las *performances*—, Downing señala una característica que estos medios siempre tendrán en común: “they break somebody’s rules, although rarely all of them in every respect”⁸¹ (p. XI).

Uno de los autores de referencia en el estudio de los medios alternativos es Chris Atton. En su obra *Alternative Media* (2002), el autor argumenta que estos medios buscan ofrecer “the means for democratic communication to people who are normally excluded from media production”⁸² (p. 4). En este sentido, el carácter participativo es uno de los ejes de este concepto.

Es importante señalar que la contribución de Atton (2002) se fundamenta, en una parte significativa, en la obra de Downing. Sin embargo, el autor realiza una serie de críticas en relación con el concepto de Downing y con su conexión con los medios alternativos. Argumenta que este privilegia en su análisis la conexión que existe entre medios radicales y movimientos sociales, lo que descarta muchas otras prácticas, como las que se producen a nivel individual o en grupos reducidos. Por este motivo, Atton explica que Downing se centra demasiado en las acciones comunicativas que tienen una perspectiva explícitamente política.

Esto explica que Downing emplee el término *radical alternative media*. De hecho, el autor rechaza el uso único de *alternative*, que considera insuficiente. Para

⁸¹ Traducción propia: “Rompen las reglas de alguien, aunque raramente todas ellas en todos los aspectos”.

⁸² Traducción propia: Buscan “ofrecer los medios para una comunicación democrática a las personas que están normalmente excluidas de la producción mediática”.

Downing, cualquier práctica o cualquier hecho se puede definir como alternativo a otro, por lo que el concepto de medios alternativos estaría condenado a su propia indefinición. El autor pone como ejemplo ciertas publicaciones que no tienen un enfoque comercial masivo, sino que están dirigidas a un nicho de mercado. Estas prácticas son alternativas con respecto a otras publicaciones más mayoritarias, pero no se enmarcan en la noción de medios radicales. Con esto, Downing redonda en su énfasis en las prácticas políticas.

Esta distinción entre los medios radicales y los medios alternativos arroja una pregunta fundamental para definir este objeto de estudio. Se trata de determinar si los medios alternativos requieren una naturaleza activista o un enfoque claramente conectado con una voluntad de transformación social. Atton (2002) intenta responder a esta cuestión mediante una investigación de Duncombe (1997) sobre los fanzines. Según este último autor, el contenido de una obra no es suficiente para considerar su carácter político, como expone Atton (2002):

It is the *position* of the work with respect to the relations of production that gives it its power (...) In arguing for social change alternative media may then not only be understood as producing instrumental discourses (...) to provoke change: following Duncombe, they are able to enact social change through their own means of production⁸³ (p. 18, en cursiva en el original).

Esto implica que cualquier trabajo que no tenga una perspectiva activista puede también ser incluido en el marco de los medios alternativos, porque estos estarían definidos más por su proceso que por su contenido. Por lo tanto, según esta contribución, el proceso social que se genera a través de la práctica mediática es lo más determinante, sobre todo si este proceso desafía las relaciones de

⁸³ Traducción propia: “Es la *posición* de la obra con respecto a las relaciones de producción lo que le da su poder (...) Al abogar por el cambio social, los medios alternativos no pueden ser solo entendidos como la producción de discursos instrumentales (...) para provocar un cambio: siguiendo a Duncombe, estos medios de comunicación son capaces de generar un cambio social a través de sus propios medios de producción”.

producción convencionales. Así, los fanzines no son realizados por profesionales, al mismo tiempo que su producción no es económicamente costosa y posibilitan una interacción significativa en la medida en que las posiciones de productor y consumidor son fácilmente intercambiables (Atton, 2002).

La participación supone una mutación de las relaciones convencionales que marcan los procesos productivos en el ámbito cultural. Por este motivo, estos medios, para Atton (2002), suponen un desafío para las posiciones hegemónicas. Son un vehículo para la transformación de las relaciones sociales⁸⁴. Sin embargo, esto no significa que el contenido no tenga relevancia para la consideración del carácter alternativo de la comunicación mediática. En cambio, el autor indica que:

Rather than attempt to define alternative media solely by content I propose a theoretical and methodological framework that incorporates content as one element in an alternative media culture that is equally interested in the processes and relations that form around alternative media production. That is, I define alternative media as much by their capacity to generate non-standard, often infractory, methods of creation, production and distribution as I do by their content⁸⁵ (p. 3-4).

Por este motivo, el concepto de Atton (2002) se encuentra más abierto que el de Downing, que estaba más bien centrado en un tipo determinado de comunicación. El primer autor defiende así un enfoque de *mixed radicalism*, que se traduce en el rechazo de un esquema demasiado prefijado que obligue al cumplimiento estricto de una serie de criterios. Los medios alternativos se corresponderían entonces con un abanico flexible de prácticas, si bien su

⁸⁴ En este sentido, según el mismo autor (2002), una correcta evaluación de los medios alternativos no puede prescindir de la valoración del contexto histórico y social en que se producen.

⁸⁵ Traducción propia: "En lugar de definir los medios alternativos solamente por su contenido, propongo un marco teórico y metodológico que incorpora el contenido como un elemento más en una cultura mediática alternativa que está igualmente interesada en los procesos y en las relaciones que se forman en torno a esta producción alternativa. Es decir, defino los medios alternativos tanto por su capacidad para generar métodos de creación que no son estándar, a menudo transgresores, como por su contenido".

condición es el desafío de las normas establecidas en el marco de la comunicación mediática convencional.

Sin embargo, no hay consenso sobre esta cuestión. En el estudio de estos medios ha sido frecuente una perspectiva orientada al proceso y otra centrada en el contenido, según Christian Fuchs (2010). Este autor considera que la evaluación del contenido es más pertinente. Argumenta que si consideramos solo las propuestas que alteran las relaciones productivas, descartando entonces cualquier proceso convencional de creación cultural —como los que se generan mediante el trabajo de figuras profesionales—, entonces los medios alternativos no incluirían una multitud de prácticas que también plantean una oposición a los discursos hegemónicos.

Además, si la cuestión es defender posiciones alternativas para obtener una cierta repercusión social, los medios que tienen mayor capacidad para ello son los que, aun presentando un contenido crítico, emplean estructuras convencionales, con elevada difusión. Las iniciativas alternativas que se ubican fuera de los circuitos comerciales tienen con frecuencia una escala local o comunitaria. Su dificultad para acceder a los canales tradicionales o de visionado masivo amenazaría con frustrar, probablemente, la obtención de los recursos suficientes para su propio mantenimiento. Si bien la finalidad de estos medios no es el beneficio económico, requieren de un capital mínimo para su sustento. Por este motivo, para Fuchs (2010):

If they lack resources (as they frequently do), then self-exploitation and precarious labour will be the outcome. Resource scarcity can result in time- and energy-consuming internal conflicts and divisions that further undermine the political potentials of alternative media. A pluralistic media landscape, in which each

consumer can become a media producer with the help of alternative media, is not automatically a media democracy⁸⁶ (pp. 177-178)

Por otro lado, el autor sostiene que una situación en la que se prioriza la gestión propia y la participación frente al contenido puede dar lugar a que posiciones democráticas terminen compartiendo espacio con posturas represivas que aprovechen los mismos procesos y los mismos medios.

Por estos motivos, Fuchs (2010) propone un modelo en el que la característica definitoria de los medios alternativos es su contenido. Para evaluar ese contenido, el autor enfatiza que este tiene que ser crítico. Expone varias características que definen un contenido *crítico*: su rechazo a la ideología imperante, por lo que muestra posibles alternativas para el cambio; su desafío a las formas expresivas convencionales; su análisis dialéctico de la realidad social; o el fomento de la participación. Para ser más concreto, el autor argumenta que un contenido crítico “expresses oppositional standpoints that question all forms of heteronomy and domination”⁸⁷ (p. 179).

Por lo tanto, el contenido crítico es la única condición imprescindible de los medios alternativos, según la propuesta de este autor. Hay otras características que serían posibles e incluso convenientes, pero no suficientes. El autor las define como elementos de contraste con respecto a los medios tradicionales. Son las siguientes: *citizen's journalism*, *grassroots media organizations*, *alternative distribution* y *critical reception*. Entre estos elementos se encuentra también la cuestión del proceso productivo, que se corresponde con lo que denomina como *grassroots*

⁸⁶ Traducción propia: “Si carecen de recursos (como ocurre con frecuencia), el resultado será la explotación propia y el trabajo precario. La escasez de recursos puede dar lugar a conflictos y divisiones internas que consumen tiempo y energía, y socavan aún más el potencial político de los medios alternativos. Un panorama mediático pluralista, en el que cada consumidor puede convertirse en productor mediático con la ayuda de los medios alternativos, no es automáticamente una democracia mediática”.

⁸⁷ Traducción propia: Un contenido crítico “expresa posturas de oposición que cuestionan todas las formas de heteronomía y dominación”.

media organizations. En esta forma de organización, según Fuchs (2010), “there is collective ownership and consensus decision-making by those who work in the organization, no hierarchies and authorities, symmetric power distribution, no external private ownership, but economic self-management”⁸⁸ (p. 179).

Aunque la perspectiva de Fuchs (2010) es relevante, el enfoque de Atton permite tener una visión más amplia, que se corresponde de manera más adecuada con la pluralidad de prácticas mediáticas alternativas. Además, la teoría de Fuchs no otorga demasiada relevancia a la manera en que las prácticas mediáticas, generalmente atravesadas por una institucionalización, desafían los marcos regulatorios en relación con su forma de producción. Pero esta transformación es muy significativa, porque puede generar una alteración sustancial en las relaciones de poder, dando lugar a una mayor pluralidad o a un contenido alternativo que quizás se materializa, en algunos casos, solo gracias a esa modificación de las relaciones productivas. Una atención exclusiva o tan centrada en el contenido inhabilita para diferenciar propuestas tan alejadas entre sí como las producciones comunitarias y las que se exhiben en los circuitos comerciales más convencionales. Por ejemplo, Fuchs considera que películas como *Crash* (Paul Haggis, 2004) o el conjunto de la obra de Jean-Luc Godard forman parte de los medios alternativos.

Por otro lado, si hablamos del contenido en términos de movilización social, conviene tener en cuenta que algunas producciones que no se considerarían alternativas pueden generar una mayor implicación ciudadana que las se suponen radicales⁸⁹. Un análisis basado solo en el carácter del contenido obvia la

⁸⁸ Traducción propia: “Hay propiedad colectiva y se toman las decisiones por consenso, por parte de quienes trabajan en la organización, sin jerarquías ni autoridades, con una distribución simétrica del poder, y sin propiedad privada externa, sino con una autogestión económica”.

⁸⁹ Un ejemplo de esto es la contribución de Jenkins, Shresthova, Gamber-Thompson et al. (2016) y Jenkins et al. (2020) en sus estudios sobre nuevas formas de activismo a partir de la implicación de grupos de fans en el desarrollo de productos culturales y universos narrativos que, con frecuencia, están asociados con el *mainstream*.

relevancia del proceso de recepción e interpretación por parte de las audiencias, centrándose demasiado en el medio y descuidando el análisis de las mediaciones (Martín-Barbero, 1987).

Sin embargo, el análisis de las relaciones de producción tampoco parece suficiente para definir los medios alternativos, sobre todo si tenemos en cuenta que esta no es la única vía a través de la cual desafían las posiciones dominantes y defienden los valores democráticos. Por otro lado, la atribución de unos determinados valores a esta práctica mediática tiene, ciertamente, un carácter normativo. Pero, al mismo tiempo, proviene de un análisis positivo en relación con la historia de los medios alternativos y con las referencias que han construido su práctica. Así, Bailey et al. (2008) sitúan esos valores democráticos en la base de este fenómeno, en la medida en que:

To understand (the importance of) alternative media we need to situate them in the political and democratic theories that have provided theoretical and intellectual support for their identities and practices. The participatory models of democracy and the related broadening of the definition of the political especially have influenced and cross-fertilized alternative media⁹⁰ (p. 4).

Más allá de esto, Haller et al. (2019) han señalado que la teorización de los medios alternativos se ha centrado en perspectivas desde la izquierda del espectro político. Además, Atton (2002) señala la influencia del pensamiento anarquista en su práctica.

Sin embargo, Downing (2001) expone que los medios radicales no tienen solo esta faceta: “fundamentalist or racist or fascist radical media are pushing for society to move backward into even more grotesque problems than we struggle with

⁹⁰ Traducción propia: “Para entender (la importancia de) los medios alternativos, necesitamos situarlos en las teorías políticas y democráticas que han proporcionado apoyo teórico e intelectual a sus identidades y prácticas. Los modelos participativos de democracia y la consecuente ampliación de la definición de lo político han influido especialmente en los medios alternativos”.

today. The fact remains that they are radical media”⁹¹ (p. IX). Emplea entonces la oposición entre *democratic radical media* y *repressive radical media*. El segundo caso no contempla la promoción del pensamiento crítico, el incremento de libertades individuales o colectivas, ni tampoco un debilitamiento de las estructuras jerárquicas. Además, algunas investigaciones recientes emplean el mismo término en referencia a prácticas ubicadas en la esfera de la extrema derecha, si bien hay un debate sobre si el uso del término es apropiado, según indican Haller et al. (2019). Estos autores argumentan que ambos casos se desencadenan por la percepción de un determinado grupo social de que los medios tradicionales no incluyen sus posiciones o las tratan de manera negativa. También Chris Atton (2006) ha empleado la noción de medios alternativos en referencia a prácticas de extrema derecha, realizadas por grupos que se apropian de los patrones estéticos y los lenguajes políticos característicos de otras tradiciones. El autor expone que la actividad de estos grupos presentan jerarquías fuertemente pronunciadas y ofrecen poco espacio para la expresión de sus participantes, pero aun así denomina a este fenómeno como “types of alternative media” (p. 574) o “a species of alternative media”⁹² (p. 585).

En Dowmunt y Coyer (2007) encontramos otra definición de los medios alternativos sin ese componente político tan marcado que, hasta ahora, de una manera u otra —a través de los procesos o de los contenidos—, se ha visto reflejado en las distintas perspectivas citadas. Los autores los definen como “media forms that are on a smaller scale, more accessible and participatory, and less constrained by bureaucracy or commercial interests than the mainstream

⁹¹ Traducción propia: “Medios radicales que son fundamentalistas o racistas o fascistas están presionando para que la sociedad retroceda hacia problemas aún más grotescos que los que enfrentamos hoy día. El hecho es que son medios radicales”.

⁹² Traducción propia: “Tipos o especies de medios alternativos”.

media and often in some way in explicit opposition to them”⁹³ (p. 1). Mencionan el incremento de las prácticas mediáticas alternativas como consecuencia de la comunicación digital y del aumento de las protestas a nivel global en las últimas décadas.

Por otro lado, Bailey et al. (2008) describen cuatro posibles enfoques en relación con los medios alternativos. Justifican esta aproximación por la complejidad del término y el desacuerdo teórico que genera. Cada uno de los enfoques privilegia ciertos elementos centrales de los medios alternativos en detrimento de otros, pero no son excluyentes y de hecho ninguno es suficiente en sí mismo para acoger la diversidad de este concepto. Los enfoques son *community media*, *alternative media*, *civil society media* y *rhizomatic media*.

El primero pone énfasis en el concepto de comunidad. Los medios alternativos en este enfoque se estructuran alrededor de la participación, refiriéndose a la producción y el control por parte de los miembros de una comunidad. Los autores analizan las radios comunitarias y otros usos mediáticos en el marco de lo que denominan *diasporic media*. Destacan su importancia para que las comunidades se enfrenten a la exclusión social y cultural, así como para que se asienten en sus nuevos destinos, mantengan vínculos con sus países de procedencia o expresen sus problemas en la esfera pública. En este enfoque adquiere un papel significativo la distinción entre *participation in and through the media*, dado que estos medios “facilitate the participation (in its more radical meaning) of its members (or the community) in both the produced content and the content-producing organization”⁹⁴ (p. 13-14).

⁹³ Traducción propia: “Formas mediáticas de menor escala, más accesibles y participativas, y menos constreñidas por la burocracia o los intereses comerciales que los medios *mainstream*, con los que a menudo manifiestan una oposición explícita”.

⁹⁴ Traducción propia: Estos medios “facilitan la participación (en su sentido más radical) de sus miembros (o la comunidad) tanto en el contenido producido como en la organización que lo produce”.

El segundo enfoque se refiere a los medios alternativos entendidos como complemento u oposición con respecto a los medios convencionales. La frontera entre ambas esferas no es estricta, sin embargo, por lo que sus relaciones son fluidas, más complejas de lo que podría parecer. En este sentido, los autores describen algunos de sus intercambios, como las dinámicas de apropiación en el seno de las prácticas alternativas. Asimismo, frente a las características que se emplean para describir los medios convencionales —gran escala y audiencias segmentadas; propiedad estatal o privada; verticalidad y jerarquía en una estructura ocupada por profesionales; así como discursos y representaciones marcados por las posturas dominantes—, los medios alternativos no se sitúan simétricamente en el margen contrario, pero al menos cumplen con una o más posiciones opuestas.

Además, los autores recalcan el carácter inestable del término *alternativo*, que varía en función del momento y del contexto en que se utiliza. Un problema derivado de esta perspectiva es, precisamente, que considera que los medios alternativos se definen por oposición o resistencia a los medios convencionales. Esta dinámica oposicional, que además es maniquea, corre el riesgo de no saber ubicar certeramente al actor contrario, sobre todo en contextos volubles. Sobre esto advierte Henry Jenkins en relación con la cultura participativa en la sociedad red, cuestionando que en la actualidad haya una cultura dominante o *mainstream* claramente identificable (Jenkins, Ito y boyd, 2016). En el mismo texto, el autor explica que “there may no longer be a unified mainstream culture against which subcultures can define themselves”⁹⁵ (p. 15).

La tercera aproximación, *civil society media*, enfatiza el papel de los medios alternativos en la sociedad civil, entendida esta como un espacio situado entre el Estado y el mercado en el que se producen interacciones entre la esfera privada,

⁹⁵ Traducción propia: “Puede que ya no exista una cultura *mainstream* unificada en contra de la cual las subculturas se puedan definir a sí mismas”.

los movimientos sociales o las asociaciones. Se trata de medios que no se encuentran alineados ni con los privados ni con los públicos y que ofrecen oportunidades de participación y representación en el espacio público.

El último enfoque, de acuerdo con Bailey et al. (2008), emplea la metáfora del rizoma de Deleuze y Guattari (1987). El rizoma se caracteriza por su carácter “non-linear, anarchic and nomadic” (p. 26) a través de cuatro principios: “connection and heterogeneity, multiplicity, asignifying rupture, cartography and decalcomania”⁹⁶ (p. 26-27). Estos principios determinan, respectivamente, la conexión entre cualquiera de los puntos de la red; la inclusión continua de nuevos puntos que operan sin normas estrictas; la capacidad del rizoma para continuar incluso si se producen rupturas en determinados puntos o enlaces; así como la habilidad para adaptarse o transformarse continuamente. Con ello, los medios alternativos en este enfoque se caracterizan por su diversidad, su fluidez y su capacidad para establecer redes a distintos niveles más allá de lo local. Como en el anterior enfoque, se encuentran en una esfera intermedia entre lo estatal y lo comercial, pero los *rhizomatic media* establecen conexiones con ambas esferas sin perder su identidad, en una dinámica de resistencia hacia las posiciones dominantes, pero también de intercambio.

Además, según este enfoque, los medios alternativos crean un espacio compartido en el que se encuentran y colaboran personas o grupos que provienen de distintas tradiciones activistas y movimientos sociales, con lo que no solo son “an instrument giving voice to a group of people related to a specific

⁹⁶ Traducción propia: El rizoma se caracteriza por su carácter “no lineal, anárquico y nómada” a través de cuatro principios: “conexión y heterogeneidad, multiplicidad, ruptura asignificante, cartografía y decalcomanía”.

issue, but also become a medium for rearticulating impartiality and neutrality and grouping people and organizations”⁹⁷ (p. 29).

La creación audiovisual colaborativa se ha ubicado históricamente en esta esfera de los medios alternativos, en oposición a las lógicas dominantes que enfatizan la distribución asimétrica del poder y tienen una naturaleza poco permeable en relación con la posibilidad de implicación por parte de determinados grupos sociales. De esta manera, este modelo de creación es coincidente con muchos de los elementos de los medios alternativos que aportan las distintas definiciones. Específicamente, nos parece adecuado el sentido que les atribuye Atton (2002), más que el de Fuchs (2010), porque las obras colaborativas plantean modos alternativos de producción, distribución y consumo que se diferencian explícitamente de las convenciones culturales del medio. Como veremos más adelante, no tienen necesariamente un sentido activista, ni un contenido políticamente marcado, aunque su inclusión de grupos ajenos al medio audiovisual y su fomento del alfabetismo mediático los convierte en obras con un sentido social reseñable.

Junto con estas definiciones y caracterizaciones de los medios alternativos, queremos atender también a algunos actores o prácticas específicas que han destacado en relación con la creación audiovisual. Downing (2001) menciona algunos precedentes de este audiovisual alternativo en el ámbito de la fotografía, como the Workers Film and Photo League en los años 30. A partir de la década de 1960, multitud de colectivos alternativos empezaron a utilizar el vídeo, como son los casos de Videofreex o Raindance Corporation, con una actividad que Boyle (1992) califica como *underground video*. Por otro lado, Alan Fountain (2007) señala el desarrollo del audiovisual alternativo en el periodo entre 1965 y 2005,

⁹⁷ Traducción propia: No solo son “un instrumento que da voz a un grupo de personas relacionadas con una cuestión específica, sino que también llega a ser un medio para rearticular la imparcialidad y la neutralidad y para agrupar a personas y organizaciones”.

partiendo de las propuestas colectivas en el seno de la producción militante durante los años 60 y 70 hasta el comienzo de la actividad de organizaciones alternativas en Internet, entre las que destaca Indymedia. El autor explica que “enabling people to become active producers has always been one of the primary goals of many alternative media activists”⁹⁸ (p. 29). En la misma línea, Barnouw (1993) expone varios momentos emblemáticos en la historia de la no ficción audiovisual alternativa:

In most periods of documentary history, production has been controlled by groups in power. (...) In the 1930's, documentary began in a small way to serve non-government groups as a medium of dissent. This development was snuffed out by World War II, but began again in the postwar era, stimulated by social ferment and upheaval, and at the same time facilitated by various technical breakthroughs. Lighter, cheaper equipment constantly tended to democratize a medium once reserved for the few⁹⁹ (p. 286).

A partir de la segunda mitad de los años 60, se produce un crecimiento significativo en el uso del vídeo gracias al avance tecnológico, representado frecuentemente por la cámara Sony Portapak, que da nombre a lo que se ha denominado como *Revolución Portapak* (Askanius, 2015). Según Barnouw (1993), a partir de los años 70 se produce un cambio aún más significativo gracias a una reducción de precios que favoreció que el uso del vídeo se generalizara. El abaratamiento y la novedosa facilidad para adquirir equipos de edición

⁹⁸ Traducción propia: El autor explica que “capacitar a las personas para que se conviertan en productoras activas ha sido siempre uno de los principales objetivos de multitud de activistas de los medios alternativos”.

⁹⁹ Traducción propia: “En la mayoría de periodos de la historia del documental, la producción ha estado controlada por los grupos en el poder. (...) En la década de 1930, el documental comenzó a servir, en una pequeña medida, a grupos no gubernamentales como medio de disensión. Este desarrollo se extinguió debido a la Segunda Guerra Mundial, pero comenzó de nuevo en la era posterior a la guerra, estimulado por la efervescencia y agitación social, y facilitado por diversos avances técnicos. Equipos más ligeros y baratos tendieron a democratizar de manera constante un medio que un día estuvo reservado para unas pocas personas”.

inauguraron una nueva etapa en la utilización del audiovisual, favorecida además por la aparición de nuevos sistemas de distribución. En los años 70, además, el vídeo comenzó a ser un instrumento de interés para profesionales en los ámbitos del trabajo social y comunitario (Shaw y Robertson, 1997).

Para Downing (2001), el audiovisual alternativo afronta varios problemas fundamentales. En primer lugar, la complejidad de la distribución y de la exhibición, debida a la falta de interés de los canales convencionales, que son los que pueden tener un alcance masivo, si bien muchas iniciativas no se crean con la finalidad de ser difundidas más allá de los niveles locales o comunitarios. Otra dificultad importante es la financiación, que da lugar a la aplicación de diversas estrategias que, en ocasiones, tienen impacto sobre la propia naturaleza de los medios alternativos. Puede ocurrir, por ejemplo, que se favorezca una dependencia de estos con respecto a ciertas entidades públicas, aun teniendo resultados positivos. Así, el autor señala cómo la concesión de fondos por parte de Channel 4 y de administraciones locales en Reino Unido favoreció la emergencia de películas que ofrecían nuevas perspectivas, generalmente inexistentes en los medios *mainstream*.

Fountain (2007) coincide con Downing en el problema de la distribución, si bien algunos de esos grupos pioneros promovieron organizaciones de distribución y exhibición, como fue el caso London Film Makers Co-op, así como el establecimiento de televisiones alternativas, como Paper Tiger Television y Deep Dish TV, fundadas en 1981 y 1986, respectivamente. Estas televisiones realizaron programas como Gulf Crisis TV Project, una colaboración de las dos televisiones mencionadas en la que se documentó la guerra del Golfo mediante un montaje remezclado (Halleck y Magnan, 1993). Según Laura Stein (2001), la acción activista que buscaba una ampliación del acceso a los medios de comunicación se trasladó, en este momento, de la prensa a la televisión. Surge entonces el término *guerrilla television*, propuesto por el fundador del colectivo Raindance

Corporation, Michael Shamberg. La *guerrilla television* “equated portable video with the Gutenberg press, the latest result of a techno-evolutionary trend toward decentralization and high access to information”¹⁰⁰ (Boyle, 1992, p. 79). Además, Stein (2001) recalca que las citadas televisiones tenían estrategias para generar impacto, con lo que pretendían superar el límite que estas iniciativas solían tener en el ámbito local.

La predominancia del vídeo sobre el cine en estas prácticas alternativas se debe a la accesibilidad del primero, que además era entendido como una vía para la producción de contenido por parte de personas no profesionales. Por este motivo, el vídeo se convirtió en el principal artífice en el ámbito audiovisual de la consolidación de los medios participativos, según Fountain (2007). Aun así, el autor señala que esta separación entre medios dejó de ser operativa y a partir de los años 80 las organizaciones no solían explicitar si se usaba cine o vídeo.

La teorización de los medios audiovisuales alternativos ha contribuido con términos que tratan de acoger una amplia diversidad de prácticas que se ha incrementado además con la comunicación digital. El término *video for change* evidencia esta intención: se refiere a cualquier práctica de vídeo que busque generar un cambio social, según lo definen Notley et al. (2017). Se trata, además, de una aproximación abiertamente activista y que presta atención a las organizaciones¹⁰¹. Aun así, cabe señalar que el vídeo no suele ser la actividad central o un instrumento tan protagonista, con algunas excepciones, como ocurre

¹⁰⁰ Traducción propia: La *guerrilla television* “equiparó el vídeo portátil a la imprenta de Gutenberg, el último resultado de una tendencia tecnoevolutiva hacia la descentralización y el amplio acceso a la información”.

¹⁰¹ El vínculo del activismo mediático con las organizaciones es una cuestión importante para el análisis de los medios audiovisuales alternativos —la noción de *radical media* también incluía esta conexión, como se ha mencionado antes. No en vano, George Stoney, uno de los pioneros del vídeo para el cambio social, advertía de que “change doesn’t happen just by the media. It’s media plus, media plus organisation” (2005, citado en Dowmunt y Coyer, 2007) [Traducción propia: “El cambio no ocurre solo gracias a los medios. Es medios más, medios más organización”].

en el caso de las organizaciones que forman parte de la red internacional Video4Change.

Por lo tanto, el término *video for change* nombra una extensa variedad de temas, enfoques y formatos. Notley et al. (2017) lo comparan con el denominativo *video activism*, más recurrente en la literatura científica, pero más excluyente en la medida en que ignora prácticas que no se encuentran limitadas a la esfera del activismo, como puede ser el caso de narrativas personales o de vídeos que se utilicen como evidencia en tribunales, según ejemplifican los autores.

Por lo tanto, el *video for change* ofrece un marco amplio en el que se reconocen prácticas variadas, diferenciadas por los singulares contextos históricos, sociales y culturales en los que se producen. De entre todas ellas destacamos las que se encuentran más conectadas con el objeto de estudio de esta investigación: *social documentary video; participatory, grassroots and community video; Communication for Development, ICT 4D and Communication for Change; y digital storytelling*.

Asimismo, el término tiene un valor normativo, en la medida en que vincula sus prácticas con enfoques progresistas. Como hemos mencionado en relación con los medios alternativos, las prácticas progresistas conviven con manifestaciones reaccionarias que se ven favorecidas con el uso de las mismas estrategias. Notley et al. (2017) distinguen ambos fenómenos mediante el establecimiento de una oposición entre *ethical practices* y *effective practices*, respectivamente. Si bien esta separación parece equívoca, los autores enumeran una serie de principios éticos que describen la noción de *video for change* de una manera más precisa, entre los que se encuentran características como el análisis de las dinámicas de poder y la participación e inclusión.

Tina Askanius (2015) también ha estudiado este ámbito de la comunicación, centrándose en la evolución del vídeo para el cambio o videoactivismo en el marco de la comunicación digital, en el que “las tecnologías mediáticas híbridas

y las prácticas de comunicación desestabilizan constantemente las categorías y etiquetas” (p. 2).

La autora establece una categorización de los distintos modos en que la investigación ha abordado la cuestión del videoactivismo, que se relacionan con un determinado espacio académico desde el que se ha enunciado cada una de esas tres categorías.

A la primera la llama *vídeo como noticias alternativas*. Según esta concepción — estrechamente conectada con el estudio de los medios alternativos cuando son entendidos como instrumentos para ofrecer discursos contrarios a la hegemonía— el vídeo permite informar a la ciudadanía frente a una visión negativa de los medios convencionales, en lo que se puede vincular además con una percepción de los mismos como aparato ideológico del Estado (Althusser, 2008). También emerge, según esta perspectiva, la necesidad de abrir esferas públicas alternativas (Askanius, 2015).

En segundo lugar, la autora escribe sobre el *vídeo como forma de empoderamiento*. Esta perspectiva, que entiende que el vídeo puede servir como herramienta para el empoderamiento en individuos o comunidades, suele ser el empleado en el ámbito de los estudios de comunicación para el desarrollo, de manera que aquí se encontrarán probablemente nociones como el vídeo participativo o comunitario, según indica la autora. En la equivalencia entre estos conceptos y el ámbito más amplio de los medios alternativos, la modalidad anterior se corresponde con la formulación de *alternative media* de Bailey et al. (2008), mientras que este segundo enfoque se vincula con la de *community media*.

Finalmente, Askanius (2015) incluye el *vídeo como documentación* como tercera categoría. En este conjunto se contemplan los usos del vídeo como evidencia con respecto a vulneraciones de derechos humanos o problemas sociales. Un caso práctico de esta modalidad es la actividad principal de la organización Witness,

como su nombre indica. La autora también incluye aquí el concepto de *vídeos de testimonio*. En cualquier caso, la red es un espacio posible para el almacenamiento y la exhibición de este tipo de documentación.

La autora cita además la definición de Caldwell (2005), para quien el videoactivismo es el “proceso que se sigue para integrar el vídeo dentro de los esfuerzos en defensa de los derechos humanos con el objetivo de lograr una mayor visibilidad o impacto de una campaña concreta” (citado en Askanius, 2015, p. 1). Pero señala que esta caracterización del vídeo para el cambio es ineficaz. Propone, por el contrario, un concepto que lo expande más allá de las organizaciones o de los movimientos sociales, esto es, capaz de contener las prácticas individuales e informales que se producen en internet, teniendo en cuenta las diferentes categorías que se han expuesto.

Con ello, Askanius (2015) emplea el concepto de *vídeo radical online*, en el que se contienen prácticas “como parte del repertorio comunicativo de las organizaciones y grupos políticos y como un ejercicio llevado a cabo por activistas sin filiación e individuos que pertenecen a grupos y redes dispersas” (p. 12), dando cuenta de las prácticas individuales que se producen con la *autocomunicación de masas* (Castells, 2009). Así, la autora expone que:

A través de una plataforma como YouTube, los vídeos y canales tienden a recoger el trabajo de un individuo no necesariamente afiliado a una organización, grupo o red de naturaleza política. De hecho, YouTube se configura más bien como una plataforma que da salida a la expresión política individual (p. 11).

Se trata, por tanto, de un enfoque que tiene en cuenta la interrelación entre las personas o grupos que realizan los vídeos y las redes sociales o la multitud de espacios de internet, en un intento por sacarles provecho. Como se puede prever, YouTube tiene una relevancia especial en este ámbito. No obstante, esto genera nuevas dificultades, como lo que se ha denominado como *bucle de invisibilización*, que paradójicamente se refiere a que la generación incesante de contenidos en

internet impide su localización o su visibilidad (Mateos y Sedeño, 2018), cuya solución o mitigación tiene un sentido particularmente acuciante en el ámbito de la comunicación activista.

3.3. El cine y el audiovisual en el siglo XX: acceso y representación

3.3.1. Antecedentes

En este capítulo expondremos los casos de la historia de la cinematografía en los que se incorporó una participación —en distintos grados— por parte de personas que estaban involucradas en las obras pero no formaban parte de los equipos de producción ni tenían ningún rol profesional en la película. Si bien estos casos se pueden entender como antecedentes del cine colaborativo, este modelo de creación no se desarrolla con firmeza hasta después de la mitad del siglo XX, como expone Jay Ruby (1992), para quien “however numerous the attempts and interesting the results might have been, the idea of doing collaborative and subject-generated work was, by and large, ignored until the 1960s”¹⁰² (p. 45).

Sin pretender elaborar un listado detallado, Ruby menciona tres antecedentes: la filmación de *Nanook of the North* (1922) de Robert Flaherty; el tren cinematográfico de Alexander Medvedkin; y el documental británico *Housing Problems* (1935), dirigido por Edgar Anstey y Arthur Elton.

Comenzamos por el tren cinematográfico de Alexander Medvedkin. Ruby no es el único autor que lo ha señalado como un antecedente de la creación

¹⁰² Traducción propia: “Por numerosos que hayan sido los intentos e interesantes los resultados, la idea de hacer obras colaborativas y generadas por los sujetos [filmados] fue, por lo general, ignorada hasta la década de 1960”.

colaborativa (Sedeño Valdellós, 2012), como práctica participativa fílmica (Zavala Scherer y Leetoy, 2016) o como cine colectivo (Villanueva Baselga, 2015). Emma Widdis (2005), que ha estudiado con detalle la experiencia del cine-tren, expone la historia de este experimento sin precedentes, que tiene que ser entendido en el marco en que se produce, el de la Unión Soviética en las décadas de 1920 y 1930. Para Medvedkin, el arte tenía que ser propaganda. Este compromiso se mantuvo en el autor, si bien sostuvo una relación inestable con la Unión Soviética y su obra se puede considerar subversiva, según Widdis (2005). Medvedkin (1978) expresó que su propósito con la cinematografía era colaborar con la revolución.

En los años 1931 y 1932, durante el primer plan quinquenal de la Unión Soviética, Medvedkin desarrolló su iniciativa más singular, el denominado cine-tren¹⁰³. El cineasta cuenta la dificultad que marcó este periodo en la URSS, con una situación de enorme pobreza y privación (Taylor y Christie, 2005). Su experimento, el cine-tren, consistía en la habilitación de un estudio fílmico completo dentro de un tren que viajaría por la URSS, para llegar a comunidades, granjas y fábricas donde el equipo de filmación se encargaba de registrar la actividad cotidiana. El objetivo era impulsar la productividad de quienes allí trabajaban, con la motivación de cumplir con los objetivos del plan quinquenal.

La filmación diaria conduciría al procesamiento del metraje *in situ* gracias al cine-tren, así como al montaje de la película, su exhibición y su transporte. La grabación podía tener lugar en distintos enclaves, pero el espacio de trabajo era el prioritario. Con ello, las personas que ahí trabajaban se verían después en la

¹⁰³ El cine-tren no es un fenómeno tan excepcional en aquellos años en la Unión Soviética, puesto que desde 1918 se empezaron a utilizar trenes, denominados como *agit-trains*, para repartir propaganda —periódicos, panfletos e incluso grabaciones de discursos de Lenin que se reproducían mediante gramófonos— a lo largo del territorio de la URSS. Estos trenes también se utilizaban para la proyección de películas, no solo propagandísticas sino también educativas, siendo esta una tarea en la que trabajó Dziga Vertov (Heftberger, 2015).

pantalla, con lo que Widdis (2005) expone que “the film-train productions represented communities to themselves”¹⁰⁴ (p. 30, en cursiva en el original). La iniciativa quería provocar el debate, generar discusiones sobre problemas percibidos y retratados en el metraje. Medvedkin (1978) explicaba la utilidad de la exhibición para poner en contraste ciertas situaciones producidas en los distintos lugares de trabajo, con lo que se facilitaba la crítica de algunos comportamientos y al mismo tiempo se promovía la identificación de buenas prácticas. Además, el cineasta contaba que los debates públicos que se abrían durante los procesos de exhibición permitían una búsqueda colectiva de soluciones ante los problemas expuestos.

Son varios los elementos que permiten entender esta experiencia cinematográfica como un referente para la creación colaborativa. Por un lado, el equipo de Medvedkin, formado por treinta y dos personas, apenas contaba con experiencia en el ámbito del cine. Además, todo miembro del equipo podría trabajar en cualquier área de la producción, por lo que no era una labor organizada en relación con la especialización técnica o con la profesionalización, como ocurre con la cinematografía convencional, en contraste con una parte importante de las iniciativas colaborativas. Por otro lado, el cine-tren tenía un enfoque local, dado que su proyección estaba destinada, en principio, al propio grupo de trabajo que había sido filmado y en quienes se pretendía generar una respuesta (Widdis, 2005). Por último, la participación constituía uno de los principales valores del cine-tren. Cuando este llegaba a una localidad, el equipo de Medvedkin intentaba atraer a sus habitantes, pero esto no se hacía solo con la finalidad de que asistieran a la exhibición, sino también para que formaran parte de otras actividades¹⁰⁵. Como relata Widdis (2005), “members of the local community

¹⁰⁴ Traducción propia: “Las producciones del cine-tren representaban a las comunidades ante sí mismas”.

¹⁰⁵ Con respecto a las otras actividades, es relevante esta afirmación de Widdis (2005): “Film was no more important than any other medium” (p. 25) [Traducción propia: “El cine no era más

were involved in the production of the films in various ways”¹⁰⁶ (p. 30). Medvedkin (1978) pone un ejemplo que clarifica esta característica del cine-tren:

Una vez fueron unos herreros nuestros coautores en un film. Una vez vino un herrero y dijo: “Nos mandan equipos tan malos que tenemos que empezar a cortarle las piezas que sobran. Fílmelo”. Así lo hicimos, por lo que ellos se convertían en nuestros guionistas. Luego fuimos a la planta donde se hacían los equipos en cuestión y la persuadimos de que dejara de producir esos equipos defectuosos (p. 131).

Emma Widdis (2005) relata otras cuestiones que no son tan positivas. Para empezar, el cine-tren no era una iniciativa personal. Estaba financiado por la URSS y dependía de las órdenes de la sección de propaganda del Partido Comunista. Además, las condiciones del tren eran severamente austeras en relación con el espacio habilitado en los tres vagones que lo componían, en los que se encontraban: “thirty-two sleeping places (...), basic food preparation facilities, a film laboratory, an editing suite (six tables), basic animation facilities and a small cinema, with seats and a simple portable projects”¹⁰⁷ (Widdis, 2005, p. 23). Por otro lado, la perspectiva en cuanto a la producción, inspirada en el estajanovismo, supuso una rutina extenuante.

Por otro lado, la autora destaca que el cine-tren se fundamentó en la utilización de la vergüenza como mecanismo disciplinario. La intención de incrementar la productividad y la crítica a cualquier cuestión que no funcionase de manera adecuada, como la burocracia, propició la utilización de la vergüenza para

importante que ningún otro medio”]. Medvedkin explicó la combinación de la imagen fílmica con medios impresos cuando la primera no parecía tener suficiente impacto, según cuenta la autora. Esta interrelación del medio fílmico con otros procesos creativos, que desplazan su relevancia, constituye también una característica de la creación colaborativa.

¹⁰⁶ Traducción propia: “Miembros de la comunidad local estuvieron involucrados en la producción de las películas de diversas maneras”.

¹⁰⁷ Traducción propia: “Treinta y dos plazas para dormir (...) instalaciones básicas para la preparación de comida, un laboratorio fílmico, una sala de montaje (seis mesas), instalaciones básicas de animación y una pequeña sala de cine, con asientos y un proyector portátil sencillo”.

incrementar la repercusión de la iniciativa y el cumplimiento de sus objetivos, con lo que era frecuente el señalamiento de individuos y grupos en la pantalla: “fear of humiliation would encourage improved behaviour”¹⁰⁸ (Widdis, 2005, p. 32). Las películas mostraban una visión crítica de las dinámicas que caracterizaban un determinado espacio de trabajo, mostrando su supuesta ineficiencia o equívoca organización. Con ello, se buscaba que el conjunto de las personas que allí trabajaban se vieran retratadas durante la proyección, lo que permitiría definir medidas de corrección. El propio Medvedkin señaló que el cine-tren era “a kind of public prosecutor’s cinema”¹⁰⁹ (Taylor y Christie, 2005, p. 168).

De esta manera, el cine-tren funcionó como un dispositivo de vigilancia: “Medvedkin instigated surprise ‘raids’ on communities previously visited, to ensure that they were fulfilling the targets that they had set themselves. The threat of the camera eye was an ever-present reminder of the risk of public shame”¹¹⁰ (Widdis, 2005, p. 33). El metraje de Medvedkin interpelaba de manera directa al grupo. Según contó el cineasta (1978):

Se mostraban todos los defectos, todas las deficiencias, todos los errores y averías. Pero para que estos hombres no pudieran justificarse diciendo que no tenían suficientes trabajadores, que la alimentación era mala, que los obreros se iban, que no había donde vivir, que los sueldos... para que no se repitieran las excusas habíamos filmado de antemano una buena mina cercana, donde el trabajo marchaba bien (p. 129).

¹⁰⁸ Traducción propia: “El miedo a la humillación fomentará una mejora del comportamiento”.

¹⁰⁹ Traducción propia: El propio Medvedkin señaló que el cine-tren era “una especie de cine de fiscalía”.

¹¹⁰ Traducción propia: “Medvedkin instigaba ‘redadas’ sorpresa en comunidades que había visitado previamente para asegurarse de que estaban cumpliendo los objetivos que ellas mismas se habían fijado. La amenaza del ojo de la cámara fue un recordatorio, siempre presente, del riesgo de humillación pública”.

Por estos motivos, resulta evidente que el cine-tren tiene un encaje difícil como precedente de la creación colaborativa en su formulación social. A pesar de esto, el cine-tren generó imágenes que contrariaban la voluntad propagandística, incluso aunque mantuviera un vínculo innegable con la esfera institucional de la URSS. En relación con una de las películas, un ejemplo más entre tantas otras producciones, Widdis (2005) explica que “the film juxtaposes the reality of living conditions with the ideal of Soviet construction, revealing the truth behind state rhetoric”¹¹¹ (p. 27). Muestra, por tanto, una visión ajena a la cultura oficial y destaca las carencias que marcaban la vida cotidiana de las personas trabajadoras. Con ello, el cine-tren cumple una función de los medios independientes —aunque no lo fuera—, como es la de ofrecer una fuente alternativa de información. En este sentido, el cine se convertía en un agente de intervención de la vida cotidiana, adquiriendo un sentido social positivo por evidenciar los problemas de la URSS.

La participación, la lógica política de la iniciativa, el sentido que otorga al cine como intervención más que como fin en sí mismo, así como su visión de la película como una práctica no correspondida ni con el arte ni con el negocio, vinculan el cine-tren con formulaciones posteriores de activismo fílmico, encontrando un reflejo evidente en las experiencias del cine militante a partir de los años 60. Es inevitable conectar esta iniciativa con prácticas posteriores, como el cine-acto de Getino y Solanas, sobre todo por su visión de la exhibición y la implicación de la audiencia. Su influencia, además, es evidente en colectivos de aquella década, destacando el caso del Grupo Medvedkin (*Groupe Medvedkine*), una iniciativa promovida por el cineasta francés Chris Marker.

Como se ha mencionado antes, Jay Ruby (1992) propone en la figura de Robert Flaherty otro antecedente importante si hablamos de participación en el ámbito

¹¹¹ Traducción propia: “La película yuxtapone la realidad de las condiciones de vida con el ideal de la construcción soviética, revelando la verdad detrás de la retórica estatal”.

cinematográfico. De acuerdo con el autor, Flaherty representa una perspectiva particular en relación con la noción de cineasta, que se encontraría enfrentada a la que encarnaría la figura de Dziga Vertov. En este último se evidencia la utilización del cine como vía de expresión de la sensibilidad de un autor, a través de su exposición del cine-ojo. En el caso del director de *Nanook of the North* (1922), el uso del medio fílmico sirve para reflejar la visión del mundo de los sujetos filmados, según Ruby. Con ello, el autor indica que “while most documentaries are Vertovian, that is the filmmakers present us with their vision, some documentarians have aspired to replicate the subject’s view of the world”¹¹² (p. 44).

El cine colaborativo se encuentra en la esfera del enfoque de Flaherty, aunque después se aleje significativamente de la práctica de este autor, como veremos más adelante. Ruby (1992), para explicar con más detalle su postura acerca de Flaherty, comenta cómo el sujeto filmado de ese documental, nombrado ahí como Nanook, participara en la realización de la película. Asistió a Flaherty en diversas tareas, como organizar los días de rodaje o valorar la adecuación de lo que se filmaba en relación con su propia experiencia. Asimismo, se formó a algunas personas inuit en tareas técnicas. Y, ciertamente, Flaherty (1950) mostró un cierto respeto hacia el retrato que hacía de esa cultura, como evidencia su siguiente argumento: “Another reason for developing the film in the north was to project it to the Eskimos so that they would accept and understand what I was doing and work together with me as partners”¹¹³ (citado en Ruby, 1992, p. 43).

¹¹² Traducción propia: “Aunque la mayoría de los documentales son vertovianos, es decir, los cineastas nos presentan su visión, algunos documentalistas han aspirado a replicar la visión del mundo del sujeto”.

¹¹³ Traducción propia: “Otra razón para desarrollar la película en el norte era proyectarla a los esquimales para que aceptaran y comprendieran lo que estaba haciendo y trabajaran junto a mí como socios”.

De manera similar, Barbash y Taylor (1997) exponen que Flaherty convivió durante un largo periodo de tiempo con las personas a las que después filmaría, con la convicción de que esto era necesario para generar una correcta representación. Además, los autores defienden que Flaherty “actively collaborated with [the subjects] to a degree that is still rare today”¹¹⁴ (p. 24). John Grierson señala al director de *Nanook of the North* como representante del documental por varias razones, entre las que se encuentra también esta cuestión: su convivencia con el pueblo al que quiere retratar, en sus propios espacios y durante extensos periodos de tiempo (Hardy, 1966). También David MacDougall (1975) incide en la cooperación entre Flaherty y el sujeto de su documental, así como en la colaboración con los sujetos en una de sus obras posteriores, *Moana* (1926), a los que mostraba el material filmado para conocer sus opiniones, como hiciera con el protagonista de *Nanook of the North*. Barnouw (1993) explica que la colaboración con el grupo inuit se convirtió en su método, no solo por su búsqueda de la autenticidad sino por la necesidad de asistencia al encontrarse solo en este viaje.

A pesar de todo esto, la aproximación de Robert Flaherty no está exenta de controversia, no solo por las distorsiones que introdujo en el documental, sino, sobre todo, debido a los elementos problemáticos que marcaron su relación con los sujetos, como el llamado Nanook, que era, en realidad, Allakariallak. Faye Ginsburg (2002) critica que el inuit no recibió ningún beneficio ni tampoco reconocimiento, a pesar de su colaboración constante con Flaherty, lo que cambia el enfoque de la colaboración desde el prisma positivo que daban los demás autores hacia otra valoración, de carácter contrario, que entiende esta participación como un proceso de aprovechamiento de la fuerza de trabajo del sujeto. Con ello, Ginsburg (2002) expone que:

¹¹⁴ Traducción propia: Los autores defienden que Flaherty “colaboró activamente con los sujetos en un grado que todavía es raro hoy en día”.

The film itself obscures the engagement with the cinematic process by Allakariallak and others who worked on the production of Flaherty's film in various ways as technicians, camera operators, film developers, and production consultants (as we might call them today) ^{115 116} (p. 39).

También con una posición crítica, Michelle H. Raheja (2007) reconoce la perspectiva etnocéntrica de Flaherty, mientras que Orenstein (1989) indica que su cine "inevitably arose from Flaherty's romantic notions of man's struggle against the forces of nature"¹¹⁷ (p. 33), lo que condicionaba el relato y lo adaptaba a una visión occidental de la cultura inuit, como muestra el hecho, que el mismo autor relata, de que Flaherty diera indicaciones a Allakariallak para cazar a una morsa con un arpón en lugar de con un arma de fuego, como habría hecho en condiciones normales. Además, el realizador puso a los sujetos en situaciones de peligro (Barnouw, 1993).

Muchas de las críticas se sustentan en la consideración de la obra de Flaherty como un cine etnográfico. Como se sabe, la cultura hegemónica —y el cine en particular— ha generado "visiones exotistas o poco estructuradas que refuerzan prejuicios etnocéntricos y occidentales del gran público, que en general tiene una idea evolucionista de la humanidad" (Propios Yusta, 2014). La práctica fílmica ha sido siempre acogida por la disciplina de la antropología, con nombres particularmente célebres desde los años 40, como Margaret Mead, pero con casos conocidos desde su origen en 1895 (Stern, 2011). Al mismo tiempo, durante un

¹¹⁵ Traducción propia: "La propia película oculta el compromiso con el proceso cinematográfico de Allakariallak y los demás, que trabajaron en la producción de la película de Flaherty de distintas maneras, como técnicos, operadores de cámara, reveladores de película y asesores de producción (como los llamaríamos hoy)".

¹¹⁶ Ruby señala, en cambio, que a pesar de que sí hubo una colaboración significativa, no hay evidencias suficientes para aseverar que los inuit participaron como operadores de cámara (Raheja, 2007).

¹¹⁷ Traducción propia: Su cine "inevitablemente surgió de las nociones románticas de Flaherty sobre la lucha del hombre contra las fuerzas de la naturaleza".

largo periodo, “most ethnographic films were the by-products of other endeavors: the chronicles of travelers, the political or idealistic visions of documentary filmmakers”¹¹⁸ (MacDougall, 1975, p. 116).

Sin embargo, no fue hasta los años 60 cuando se empezó a cambiar de perspectiva, criticando las imágenes que habían circulado con anterioridad y rechazando las percepciones sobre los pueblos indígenas articuladas en torno a discursos dañinos como el del *buen salvaje*, según Propios Yusta. Esto coincide con la crisis de la antropología, el rechazo de su herencia colonial y la reformulación de su práctica, que empieza a incorporar en esos años cambios sustanciales en su manera de relacionarse con las culturas y los sujetos, sustituyendo, en algunos casos, su “authoritative monologue”¹¹⁹ (Lassiter, 2005, p. 3) por una perspectiva colaborativa y dialógica.

El giro en el cine etnográfico está influido por una iniciativa de Sol Worth y John Adair (Ardévol y Pérez Tolón, 1995, citados en Propios Yusta, 2014), la serie fílmica titulada *Navajo Film Themselves* (1966), que dio lugar a la publicación *Through Navajo Eyes* (1972). Este proyecto consistió en la formación en cuestiones técnicas y en la posterior filmación por parte del propio grupo de estudiantes indígenas. Más adelante expondremos con detalle este caso temprano de cine colaborativo, sobre el que conviene destacar que “por primera vez, el cine se pone al servicio de colectivos minoritarios para que lo utilicen y se presenten a sí mismos en lugar de que otros realicen documentales sobre ellos” (Propios Yusta, 2014).

A pesar de todo esto, los elementos positivos del enfoque de Flaherty no deben ser ignorados. Raheja (2007) valora la labor del realizador durante la producción,

¹¹⁸ Traducción propia: “La mayoría de las películas etnográficas fueron productos derivados de otros empeños: las crónicas de viajeros, las visiones políticas o idealistas de documentalistas”.

¹¹⁹ Traducción propia: “Monólogo autorizado”.

dado que muestra una interacción relevante con el grupo inuit y su disposición a reflejar su influencia en la obra. Asimismo, la autora concede importancia al hecho de que la película haya sido proyectada por estas comunidades, al menos hasta los años 70, destacando su valor como documento para la preservación cultural.

Finalmente, el tercer antecedente citado por Jay Ruby (1992) es la película *Housing Problems* (Anstey y Elton, 1935), un caso relevante en la historia de la participación a través del medio fílmico. Se trata de un documental breve que aborda los problemas materiales que marcaban la cotidianeidad en una serie de viviendas donde residían familias de clase obrera de Gran Bretaña. Es la primera película que incorporó la voz de los sujetos en un primer plano, de manera que las personas inquilinas dirigían su discurso de forma directa hacia la cámara. Según Barnouw (1993), este método, que entonces era novedoso, supuso sustituir al “commentator or narrator characteristic of Grierson documentaries”¹²⁰ (p. 95) por las personas que habitaban en esas residencias¹²¹.

Ruby Grierson¹²², asistente en la película, invitó a los inquilinos a contar sus experiencias personales: “The camera is yours. The microphone is yours. Now tell the bastards exactly what it’s like to live in the slums”¹²³ (citado en Lee-

¹²⁰ Traducción propia: Supuso sustituir al “comentarista o narrador característico de los documentales de Grierson”.

¹²¹ Hay que tener en cuenta que, también según Barnouw (1993), la llegada del cine sonoro no implicó, en el ámbito del documental, que las personas filmadas hablaran en las películas: “documentarists had seldom featured talking people, except in brief, static scenes” (p. 234) [Traducción propia: “los documentalistas rara vez habían presentado a personas hablando, excepto en breves escenas estáticas”]. Esto empezaría a cambiar a partir de los años 50.

¹²² Según Lee-Wright (2010), Ruby Grierson, hermana de John Grierson, “was credited as an assistant on the film, but has variously been credited with giving it a feminist sensibility and its human voice” (p. 75) [Traducción propia: “Recibió el crédito de asistente en la película, pero se le ha atribuido en diversas ocasiones haber dotado a la obra de una sensibilidad feminista y de una voz humana”].

¹²³ Traducción propia: “La cámara es tuya. El micrófono es tuyo. Ahora cuéntale con exactitud a esos desgraciados cómo es vivir en los suburbios”.

Wright, 2010, p. 75). En contraste con lo que hemos visto en relación con *Nanook of the North*, los autores de esta obra, según John Grierson (1972), abrieron un nuevo camino para que el documental pudiera adentrarse en el terreno de los conflictos sociales. Con ello, para el cineasta, la película “showed the common man, not in the romance of his calling, but in the more complex and intimate drama of his citizenship”¹²⁴ (Hardy, 1966, p. 216). De esta manera, Hardy (1966) ha señalado que “after *Housing Problems* the films were never again quite so detached and impersonal”¹²⁵ (p. 22).

No se puede valorar esta leve implicación como una fórmula participativa en el sentido que décadas después se emplearía en el cine documental. Pero la obra ofreció una oportunidad para reflexionar sobre la relación entre los roles de cineasta y de sujeto filmado. Así, Bill Nichols (1997) señala que *Housing Problems* constituyó un momento aislado en una larga historia que siempre se encontraba estructurada alrededor de la problemática tarea de “hablar en favor de otros”¹²⁶ (p. 132).

Además de las tres referencias que mencionaba Ruby (1992), nos gustaría incluir el neorrealismo italiano como movimiento de significativo interés para la evaluación histórica de la participación en el cine y de la apertura de vías que darían lugar, en cierto momento, a la construcción de la creación audiovisual

¹²⁴ Traducción propia: La película “mostró al hombre común, no en el romance de su vocación, sino en el más complejo e íntimo drama de su ciudadanía”.

¹²⁵ Traducción propia: “Después de *Housing Problems*, las películas nunca volvieron a ser tan distantes e impersonales”.

¹²⁶ David MacDougall (1975) lamenta que hicieran falta tantos años para que se realizaran obras que aprovechaban el sonido como lo hizo *Housing Problems*: “To say that [Elton y Anstey] were ahead of their time is only to note with regret that they should not have been” (p. 117) [Traducción propia: “Decir que [Elton y Anstey] estuvieron adelantados a su tiempo es solo señalar con pesar que no deberían haberlo estado”]. Similarmente, Brian Winston (1988) ha indicado que la película representa una nueva visión en relación con el rol de dirección de un documental, aunque esta tardara décadas en volver a ser puesta en práctica.

colaborativa, así como a la ampliación del abanico de representaciones posibles dentro de las instituciones de la cinematografía.

El neorrealismo se configura como una postura de vanguardia y compromiso político que se opone a la espectacularidad del medio fílmico y propone un retrato realista de la sociedad, en respuesta al contexto social de Italia tras la II Guerra Mundial. Para Casetti (2005), la pretensión del neorrealismo se puede resumir con la idea de un cine que quiere mostrar la realidad, si bien se encuentran distintos enfoques en relación con el método para lograrlo. Por otro lado, Robert Stam (2000) considera que la aspiración del conjunto de cineastas y teóricos del neorrealismo era lograr un cine sin mediaciones aparentes.

En cualquier caso, el neorrealismo es un movimiento que surge como respuesta, y de forma antagónica, a concepciones previas de la cinematografía. Carlo Lizzani (1949) lo expresa como “una de las manifestaciones de rebelión de determinado número de intelectuales y de artistas italianos frente a las superestructuras más caducas y seculares de una vieja cultura que ha postergado durante demasiado tiempo su propia reconsideración”, definiéndolo como una “fractura”, “provocada por el cine en el cuerpo de la vieja cultura italiana” (p. 199).

El neorrealismo se fundamentaba en el reflejo de la vida cotidiana, de las historias y lugares que no solían tener cabida en la cultura hegemónica. Con ello, de nuevo, se abre el abanico de la representación en el cine. En este sentido resulta esclarecedora la siguiente contribución de Lizzani (1949):

Entre los pliegues de nuestro antiguo paisaje anidan misterios y existencias que constituyen preciosas minas para el artista explorador. También existen el campo y las fábricas, las casas densas de drama de nuestra provincia, que todavía están esperando el descubrimiento y la poesía, ahí está nuestra historia, pero la de verdad, sin retórica (p. 200).

Además, para André Bazin, el neorrealismo se caracteriza por cuestiones como el rodaje en localizaciones naturales, evitando así artificios de producción; la contratación de actores no profesionales; o un presupuesto reducido, en contraste con las grandes producciones (Aumont et al., 1994).

Aparte de este trasvase de la herramienta cinematográfica desde un espacio profesional a una esfera cotidiana, el neorrealismo tuvo otras características relevantes que alteraron el medio de manera irreversible. Su vocación social no solo implicaba una apuesta por la representación realista. También se construye en torno a una idea de pluralidad, como mostró Luchino Visconti (1943), para quien uno de los valores del cine era ser “el producto de múltiples testimonios de vida” (p. 194). Similarmente, Roberto Rossellini (1953), en un intento por definir las constantes de su obra en tanto elementos característicos del film realista, advertía de la relevancia de la “coralidad” (p. 203). En el mismo sentido, el cine neorrealista destaca por la valorización de intérpretes no profesionales, lo que abre el medio a nuevas voces, antes no consideradas en el ámbito cinematográfico, que además tienen un cierto vínculo con el papel que interpretan. Así, se trataba también de ser más fiel a la realidad histórica.

Asimismo, el neorrealismo tiene una evidente vocación social, a través de la identificación de problemas y el impulso de la reflexión (Rossellini, 1953), pero también mediante una formulación militante. En este ámbito, el de la militancia, destaca Cesare Zavattini, la figura de este movimiento en la que se vislumbra de manera más evidente la conexión entre la concepción del cine como instrumento de representación del conflicto social con la realización de propuestas destinadas a promover una acción social más directa.

Para Zavattini (1953), la experiencia de la guerra sirvió para inaugurar un modo de creación fílmica centrado en la vida cotidiana, aunque también en los problemas sociales que la condicionan de manera permanente. El autor señala que, antes de la guerra, “para el cine, lo único que existía eran los ‘grandes’

hechos" (p. 206), pero la historia abrió esta vía sin retorno, que parte de la consideración de que nunca existirá una situación social carente de conflicto que pueda llevar a la disipación del neorrealismo. En este sentido, no se trataba de entenderlo como un movimiento histórico, sino como el origen de una transformación permanente del cine, ahora atento a la vida cotidiana y a los conflictos sociales. Asimismo, el autor reivindica el carácter socialista del neorrealismo:

El neorrealismo en contacto con la realidad descubrió, sobre todo, hambre, miseria, explotación por parte de los ricos; por eso fue *naturalmente* socialista (...) Si, por ejemplo, un decadente tiene que describir una botella, pondrá el acento, sobre todo, en las iridiscencias del vidrio, pero se le escapan hechos humana y artísticamente importantes: que para hacer aquella botella, y otros miles de botellas parecidas a aquella, un obrero tiene que soplar día tras día el vidrio, y a los 40 años se habrá quedado sin pulmones (p. 207).

La contribución de Zavattini al medio audiovisual sobrepasa su relación con el neorrealismo, si bien este se encuentra en la raíz de sus otras aportaciones, entre las que se incluye la búsqueda de un modelo de producción alternativo. En su texto de 1953, Zavattini describe un método que se asimila a lo que, años después, pondría en marcha con el nombre de *Cinegiornali liberi*. Se trata de la producción multitudinaria, continua y directa en el espacio de las calles, que se consigue solo gracias al acceso a las herramientas de grabación, dando lugar con ello a la consolidación de una "conciencia colectiva" (p. 209). Este planteamiento supone un antecedente de los medios alternativos en el ámbito de la creación audiovisual y del concepto más acotado de medios comunitarios. Según Mirizio (2017), la iniciativa de Zavattini consistía en "dar información y contrainformación a la clase obrera por medio de unas películas autoproducidas y autofinanciadas en las que podía colaborar todo el mundo" (p. 431). El planteamiento consistía en la obtención de acceso a la producción por parte de cualquier persona, con la vocación de ofrecer un servicio público y gracias a la disponibilidad de equipos

de grabación de bajo coste. Así, los *Cinegiornali liberi* “represent a cinema by the many for the many, of a daily, anti-spectacular nature”¹²⁷ (Zavattini, 1969, p. 10).

La importancia del método de los *Cinegiornali* no residía solo en la producción, sino también en la exhibición del contenido. Este proyecto, colectivo, abierto y horizontal, “consistía justamente en sacar el cine de las salas para devolverlo al pueblo”, según Mirizio (2017, p. 431). Asimismo, para Zavattini, se trataba de un cine *interrumpible*, susceptible de detener su exhibición en cualquier momento ante el inicio de acciones en los lugares donde se proyectara. En este sentido conviene destacar la ruptura de la audiencia en un sentido convencional, porque Zavattini la consideraba un agente activo que formaba parte del proceso creativo. Así, el *cinegiornale* “no necesita terminar cinematográficamente sino que (...) pueden terminar también con una acción política que nada tiene que ver con el cine y cuya necesidad el cine ha revelado” (Mirizio, 2017, p. 433).

Con todo ello, la propuesta de Zavattini significó un desafío para la mayoría de las convenciones fílmicas del momento, como se puede constatar si se profundiza en otras de sus características, como la implicación de personas no profesionales en la producción, la indiferencia con respecto a la duración del contenido o su periodicidad, o incluso el desinterés por sus valores estéticos¹²⁸. En este sentido,

¹²⁷ Traducción propia: Los *Cinegiornali* “representan un cine hecho por muchos para muchos, de una naturaleza cotidiana, antiespectacular”.

¹²⁸ Volvemos a John Grierson, quien comentó esta iniciativa de Cesare Zavattini y destacó la novedosa posibilidad, en aquel momento, de descentralizar la realización fílmica (Grierson, 1972). El documentalista se mostraba escéptico sobre la llamada *revolución de los 8 mm*, denominada así en referencia a la cámara que se utilizaba en aquel momento y que para Zavattini (1969) era el símbolo de los *Cinegiornali liberi*. Para Grierson, la responsabilidad debida a un servicio público como la cinematografía requería de una cierta formación, lo que corría el riesgo de ser incompatible con la percepción de una creación continua e inmediata tras la emergencia de la citada cámara. A diferencia de Zavattini, para quien la estética era una cuestión secundaria, la expresión personal no parecía suficiente para Grierson. Por este motivo, el cineasta escocés señaló que se encontraba conforme con la revolución del 8 mm, “so long as the 8mm mind doesn’t go with it” (p. 62) [Traducción propia: “Siempre que no esté acompañada por la mente de 8 mm”]. Aun así, Grierson se mostró partidario de esa descentralización de la cinematografía, habiendo citado algunos ejemplos que eran positivos en su opinión, como el programa Challenge for Change del National Film Board of Canada.

Francesco Casetti (2005) percibe en la propuesta neorrealista de Zavattini un rechazo general a “las gramáticas y las retóricas” (p. 37), que pasan a depender de las condiciones o imposiciones específicas que surgen en el momento de la filmación situada en el entorno social.

Por otro lado, en relación con la cuestión del realismo, Casetti (2005) expone la posición de Zavattini, pero también describe brevemente algunos enfoques que se diferencian sustancialmente. En concreto, el autor señala un antagonismo entre la percepción de Zavattini y la de Guido Aristarco. La primera defiende un realismo en un sentido descriptivo. Por el contrario, Aristarco reivindica un *realismo crítico* que, inspirado en Georg Lukács, sostiene la necesidad de reforzar ciertas mediaciones para lograr un reflejo fiel de la realidad. Casetti denomina ambos modos como *estética del seguimiento* y *estética de la reconstrucción* (p. 38), respectivamente.

Ambos planteamientos indagan en la búsqueda de una representación realista que ha marcado las teorías del cine. Destaca la contribución de André Bazin, sobre todo con su teoría del cine de la transparencia, según la cual “the cinema’s ontological vocation is the reproduction of reality”¹²⁹ (Aumont et al., 1994). Estos últimos autores (1994) exponen la división que realiza Bazin (1967) en torno a dos tipos de cineastas: “those who put their faith in the image” y “those who put their faith in reality”¹³⁰ (p. 33). La segunda corriente implica la eliminación de cualquier artificio o elemento que suponga una ruptura con la representación continuada de lo que se encuentra frente a la pantalla, lo que supone una limitación en relación con los recursos expresivos, en general, y con los artificios del montaje, en particular.

¹²⁹ Traducción propia: “La vocación ontológica del cine es la reproducción de la realidad”.

¹³⁰ Traducción propia: “Quienes ponen su fe en la imagen” y “quienes ponen su fe en la realidad”.

Sin embargo, para Casetti (2005), la teoría del autor francés no encontraba correspondencia con una práctica cinematográfica concreta, a pesar de su interés y foco en el neorrealismo. En opinión del mismo autor, esto cambiaría poco después con la evolución tecnológica, gracias a la novedosa facilidad para filmar el entorno sin intervenir en él al mismo tiempo, como se ha puesto de manifiesto con la iniciativa de Zavattini o con la emergencia de nuevos movimientos cinematográficos que aprovecharon este avance tecnológico, como el *direct cinema* o el *cinéma vérité*.

3.3.2. *Del cine observacional al participativo: la relación entre cineasta y sujeto filmado*

El neorrealismo tiene un vínculo innegable con el cine documental, no solo por su intención de mostrar la realidad histórica, sino también por sus propios referentes. Rossellini (1953) indica que “la aparición del neorrealismo hay que buscarla, en primer lugar, en ciertos documentales novelados de la posguerra” (p. 203). Asimismo, el cineasta menciona explícitamente “la forma ‘documental’” como elemento caracterizador de su enfoque cinematográfico. Sin embargo, este vínculo tiene un sentido circular, porque el cine neorrealista tiene una influencia remarcable en la evolución del documental.

Colin Young (1975), que concibió el concepto *observational cinema*, ha calificado el neorrealismo como “the god-father of *cinéma vérité*”¹³¹ (p. 105). Por otro lado, Anna Grimshaw (2002) defiende que el cine observacional “was an important development of the Bazinian aesthetic (...) the observational filmmakers

¹³¹ Traducción propia: “El padrino de *cinéma vérité*”. Si el padrino es el neorrealismo, el padre es el cine de Dziga Vertov: Rouch y Morin, autores sobre los que hablaremos más adelante, nombraron así a este movimiento en homenaje al proyecto *Kino-Pravda* (“cine-verdad”) del cineasta soviético (Barnouw, 1993).

confronted the same problem as their Italian counterparts – how to give shape to found materials while respecting the inherently continuous and ambiguous nature of the real”¹³² (p. 87). Cabe recordar aquí que Bill Nichols (2010), en su clasificación de formas pertenecientes al campo de la ficción o de la no ficción, define un espacio intermedio en el que se ubican aquellas expresiones fílmicas que difuminan las fronteras. Es aquí donde sitúa al cine neorrealista, al lado de géneros como los *mockumentaries* o los docudramas, a pesar de que tradicionalmente este movimiento se ha descrito como ficcional¹³³.

Además, para Grimshaw (2002), si el neorrealismo supone una modificación del concepto de cineasta, que deviene “a kind of filter”¹³⁴ (p. 86), el cine observacional tampoco sostiene el sentido tradicional del cineasta, que empieza a tener un rol distinto en la medida en que se involucra y diluye en un determinado contexto etnográfico. Todo esto no impide que se mantenga la lógica autoral, que aquí todavía no se difumina sustancialmente. Aun así, el cine observacional implica un cierto equilibrio entre participación y observación, según la misma autora. En este sentido, esta práctica cinematográfica “involves ‘authored collaboration’, for, unlike the other participants, the ethnographer seeks to draw meaning from the collaborative experience; and, unlike the conventional director, such meaning can only be achieved through the act of participation”¹³⁵ (p. 90). También Henley

¹³² Traducción propia: El cine observacional “fue un importante desarrollo de la estética baziniana (...) Los cineastas observacionales se enfrentaron al mismo problema que sus homólogos italianos: cómo dar forma a los materiales encontrados al mismo tiempo que se respeta la inherentemente continua y ambigua naturaleza de lo real”.

¹³³ Bill Nichols (2010) entiende la categoría de no ficción como un conjunto amplio que contiene, a su vez, los conceptos de *documentary film* y *non-documentary film*, que también encuentran en su intersección un espacio intermedio donde se ubican algunas formas audiovisuales como los noticiarios o el simple metraje. La diferencia entre ambos términos se explica por el contraste entre documentales y documentos, de manera que los primeros pueden hacer uso de los segundos, pero elaborando una interpretación y manifestando con ello la voz del documental, un concepto del autor que es definitorio para este modelo de producción cultural.

¹³⁴ Traducción propia: “Una especie de filtro”.

¹³⁵ Traducción propia: Esta práctica cinematográfica “involucra una ‘colaboración autoral’, ya que, a diferencia de los demás participantes, el etnógrafo busca extraer significado de la

(2020) defiende que el cine observacional tiene una perspectiva participativa, porque requiere de una relación de colaboración entre todos los sujetos, aunque esto no se evidencie durante el visionado de la obra fílmica.

El cine observacional surge, para Colin Young (1975), cuando diversos cineastas, ubicados en distintas partes del mundo, muestran interés en las nuevas tecnologías audiovisuales. Querían filmar a la gente en sus contextos, sin intervenir en ellos, lo que se propiciaba con la capacidad para obtener sonido sincrónico. Al mismo tiempo, manifestaban una oposición a otras expresiones cinematográficas de aquel momento, entre las que Young cita las películas didácticas y el melodrama clásico, que tilda de manipulativo. El problema —que se suponía que el cine observacional podría resolver— radicaba en el contraste entre contar una historia o mostrar algo que está sucediendo. Solo lo segundo permitiría a la audiencia obtener sus propias conclusiones sobre lo que veía en pantalla y, en cierto modo, construirlo desde su mirada, sin tener una intermediación tan directa de la visión de autoridad de un narrador. Así, Young (1975) expone que el cine observacional nació en el marco de un debate en la antropología sobre la posible objetividad de la creación fílmica. Sin embargo, el autor reconoce que esta no puede existir. De manera ilustrativa, Young compara algunas tareas de la antropología, como la escritura de notas y la publicación de ciertos resultados, con elementos de la obra fílmica, como la filmación y la inclusión de determinados momentos en el montaje final. Ambas labores implican un proceso de selección que se encuentra mediado por las prioridades del sujeto que filma.

En este periodo también nacen otros términos fundamentales para el cine documental, que en realidad responden a la argumentación sobre el cine observacional, si bien esta, quizás, se estructura más alrededor de la práctica

experiencia colaborativa; y, a diferencia del director convencional, ese significado solo puede lograrse mediante el acto de participación”.

etnográfica. Se trata de conceptos como el de *cinéma vérité* o el de *direct cinema*, que responden a la misma voluntad de captar la realidad social sin intermediaciones, como explica el propio Young (1975): “we could get, for the first time, real people in front of the camera, talking to each other and living out their lives with the minimum interference”¹³⁶ (p. 106). Este cambio en la concepción del cine documental determinó que lo que decían los sujetos filmados adquiriera protagonismo, desplazando el testimonio del narrador o del autor. Su voz —articulada a través de un pacto previo que acordaba reconocerle autoridad— se debilita. Es la audiencia la que tiene que observar a través de la cámara, obtener sus propias conclusiones.

Esta modificación en la tradicional relación entre sujeto que filma y sujeto filmado describe la propia evolución del documental. David MacDougall (1975) también coincide en que el cine observacional provoca una transformación fundamental en la relación entre ambos sujetos, así como en la que existe entre el sujeto que filma y las audiencias. Young (1975) considera, con cierto idealismo, que el sujeto filmado se convierte entonces en quien dirige al sujeto que filma. Paradójicamente, esto ocurriría porque el segundo conseguiría con ello una información más significativa e interesante. Al mismo tiempo, esta condición altera la práctica cinematográfica porque:

In order to work, it must be based on an intimate, sympathetic relationship between the filmmaker and the subject—not the eye of the aloof, detached observer but of someone watching as much as possible from the inside. It would thus be immoral and a betrayal of trust to make a film of this sort about people you disliked. If the diary (true confessions) is a form of suicide in literature, observational cinema can be a form of homicide on the screen¹³⁷ (pp. 110-111).

¹³⁶ Traducción propia: “Pudimos tener, por primera vez, a personas reales en frente de la cámara, hablando entre sí y viviendo sus vidas con la mínima interferencia”.

¹³⁷ Traducción propia: “Para que funcione, tiene que estar basada en una relación íntima y empática entre el cineasta y el sujeto —no en la mirada de un observador distante e indiferente,

Más allá del cine observacional, tiene lugar también una teoría que busca profundizar en esta relación entre ambos sujetos. David MacDougall es una figura de referencia en el ámbito del cine observacional que, sin embargo, reconfiguró su práctica hacia formas más participativas¹³⁸ (Grimshaw, 2002, p. 80). Así, a mediados de los 70, MacDougall propone un cine participativo, en respuesta a su desánimo en relación con el cine observacional.

En su texto “Beyond Observational Cinema” (1975), el autor señala el momento histórico en el que se encuentran la cinematografía documental y la etnográfica, ambas marcadas por el principio de observación. Reconoce en sí mismo la influencia del *cinéma vérité* y del *direct cinema*, lo que propició su adopción de las técnicas observacionales. En cambio, se evidencia un giro fundamental en la perspectiva de este autor con respecto al cine observacional. MacDougall critica este enfoque, argumentando que las personas que filman están limitadas por su propia pasividad, siendo incapaces de acortar la distancia que existe con los sujetos filmados. El cine observacional, entonces, partiría de una concepción errónea según la cual la mera observación se equipara con el conocimiento, negando tanto la selección que, en realidad, hace la persona que filma a través de su encuadre, como la necesidad de análisis de las imágenes filmadas.

Además, para el autor, existe otro problema derivado de esta condición, que radica en la visión antropológica de la película como mecanismo de recogida de datos. Habiendo partido el cine observacional de esta práctica, se comprende que

sino en la de alguien que mira todo lo posible desde el interior. Así, sería inmoral y una traición a la confianza hacer una película de este tipo sobre personas que te disgustan. Si el diario (confesiones verdaderas) es una forma de suicidio en la literatura, el cine observacional puede ser una forma de homicidio en la pantalla”.

¹³⁸ También Grimshaw (2002) indica que MacDougall volvería, no obstante, al cine observacional, “declaring his dissatisfaction with experiments in collaborative authorship that confused rather than clarified the issues of power and representation” (p. 80) [Traducción propia: “Declarando su insatisfacción con experimentos en autoría colaborativa que confundían, más que aclarar, las cuestiones de poder y representación”].

presente una carencia de análisis, que queda imposibilitado por su propia forma. Si Young (1975) comparaba la tarea de filmación del cineasta etnógrafo con el cuaderno de notas, MacDougall señala que casi ninguna disciplina se fundamenta solo en la recogida de datos, sino en una búsqueda activa de información. El cine observacional está limitado, en este sentido, para materializar esa búsqueda. En coherencia con este planteamiento, la participación resulta imprescindible, aunque sea solo como medio para obtener cierta información que sin esa implicación nunca se lograría, como atestigua la propia experiencia de MacDougall.

Por tanto, la propuesta de MacDougall prescinde de la concepción del cine observacional, fundamentado en la necesidad de filmar las situaciones que se producen como si la cámara no estuviera ahí¹³⁹ e imposibilitando así el diálogo entre partes. En contraste, un enfoque efectivamente participativo supone reconocer el intercambio como fórmula predilecta. Así, el autor defiende ese intercambio —la situación en que una persona que representa a una cultura coincide con otra de otra cultura— como el momento más interesante para la obra cinematográfica. En cambio, la pretensión de que la cámara no sea percibida del cine observacional complica la relación entre sujeto que filma y sujeto filmado, lo que tiene implicaciones éticas. Según MacDougall, los sujetos filmados quedarán excluidos de la película y la persona que tiene el rol de cineasta está eximida de explicar o justificar sus decisiones, incluso de interactuar con esas personas.

MacDougall (1975) ve una necesaria interacción entre ambas partes porque, si no, caerá en posturas coloniales que son características de formulaciones previas de

¹³⁹ Acerca de esta cuestión, Young (2015) indica que el cine observacional en realidad no consistió nunca en ocultar la cámara e intentar que el equipo de filmación no fuera percibido, sino que se trataba sencillamente de filmar una situación tal y como se produciría sin esa intermediación. Esto supone valorar en qué medida la presencia compartida condiciona el comportamiento y decidir entonces qué hacer con el material obtenido y con el calendario de producción.

la antropología. El cine observacional habría sido incapaz de evitar estas formulaciones porque establece una barrera inamovible entre quien observa y quien es observado. Es entonces cuando MacDougall define su propuesta:

Beyond observational cinema lies the possibility of a PARTICIPATORY CINEMA (...) Here the filmmaker acknowledges his entry upon the world of his subjects and yet asks them to imprint directly upon the film their own culture. This should not imply a relaxation of the filmmaker's purposefulness, nor should it cause him to abandon the perspective that an outsider can bring to another culture. By revealing his role, the filmmaker enhances the value of his material as evidence. By entering actively into the world of his subjects, he can provoke a greater flow of information about them. By giving them access to the film, he makes possible the corrections, additions, and illuminations that only their response to the material can elicit. Through such an exchange a film can begin to reflect the ways in which its subjects perceive the world¹⁴⁰ (p. 125).

En esta propuesta cobra protagonismo la interacción entre ambas partes implicadas en el proceso, cineasta y sujeto filmado, porque el primero no puede describir la cultura del segundo en sus propios términos, sino que para hacerlo de manera efectiva requiere la participación de ese sujeto.

Una cuestión fundamental de este texto de MacDougall, que es imprescindible para el estudio del cine colaborativo, es la distinción —ciertamente implícita— entre varias intensidades de participación. Si bien reconoce que existe un tipo de participación que manipula al sujeto, el autor señala un horizonte. MacDougall

¹⁴⁰ Traducción propia: "Más allá del cine observacional reside la posibilidad de un CINE PARTICIPATIVO (...) Aquí el cineasta admite su entrada en el mundo de sus sujetos y, sin embargo, les pide que impriman su propia cultura directamente sobre la película. Esto no debe implicar una relajación en los propósitos del cineasta, ni debe hacerle abandonar la perspectiva que un forastero puede aportar a otra cultura. Al revelar su papel, el cineasta mejora el valor de su material como evidencia. Al adentrarse activamente en el mundo de sus sujetos, puede generar un mayor flujo de información sobre ellos. Al darles acceso a la película, hace posible que haya correcciones, adiciones y aclaraciones que solo sus respuestas al material podían suscitar. A través de este intercambio, una película puede comenzar a reflejar los modos en que sus sujetos perciben el mundo".

habla de un cine en el que la participación “occurs in the very conception and recognizes common goals”¹⁴¹ (p. 128), aunque asevera que esto no se ha puesto en práctica nunca, al menos hasta el momento de publicación de este texto¹⁴². En un comentario sobre “Beyond Observational Cinema”, fechado en 1994¹⁴³, MacDougall corrige su propuesta de un cine “of collaboration and joint authorship”¹⁴⁴ (p. 129), que considera que podría dar lugar a equívocos y renuncias por ambas partes. En su lugar, propone un *cine intertextual*, que se fundamenta en “a principle of multiple authorship”¹⁴⁵ (p. 129). Con ello, se privilegiaría un intercambio de perspectivas frente a una unidad discursiva, en lo que puede parecer una cierta invocación de la estética hipertextual que se vería unos años después a través de las interfaces de los documentales interactivos.

Quizás la figura más destacada en relación con este enfoque del cine participativo es el cineasta francés Jean Rouch. De acuerdo con Erik Barnouw (1993), Rouch revisó su práctica cinematográfica debido a que sus primeras películas fueron criticadas por manifestar ciertos rasgos coloniales. El teórico del documental señala un primer intento de Rouch para modificar su método, lo que daría lugar a la película *Jaguar* (1967)¹⁴⁶, en la que mostró el metraje a una de las personas filmadas y grabó sus opiniones.

¹⁴¹ Traducción propia: La participación “ocurre desde la propia concepción y reconoce objetivos comunes”.

¹⁴² El autor sí encuentra, en cambio, algunos elementos de su propuesta en las obras de ciertos cineastas anteriores, como Robert Flaherty.

¹⁴³ Este capítulo de David MacDougall — así como el de Colin Young— forma parte del libro *Principles of Visual Anthropology*, editado por Paul Hockings y publicado originalmente en 1975. Este libro contó con nuevas ediciones en 1995 y en 2003 en las que se puede encontrar el *postscript* de 1994 que MacDougall añadió a su contribución.

¹⁴⁴ Traducción propia: Un cine “de colaboración y autoría conjunta”.

¹⁴⁵ Traducción propia: Que se fundamenta en “un principio de autoría múltiple”.

¹⁴⁶ Aunque la fecha de estreno fue 1967, cuando Jean Rouch ya había realizado otras obras con un enfoque participativo, la película se rodó en 1954 (da Silva Ribeiro, 2007).

Esta maniobra la volvió a realizar en la obra *Moi, un noir* (1958). Aquí, sin embargo, Rouch profundizó en la participación al propiciar una relación con los personajes de la película que permitió que estos condujeran al cineasta por donde querían, pudiendo además “improvise their fantasy life for the camera”¹⁴⁷ (Barnouw, 1993, p. 253). Pero es la película *Chronique d'un été* (1961), codirigida por Edgar Morin, la que marcará un giro más significativo en la práctica del documental, de manera que para Colin Young (1975) supone que “nothing can ever be the same after it. In it the invisible wall between the filmmaker and his subject collapsed”¹⁴⁸ (p. 112). En el mismo sentido, Barnouw (1993) señala que esta película abrió un nuevo panorama para el documental.

El contraste entre una propuesta como *Chronique d'un été* (1961) y las películas características del cine observacional es significativo. Rouch y Morin evidencian su presencia durante la filmación y promueven la acción de las personas entrevistadas, para que se convierten en sujetos de la película. No en vano, en el libro *A History of Non-Fiction Film*, Erik Barnouw califica este tipo de película con el denominativo de *film as catalyst*¹⁴⁹. Esto evidencia una de las diferencias fundamentales entre el cine de Rouch —que es el cine participativo— y el cine observacional. Mientras que en el segundo la influencia de la cámara se percibe como algo problemático, para Rouch esta presencia servía para propiciar el descubrimiento de una mayor autenticidad (Barnouw, 1993). En *Chronique d'un été* (1961) resulta particularmente interesante el final de la película, en el que

¹⁴⁷ Traducción propia: “Improvisar su vida de fantasía para la cámara”.

¹⁴⁸ Traducción propia: “Nada podrá ser nunca lo mismo después de esta película. En ella, la pared invisible entre el cineasta y su sujeto se derrumbó”.

¹⁴⁹ También en este capítulo Barnouw (1993) incluye algunas de las referencias fundamentales del cine colaborativo, como *Navajo Film Themselves* (una iniciativa impulsada por Worth y Adair en 1966) y algunas de las películas del programa *Challenge for Change* (National Film Board of Canada, 1967-1980).

Rouch reúne a todas las personas que han participado en la película, que asisten a la proyección del metraje y luego lo comentan en la sala.

Con esta experiencia se inaugura el *cinéma vérité*, antes mencionado, que tiene un peso decisivo en la historia del documental. Existe un conjunto de términos que nombran a enfoques cinematográficos con importantes similitudes, que en ocasiones se equiparan. Además del *cinéma vérité*, encontramos el *direct cinema*, el cine observacional o el cine participativo. Los últimos provienen de la aplicación de la cinematografía a la antropología. Tanto Colin Young como David MacDougall son antropólogos, por lo que hablan desde ese espacio. Bien es cierto que nombran, en realidad, las prácticas del *cinéma vérité* o del *direct cinema*¹⁵⁰. En realidad, el primero se corresponde con el cine participativo, mientras que el *direct cinema* encuentra más similitud con el cine observacional. Erik Barnouw (1993) reconoce que ambos movimientos provienen de la novedosa capacidad, entonces, de obtener sonido directo, pero aclara la separación que existe entre ambos calificativos:

The direct cinema documentarist took his camera to a situation of tension and waited hopefully for a crisis; the Rouch version of *cinéma vérité* tried to precipitate one. The direct cinema artist aspired to invisibility; the Rouch *cinéma vérité* artist was often an avowed participant. The direct cinema artist played the role of uninvolved bystander; the *cinéma vérité* artist espoused that of provocateur¹⁵¹ (pp. 254-255).

¹⁵⁰ En el texto de Colin Young (1975) encontramos una asimilación entre ambas nociones, que responderían sencillamente a distintas maneras de nombrar una misma práctica. Tampoco David MacDougall (1975) establece una diferencia entre ambos conceptos, matizando simplemente que el *direct cinema* es un fenómeno “americano”, si bien el autor hace referencia a las obras emblemáticas de este movimiento, que son específicamente estadounidenses o canadienses.

¹⁵¹ Traducción propia: “El documentalista de *direct cinema* llevaba su cámara a una situación de tensión y esperaba a que, con suerte, hubiera una crisis; la versión de Rouch del *cinéma vérité* intentaba precipitarla. El artista de *direct cinema* aspiraba a la invisibilidad; el artista del *cinéma vérité* de Rouch era, a menudo, un participante declarado. El artista de *direct cinema* jugaba el rol de testigo no implicado; el artista de *cinéma vérité* abrazaba el de provocador”.

Esta diferencia se puede conjugar, además, gracias a la equivalencia de ambos términos con sus correspondientes modos del documental, definidos por Bill Nichols (2010). Si bien los términos anteriores están asociados con el momento histórico en el que fueron enunciados, refiriendo películas que se encuentran acotadas a esos años, la clasificación de Nichols permite entender estas características de una manera flexible e intemporal. En su clasificación, el documental se divide en modelos de no ficción, que son preexistentes al medio —como el diario o la biografía—, y en modos fílmicos, que son característicos del cine y que Nichols (2010) describe como “the different ways in which the voice of the documentary manifests itself in cinematic terms”¹⁵² (p. 143). Ambas categorías, modelos y modos, son complementarias, con lo que aportan un marco práctico para la clasificación de cualquier obra documental. Además, el autor indica que una misma película puede contener más de un modo, de manera que estos no son excluyentes.

Los modos del documental son el expositivo, el poético, el observacional, el participativo, el reflexivo y el performativo¹⁵³. En el observacional, el participativo y el performativo, la relación entre la persona que filma y la persona filmada tiene un sentido más directo y complejo, de acuerdo con Nichols (2010). En estos casos, el encuentro entre ambas partes adquiere prevalencia, de manera que “the filmmaker enters into the social actor’s world through interviews,

¹⁵² Traducción propia: “Las diferentes formas en las que la voz del documental se manifiesta en términos cinematográficos”.

¹⁵³ Una descripción pormenorizada de cada uno de estos modos se encuentra en los libros de Nichols (*Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, 1991, e *Introduction to Documentary*, 2010), así como en numerosa bibliografía que comenta esta contribución del autor. En esta investigación no resulta particularmente relevante la definición de cada uno de ellos, sino profundizar en los que son más significativos para nuestro objeto de estudio.

conversation, provocation, or other forms of encounter and has the power to alter that world”¹⁵⁴ (p. 157).

Para diferenciar el modo participativo de las prácticas colaborativas que componen nuestro objeto de estudio, basta con indicar que Nichols (2010) considera cualquier interacción como característica de este modo, como la entrevista. Se corresponde, por tanto, con una visión muy limitada de la participación¹⁵⁵.

Una cuestión relevante del análisis de estos modos por parte de Bill Nichols (2010) es su incidencia en las cuestiones éticas que subyacen en relación con el vínculo entre cineasta y sujeto. Las responsabilidades éticas del cineasta en relación con los sujetos se traducen, por ejemplo, en el imperativo de ofrecer a las personas filmadas el conocimiento requerido que les permita otorgar su consentimiento informado para la utilización y exhibición de sus imágenes. Además, en la medida en que cada modo implica un acercamiento diferente a ese sujeto, cada uno supondrá asimismo tomar en cuenta diferentes consideraciones éticas. De esta manera, por ejemplo, en el modo observacional la persona que filma tiene que evidenciar que está grabando, aun intentando no alterar la situación, para evitar incurrir en una vulneración de la intimidad del sujeto.

La cuestión del consentimiento es siempre esencial para evaluar las condiciones éticas de todo documental. Pero es necesario entender ese consentimiento como efectivo, y no como un simple mecanismo de legitimación, como se expuso antes de acuerdo con la contribución de David Beetham (1991). Sin embargo, esta

¹⁵⁴ Traducción propia: “El cineasta entra en el mundo del actor social a través de entrevistas, conversación, provocación u otras formas de encuentro, y tiene el poder de alterar ese mundo”.

¹⁵⁵ De hecho, el autor cambió el término para denominar este modo, que en principio era el modo interactivo (Nichols, 1991). La no ficción interactiva que ha emergido con las culturas digitales, tanto en su formato web como mediante instalaciones artísticas, es incluida después en el marco de modo por parte del autor (2010), que destaca cómo el documental participativo involucra ahora a la audiencia.

condición no ha sido una constante a lo largo de la historia del medio. Winston (1988) valora que en el documental el consentimiento ha funcionado históricamente en beneficio del cineasta, en lugar de proteger al sujeto filmado. En este sentido, se pone en duda que el consentimiento sea, en la mayoría de ocasiones, válido. El mismo autor lo señala de esta manera: “since for most people the consequences of media exposure are unknown, how can one be expected to evaluate such consequences?”¹⁵⁶ (p. 45). Por lo tanto, se suele tratar de una relación desigual entre ambas partes, porque las personas filmadas siempre tienen menos información sobre el proceso de realización fílmica, según el autor, quien aboga por una reformulación del consentimiento basada en el deber de cuidado (*duty of care*) del cineasta sobre el sujeto filmado.

Por otro lado, el consentimiento también está influido por los momentos en los que se concede o en los que se ofrece la oportunidad de concederlo. En este sentido, Bill Nichols (2010) explica cómo Fred Wiseman lo requería al principio de cada documental, pero nunca ofrecía, en cambio, control sobre el resultado final, con lo que una posible modificación del consentimiento por parte de los sujetos filmados no habría tenido un cauce establecido para su práctica. En sentido opuesto, Nichols menciona la película colaborativa *Two Laws* (Cavadini y Strachan, 1982), en la que cualquier cuestión se discutía y acordaba por parte del equipo de filmación y el grupo de participantes.

Más allá de la cuestión del consentimiento, Winston (1988) ha señalado cómo las personas que son filmadas tienen pocas vías para manifestar su opinión o influir en el proceso o en el contenido. El autor critica lo que denomina *the Griersonian tradition of documentary*, que se constituye a partir del momento histórico en que el documental define a un sujeto predilecto, lo que llama “the discovery of the

¹⁵⁶ Traducción propia: “Dado que para la mayoría de las personas las consecuencias de la exposición en los medios son desconocidas, ¿cómo se puede esperar que se evalúen esas consecuencias?”

‘victim of society’”¹⁵⁷ (p. 36). El autor detecta el origen de este fenómeno en Flaherty y en Grierson: “Flaherty’s contribution to the notion of the documentary (the individual as subject and the romantic style) when mixed with Grierson’s (social concern and propaganda) leads directly to privileging ‘victims’ as subject matter”¹⁵⁸ (p. 38). La evolución del cine documental no supuso una mejoría, para Winston, porque considera que el cine observacional sumó a este cine la intromisión en la vida de las personas así representadas. Si bien no quiere decir Winston que todo el cine documental sea formulado de acuerdo a la tradición de la víctima¹⁵⁹, señala que esta es la dominante.

Los cineastas colombianos Carlos Mayolo y Luis Ospina hicieron una crítica similar cuando acuñaron el concepto de *pornomiseria*, que ilustraron en su película *Agarrando pueblo* (1977). Con este, se referían a la excesiva abundancia de imágenes de pobreza en el cine que pretendía representar a América Latina, para beneficio del estatus artístico o la ganancia económica de los equipos de producción y realización (Faguet, 2009). También emplean en el mismo sentido la noción de *miserabilismo*, de manera que esta, según Faguet (2009), “had become an industry in its own right, and had been criticised for the spectacular, fetishistic and, above all, consumable character of the images”¹⁶⁰ (p. 12).

¹⁵⁷ Traducción propia: “El descubrimiento de la ‘víctima de la sociedad’”. Aun así, Winston (1988) reconoce la visibilidad que estas películas pioneras ofrecieron a colectivos que no solían contar con espacio en ningún medio de comunicación. Un ejemplo de esto es la película *Industrial Britain* (dirigida por Flaherty y finalizada por Grierson en 1931), que mostró a las clases trabajadoras por primera vez en las pantallas de Reino Unido.

¹⁵⁸ Traducción propia: “Cuando la contribución de Flaherty a la noción del documental (el individuo como tema y el estilo romántico) se mezcla con la de Grierson (preocupación social y propaganda), esto conduce directamente a privilegiar a las ‘víctimas’ como tema”.

¹⁵⁹ En una posición ajena a la tradición de la víctima en el documental, Winston (1988) cita a George Stoney, cineasta fundamental en la práctica de la creación audiovisual colaborativa.

¹⁶⁰ Traducción propia: “Se había convertido en una industria por derecho propio y había sido criticada por el carácter espectacular, fetichista y, sobre todo, consumible de las imágenes”.

La contribución de Winston muestra que la historia de la relación entre cineasta y sujeto filmado es, en cierto modo, una historia de explotación. No solo tenemos el controvertido caso de Flaherty y Allakariallak, sino también el posterior encuentro del director con las personas que habitaban las islas Aran, a quienes pagó cinco libras por prestarse a una situación que quería filmar, pero que ponía en riesgo la vida de los hombres; pero es frecuente encontrar acciones similares por parte de otros cineastas, como ocurre con el polémico caso de *Titicut Follies* (1977) de Frederick Wiseman, en el que se determinó que el proceso de obtención de consentimiento por parte de quienes participaban en la película no había tenido en cuenta la capacidad de los reclusos de la institución psiquiátrica para concederlo de manera efectiva (Winston, 1988; Anderson y Benson, 1988).

En el centro de esta relación ética se encuentra la cuestión del poder. Para Bill Nichols (1991) este poder reside en la persona que filma. Casi todos los modos del documental “reproducen la presencia del realizador como ausencia” (p. 130), de manera que quienes filman “se exoneran de justificar su presencia corporal en nombre de un fin superior” (p. 129).

Este argumento de Bill Nichols recuerda a los mecanismos de legitimación del poder definidos por David Beetham (1991), que han sido expuestos anteriormente. En primer lugar, nos referimos a la estrategia que consiste en establecer una distinción entre grupos, estructurada mediante una jerarquía, de manera que se defendería que solo la persona que filma tiene la capacidad para hacerlo, en este caso debido a su conocimiento técnico o a su profesionalización. Pero, sobre todo, el planteamiento de Nichols remite al mecanismo de legitimación que defiende que solo gracias al mantenimiento de esa jerarquía se podrá conseguir un bien general, que también será beneficioso, supuestamente, para la parte subordinada.

Además de esto, la ausencia de la figura del cineasta parece buscar una limitación de su responsabilidad, dado que actúa como si no hubiera estado donde ocurren los sucesos que muestra el documental. Así, según Nichols (1991):

Cuando tanto el realizador como el actor social coexisten dentro del mundo histórico pero sólo uno de ellos tiene la autoridad para representarlo, el otro, que funciona como sujeto de la película, sufre un desplazamiento. Aunque ausente corporal y éticamente, el realizador conserva la voz de control (p. 132).

Sin embargo, Kate Nash (2010) ha mostrado una postura crítica en relación con la perspectiva de Bill Nichols, porque considera que este reduce la relación de poder a la cuestión de quién tiene acceso a los medios de comunicación y, por lo tanto, al control de quien participa mediante su representación. La autora analiza el vínculo entre ambos sujetos con una concepción del poder fundamentada en la teoría de Foucault, por lo que presenta una perspectiva más relacional.

La autora estudia el documental *Molly and Mobarak* (2003) y la relación que se estableció entre su director, Tom Zubrycki, y una de las participantes, Lyn Rule. El origen de la investigación se encuentra en el visionado de una de las escenas de la película, en la que se muestra a Lyn Rule mientras mantiene una conversación privada. La participante está llorando, y se puede intuir que el cineasta se excede en su intromisión, haciendo que se sienta incómoda. Kate Nash (2010) describe esta escena al principio de su artículo:

Watching this scene closely it is possible to see the woman glance briefly but definitely at the camera as she wipes the tears from her face. It lasts only a moment, a few frames, but in that moment she reaches out beyond the documentary film connecting with both the documentary-maker and the audience. Who is she looking at? What does her glance mean? Is she acknowledging or protesting the presence of the camera?¹⁶¹ (p. 21-22).

¹⁶¹ Traducción propia: "Observando esta escena detenidamente es posible ver que la mujer mira a la cámara brevemente, pero claramente, mientras seca las lágrimas de su cara. Dura solo un

La autora se pregunta entonces sobre las condiciones que ambas partes habían acordado para la realización del documental. Nash (2010) indica que este proceso requiere de una cooperación constante, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un documental independiente con ciertas dificultades para acceder a fuentes de financiación. En este sentido, cuando Nash entrevista a Tom Zubrycki, el director expone su miedo a que quienes participan cambien de opinión de manera abrupta, lo que invalidaría el tiempo y el material dedicado a la iniciativa.

De esta manera, la relación de poder entre cineasta y sujeto se presenta, para Nash (2010), como una relación de cierta codependencia, mientras que la perspectiva de Foucault aplicada al cine documental “calls attention to the specific ways in which the actions of the filmmaker and participant affect each other and the ways in which each engages in acts of resistance”¹⁶² (p. 27). El poder, según Foucault, reconoce la capacidad de acción de todo individuo. Con ello, la autora determina que los dos sujetos, Tom Zubrycki y Lyn Rule, actúan a lo largo del proceso de filmación para influir en el comportamiento del otro. Por ello, la mirada de Rule a cámara, en la citada escena, es un acto de poder, también, en la medida en que se puede entender como una advertencia de la participante, que desaprueba la actitud invasiva del realizador en ese momento, según la autora.

Kate Nash (2010) aporta una mirada más compleja a las relaciones de poder entre ambos sujetos de la producción documental. No obstante, aun constituyendo un enfoque más dialógico y reconociendo que el poder no se reduce solo a la posesión de la cámara, es probable que esta relación esté marcada por un

instante, unos pocos fotogramas, pero en ese momento ella sobrepasa el documental, conectando con el cineasta y con la audiencia. ¿A quién está mirando? ¿Qué significa esa mirada? ¿Está aceptando la presencia de la cámara o protestando contra ella?”.

¹⁶² Traducción propia: La perspectiva de Foucault aplicada al cine documental “llama la atención sobre los modos específicos en los que las acciones del cineasta y del participante se afectan entre sí y las formas en que cada uno participa en actos de resistencia”.

desequilibrio de poder, bien por la falta de información de una de las partes o por su ausencia en otras etapas posteriores a la filmación. Si bien la mirada de Lyn Rule pudo ser un acto de poder y una advertencia, parece que esto no sirvió para que Zubrycki no incluyera esa escena en el montaje del documental. Por este motivo, este caso de estudio sirve para entender la relevancia de una relación entre ambos sujetos que se sostiene a lo largo de las distintas etapas del proceso creativo. Si esto no ocurre, la relación de poder dialógica termina cuando finaliza la filmación, con lo que los actos de resistencia quedan imposibilitados.

3.3.3. El Tercer Cine y el cine militante

La Guerra Fría y los procesos de descolonización política a lo largo del mundo fueron el contexto en que tuvo lugar la emergencia o el incremento de la visibilidad de ciertos cines nacionales y de nuevas perspectivas cinematográficas que nacían con una voluntad de oposición a las industrias hegemónicas. Así emerge el Tercer Cine, un movimiento emblemático de América Latina que toma como referencia la noción de Tercer Mundo. Este término servía para describir una tercera esfera geopolítica formada por países que no estaban alineados ni con el bloque capitalista ni con el bloque soviético. El Tercer Cine se define entonces como una alternativa al cine de espectáculo característico de la cultura estadounidense, pero también al cine de autor que representaba la producción fílmica de los países europeos.

Con este movimiento se pretendía alcanzar una autonomía cultural frente a los discursos importados de otras naciones, así como mostrar una oposición a las representaciones de América Latina que se elaboraban desde otras latitudes. Por ello, el Tercer Cine es un movimiento que reivindica una representación propia de la realidad latinoamericana, como señala Robert Stam (2000), mediante una

cinematografía “made by and for Latin Americans, one which would more adequately give voice to Latin American experience and perspectives”¹⁶³ (p. 95).

El inicio del Tercer Cine se corresponde con la publicación del texto “Hacia un Tercer Cine: Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el Tercer Mundo” (1969) de Octavio Getino y Fernando Solanas. Ambos cineastas fueron, junto con Gerardo Vallejo, los fundadores del Grupo Cine Liberación. En el texto se advierte de la voluntad de apropiarse del medio cinematográfico, para evitar que quede solo en manos de un actor que determinan como antagónico, al que denominan como “los poseedores del cine” o “los dueños del mercado mundial del cine” (p. 1), e identifican principalmente con la industria cinematográfica estadounidense.

En este sentido, Getino y Solanas (1969) posicionan el Tercer Cine contrahegemónico. En la lógica del anticolonialismo y de las luchas por la liberación de ese periodo, esto se traduce en una reivindicación de la cultura nacional frente a las imposiciones de la cultura de las potencias imperialistas. Se trataba, entonces, de que el cine abriera nuevas vías para la manifestación de la cultura propia:

Insertar la obra como hecho original en el proceso de liberación, ponerla antes que en función del arte en función de la vida misma, disolver la estética en la vida social; éstas y no otras son a nuestro parecer las fuentes a partir de las cuales, como diría Fanon, habrá de ser posible la descolonización, es decir, la cultura, el cine, la belleza, al menos, lo que más nos importa, nuestra cultura, nuestro cine y nuestro sentido de la belleza (p. 6).

La resistencia y la búsqueda de la emancipación en el contexto neocolonial llevan a esta definición de un cine revolucionario. Pero la posibilidad de hacer este cine pasaba, para los autores, por establecer otras vías para la producción,

¹⁶³ Traducción propia: Mediante una cinematografía “hecha por y para las personas de América Latina, que diera voz más adecuadamente a la experiencia y las perspectivas latinoamericanas”.

distribución y exhibición, diferentes a las convencionales. Por ello, hacen algunas propuestas que quieren modificar estas estructuras básicas de la cinematografía. En relación a la producción, critican la realización que se encuentra guiada por unos modelos estéticos previamente establecidos, dado que estos se verán correspondidos solo si existe un alto grado de profesionalización y conocimiento técnico. Esto limita drásticamente la entrada de nuevos actores en el ámbito de la creación cinematográfica. Por este motivo, defienden una transformación del rol de cineasta, que ahora no tiene que cumplir con estas condiciones técnicas o estéticas, y además, proponen una modificación del equipo de realización, con lo que “cada miembro del grupo debe tener conocimientos, al menos generales, de la aparatología que se utiliza: debe estar capacitado para sustituir a otro en cualquiera de las fases de la realización” (p. 13).

Para la distribución de sus películas, este cine contaba con el apoyo de organizaciones políticas y populares, estableciendo un modo de difusión descentralizado y alternativo. Mestman (2001) señala que en este periodo, que coincide con una de las dictaduras militares argentinas, la distribución se desarrolla de manera parcial o completamente clandestina.

En relación con la exhibición, el Tercer Cine se opone a la concepción de las audiencias como público pasivo que atribuye al cine dominante, al entender que la función prioritaria de estas audiencias ha quedado reducida a consumir la película, convertida en una mercancía. Una importante contribución en relación con esta idea es el concepto de cine-acto, de Getino y Solanas (1969). Los cineastas lo definieron después de las proyecciones de *La hora de los hornos* (1968). La implicación activa de las personas que asistían, la participación en debates posteriores y la incitación de la acción política fueron cuestiones que desvelaban un nuevo cine en el que la película en sí no constituía el elemento más importante. Por el contrario, la película “importaba apenas como detonador o pretexto”

(Getino y Solanas, 1969, p. 17). La audiencia se convertía en protagonista y actor político.

Con el cine-acto, los autores señalan que la importancia de la película quedaba supeditada al debate posterior. La comparan con una huelga o una manifestación, que son actos que forman parte de un conjunto más amplio de acciones militantes en una búsqueda de la emancipación. Como ocurría con los *Cinegiornali liberi* de Cesare Zavattini, el film-acto es “un cine inconcluso y abierto” (Getino y Solanas, 1969, p. 18). El rol secundario de la película en el proceso de la exhibición se evidencia con la carencia de un montaje definitivo. Así, Mestman (2001) destaca que, en cada proyección y en función del público asistente, se seleccionaban determinados fragmentos de la película, no siempre todos ellos ni en el mismo orden, para tratar de potenciar la movilización social.

Con este enfoque en relación con la proyección, que para los autores se convierte en “una incursión militar revolucionaria, un espacio liberado, un territorio descolonizado” (pp. 16-17), se incide en el carácter político de la cinematografía del Tercer Cine y en su condición de herramienta para el cambio social. También en este periodo surge el concepto de cine militante, en el que se incluye la práctica del Tercer Cine. Octavio Getino (1973/2011) ofrece una definición:

Militant cinema is that cinema that is taken entirely as instrument, complement, or support of a specific political goal, and of the organisations that carry out any number of the diverse objectives that it seeks: counter-information, raising consciousness, agitation, training of cadres, etc.¹⁶⁴ (p. 41).

La revista *Écran* publicó en 1975 otra definición del cine militante, ofrecida por su director, Guy Hennebelle, y por Daniel Serceau, un crítico de cine. Como en la

¹⁶⁴ Traducción propia: “El cine militante es ese cine que se toma enteramente como instrumento, complemento o apoyo para una determinada finalidad política, y de las organizaciones que llevan a cabo cualquiera de los diversos objetivos que busca: contrainformación, concienciación, agitación, formación de cuadros, etc.”.

propuesta de Getino, los autores también destacan el objetivo político del cine militante, pero no señalan su condición de instrumento. Consideran que el cine militante “designates films that generally present the double characteristic of having been shot on a very small budget, in the margins of the commercial production system, and of having the goal of short-term political intervention or long-term ideological intervention”¹⁶⁵ (Grant, 2016, p. 7). Mestman (2001) también incide en la instrumentalización de la película en el marco de la reivindicación social. Como Getino, además, vincula el cine militante a las fuerzas políticas y revolucionarias. Matthew Croombs (2019) señala que el cine militante se caracteriza por la ruptura del proceso de producción jerárquico que se articula en la cinematografía convencional.

El cine militante está incluido en el marco de los medios alternativos o de los medios activistas. Sin embargo, a diferencia de otras prácticas, este cine se encuentra limitado a un momento histórico. Croombs (2019) marca la terminación del cine militante en la segunda mitad de la década de 1970. Para el autor, la genealogía del cine militante parte del cine soviético de los años 20 y se desarrolla en los movimientos fílmicos de los años 60. También en ese periodo se utiliza el concepto de *parallel cinema* con un sentido similar, de manera que, para Comolli y Narboni, se trata de “a mode of film practice that addresses the exigencies of the political present and circulates outside the distribution channels controlled by the state and the commercial film industry”¹⁶⁶ (Croombs, 2019, p. 73).

¹⁶⁵ Traducción propia: El cine militante “designa películas que generalmente presentan la doble característica de haber sido filmadas con un presupuesto muy reducido, en los márgenes del sistema de producción comercial, y de tener el objeto de intervenir políticamente en el corto plazo o de intervenir ideológicamente en el largo plazo”.

¹⁶⁶ Traducción propia: “Un modo de práctica fílmica que aborda las exigencias del presente político y circula fuera de los canales de distribución controlados por el Estado y por la industria cinematográfica comercial”.

Más allá de los distintos términos, es evidente que el cine militante es un concepto variado. Podemos desglosar algunas de sus características, extraídas de las múltiples definiciones, pero no existe un único cine militante. Si bien hay una serie de valores compartidos en las propuestas del cine militante, una voluntad general de ofrecer un discurso contrahegemónico o un intento de desafiar las estructuras convencionales de la cinematografía, se encuentran también diferencias sustantivas en función del contexto nacional en que se filmara y exhibiera la película. En España, este cine estuvo marcado por la clandestinidad y por la oposición a la dictadura; en Latinoamérica, adquiere significancia el anticolonialismo, como se ha visto con el caso del Grupo Cine Liberación. Así, en el ámbito del Tercer Cine funcionaron una serie de condicionantes que no tuvieron lugar en el cine militante de otras regiones, como el “ambiente conmocionado por la eclosión del tercermundismo” en esa década, así como “las búsquedas de un cine de descolonización cultural para el Tercer Mundo” (Mestman, 2001, p. 5). En este sentido, el cine militante no es solo un cine de oposición a las estructuras capitalistas en el marco de las democracias liberales o de los países sin democracia, sino que también es anticolonial y contrario al imperialismo, “and cultivate forms of solidarity across divisions of class, race, and sex”¹⁶⁷ (Croombs, 2019, p. 82).

Una de las cuestiones que más nos interesa del cine militante es que “supuso el abandono de la noción de *auteur* de la modernidad cinematográfica por parte de diversos cineastas para materializar una práctica fílmica colectiva y anónima”, según Monterrubio (2016, p. 55). Numerosos colectivos cinematográficos se forman en multitud de países para la realización de un cine de marcado carácter político que quiere borrar la firma personal de sus autores en virtud de un nombre colectivo. Como explica García-Merás (2007), los colectivos se inspiraron

¹⁶⁷ Traducción propia: “Y cultiva formas de solidaridad a través de las divisiones de clase, raza y sexo”.

en experiencias como la latinoamericana o en instituciones dedicadas a la producción y distribución que se encontraban vinculadas a los partidos comunistas, como ocurre con los casos de Francia e Italia a través de Unicité y Unitel, respectivamente¹⁶⁸.

Antes se ha mencionado al Grupo Cine Liberación, que fue el colectivo de cine político más importante de Argentina en las décadas de 1960 y 1970, según Mariano Mestman (2001). En Europa, el Colectivo Dziga Vertov y la cooperativa SLON (*Service de Lancement des Oeuvres Nouvelles*) fueron especialmente célebres, en cierto modo porque sus integrantes eran realizadores que disfrutaban de una posición reconocida en el ámbito cinematográfico aunque optaran, durante este periodo, por acoger esta fórmula militante. En el primer colectivo destacan Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin, mientras que en SLON es reseñable la presencia de Chris Marker. Lourdes Monterrubio (2016) observa una progresiva transición desde este cine colectivo hasta la recuperación del enunciador en primera persona con el film-ensayo, lo que supone el retorno a un cine de marcado carácter autoral, sobre todo por parte de Godard y Gorin.

En relación con SLON, esta agrupación sirvió a Chris Marker para involucrarse en la actividad de otro colectivo. Se trataba del Grupo Medvedkin, que se originó en Besançon (Francia) y estuvo formado por las personas que trabajaban en la fábrica textil Rhodiaceta. Trevor Stark (2012) expone con detalle este proceso de toma de contacto y posterior colaboración entre Chris Marker y el Grupo Medvedkin.

La actividad en SLON se caracterizaba ya entonces por su rechazo a la autoría única y a los liderazgos. Su unión con el grupo, cuyos integrantes habían ocupado

¹⁶⁸ También hubo un cine militante que buscó independizarse de la influencia de los partidos políticos, como relata Mirizio (2017) en relación con los *Cinegiornali studenteschi*. En esta iniciativa se criticaba la conexión con organizaciones políticas de los *Cinegiornali liberi* de Zavattini. El caso del Colectivo Cine de Clase, que veremos más adelante, es un ejemplo español de esta búsqueda de autonomía con respecto a las estructuras partidistas.

y se encontraban en huelga, dio lugar a una experiencia de marcada relevancia en el contexto del cine militante. Las reivindicaciones no solo tenían que ver con una mejora en las condiciones de trabajo, sino también con el acceso a la cultura en un ambiente de especial énfasis intelectual gracias al centro cultural CCPPO (*Centre Culturel Populaire de Palente-les-Orchamps*). El cineasta recibiría en 1967 una carta que solicitaba el envío de algunas de sus películas para su proyección, junto con el siguiente comunicado: “If you aren’t in China or elsewhere, come to Rhodia—important things are happening”¹⁶⁹ (citado en Stark, 2012, p. 121).

El Grupo Medvedkin realiza su primera película, *À bientôt j’espère*, entre 1967 y 1968, contando con Marker, con el equipo de SLON y con el cineasta Mario Marret. El objetivo era implicar a quienes trabajaban en la fábrica en la producción. Sin embargo, cuando la película fue proyectada en el CCPPO, fue decepcionante para quienes trabajaban en la fábrica, que plantearon numerosas críticas a Marker. Según cuenta Stark (2012), el cineasta fue acusado de incompetente y romántico; se censuró que las mujeres en la película no aparecieran como trabajadoras, sino solo como esposas; e, incluso, se denunció que quienes participaron en la película habían sido explotados. Marker respondió lo siguiente:

We have also carried out a parallel activity, putting cameras and tape recorders into the hands of young militants, led by a hypothesis that is still evident to me: that we will always be at best well-intentioned explorers, more or less friendly, but from the outside; and that, as with its liberation, the cinematic representation and expression of the working class will be its own work. With audiovisual equipment in hand, workers themselves will show us films about the working class, about what it is to go on strike, about the inside of a factory¹⁷⁰ (citado en Stark, 2012, p. 126).

¹⁶⁹ Traducción propia: “Si no está en China o en otro lugar, venga a Rhodia: están ocurriendo cosas importantes”.

¹⁷⁰ Traducción propia: “Hemos realizado una actividad paralela, poniendo las cámaras y las grabadoras en las manos de la joven militancia, guiados por una hipótesis que aún me parece

El autor argumenta que esta experiencia negativa abrió una segunda etapa para Chris Marker en Besançon. Si bien la pedagogía en técnica audiovisual se había iniciado durante el rodaje del primer documental, como señala el propio Marker en la anterior cita, esta actividad se consolidó tras el rechazo a la primera película del colectivo:

SLON provided handheld 16mm cameras and tape recorders, and began to make films in collaboration with the workers. Set against the individualism and unilateralism of culture in bourgeois society, this militant cinema would follow a collective and nonhierarchical model of production, seeking to abolish the separation between expert and amateur, between producer and consumer, a gambit that would last almost five years in Besançon before spreading to a Peugeot factory in Sochaux-Montbéliard¹⁷¹ (Stark, 2012, p. 127).

La película siguiente, *Classe de lute* (1969), está firmada por cuarenta y cinco autores, entre el Grupo Medvedkin y la cooperativa SLON. Para Stark (2012), “it is important to clarify that although he worked closely with the collective following its foundation, Marker was no more central a participant than any of the Rhodiaceta worker-cinematographers or members of SLON”¹⁷² (p. 134).

En contraste con el Grupo Medvedkin, encontramos el Grupo Dziga Vertov. Aunque Godard y Gorin propusieron también un modelo colectivo, no

evidente: que siempre seremos, en el mejor los casos, exploradores bien intencionados, más o menos amables, pero provenientes del exterior; y que, como ocurre con su liberación, la expresión y la representación cinematográfica de la clase obrera será su propia obra. Con el equipo audiovisual en la mano, los trabajadores nos enseñarán películas sobre la clase obrera, sobre cómo es ir a la huelga, sobre el interior de una fábrica”.

¹⁷¹ Traducción propia: “SLON proporcionó cámaras de 16 mm y grabadoras, y empezó a hacer películas en colaboración con los trabajadores. Contrario al individualismo y a la unilateralidad de la cultura en la sociedad burguesa, este cine militante seguiría un modelo colectivo y no jerárquico de producción, buscando abolir la separación entre experto y aficionado, entre productor y audiencia, una táctica que duraría casi cinco años en Besançon antes de expandirse a una fábrica de Peugeot en Sochaux-Montbéliard”.

¹⁷² Traducción propia: “Es importante aclarar que, aunque trabajó estrechamente con el colectivo tras su fundación, Marker no era un participante más central que cualquiera de los trabajadores-cineastas de Rhodiaceta o de los miembros de SLON”.

descartaron el control autoral sobre los aspectos creativos de sus películas (Stark, 2012). Por este motivo, no profundizaremos en la obra de esta agrupación. Su estudio contribuirá a un análisis del cine militante o colectivo, pero esta experiencia no guarda una relación significativa con los planteamientos de la creación colaborativa, como sí ocurre con las películas en las que participó Chris Marker.

En este periodo del cine militante hubo otros grupos exploraron las posibilidades de la colaboración. Resulta conveniente exponer aquí la diferencia entre cine colectivo y cine colaborativo, una cuestión que se facilita con el estudio del cine militante gracias a las distintas experiencias de sus colectivos. Ciertamente ambos modos fílmicos desafían la noción de autoría única. Sin embargo, el primero lo realiza un conjunto de cineastas que desarticula la jerarquía y las barreras de la especialización, de manera que cada cineasta puede intervenir de manera flexible en las distintas labores de la producción. En el cine colaborativo, por el contrario, el grupo está formado por un cineasta o colectivo en compañía de las personas que tradicionalmente tienen la función, casi exclusiva, de ser filmadas. En este sentido, en este cine se borra la frontera entre sujeto que filma y sujeto filmado, mientras que en el cine colectivo este límite queda intacto.

Entre la multitud de grupos en el ámbito español¹⁷³, el Colectivo Cine de Clase es un caso fundamental de la vertiente colaborativa que se desarrolló en el marco del cine militante. Formado por Helena Lumbreras y Mariano Lisa, la primera película del Colectivo, *El campo para el hombre* (1975), se centraba en el trabajo en el campo, en Galicia y en Andalucía.

¹⁷³ Fueron numerosos los colectivos que surgieron durante la dictadura franquista, por lo que desarrollan su actividad en la clandestinidad, si bien algunos se mantuvieron durante la Transición y los primeros años de democracia, según Lydia García-Merás. La autora delimita el periodo entre 1967 y 1981 como la etapa de cine militante en España, aunque destaca una mayor producción entre los años 1969 y 1977.

Lumbreras se licenció en el Centro Sperimentale di Cinematografia de Italia y trabajó en ese país durante varios años, tanto en la televisión como en la industria cinematográfica. Su vínculo con Italia ha sido estudiado por Annalisa Mirizio (2017), que señala que la primera película de la cineasta, *España 68 (El hoy es malo pero el mañana es mío)* (1968), fue financiada por Unitelefilm, una institución que formaba parte de la sección de cultura del Partido Comunista Italiano. Por otro lado, según la misma autora, Pier Paolo Pasolini apoyó económicamente el segundo documental de Lumbreras, *El cuarto poder* (1970). Además, Mirizio expone la influencia de los *Cinegiornali liberi* en el Colectivo Cine de Clase, lo que se manifestó sobre todo en sus dos últimas películas, en las que se practicaron “fórmulas nuevas de colaboración” (p. 431). Se trata de las obras *O todos o ninguno* (1976), antes mencionada, y *A la vuelta del grito* (1978).

Además, la autora explica las discrepancias entre Helena Lumbreras, los partidos políticos y lo que califica como “las posiciones hegemónicas en el cine militante español” (p. 429). En el debate sobre el cine militante que organizó la revista *El viejo topo*, antes citado, se manifiesta con evidencia la separación entre la directora —que fue la única mujer invitada— y los demás realizadores. Como ocurre con la separación entre el Grupo Dziga Vertov y el Grupo Medvedkin, la militancia fílmica en España acogía la primera perspectiva, es decir, la del cine colectivo, en la que el grupo participante no está constituido por los sujetos filmados.

Helena Lumbreras defiende una postura contraria, porque tiene la voluntad de que el discurso de la película sea colectivo e incluya a las personas filmadas, aunque estas no tengan formación en cuestiones técnicas. Por este motivo, la cineasta ofrece la cámara a quienes trabajan en la fábrica en *O todos o ninguno* (1976). También organiza debates con este grupo, en los que se habla acerca de la filmación y la edición del metraje final. Con esto, el Colectivo Cine de Clase pretendía originar una nueva relación con los sujetos filmados, escucharles para articular sus reivindicaciones con mayor eficacia.

Los tres colectivos citados —Grupo Cine Liberación, Colectivo Medvedkin y Colectivo Cine de Clase— son importantes referencias para ilustrar las dinámicas de participación del cine militante. También la organización estadounidense Newsreel planteó procesos similares. Este colectivo se formó en Nueva York en 1968, después de una reunión en diciembre del año anterior en un centro fílmico *underground* asociado con Jonas Mekas. Su propuesta cinematográfica pretendía ofrecer una alternativa a los medios de comunicación convencionales (Nichols, 1972) y se convirtió en una organización amplia con centros en Nueva York y en San Francisco, con una red de distribución paralela a los circuitos comerciales — mostrando las películas en las universidades o en centros comunitarios, entre otros espacios— y con la producción de películas que abordaban cuestiones como la guerra de Vietnam o las huelgas universitarias (Nichols, 2010). En los años 70, la organización de Nueva York se convirtió en Third World Newsreel y todavía sigue activa con este nombre. Por otro lado, el centro de San Francisco desapareció, aunque tomó su relevo la organización California Newsreel, también existente en la actualidad.

Como ocurrió en otros colectivos, Newsreel mantiene una dialéctica de cooperación con los sujetos de la militancia. No obstante, Nichols (1972) señala que la perspectiva única de ciertos cineastas se mantenía aún en la producción, dado que las películas se realizaban por un pequeño grupo que tenía un control absoluto sobre el contenido. Aun así, el autor valora que:

While individuals or small groups within a collective structure retain actual responsibility for particular films, they do not consider themselves autonomous spokesmen. There is a continual process of collaboration between the one and the many that relegates the category of personality to a tertiary level¹⁷⁴ (p. 269).

¹⁷⁴ Traducción propia: “Aunque los individuos o pequeños grupos dentro de una estructura colectiva mantienen la responsabilidad real sobre ciertas películas, no se consideran a sí mismos como portavoces autónomos. Hay un proceso continuo de colaboración entre el uno y los muchos que relega la categoría de personalidad a un nivel terciario”.

Asimismo, San Francisco Newsreel expuso su lógica colaborativa en uno de sus escritos, que se encuentra a modo de apéndice en el libro de Nichols (1972). En este texto, además de describir su división del trabajo e informar sobre sus procesos de producción y distribución, los responsables de San Francisco Newsreel sentenciaban que:

The masses must participate in our work. Whenever possible we will ask working people to help write the scripts and shoot and edit the films. We will also screen our present films for working and oppressed people for criticism and advice and encourage them to shoot and show us their own films¹⁷⁵ (p.292).

Durante la presente investigación doctoral tuvimos la oportunidad de entrevistar a uno de los codirectores actuales de California Newsreel, Cornelius Moore. Con el objetivo de profundizar en el enfoque colaborativo de la organización a lo largo de su historia, citamos textualmente esta declaración de San Francisco Newsreel. Moore califica este párrafo de “idealista”, propio de un lenguaje, el de las décadas de los 60 y 70, y de unos movimientos sociales que hoy día ya no existen de la misma manera. Además, encuentra problemática esta perspectiva, porque no refleja las contradicciones de aquel activismo, marcado por el hecho de que quienes pertenecían a la organización:

Tended to be outside of the communities... they were not necessarily working class people. They were probably white people, primarily white men¹⁷⁶ (...) So they were not from the communities that were affected, that were in the struggle, that were the

¹⁷⁵ Traducción propia: “Las masas tienen que participar en nuestro trabajo. Siempre que sea posible, pediremos a los trabajadores que ayuden a escribir los guiones y rodar y editar las películas. También proyectaremos nuestras películas actuales para que las personas trabajadoras y oprimidas las critiquen y aconsejen, y les animaremos para que filmen y nos muestren sus propias películas”.

¹⁷⁶ En su tesis doctoral, publicada en 1972, Bill Nichols criticaba ya la escasa diversidad interna de Newsreel.

most targeted (...) I'm not saying that the statement was manipulative or cynical. I just think it was a statement of desire: what the organization would like to be¹⁷⁷.

De esta manera, Cornelius Moore considera que la declaración de San Francisco Newsreel versa sobre “hacer la revolución”, siendo idealista, entre otros motivos, porque “nobody made —not in the United States— a revolution”¹⁷⁸. Sin extrapolar esta condición a todas las agrupaciones de cine militante o a todas las organizaciones de medios alternativos¹⁷⁹, la perspectiva revolucionaria y la sensación de que otro sistema más justo podría construirse mediante la lucha mediática, son planteamientos que parecen haberse debilitado en las últimas décadas. Según Boyle (1992), el panorama cambió a partir del final de la década de 1970: “a result of changing funding patterns favoring individuals ‘artists’ over production groups, the end of an era of collectivism, and a creative need felt by many individuals to branch out and develop their own styles and subjects”¹⁸⁰ (p. 74). El declive del cine militante y la revitalización de la autoría única —si es que

¹⁷⁷ Entrevista personal realizada el 27 de septiembre de 2022. Traducción propia: Quienes pertenecían a la organización “tendían a estar fuera de las comunidades... No eran necesariamente personas de clase trabajadora. Probablemente eran personas blancas, principalmente hombres blancos (...) Así que no provenían de las comunidades afectadas, que se encontraban en lucha, que estaban más señaladas (...) No estoy diciendo que esa declaración sea manipulativa o cínica. Simplemente creo que era una declaración de deseo: reflejaba lo que a la organización le gustaría ser”.

¹⁷⁸ Entrevista personal realizada el 27 de septiembre de 2022. Traducción propia: “Nadie hizo una revolución, al menos no en los Estados Unidos”.

¹⁷⁹ Como se ha señalado previamente, las singularidades de cada contexto nacional impiden tener una visión general sobre el cine militante o sobre su decadencia, aunque coincidan los años de su terminación en distintos países debido al momento revulsivo de los años 60 y 70. En España, por ejemplo, el final de la Transición marcó el declive de la militancia cinematográfica, bien por la consecución de muchos de los objetivos sociales, o bien por el desencanto y la desmovilización de los grupos militantes, que se mostraban recelosos ante un nuevo contexto que no percibían como “una solución consistente, sino como un espacio de entendimiento entre las estructuras heredadas del franquismo y los partidos políticos mayoritarios” (Arnau Roselló, 2013, p. 215).

¹⁸⁰ Traducción propia: “Un resultado del cambio en los patrones de financiación, favoreciendo a ‘artistas’ individuales en detrimento de grupos de producción, del fin de una era de colectivismo, y de una necesidad creativa sentida por muchas personas, que querían expandirse y desarrollar sus propios estilos y temáticas”.

alguna vez estuvo debilitada— abren un nuevo capítulo en la historia del activismo mediático.

3.3.4. *La ampliación del acceso en la creación audiovisual*

El acceso a la creación audiovisual se incrementa a partir de los años 50 con el abaratamiento de los equipos de filmación (Zimmermann, 1995). Esta nueva condición repercute en el desarrollo de la creación *amateur*, lo que incrementa la capacidad de participación de individuos y grupos anteriormente excluidos de la representación audiovisual. Para Patricia Zimmermann (1995), “amateur film is not simply an inert designation of inferior film practice and ideology but rather is a historical process of social control over representation”¹⁸¹ (p. XV). El empleo de estas cámaras sirvió, según la autora, para democratizar la producción mediática, aunque no fuera en un grado muy elevado. En este sentido, conviene recordar que el acceso está inevitablemente conectado con el poder, como David Beetham (1991) explica:

If we all had access to the means of production and subsistence (land, tools, the fruits of the earth) or to the instruments of physical force (weapons, armour, etc.), they could not constitute a basis for power relations. Central to the social organisation of power, therefore, are processes of exclusion, typically embodied in rules, which prohibit general access to key resources, and which determine who may acquire the use or possession of them, and by what means¹⁸² (p. 47-48).

¹⁸¹ Traducción propia: “El cine *amateur* no es simplemente una designación inerte de una práctica fílmica e ideología inferiores, sino más bien un proceso histórico de control social sobre la representación”.

¹⁸² Traducción propia: “Si todos tuviéramos acceso a los medios de producción y subsistencia (tierra, herramientas, los frutos de la tierra) o a los instrumentos de fuerza física (armas, armadura, etc.), estos no podrían constituir una base de las relaciones de poder. Para la organización social del poder son fundamentales, por lo tanto, los procesos de exclusión,

La posibilidad de acceder a las herramientas de filmación condujo a la búsqueda de una nueva estética, distanciada de los postulados del cine convencional. El cine militante en América Latina y el Tercer Cine incidieron con particular interés en este aspecto. Getino y Solanas expresaban que:

El modelo de la obra perfecta de arte, del film redondo, articulado según la métrica impuesta por la cultura burguesa y sus teóricos y críticos, ha servido en los países dependientes para inhibir al cineasta, sobre todo cuando este pretendió levantar modelos semejantes en una realidad que no le ofrecía ni la cultura, ni la técnica, ni los elementos más primarios para conseguirlo (p. 12).

En ese periodo, en Brasil, Glauber Rocha escribió su manifiesto “Estética del hambre” (1965), en el que “called for a ‘hungry’ cinema of ‘sad, ugly films’, films which would not only treat hunger as the theme but also be ‘hungry’ in their own impoverished means of production”¹⁸³ (Stam, 2000, p. 95). También Julio García Espinosa, cineasta cubano, contribuyó significativamente a este planteamiento con su texto “Por un cine imperfecto” (1970), en el que aseveraba que “un cine perfecto —técnica y artísticamente logrado— es casi siempre un cine reaccionario” (p. 1). El autor incidía en la separación entre el cine en su vertiente comercial y un arte popular que, a partir de ese momento, se podía producir con pocos recursos gracias al avance tecnológico. No se trataba solo, por tanto, de aprovechar el acceso a las herramientas, sino también de rechazar la estética fílmica que se fundamentaba en un conocimiento técnico que no estaba al alcance de cualquier persona. Para García Espinosa, había llegado el momento en que las audiencias se podrían convertir “no en espectadores más activos, en coautores,

típicamente materializados en normas, que prohíben el acceso general a recursos clave y que determinan quién puede adquirir el uso o la posesión de los mismos y a través de qué medios”.

¹⁸³ Traducción propia: En el que “abogó por un cine ‘hambriento’ de ‘películas tristes y feas’, películas que no solo trataran el hambre como tema, sino que estuvieran ‘hambrientas’ en sus empobrecidos medios de producción”.

sino en verdaderos autores” (p. 4). El autor se encontraba en las coordenadas del cine militante, dotando de un sentido activista al cine imperfecto.

En relación con una posible ampliación de la representación, el director boliviano Jorge Sanjinés, fundador del el Grupo Ukamau, tuvo un papel muy destacado. El cineasta escribió junto a su colectivo el libro *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo* (1979) y realizó obras como *Ukamau* —una palabra aimara que significa *así es* y que daría después nombre a su Grupo, todavía activo—, *Yawar Mallku* (o *Sangre del Cóndor*, 1969), *El coraje del pueblo* (1971) y *La nación clandestina* (1989), entre otras. En el citado libro, Sanjinés también rechaza lo que denomina *arte burgués* en virtud de un *arte popular* que implicaba realizar un cine con la participación del pueblo. En este sentido, el Grupo Ukamau se proponía servir al pueblo boliviano.

Sin embargo, tras la exhibición de *Yawar Mallku*, las personas que habían acudido a verla comentaron algunas limitaciones de la película. No la comprendieron bien debido a su estructura, caracterizada por las analepsis, y además consideraban que estaba demasiado centrada en el protagonismo individual (Hanlon, 2010). Esto motivó al Grupo a asumir un planteamiento diferente en términos estéticos.

Tras las críticas, el Grupo modificó la estética de su cine, priorizando las tomas largas —que además no se centraban demasiado en individuos— y evitando los saltos temporales. Cecilia Quiroga San Martín (2014) destaca que el grupo adoptó “una serie de planteamientos estéticos considerando la cosmovisión de los pueblos indígenas” (p. 108). En este sentido, Jorge Sanjinés explicó la importancia de estos encuentros para este cine, cuya existencia y desarrollo “se debe principalmente al aporte creativo de campesinos y obreros que nos entregaron sus experiencias, su maravillosa naturalidad y emoción, sus consejos y sus ideas” (Sanjinés y el Grupo Ukamau, 1979, p. 99).

A partir de este momento, el Grupo Ukamau planteó la necesidad de realizar un cine efectivamente *junto al pueblo*, un cine colectivo en el que las personas que actuarían debían ser quienes hubieran vivido los hechos narrados en la película, que además se filmaría preferiblemente en el mismo lugar donde tuvieron lugar esos hechos. Asimismo, los “diálogos fueron abiertos al recuerdo preciso de los hechos o bien dieron lugar, como en el rodaje de *El enemigo principal*, a la expresión de las propias ideas. Los campesinos utilizaban la escena para liberar su voz reprimida” (Sanjinés y el Grupo Ukamau, 1979, p. 63-63).

En una entrevista realizada por Pedro Arellano Fernández y Graciela Yépez en 1977, titulada “Todavía transitamos hacia un cine de realización colectiva” e incluida en *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo* (1979), Jorge Sanjinés responde sobre la manera en que se producía la participación en sus películas, argumentando que todavía mantenían la labor de dirección y que, cuando pusieron en práctica direcciones colectivas, “hay algo imponderable que se pierde” (p. 149). Con ello, el cineasta reconoce lo siguiente: “todavía no somos un cine de realización colectiva, todavía no logramos concebirnos colectiva, somos solo un tránsito hacia ese cine” (p. 149), si bien había un intercambio permanente de pareceres entre las personas que ocupaban los distintos roles.

Aun así, Isabel Seguí (2019), aunque explica que las comunidades indígenas no tomaban las decisiones definitivas en relación con las películas, destaca la experiencia de *El coraje del pueblo*, que sitúa como “la cima hasta esa fecha del cine junto al pueblo” (p. 49). En esta película, las mujeres de Siglo XX —que era un campamento minero— “contribuyen con toda su creatividad a la puesta en escena (...) convirtiéndose en coautoras del film” (p. 49).

Gumucio Dagron (2014) sitúa las experiencias del Grupo Ukamau y las contribuciones de Julio García Espinosa, Getino y Solanas o Glauber Rocha como precedentes del cine comunitario. Con este concepto de cine comunitario, el autor se refiere a un cine “que involucra y promueve la apropiación de los procesos de

producción y difusión por parte de la comunidad” (p. 23), realizado por personas no profesionales, con la finalidad de “comunicar sin intermediarios, de hacerlo en un lenguaje propio que no ha sido predeterminado por otros ya existentes” (p. 18).

Con el paso de las décadas, la legitimidad para representar otras culturas o grupos sociales ha sido cuestionada, en un contexto en el que, además, los miembros de esas culturas ya estaban involucrados en la creación de sus propios contenidos audiovisuales (Ruby, 1992). Los medios indígenas, afines a los comunitarios y sustentados también en la representación propia, son un fenómeno fundamental para profundizar en esta cuestión. Rachel Moore (1992) ha argumentado que “Indigenous Video is one answer to the troubles that plague ethnographic authority”¹⁸⁴ (p. 16). Se trata de un reconocimiento imprescindible a la creación realizada desde el “Fourth World (...) those people variously called ‘indigenous’, ‘tribal’, or ‘first nations’; in sum, the still-residing descendants of the original inhabitants of territories subsequently taken over or circumscribed by alien conquest or settlement”¹⁸⁵ (Shohat y Stam, 2014, p. 32). La etnografía ha tenido un papel en la representación audiovisual de estos pueblos, tratando de evolucionar hacia formas más participativas y evitar actitudes coloniales, de acuerdo con Shohat y Stam (2014, p. 33). Así, los medios indígenas suponen una emancipación con respecto a este modelo.

Según Faye Ginsburg (2002), los medios audiovisuales han sido empleados por los pueblos indígenas para preservar sus historias colectivas y para combatir la eliminación de sus narrativas. Ginsburg (2002) se ha posicionado en el debate

¹⁸⁴ Traducción propia: “El vídeo indígena es una respuesta a los problemas que plagan a la autoridad etnográfica”.

¹⁸⁵ Traducción propia: “El Cuarto Mundo (...) Esas personas diversamente llamadas ‘indígenas’, ‘tribales’ o ‘naciones originarias’; en resumen, las personas que descienden de quienes originalmente habitaban los territorios posteriormente ocupados o delimitados por la conquista o el asentamiento extranjero”.

acerca de los posibles resultados negativos que podía tener el empleo de estos medios por parte de los pueblos indígenas. De acuerdo con la autora, algunos académicos han argumentado que sería destructivo para sus culturas. En este sentido, Ginsburg (1991) describe la apropiación de los medios como un contrato o dilema fáustico, según el cual los pueblos indígenas han encontrado una nueva vía para expresar su identidad y sus reivindicaciones a través de los medios audiovisuales, pero al mismo tiempo el desarrollo de redes de comunicación a nivel global amenaza con perjudicar su cultura, sus lenguajes o sus tradiciones. Sin embargo, en relación con el caso inuit, la autora argumenta que:

These media practices are part of a broader project of constituting a cultural future in which their traditions and contemporary technologies are combined in ways that can give new vitality to Inuit life (...) The *fact* of their appearance on television on *Inuit* terms, inverts the usual hierarchy of values attached to the dominant culture's technology, conferring new prestige to Inuit "culture-making"¹⁸⁶ (Ginsburg, 2002, pp. 43 y 44, en cursiva en el original).

En la misma línea, Moore (1992) explica que The Kayapo Video Project generó beneficios para el pueblo Kayapo, ubicado en Brasil, como documentar su cultura e incrementar el apoyo que han recibido en relación con sus reivindicaciones. Similarmente, Shohat y Stam (2014) cuentan que un equipo de filmación de Granada Televisión viajó a Brasil en 1987 para filmar a los Kayapo, pero estos exigieron cámaras y otros dispositivos audiovisuales para poder participar en el proceso, con lo que inauguraron una producción sostenida en el tiempo que les ha permitido negociar con autoridades estatales. Cabe señalar que, según los mismos autores, los centros de producción indígena más activos —al menos

¹⁸⁶ Traducción propia: "Estas prácticas mediáticas forman parte de un proyecto más amplio de constitución de un futuro cultural en el que sus tradiciones y las tecnologías contemporáneas sean combinadas de manera que puedan dar una nueva vitalidad a la vida inuit (...) El hecho de que aparezcan en televisión en los términos establecidos por el pueblo inuit, invierte la jerarquía habitual de valores atribuida a la tecnología de la cultura dominante, confiriendo un nuevo prestigio al 'hacer cultura' inuit".

hasta el año de publicación de la segunda edición de su libro, en 2014— son: “Native North American (Inuit, Yup’ik), Indians of the Amazon Basin (Nambiquara, Kayapo), and Aboriginal Australians (Warlpiri, Pitjanjajari)”¹⁸⁷ (p. 34).

Este incremento del rango de representaciones en los medios audiovisuales ha supuesto una transformación narrativa que quizás tuvo especial repercusión en el ámbito de la no ficción. Jay Ruby (1992) remite a una caracterización de la historia del documental que propuso John Grierson. El cineasta explicaba cómo se había evolucionado desde una narrativa del descubrimiento —que podría representar Robert Flaherty—, marcada por una perspectiva romántica que no ponía atención a la percepción de los sujetos filmados. Este enfoque atendía solo al discurso de un autor, que servía como punto de referencia para las audiencias y como una suerte de guía en las geografías que los documentales presentaban, lejanas en relación con la ubicación de las audiencias del norte global. Esto dio paso al relato sobre la vida cotidiana, de manera que afloraba “the drama of the doorstep, the drama of the ordinary”¹⁸⁸ (p. 45), en el que las personas comunes ocupaban el primer plano. Después, Grierson aventura un periodo en el que los sujetos filmados empezaban a colaborar activamente con quienes filman: “that would be the chapter in which people began to talk not about making films about people but film with people”¹⁸⁹ (p. 45), pudiendo así participar en su representación.

En este sentido, Michael Renov (2004) explica cómo el documental abandonó en ciertas propuestas su pretensión de objetividad para conceder el protagonismo a

¹⁸⁷ Traducción propia: “Nativos norteamericanos (inuit, yup’ik), indios de la cuenca del Amazonas (nambiquara, kayapo) y aborígenes australianos (warlpiri, pitjanjajari)”.

¹⁸⁸ Traducción propia: “El drama del umbral de la puerta, el drama de lo ordinario”.

¹⁸⁹ Traducción propia: “Ese sería el capítulo en el que la gente comenzaría a hablar no de hacer películas sobre la gente, sino películas con la gente”.

las subjetividades. También Bill Nichols, en una entrevista realizada por Domingo Sánchez-Mesa Martínez (2020), se refería a esta cuestión:

There is an explosion of what a documentary means. It used to be, on the whole, sober, didactic, informative, addressing a pressing topic (...) And I think in the last several decades what's been added is the voice of the filmmaker, a sense of subjectivity, personal investment, personal engagement and personal expressivity, which moves away from journalism, reportage and objectivity (...) They engage us in a very pointed way just as engagement with an individual in conversation does. It's no longer reading an encyclopedia to learn everything you want to know about a topic, it's learning how someone else sees the world in their way, which can just as much as an encyclopedia — maybe more — get us to rethink how we see the world ourselves.¹⁹⁰

191

Este cambio en la no ficción audiovisual coincide con un periodo en el que se reivindica la autorrepresentación, en el que “the politics of identity call for the ‘self-representation’ of marginalized communities, for ‘speaking for oneself’”¹⁹² (Shohat y Stam, 2014, p. 342) y en el que “las identidades culturales específicas se convierten en trincheras de autonomía, y a veces de resistencia, para colectivos e individuos que se niegan a disiparse en la lógica de las redes dominantes”

¹⁹⁰ Traducción propia: “Hay una explosión en relación con lo que significa un documental. En general, solía ser sobrio, didáctico, informativo, abordando un tema de urgencia (...) Y creo que en las últimas décadas, lo que se ha añadido es la voz del cineasta, un sentido de subjetividad, implicación personal, compromiso personal y expresividad personal, de manera que se aleja del periodismo, del reportaje y de la objetividad (...) Los documentales nos implican de una manera muy punzante, como ocurre si tenemos una conversación con alguien. Ya no se trata de leer una enciclopedia para aprender todo lo que se quiera sobre un determinado asunto. Ahora significa aprender cómo otra persona ve el mundo, lo que nos puede hacer repensar —tanto como lo haría una enciclopedia, o quizás más— la manera en que lo vemos nosotros”.

¹⁹¹ La entrevista se realizó durante la II International Summer School de ASETEL (Asociación Española de Teoría de la Literatura), dirigida por Domingo Sánchez-Mesa Martínez y celebrada entre los días 9 y 18 de septiembre de 2020 en la Universidad de Granada. El encuentro, que tuvo como título *Non-Fiction in Contemporary Literature & Audiovisual Creation*, contó con la participación de Bill Nichols, que impartió una conferencia. La entrevista completa está disponible en el canal de Vimeo de ASETEL: <https://vimeo.com/482564885>

¹⁹² Traducción propia: “La política de identidad reclama la ‘autorrepresentación’ de las comunidades marginadas, el hecho de ‘hablar por uno mismo’”.

(Castells, 2009, p. 66). Con ello, la evolución tecnológica que permitió la entrada en la producción audiovisual de nuevos actores, aumentando la pluralidad discursiva, se ha visto complementada con la búsqueda de una representación propia, lo que ha mitigado las aspiraciones de objetividad de la no ficción y ha posibilitado una mayor diversidad, sustentada en un conjunto de subjetividades que ofrece una perspectiva más compleja de la realidad social.

3.4. Los medios en las culturas digitales: más allá de la interacción

3.4.1. Participación y autorrepresentación en la Web 2.0

Si la participación era una de las características que con más ahínco se esperaba que ofrecieran los medios de comunicación, con la emergencia de las culturas digitales se convierte en una cuestión vertebradora de la actividad mediática. Esta centralidad de la participación tuvo lugar sobre todo a partir de la emergencia de la denominada Web 2.0. Este concepto fue propuesto por Tim O'Reilly en su artículo "What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" (2007, publicado originalmente en 2005). O'Reilly definía un punto de inflexión en la configuración de la web, que ahora se había estructurado mediante una *architecture of participation* cuya práctica significaba, para el autor, que "the service automatically gets better the more people use it"¹⁹³ (p. 22). A partir de ese momento serían los millones de usuarios conectados los que conducirían el devenir de la comunicación en línea. Además de hablar sobre participación, Tim O'Reilly empleaba en su descripción de la

¹⁹³ Traducción propia: "El servicio mejora automáticamente conforme más personas lo utilizan".

Web 2.0 algunos sintagmas que se multiplicarían después en su uso y servirían para describir aquellos momentos de cambio: *collective intelligence*, *open source* o *the wisdom of crowds*.

Grant Blank y Bianca C. Reisdorf (2012) clarifican el significado de la Web 2.0 desde la perspectiva del usuario. Esta se compone de dos características principales: *network effects* y *platform*. Lo primero hace referencia a que la articulación de internet requiere de la implicación del mayor número de personas posible, para conducir a la obtención de beneficios y una mejor experiencia para el conjunto de usuarios, como señalaba O'Reilly. La idea de plataforma, característica del ecosistema de la red¹⁹⁴, supone la creación de interfaces que facilitan la navegación y la participación. Blank y Reisdorf definen entonces la Web 2.0 como “using the Internet to provide platforms through which network effects can emerge”¹⁹⁵ (p. 539).

Para enfatizar el intercambio entre usuarios se ha empleado, en ocasiones, el término *Web Social*¹⁹⁶, en lugar de Web 2.0. Breslin et al. (2009) explican que con este cambio se prioriza la comprensión de esta evolución de la web como “a place where ‘ordinary’ users can meet, collaborate, and share content using social

¹⁹⁴ El empleo del término *plataforma* para llamar al espacio de empresas privadas en el entorno de internet no está exento de polémica. Gillespie (2010) critica que el uso de un término que tiene connotaciones de apertura e igualdad pretende simular una neutralidad que, en realidad, no se corresponde con sus prácticas verticales, que son similares a las de los medios de comunicación tradicionales. Esto se evidencia cuando se decide unilateralmente qué contenidos se deben eliminar de esas “plataformas”, por ejemplo.

¹⁹⁵ Traducción propia: “Utilizar internet para crear plataformas a través de las cuales puedan emerger efectos de red”.

¹⁹⁶ Este término ya había sido empleado varios años antes, cuando se valoraba el potencial social de internet. Así lo manifiesta Howard Rheingold (2000): “In 1996, I needed to promote the strange new idea that people could use the web to communicate as well as surf (...) So I started calling it ‘the social web’” (p. 334) [Traducción propia: “En 1996, necesitaba promover la nueva y extraña idea de que la gente podía usar la web para comunicarse además de para navegar (...) Así que comencé a llamar a esto ‘la web social’”].

software applications on the Web”¹⁹⁷ (p. 24), en lugar de sencillamente como una segunda versión en el desarrollo de la World Wide Web. En este sentido, los autores definen esta Web Social como un espacio de colaboración e interacción en el que cualquier persona puede publicar contenido y aspirar a lograr una repercusión masiva.

Con el indicio de que el espíritu del tiempo pasaría por la colaboración, nuevos sujetos de la participación fueron definidos mediante diversos calificativos. El concepto de inteligencia colectiva de Pierre Lévy (1997) es recuperado por autores como Henry Jenkins (2006) para remitir a la capacidad de las audiencias para colaborar compartiendo sus conocimientos. Se habló también de *multitudes inteligentes* o *smart mobs* (Rheingold, 2002), de *prosumidores* y *produsuarios* (Bruns, 2016). En relación con los dos últimos, Axel Bruns (2016) explica que son nociones alternativas para describir la implicación de las audiencias en los procesos de producción, si bien el primero fue acuñado por Alvin Toffler (1980) mucho antes de la emergencia de la Web 2.0.

La contribución de Axel Bruns (2016), *produsage* —una combinación de *production* y *usage*— ofrece una tentativa de describir la posible colaboración de una comunidad de usuarios en los procesos productivos. Bruns establece una serie de principios que pueden conducir al éxito de los proyectos, centrando sus expectativas en una atenta vertebración de la implicación comunitaria. Para el autor, la invitación a participar no ha de tener en cuenta la experiencia o la formación de quienes participan, que tendrán que evaluar por sí mismos las aportación realizada por el resto de miembros de la comunidad. Con ello, se propone la gestión propia de la participación colectiva, que se nutre de una estructura colaborativa que no está fundamentada en una jerarquía

¹⁹⁷ Traducción propia: La web como “un lugar donde usuarios ‘comunes’ pueden encontrarse, colaborar y compartir contenido usando aplicaciones de software social en la web”.

convencional, sino en la adopción flexible de posiciones en función del mérito específico de cada participante dependiendo de su contribución.

Este modelo de producción implica que el desarrollo de los bienes no tiene un momento de clausura. Esta apertura de los procesos productivos supone, para Bruns, que se mantengan activos incluso cuando ya se hayan generado suficientes resultados. Todo producto o proyecto se caracteriza por su carácter inacabado, en afinidad con lo que Tim O'Reilly, al definir la Web 2.0, denominaba *perpetual beta*, que el propio Bruns (2016) menciona. La noción de *produsage* “translates the idea of the ‘perpetual beta’ in software development —software that is sufficiently developed to be used with confidence, but whose development continues— to other areas of collaborative content creation”¹⁹⁸ (p. 3).

Todo esto ilustra una percepción positiva sobre la transformación de los usos mediáticos a raíz del nacimiento de la Web 2.0. Sin embargo, esta ruptura también ha suscitado percepciones poco optimistas sobre el supuesto potencial de la web o sus posibles efectos sociales. Según Banks y Deuze (2009), las consideraciones sobre la comunicación digital participativa se dividen entre quienes defienden un empoderamiento en las audiencias que interactúan o generan contenido *online* y quienes valoran que los nuevos usos mediáticos intentan esconder que las relaciones de poder desiguales permanecen intactas entre las empresas y las audiencias.

Una manera de evidenciar esta cuestión es la serie de dualidades que se encuentran en algunos de los términos empleados para describir la participación en el contexto de las culturas digitales. Frente al concepto de *User-Generated Content* (UGC), que se refiere a la aportación de contenido por parte de las

¹⁹⁸ Traducción propia: La noción de *produsage* “traduce la idea de la ‘beta perpetua’ del desarrollo de *software* —un *software* que está suficientemente desarrollado para ser utilizado con confianza, pero cuyo desarrollo continúa— a otras áreas de la creación colaborativa de contenido”.

audiencias gracias a las herramientas interactivas de la web¹⁹⁹ —denominado también *User-Created Content*—, Mark Andrejevic (2009) habla de *User-Generated Labor* y *User-Created Data*. Frente a la noción de *content providers*, José van Dijck (2009) ofrece la de *data providers*.

Con una perspectiva marcadamente crítica, Andrejevic apunta a la obtención de los datos personales de la audiencia conectada por parte de las compañías tecnológicas como elemento imprescindible para comprender el ecosistema mediático tras la Web 2.0. Más allá de ser una ilegítima vía de ingresos para estas empresas, la obtención de estos datos supone su conocimiento detallado sobre los patrones de conducta de esas audiencias, lo que posibilita que las compañías puedan influir en sus comportamientos y en sus creencias. Una parte importante en la crítica de este autor se refiere al uso de un lenguaje excesivamente positivo para describir la supuesta participación en internet. Para Andrejevic, este lenguaje pretende esconder la vía de implicación más trascendente por parte de las audiencias, incluso si es inconsciente; es decir, la implicación que supone la recolección de su información personal por parte de las empresas. En realidad, este sería el contenido más valioso para el funcionamiento de la Web 2.0, articulada de acuerdo a este modelo de negocio. Así, en aquel momento histórico, el discurso sobre la Web 2.0, promovido por parte de esas empresas, estaba invadido por una estética falsamente revolucionaria en torno a las supuestas posibilidades democráticas de esta participación.

Para Andrejevic, esta participación no es solo una vía para el control de las audiencias, sino que constituye un modelo de *free labor and exploitation*, como titula uno de los epígrafes de su texto. Se corresponde con un trabajo inmaterial,

¹⁹⁹ Este concepto se define desde el ámbito industrial, como indica Henry Jenkins (2006) en su definición, según la cual el *user-generated content* se refiere a contribuciones que son apropiadas por las empresas. Las contribuciones provienen de “comunidades”, noción que el autor escribe entrecomillada para connotar el uso impreciso que se ha hecho de este término en la sociedad digital.

una labor que “involves a series of activities that are not normally recognized as ‘work’”²⁰⁰ (p. 416). Tomando como referencia la obra de Hardt (1999), el autor defiende que las contribuciones de las audiencias conforman un modo *afectivo* de trabajo, caracterizado por el doble sentido de la palabra inglesa *free*, es decir, por ser supuestamente gratuito y por encontrarse marcado por “a sense of autonomy”²⁰¹ (p. 416), incluso aunque después sea apropiado por las empresas y puesto en circulación como bien de consumo. Más allá del aprovechamiento económico de esas contribuciones, la transacción más relevante se produce porque los datos se intercambian por el acceso a esta supuesta participación, que además tiene lugar en un espacio de propiedad privada.

Con un planteamiento similar, José van Dijck (2009) critica también los modos de participación en las culturas digitales. La autora señala que “it is crucial to understand the new role of users as both *content providers* and *data providers*”²⁰² (p. 47, en cursiva en el original), teniendo en cuenta además que las audiencias no tienen capacidad para gestionar o distribuir esos datos. Para van Dijck, YouTube es un caso emblemático de este modelo de negocio, sobre todo desde que Google compró la plataforma, momento en el que quienes participaban adquirieron una función mucho más vinculada a la categoría de *data providers*²⁰³.

²⁰⁰ Traducción propia: Una labor que “implica una serie de actividades que no son normalmente reconocidas como ‘trabajo’”.

²⁰¹ Traducción propia: Marcado por “una sensación de autonomía”.

²⁰² Traducción propia: “Es crucial entender el nuevo rol de los usuarios como *proveedores de contenido* y como *proveedores de datos*”.

²⁰³ Bruns (2016) explica la diferencia entre su concepto de *produsage* y el de *prosumption* comparándolos con Wikipedia y Google, respectivamente. Su noción solo se corresponde con casos como Wikipedia, en el que las personas conectadas colaboran de manera efectiva mediante un modelo de contribución colectiva. Por el contrario, para este autor, la noción de *prosumidor* es válida incluso en aquellos casos en que la única contribución sea facilitar, mediante la cesión de datos personales, que las compañías implementen supuestas mejoras en sus servicios. Esto no supone, evidentemente, una colaboración, ni remite a una lógica de participación en un sentido mínimamente riguroso. Pero, según esta idea, el sujeto *data provider* sería un *prosumidor*.

Con ello, este rol tiene mucho más protagonismo que cualquier otro calificativo, como *producer* o *co-creator*, de acuerdo con la autora, que traza la transición en la web desde una cultura colectiva en la que las audiencias podían gestionar el espacio de internet a un entorno privatizado en el que la contribución colectiva refuerza el control de las empresas.

También José van Dijck explica cómo la estructura de la Web 2.0 ha favorecido el florecimiento de una cultura *amateur* que conduce a un aprovechamiento de la fuerza de trabajo de usuarios que tienen la expectativa de convertirse en profesionales gracias a esta participación, pero que en realidad no reciben ninguna compensación.

Remedios Zafra ha tratado esta cuestión en *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital* (2017). En un clima cultural en el que la visibilidad en internet es fundamental y en el que las herramientas digitales han facilitado la creación autónoma, el ejercicio creativo armado de un presunto entusiasmo es una condición frecuentemente demandada. A cambio de ese entusiasmo, la persona recibirá, quizás, una compensación en términos de experiencia o reconocimiento, de “seguidores y likes” (edición electrónica). Con este pago inmaterial se tratará de legitimar la falta de retribución. Así, lo visible se convierte, para Zafra, en protagonista; ser visto es la “forma de existencia en un mundo conectado” (edición electrónica), en el que, además, lo cuantitativo ha desplazado otros valores, forzando a una productividad sin descanso.

En otra de sus obras, Remedios Zafra (2015) expone que la falsa neutralidad de los espacios digitales esconde un modelo de sociedad que se impone a cambio del uso de sus instrumentos y del beneficio que se logra gracias a la obtención de visibilidad. Este modelo define nuevos sujetos y colectividades que modifican las concepciones previas sobre el individuo y la comunidad. En relación con el concepto de *comunidad* en el contexto de la comunicación digital, José van Dijck (2009) argumenta que solo suele hacer referencia a grupos de consumidores. Por

su parte, Zafra (2015) habla de las “masas *online*” como “multitud de personas solas” y de la disolución de “viejas formas de colectividad” (edición electrónica) de manera que en la sociedad digital:

Frente a antiguos vínculos políticos y morales que hablaban de identidades de pertenencia, ahora cohesionan ligera, mínimamente, hablando de identidades de comparecencia; multitudes de personas solas y unidas por ojos que nos hacen sentir conectados y entretenidos en pantallas que tejen una nueva idea de lo real (edición electrónica).

Por otra parte, Henry Jenkins habla de “temporary, tactical ‘communities’”²⁰⁴ (Jenkins y Carpentier, 2013, p. 278) para referirse a los grupos que crean contenido en la red. En cualquier caso, la participación que internet propicia está limitada por las estructuras de los espacios digitales, sus interfaces y sus opciones de interactividad. Aun reconociendo la aridez que caracteriza a este territorio, el planteamiento de Zafra (2015) no es pesimista:

En esta base que usa la colaboración comunitaria para establecer y asentar dinámicas de enriquecimiento capitalista, radica también la posibilidad de intervención en las redes. Me refiero a que esta instrumentalización puede ser enfrentada desde abajo, desde la colaboración comunitaria investida de un sentido ético, meditado desde la educación libre y emancipadora, que nos ayude a valorar a las personas frente a los bienes, la solidaridad frente al provecho individual. Más si cabe cuando las herramientas para la producción y gestión de vida (también para la rebelión y el disentimiento) son apropiables en la cultura-red (edición electrónica).

De manera similar, para Sasha Costanza-Chock (2013), el control de la participación y la apropiación de las contribuciones de los usuarios son cuestiones problemáticas, pero no impiden que haya también espacio para la

²⁰⁴ Traducción propia: “‘Comunidades’ temporales y tácticas”.

consecución de acciones comunicativas con una repercusión social positiva, precisamente gracias a las posibilidades de implicación en la red.

Más allá de los valores que se puedan asociar con esta participación, lo cierto es que ha generado una oportunidad sin precedentes para la proliferación de contenidos en los que prima el sentido de autorrepresentación de las personas que los publican. Es una condición inseparable del ecosistema digital, según Nancy Thumim (2012), que considera que la autorrepresentación se ha convertido en un género en sí mismo.

Esta capacidad de acceso sin precedentes podría caracterizar a la cultura contemporánea por un incremento de la pluralidad. Sin embargo, Jenny Kidd (2016) argumenta la falta de evidencia para considerar estos efectos positivos, si tenemos en cuenta algunos problemas, por ejemplo la persistencia de barreras como la brecha digital. Asimismo, la autora cuestiona que las personas que participan en línea tengan control sobre sus propias representaciones, en un ecosistema en el que los espacios de expresión son generalmente de propiedad privada. Por lo tanto, el análisis de la autorrepresentación *online* es esencial, sobre todo si tenemos en cuenta que la expresión propia que favorece internet, a través de sus múltiples cauces, no solo sirve para manifestar la identidad, sino que tiene un impacto en su construcción, como ha indicado Sarai Adarve (2019).

La comunicación en línea parece esconder que las prácticas de representación son un proceso mediado, como indican Thumim (2012) y Kidd (2016). La primera autora identifica tres dimensiones de la mediación: la institucional, la textual y la cultural. En el primer caso, Thumim argumenta que los procesos de producción determinan ampliamente el significado de la representación. Esto guarda relación con la manera en que la organización, plataforma o institución invita a la autorrepresentación, sus motivos para hacerlo, así como su financiación.

En un análisis de Facebook de acuerdo con estas dimensiones, según la misma autora, la mediación institucional se caracteriza por el hecho de que la red social exige al usuario que participe si quiere ser audiencia de otros usuarios. Así, la autorrepresentación se convierte en un paso obligatorio para formar parte del ecosistema de internet. Además, la interfaz del perfil de Facebook está estrictamente prefijada, de manera que su estética es inamovible.

La mediación textual pone el foco sobre los modos de representación en función de los medios específicos que se emplean, pero también sobre las expectativas o significados que esos medios sugieren tanto en la persona que hace la representación como en la que la interpreta. En este sentido, no se refiere solo a la tecnología utilizada, sino también a cuestiones como el espacio de recepción del texto.

Thumim ejemplifica esto con su análisis de Facebook, en el que destaca que la estructura de la plataforma promueve la comunicación individualizada, a pesar de ser una red social. Esto se manifiesta, por ejemplo, con la actualización del estado o con la promoción de una foto de perfil de la persona propietaria de la cuenta.

Finalmente, con la mediación cultural, la autora se refiere a las experiencias y perspectivas específicas de cada miembro de la audiencia, que dan forma a las autorrepresentaciones. Thumim ejemplifica esto con la expectativa o motivos para participar, el nivel de conocimiento o la habilidad en relación con los medios de representación que tenga cada usuario.

En el caso de Facebook, en relación con esta mediación cultural, Thumin indica que el conocimiento que se tenga de la plataforma permite al usuario controlar su representación a través de las distintas opciones de privacidad que se pueden adoptar en los perfiles, por ejemplo. Para la autora, el alfabetismo mediático

adquiere una renovada importancia en el ámbito de la comunicación en red, precisamente por esta falta de intermediación directa.

3.4.2. *Participatory culture y participatory politics*

Uno de los conceptos más influyentes en la caracterización del ecosistema mediático digital es el de *cultura participativa*. Henry Jenkins empleó este término por primera vez en su obra *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture* (1992), en la que estudiaba el fenómeno fan y advertía de que con frecuencia estas comunidades no consumían pasivamente los contenidos culturales, sino que se implicaban a través de actividades creativas mediante las que producían nuevo contenido que después compartían.

En *Convergence Culture* (2006), el autor definió la cultura participativa como aquella en la que “se invita a los fans y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos” (p. 277). Según este planteamiento, la frontera entre las figuras de productor y consumidor se difuminan, siendo ambos participantes, si bien Jenkins no deja de mencionar que las corporaciones continúan teniendo más poder y una mayor capacidad de acción, pero se trataría ahora de una relación en la que las empresas a veces colaboran y otras veces compiten con las audiencias. Así, la emergencia de nuevas vías de participación con la Web 2.0 forzó una respuesta por parte de la industria. Para Henry Jenkins, surgieron dos perfiles básicos: los *prohibitionists* y los *collaborationists*²⁰⁵.

²⁰⁵ Como caso destacado, Henry Jenkins (2006) relata los mecanismos de negociación de la empresa Lucasfilm con la comunidad fan que realizaba nuevas obras basadas en *Star Wars*. En cierto momento, esta relación pasó por el establecimiento de una serie de reglas para permitir, pero al mismo tiempo restringir, la creatividad fan (véase pp. 154-159).

Las críticas a la noción de cultura participativa son abundantes. José van Dijck (2009) la cuestiona por varios motivos, como el hecho de que pareciera que la cultura mediática previa no era en absoluto participativa, cuando en cambio favorecía en muchas ocasiones la implicación de las audiencias, o por la suposición de que la red convierte a todo el mundo en participante activo, lo que no ha ocurrido y de hecho ocurre de manera aislada si hablamos en términos de creación de contenido. En este sentido, la dificultad de acceso para determinados grupos sociales y la brecha digital siguen siendo una cuestión a tener en cuenta en este ecosistema mediático (Henderson, 2013).

Resulta particularmente interesante el debate que el propio Henry Jenkins mantiene con Nico Carpentier (2013), en el que los autores muestran posiciones contrarias sobre la concepción de la participación en el contexto de la comunicación digital. Jenkins tiene una visión positiva sobre la cultura participativa, si bien reconoce que esta noción “has become an empty signifier often used in very superficial ways by all kinds of groups that want to entice our participation but do not want to give up any real control”²⁰⁶ (p. 266). Al mismo tiempo, el autor advierte de que la noción evolucionó desde su primer uso para describir la actividad *fandom* hasta la emergencia de la Web 2.0, en la que se perdió el sentido comunitario de la primera experiencia para favorecer la individualidad. En este sentido, el autor señala que “YouTube itself generates no shared identities or values”²⁰⁷ (p. 273).

Por su parte, Nico Carpentier critica el sentido minimalista de la participación en internet. El autor argumenta la necesidad de definir distintas *participatory intensities* (p. 267). Considera, además, que el concepto debe estar centrado en

²⁰⁶ Traducción propia: Esta noción “se ha convertido en un significado vacío frecuentemente empleado de forma muy superficial por todo tipo de grupos que quieren atraer nuestra participación pero no quieren renunciar a ningún control real”.

²⁰⁷ Traducción propia: El autor señala que “YouTube en sí mismo no genera identidades ni valores compartidos”.

“decision-making processes and power relations”²⁰⁸ (p. 274), lo que permitiría diferenciar mejor las nociones de participación e interacción.

Ambos autores coinciden en esta distinción. Para Jenkins, la participación refiere procesos sociales y culturales²⁰⁹, mientras que la interacción está más relacionado con el diseño de las utilidades propias de la red. Para ejemplificar el contraste entre ambas nociones, es esclarecedora la discusión que los autores mantienen sobre la valoración de una actividad tan sencilla como *talking to a neighbor*. Henry Jenkins defiende que, en la medida en que se trata de un proceso social, esto no se puede considerar meramente como una interacción, sino que “this exchange has the potential to constitute some form of participation”²¹⁰ (p. 272). En sentido contrario, Nico Carpentier argumenta que sí se trata de una forma de interacción —si bien esto no es banal, sino condición de posibilidad para la participación— porque participar, para este autor, supone influir en las esferas de la toma de decisiones y de las relaciones de poder, como hemos mencionado. En realidad, aunque los autores difieren en su concepción de esta noción, coinciden en que esta tarea puede devenir participativa, que la interacción puede dar lugar a la participación, en determinadas ocasiones y bajo determinadas circunstancias.

Tanto Carpentier como Jenkins están de acuerdo, además, en que la participación en términos absolutos es un horizonte, un fin que perseguir y disputar de manera permanente. Por este motivo, el segundo autor indica que no habla ahora de la

²⁰⁸ Traducción propia: El concepto debe estar centrado en “procesos de toma de decisión y relaciones de poder”.

²⁰⁹ O, como el autor ya explicaba en *Convergence Culture* (2006), la participación “is shaped by cultural and social protocols (...) less under the control of media producers and more under the control of media consumers” (p. 137) [Traducción propia: La participación “está moldeada por protocolos culturales y sociales (...) menos bajo el control de los productores de medios y más bajo el control de los consumidores de medios”].

²¹⁰ Traducción propia: “Este intercambio tiene el potencial para constituir una forma de participación”.

participatory culture sino de *a more participatory culture*²¹¹. Asimismo, Henry Jenkins ha explicado que la cultura participativa ha permitido incrementar el número de voces que se oyen, pero esto no significa que hayan aumentado las voces que se escuchan. Según el autor, esta capacidad de escucha es uno de los desafíos actuales para quienes impulsen iniciativas beneficiadas por la cultura participativa²¹².

Recientemente, Henry Jenkins ha investigado sobre el fenómeno que denomina *participatory politics*, que es una derivada de la *participatory culture* en el momento en que esta facilita también la implicación de las audiencias con una motivación activista. Esta idea la exponía ya en *Convergence Culture*, pero ahora la introduce con más detalle, después de señalar que “we were playing around with tools and practices in our recreational life, which might have more ‘serious’ uses in politics, education, religion, and so forth”²¹³ (p. 266). Según Henry Jenkins (2016d):

Participatory politics might be described as that point where participatory culture meets political and civic participation, where political change is promoted through social and cultural mechanisms rather than through established political institutions, and where citizens see themselves as capable of expressing their political concerns—often through the production and circulation of media²¹⁴ (p. 2).

²¹¹ Esta apreciación permite a Henry Jenkins (2016d) hacer implícitas algunas de las limitaciones de la cultura participativa en la sociedad digital, como son la falta de alfabetismo mediático o la dificultad de acceso, razones que limitan sustancialmente el potencial democrático de la comunicación digital.

²¹² Entrevista personal realizada el 18 de octubre de 2022.

²¹³ Traducción propia: “Estábamos jugando con herramientas y prácticas en nuestra vida recreativa que podrían tener usos más ‘serios’ en política, educación, religión, etcétera”.

²¹⁴ Traducción propia: “La política participativa podría ser descrita como ese punto en el que la cultura participativa se encuentra con la participación política y cívica, donde el cambio político es promovido a través de mecanismos sociales y culturales más que a través de instituciones políticas establecidas, y donde la ciudadanía se ve capaz de expresar sus preocupaciones política —a menudo a través de la producción y circulación de medios”.

Así, en los últimos años, ha surgido una nueva forma de activismo en el seno de la cultura participativa —principalmente practicado por personas jóvenes— que se nutre de referencias culturales del *mainstream*, de las que se apropia, y emplea multitud de medios de comunicación para expandir sus reivindicaciones. Sobre esto último, conviene señalar que no se trata del uso exclusivo de medios digitales o espacios *online*, sino que estos activismos combinan efectivamente ambos entornos, el físico y el virtual (Jenkins, 2016d).

El vínculo con la cultura popular es relevante porque, según Jenkins y Shresthova (2016), esta “performs bonding functions within the group and also bridging functions toward a broader public”²¹⁵ (p. 258). Los roles de la imaginación y de los afectos tienen una función reseñable en este modo de activismo. En este sentido adquiere relevancia la noción de *civic imagination*²¹⁶, definida como “the capacity to imagine alternatives to current social, political, or economic institutions or problems”²¹⁷ (Jenkins, 2016d, p. 29). El interés por imaginar otras posibles realidades, la capacidad para organizar eventos o reuniones, el intercambio colectivo y las habilidades creativas constituyen características en común entre la cultura *fandom* y el activismo, lo que habría propiciado una convergencia natural entre ambas esferas.

²¹⁵ Traducción propia: Esta “desempeña funciones de unión dentro del grupo y también funciones de puente hacia un público más amplio”.

²¹⁶ El Civic Imagination Project, liderado por Henry Jenkins, se inspira en este concepto. El proyecto impulsa talleres con distintas comunidades, con las que se tratan de imaginar futuros posibles y se produce contenido creativo en distintos formatos, entre los que se incluye el vídeo, según cuenta Henry Jenkins (entrevista personal realizada el 18 de octubre de 2022). El planteamiento de esta iniciativa recuerda a los procedimientos que siguen algunos proyectos de creación colaborativa, que también implican contactar con una comunidad, proponerle y organizar actividades creativas y didácticas, reflexionar colectivamente sobre los problemas comunitarios y sus posibles soluciones, así como propiciar que sus miembros generen su propio contenido.

²¹⁷ Traducción propia: “La capacidad para imaginar alternativas a las instituciones o problemas sociales, políticos o económicos actuales”.

Henry Jenkins (2014, 2016d) compara este nuevo activismo con otras prácticas anteriores que también referenciaron la cultura popular, como el *culture jamming*. La diferencia radica en que estas prácticas rechazaban esas referencias culturales —por provenir de empresas mediáticas y de marcas comerciales—, así como las dinámicas de consumo que representaban. Por el contrario, estas nuevas organizaciones o redes activistas las abrazan: “Today, rather than jam the signal, activist groups surf media flows. Rather than seeing themselves as saboteurs who seek to destroy the power of popular culture, they regard popular narratives as shared resources that facilitate their conversations”²¹⁸ (Jenkins, 2016d, p. 17-18). En este sentido, el modelo del *culture jamming* ha dejado paso a lo que denomina *cultural acupuncture*, un activismo que “seeks not to block the flow but to tap into the culture’s circulation”²¹⁹ (Jenkins, 2014, p. 36).

The Harry Potter Alliance (HPA) es una organización emblemática en este modo de activismo. Jenkins (2014) defiende que las acciones de la comunidad fan de la obra de J. K. Rowling, con la creación de vídeos, la organización de eventos o la escritura de *fan fiction*, entre otras, han servido de aprendizaje a una multitud de personas jóvenes que ahora pueden aplicar esas habilidades con una perspectiva de cambio social. Los mecanismos de identificación con los personajes del universo ficticio de Harry Potter sirven, además, para dotar este activismo con unos valores compartidos ya reconocibles y asumidos por millones de individuos²²⁰.

²¹⁸ Traducción propia: “Hoy en día, en lugar de interferir la señal, los grupos activistas navegan en los flujos mediáticos. En lugar de verse como saboteadores que buscan destruir el poder de la cultura popular, consideran las narrativas populares como recursos compartidos que facilitan sus conversaciones”.

²¹⁹ Traducción propia: Un activismo que “no busca bloquear la corriente, sino aprovechar la circulación de la cultura”.

²²⁰ Sobre esta cuestión, resulta ilustrativo el título de una de las campañas de la HPA, *Not in Harry’s Name*, en la que la organización se enfrentó a Warner Brothers por consideraciones éticas en relación con la fabricación de un producto (Jenkins, 2014).

A pesar de todos los elementos positivos, este activismo presenta también importantes limitaciones, como un sesgo en función de los niveles educativos, económicos o culturales, lo que provoca que la participación sea más accesible para personas con situaciones socioeconómicas más aventajadas (Jenkins, 2016d). En nuestra opinión, además, hay un excesivo foco en el activismo realizado por personas jóvenes, lo que propicia una brecha y descuida las acciones para el cambio social o el acceso a estas herramientas digitales o discursivas por parte de personas de otras edades. Siendo la participación una condición de posibilidad para la consecución de sociedades efectivamente democráticas, conviene evaluar los mecanismos que existen para la incorporación de todos los grupos sociales.

Por otro lado, Jenkins y Shresthova (2016) indican cómo las personas que contribuyen en estas organizaciones rechazan ser identificados como activistas, cómo eluden “being too politicized”²²¹ (p. 253) y cómo se sitúan en un marco de defensa de los derechos humanos sin asociar esto con ninguna coordenada en el espectro político.

Si bien los autores relativizan la importancia de este posicionamiento²²², este rechazo a la acción política y a las tradiciones del pensamiento político y democrático, así como el hecho de desconocer o rehuir los logros específicos de algunas de esas tradiciones, encarnadas en movimientos sociales a lo largo de historia, son cuestiones que parecen apuntar a una carencia de promoción de la reflexión crítica. Esto parece particularmente problemático si tenemos en cuenta que la participación en sí misma no tiene por qué generar consecuencias positivas

²²¹ Traducción propia: Cómo eluden “estar demasiado politizados”.

²²² En la entrevista personal a Henry Jenkins, realizada el 18 de octubre de 2022, el autor expuso un cambio reciente que afecta a esta cuestión, específicamente en relación con los grupos activistas que, desde su proyecto, han estudiado en los Estados Unidos. Jenkins señaló que *By Any Media Necessary* es “a pre-Trumpian account of what happened in the American politics” [Traducción propia: “una explicación anterior a Trump de lo que ocurrió en la política estadounidense”] y que las nuevas generaciones de activistas jóvenes se encuentran más politizadas.

y que cualquier actividad dirigida a la búsqueda de un cambio social puede frustrarse con cierta facilidad y devenir en posicionamientos reaccionarios si no existen anticuerpos para combatir esta deriva.

3.4.3. *Transmedia storytelling y narrativas transmediales*

El término *transmedia* fue empleado por primera vez por Marsha Kinder (1991) para referirse al hecho de que multitud de contenidos sobrepasaban sus medios nativos para ofrecer nuevas vías de consumo, en general como parte de estrategias promocionales. Personajes de series de televisión o de películas frecuentaban la publicidad con nuevas ofertas de ocio, como juguetes, con lo que se generaba un entramado de canales para la entrada a un universo narrativo. Esta práctica había tenido lugar previamente, tanto en radio como en televisión, pero la autora advierte de su intensificación a partir de los años 80. Kinder lo denominó *transmedia intertextuality*²²³.

En su artículo “Convergence? I diverge”, publicado en *MIT Technology Review*, Henry Jenkins (2001) manifestó su oposición a la idea de convergencia como se proponía en aquel momento, lo que años después, en *Convergence Culture* (2006), denominaría *the fallacy of the black box*. La convergencia no iba a ser un camino lineal que culminara en la coexistencia de todos los medios en un único soporte, sino que se trataría de un proceso inacabable, sustanciado en una variada serie

²²³ Con el desarrollo posterior del término se abandonará la unión explícita con la noción de intertextualidad, pero su definición es conveniente dada la conexión inevitable entre ambos conceptos. Como Kinder (1991) explica, “in contemporary media studies, intertextuality has come to mean that any individual text (...) is part of a larger cultural discourse and therefore must be read in relationship to other texts and their diverse textual strategies and ideological assumptions” (p. 2) [Traducción propia: “En la investigación actual en medios de comunicación, la intertextualidad ha llegado a significar que cualquier texto individual (...) es parte de un discurso cultural más amplio y, por lo tanto, tiene que ser leído en relación con otros textos y con sus diversas estrategias textuales y presupuestos ideológicos”].

de fenómenos que ocurrirían a distintos niveles. Jenkins escribe sobre convergencia tecnológica, global, social, económica y cultural. En el momento en que explica las dos últimas, el autor hace mención a la transmedialidad: “the result has been the restructuring of cultural production around ‘sinergies’, and thus the transmedia exploitation of branded properties-Pokemon, Harry Potter, Tomb Raider, Star Wars”²²⁴ (*economic convergence*) y “media convergence also encourages transmedia storytelling, the development of content across multiple channels”²²⁵ (*cultural convergence*). En cualquier caso, Jenkins (2006) señala que “el concepto de narración transmediática se incorporó al debate público” (p. 107) cuando *The Blair Witch Project* (1999) alcanzó un éxito inesperado para una película de cine independiente.

Dos años después, Henry Jenkins (2003) escribe un artículo que trata específicamente sobre *transmedia storytelling*, si bien emplea el concepto en términos de expansión del relato a través de múltiples medios y no en relación con la participación de las audiencias. Menciona la colaboración, pero con esta se refiere a la también novedosa y significativa necesidad de intercambio entre las múltiples industrias para la adaptación o cocreación de contenidos de las franquicias narrativas a través de los distintos canales. La diferencia fundamental con otros conceptos, como lo multimedia, radicaría, como evidencia Jenkins, en que cada medio realiza una contribución distinta. Esto se convertiría en uno de los elementos definitorios del *transmedia storytelling*. Además de la cuestión narrativa, la lógica económica detrás de este modelo residía en que podría facilitar un incremento de las audiencias, que convergerían en un mismo universo ficcional a pesar de tener hábitos de consumo diferentes. El foco, en este

²²⁴ Traducción propia: “El resultado ha sido la reestructuración de la producción cultural alrededor de ‘sinergias’, y por lo tanto, la explotación transmedia de propiedades de marcas — Pokemon, Harry Potter, Tomb Raider, Star Wars”.

²²⁵ Traducción propia: “La convergencia de medios también fomenta el *transmedia storytelling*, el desarrollo de contenidos a través de múltiples canales”.

momento, estaba en la acción de las industrias culturales y en la cuestión multimedia.

Cuando Henry Jenkins (2006) describe en su obra más importante, *Convergence Culture*, su propuesta sobre la narrativa transmedial, incorpora decididamente la cultura participativa. El autor expone que “la narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos” (p. 31). A fin de cuentas, entre las publicaciones en *Technology Review* y *Convergence Culture* tiene lugar la emergencia de la Web 2.0, en 2004. Un año antes apareció la red social MySpace, y YouTube nació en el año 2005. Al calor de estos hitos, la revista TIME eligió en 2006 a las comunidades de usuarios en la red como Persona del Año (“You”). Parecía probable que las dinámicas creativas que habían sido características de las comunidades fan pudieran ahora ser acogidas y ampliadas por parte de un público general.

Habiéndose añadido este énfasis en la participación, el *transmedia storytelling* se puede definir mediante dos características clave, como son la expansión de la narrativa a través de distintos medios y la contribución de las audiencias. Así, para Scolari et al. (2014), el concepto requiere de la expansión narrativa y de la expansión a través de distintos medios, pero también de la suma de las aportaciones de la industria mediática y de la cultura colaborativa, sustanciada esta mediante la acción de las comunidades participantes.

El debate teórico sobre el concepto de transmedialidad hace necesario llamar la atención sobre otras perspectivas que no consideran la participación como uno de sus elementos definitorios. Robert Pratten (2015) ha indicado que la implicación, al menos en un grado menor —incluso como simple interacción— es deseable, aunque no obligatoria. Sin embargo, el mismo autor matiza que esta concepción es una definición *tradicional*. Posteriormente, Pratten ofrece otra

definición de *transmedia storytelling* como “the attempt to create a synergy between the content and a focus on emotional, participatory experience for the audience”²²⁶ (p. 3). Para Domingo Sánchez-Mesa y Jan Baetens (2017), esta evolución en la percepción de la transmedialidad señala un “desplazamiento a la centralidad de la ‘experiencia’ de los usuarios” (p.11).

Para estos autores, además, el concepto de transmedialidad tiene dos sentidos o fases. La primera es la dinámica de adaptación desde un medio a otro medio diferente, mientras que la segunda señala la construcción de una obra en varios medios de manera simultánea. Este enfoque multimedia planteado desde las primeras fases de creación de un universo creativo, es una característica del transmedia que señaló Henry Jenkins (2006) tras identificar esta pretensión en profesionales de la industria del videojuego en el año 2003.

La evolución del *transmedia storytelling* ha propiciado que la participación de las audiencias haya adquirido un papel cada vez más relevante, en detrimento de la cuestión multimedia o multiplataforma como elemento caracterizador del concepto. Así, Sánchez-Mesa y Baetens (2019) también han advertido de que “una de las condiciones para que se produzca y experimente una auténtica narrativa transmedial es la agencia realmente significativa de las audiencias” (p. 165).

El desarrollo de la transmedialidad desde sus primeras formulaciones la consolidaron como un fenómeno que ha transformado inevitablemente la producción y el consumo cultural, ampliado su definición inicial hacia otros ámbitos y prácticas, así como consolidando una posición privilegiada en el contexto de la academia²²⁷ y de las instituciones culturales, según explican

²²⁶ Traducción propia: “El intento de crear una sinergia entre el contenido y un foco en la experiencia emocional y participativa para la audiencia”.

²²⁷ Un indicio de esto es el desarrollo de proyectos de investigación sobre narrativas transmediales, entre los que destacamos Nar-Trans y Nar-Trans 2, antes mencionados.

Sánchez-Mesa y Baetens (2019), que hablan de un *giro transmedial*, que se puede entender como “un cambio de paradigma” (p. 14), siguiendo el giro lingüístico de los años 60 y 70 y el posterior giro visual de los años 90 (Sánchez-Mesa y Alberich Pascual, 2022).

Domingo Sánchez-Mesa y Jan Baetens (2019) inciden en esta variedad del concepto, que sobrepasa la formulación inicial de Henry Jenkins (2003), ciertamente centrada en producciones *mainstream*. Esto permite atender a multitud de enfoques creativos que se vinculan con lo transmedial. En este sentido, el término *transmedia storytelling* convive con la concepción de *narrativas transmediales*, siendo este un sintagma que prioriza la cuestión narrativa frente a otras posibilidades más específicamente industriales o de *marketing* del fenómeno (Sánchez-Mesa y Baetens, 2019).

Entre los ámbitos alternativos en los que las narrativas transmediales han encontrado su expresión nos interesan particularmente el documental²²⁸ (Torre-Espinosa, 2019) y el activismo (Srivastava, 2009; Costanza-Chock, 2013).

Mario de la Torre-Espinosa (2019) parte de la concepción de la creación de mundos ficcionales (*making worlds*)²²⁹, una característica de la producción transmedial, para aplicarla al ámbito del documental, con lo que esto se

²²⁸ Recordamos que el concepto de *transmedia storytelling* estuvo inicialmente acotado —al menos por parte de Henry Jenkins— a la producción de ficción, como se puede ver en *Convergence Culture* (2006): “To fully experience any *fictional world*, consumers must assume the role of hunters and gatherers” (p. 21, la cursiva es nuestra), o de manera más explícita en la definición que aportó en 2007: “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a *fiction* get dispersed systematically across multiple delivery channels” (párr. 2, la cursiva es nuestra) [Traducción propia: “Para experimentar plenamente cualquier mundo *ficcionario*, la audiencia tiene que asumir el rol de cazadora y recolectora” y “El *transmedia storytelling* representa un proceso en el que elementos integrales de una *ficción* se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales”].

²²⁹ Se trata de un elemento característico de este modelo de producción cultural, en las que la construcción de mundos ficcionales —como la centralidad del desarrollo de personajes (Rosendo, 2016)— habría desplazado el protagonismo de las historias (Sánchez-Mesa et al., 2016).

transforma en “reflejar mundos” (*reflecting worlds*, de acuerdo con el autor). Más allá de las aproximaciones iniciales al *transmedia storytelling*, los elementos constitutivos de las narrativas transmediales, que se han descrito durante este capítulo, no presentan ninguna contradicción con la creación documental. Sirva como ejemplo la definición de Carlos Scolari (2013b), para quien las narrativas transmediales son “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (p. 46). Para Torre-Espinosa (2019), entonces, la utilización de la narrativa transmedial en la representación no ficcional del mundo permite aumentar la audiencia debido al uso de distintos medios, profundizar en la historia mediante la expansión narrativa, así como generar una mayor implicación del público gracias a las dinámicas participativas propias de las narrativas transmediales. Esta última cuestión, en obras documentales de carácter social, podría permitir un incremento en “el desarrollo de su papel cívico” (p. 5). En este sentido, el autor advierte de la conveniencia de que las iniciativas tengan esa vertiente colaborativa. Así, el documental, con su carácter persuasivo, “nos invita a participar en el mundo *transmedia*, que en este caso es coincidente con el mundo real” (p. 7).

La transmedialidad ofrece así como un enfoque operativo para la acción activista²³⁰. Ya en 2009, Lina Srivastava definió el *transmedia activism* en su artículo “Transmedia Activism: Telling Your Story Across Media Platforms to Create Effective Social Change”. Reconociendo el carácter comercial del *transmedia*

²³⁰ Las organizaciones que se abordaron en el apartado anterior, que ponen en práctica la *participatory politics*, surgen y se desarrollan, en realidad, a partir de una perspectiva pronunciadamente transmedial del activismo. Se trata de las audiencias que participan en universos transmediales y ficcionales, expandiendo su relato mediante un conjunto de acciones reivindicativas. En estos casos, aunque no se trate de obras documentales comprometidas con el cambio social, se produce una superposición de los mundos ficcionales y del mundo factual que resulta productiva en términos cívicos.

storytelling, la autora defiende una apropiación de sus mecanismos de funcionamiento para el ámbito de la comunicación activista. La finalidad es incrementar la acción social gracias al enfoque multiplataforma y a la participación pública.

La autora se centra en la creación colaborativa y en la acción comunitaria. En una serie de entrevistas realizadas por Henry Jenkins (2016a, 2016b, 2016c), Srivastava profundiza en este concepto. Parte de la consideración de que la comunicación activista necesita de los valores de la narrativa. La participación comunitaria en esa narración es fundamental, de acuerdo con Srivastava (Jenkins, 2016a), para que las intervenciones sociales no favorezcan miradas que son ajenas a las experiencias o percepciones de las personas a las que se dirigen:

Transmedia bears the potential to break down the unidirectional construct – “us” helping “them” – that is often at the heart of many traditional aid and international development efforts, instead creating a network of change agents that use narrative as a tool to work toward shared goals, activities and outcomes²³¹ (Srivastava en Jenkins, 2016a).

De esta manera, el enfoque transmedia facilitaría la construcción de un discurso plural, fundamentado en una multitud de perspectivas. Como puede verse, además, la autora pone especial énfasis en la cuestión de la representación propia por parte de quienes participan. Srivastava asevera que “we have to stop treating other people’s stories as if they are ours for the taking and shaping. We have to recognize that agency and self-representation are crucial to social change and people’s perspectives of their own situations matter”²³² (Jenkins, 2016b). En este

²³¹ Traducción propia: “El transmedia tiene el potencial de acabar con el constructo unidireccional — ‘nosotros’ contra ‘ellos’ — que está con frecuencia en el centro de muchos esfuerzos tradicionales de ayuda y desarrollo internacional, creando en su lugar una red de agentes de cambio que usan la narrativa como herramienta para trabajar hacia objetivos, actividades y resultados compartidos”.

²³² Traducción propia: “Tenemos que dejar de tratar las historias de otras personas como si fueran nuestras, como si las pudiéramos tomar y darles forma. Tenemos que reconocer que la

sentido, la transmedialidad mitiga una de las debilidades históricas de la comunicación para el cambio social, como es la imposición de las perspectivas de las personas que inician las producciones creativas sin tener en consideración la opinión o experiencia de los grupos o comunidades con los que trabajan.

Un concepto afín al de activismo transmedia es el de *transmedia mobilization*, propuesto por Sasha Costanza-Chock (2013). Mientras que el primer término se encuentra más asociado con la producción de proyectos culturales, esta segunda noción abarca explícitamente un abanico amplio de acciones más vinculadas a la actividad general de los movimientos sociales²³³. La autora, que reconoce partir del concepto de Srivastava, define *transmedia mobilization* como una proceso de expansión de la narrativa de un movimiento social, en el que el mundo ficcional del *transmedia storytelling* se convierte en un mundo que es propio del movimiento, y en la que las vías de entrada para consumir la obra, según el concepto original de transmedia, se transforman, en este caso, en caminos posibles para participar en la organización de la acción social.

Por otro lado, si el activismo transmedia se configura como una vía para aprovechar las nuevas prácticas comunicativas, el término de Costanza-Chock parece tener más relación con una necesidad de adaptación a este ecosistema mediático²³⁴. Así, según la autora (2013):

agencia y la autorrepresentación son cruciales para el cambio social y que las perspectivas de las personas sobre sus propias situaciones importan”.

²³³ Bien es cierto que la autora define *social movement formation* como “any set of actors engaged in a shared process of collective action (...) individuals, informal collectives, non-profit organizations, projects, formal networks, ad hoc networks and political parties” (p. 98) [Traducción propia: “Cualquier conjunto de actores implicado en un proceso compartido de acción colectiva (...) individuos, colectivos informales, organizaciones sin ánimo de lucro, proyectos, redes formales, redes *ad hoc* y partidos políticos”].

²³⁴ A pesar de estas diferencias entre ambos términos, su vínculo evidente hace que Henry Jenkins (2016d) emplee *transmedia activism* y *transmedia mobilization* de un modo casi intercambiable. Para el autor, “transmedia mobilization is the key strategic media form for an era of networked social movements” (p. 25) [Traducción propia: “La movilización transmedia es la forma mediática estratégica clave para una era de movimientos sociales en red”].

Transmedia mobilization thus marks a transition in the role of movement communicators from content creation to aggregation, curation, remixing and circulation of rich media texts. Those social movement actors that embrace decentralization of the movement voice can reap great rewards, while those that attempt to maintain top-down control risk losing credibility²³⁵ (p. 97).

Los vínculos entre el *transmedia storytelling* y la creación audiovisual colaborativa son evidentes, en tanto son prácticas que se caracterizan por la construcción narrativa a través de la participación de personas que, generalmente, no se encuentran incluidas en los procesos de producción cultural. Tanto es así que Jordi Alberich-Pascual y Francisco Javier Gómez Pérez (2016) identificaron esta sintonía a través del análisis de una serie de iniciativas colaborativas de la sociedad digital en las que se aplicó un diseño transmedial. Los autores señalan que “los paraguas conceptuales del Collaborative Filmmaking y del Transmedia Storytelling muestran un grado significativo de conexión en el marco de la creación audiovisual independiente contemporánea” (p. 29). Se refieren por tanto a iniciativas que no son grandes producciones, sino que pertenecen a esas otras manifestaciones de lo transmedia, entre las que se encuentran con frecuencia prácticas en el ámbito de la no ficción.

Si el *transmedia storytelling* presenta esta conexión con el audiovisual colaborativo, más pronunciado todavía es el vínculo del último con el activismo transmedia definido por Srivastava. Se podría argumentar que esta relación se sustenta en una adscripción de ambos fenómenos al clima cultural de la sociedad digital, una atmósfera marcada por la ubicuidad de la participación. Sin embargo, hay una serie de características que son compartidos por el activismo transmedia

²³⁵ Traducción propia: “La movilización transmedia marca una transición en el rol de quienes se encargan de la comunicación en los movimientos, pasando de la creación de contenido a la recopilación, curación, remezcla y circulación de textos ricos en contenido mediático. Los actores de los movimientos sociales que abracen la descentralización de la voz del movimiento pueden cosechar grandes recompensas, mientras que los que intenten mantener el control desde arriba se arriesgan a perder credibilidad”.

y el audiovisual colaborativo, como el énfasis en una representación alternativa y propia por parte de quienes participan, el enfoque comunitario, el componente pedagógico y la voluntad del cambio social (Balaguer, 2022).

3.4.4. Nuevas formas de participación cultural: *crowdsourcing*, *open source* y *remix*

Una de las dinámicas colaborativas más importantes que se producen a través de internet, con un desarrollo significativo en todo tipo de producciones, es el *crowdsourcing*. Este concepto fue enunciado por Jeff Howe en 2006 en un artículo publicado en la revista *Wired* con el título “The Rise of Crowdsourcing”. Como ocurría en cierto modo con el *transmedia storytelling*, pero de un modo más pronunciado, el *crowdsourcing* surge con un enfoque marcadamente empresarial. Este rasgo no se dota aquí del sentido positivo que se podía encontrar en el ánimo por la experimentación que tenían las industrias creativas en relación con el *transmedia storytelling*. Sirva de referencia la entradilla del artículo de Howe, en la que afirma lo siguiente: “Remember outsourcing? Sending Jobs to India and China is so 2003. The new pool of cheap labor: everyday people using their spare cycles to create content, solve problems, even do corporate R&D”²³⁶. En el cuerpo del artículo profundiza sobre esta cuestión: “the labor isn’t always free, but it costs a lot less than paying traditional employees. It’s not outsourcing; it’s crowdsourcing”²³⁷.

²³⁶ Traducción propia: “¿Recuerdan la externalización? Enviar empleos a India y China es muy del 2003. La nueva fuente de mano de obra barata: personas corrientes que usan sus ratos libres para crear contenido, resolver problemas o incluso realizar I+D empresarial”.

²³⁷ Traducción propia: “La mano de obra no siempre es gratis, pero cuesta mucho menos que pagar a empleados tradicionales. No es externalización, es *crowdsourcing*”.

Como se puede ver, este concepto se encuentra asociado con una lógica empresarial que no busca el bien común ni se caracteriza por su responsabilidad social. El objetivo del *crowdsourcing* era, principalmente, la reducción de costes y la mejoría del rendimiento económico de las empresas, ya fuera a través de la producción de bienes o de la identificación de soluciones, como señalaba Howe. Con ello, el autor cuenta cómo multitud de plataformas en internet, como iStockphoto, se nutrían de contenido creado por usuarios para que las empresas pudieran utilizarlo a cambio de un precio mínimo. Al mismo tiempo, compañías como Amazon inauguraban un canal en el que llamaban a la participación para que cualquier persona conectada pudiera contribuir con posibles soluciones a los problemas que se plantearan.

Sin pretenderlo, el autor escribe uno de los textos más negativamente críticos sobre los nuevos modelos de participación en la sociedad digital. Todos los casos que aborda se caracterizan por el aprovechamiento empresarial de la contribución de usuarios en internet, en ocasiones en detrimento de otras personas o colectivos profesionales, como el fotógrafo que ve cómo sus ingresos se reducen radicalmente debido a la emergencia de sitios web — el mencionado iStockphoto— en los que se licencia el uso de imágenes a un coste ínfimo, según cuenta el propio Howe. Con el *crowdsourcing* se propone, en realidad, una desregularización del trabajo y, por lo tanto, de las condiciones laborales²³⁸. Así lo plantea Daren C. Brabham (2013), en su argumentación sobre los problemas asociados al *crowdsourcing*, cuando señala que “crowdsourcing organizations benefit from the work of crowds without offering the kinds of monetary rewards

²³⁸ El *crowdsourcing* recuerda al fenómeno más reciente de la *uberización*, que tiene una fundamentación similar mediante la utilización de plataformas corporativas en internet con el objetivo de configurar un modelo productivo que ha sido acusado —entre otras cuestiones— de favorecer la explotación (Ticona et al., 2018) y reducir la categoría de trabajador a la de usuario, eludiendo con ello las responsabilidades empresariales derivadas del establecimiento de una relación laboral (Calo y Rosenblat, 2017).

that are the norm in traditional work arrangements”²³⁹ (p. 85). Esta situación se enmascara mediante un discurso utopista sobre la inteligencia colectiva y la implicación ciudadana. También con la asignación de una compensación económica para las personas que participan, que no puede equipararse con los derechos que genera una relación laboral. Profundizando en esta cuestión, Brabham (2013) critica el desequilibrio de poder, la incapacidad para controlar la contribución y el discurso escondido tras la etiqueta de *amateur*, que se atribuye a las personas que participan en las iniciativas de *crowdsourcing*:

Any individual in the crowd, whether amateur or professional, who engages in a for-profit crowdsourcing application accepts his or her position within a capitalist enterprise. It is an illusion that the crowd controls the products they produce or the means of production through their submissions to a crowdsourcing site. They are laborers, not owners, and “amateur” laborers accept an even lower status in that arrangement than “professionals.” Yet the label of amateur conjures an impression that what really takes place on a crowdsourcing Web site is democratic²⁴⁰ (p. 90).

Sin embargo, el *crowdsourcing* puede tener unos usos alejados de la vertiente utilitarista con la que nació, contribuyendo al desarrollo de dinámicas colaborativas que son socialmente positivas. Así, la descripción de Howe no es la única perspectiva, dado que el *crowdsourcing*, que al final es sencillamente un mecanismo para favorecer la participación, no ha de estar limitado a las lógicas que describe este autor.

²³⁹ Traducción propia: “Las organizaciones que usan el *crowdsourcing* se benefician del trabajo de la multitud sin ofrecer los tipos de recompensas económicas que constituyen la norma en los acuerdos de trabajo tradicionales”.

²⁴⁰ Traducción propia: “Cualquier individuo de la multitud, aficionado o profesional, que participe en una aplicación de *crowdsourcing* con ánimo de lucro, acepta su posición dentro de una iniciativa capitalista. Es una ilusión pensar que la multitud controla los productos que produce o los medios de producción a través de sus envíos al espacio de *crowdsourcing*. Son trabajadores, no propietarios, y los trabajadores ‘aficionados’ aceptan un estatus incluso más bajo en ese acuerdo que los ‘profesionales’. Aun así, la etiqueta de aficionado evoca una impresión de que lo que realmente tiene lugar en un website de *crowdsourcing* es democrático”.

En este sentido, Jordi Alberich Pascual y Antoni Roig (2010) explican esta dinámica participativa con la propia estructura de la red —con el ejemplo de los foros en línea— aludiendo a la noción de *networking*. La traducción de esta estructura a otros ámbitos productivos posibilita “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” (p. 90). De esta manera, la práctica del *crowdsourcing* sobrepasó su sentido original, de manera que su carácter participativo permeó a otros ámbitos, entre los cuales la creación cultural irrumpió significativamente. Se ha producido con ello una apropiación de la noción inicial, dotándola de un sentido democrático que se sustenta en la articulación de discursos plurales, basados en la diversidad cultural.

El interés que generó el concepto de *crowdsourcing* desde que Howe lo enunciara, la multitud de investigaciones y las aplicaciones en distintas esferas de la producción, dieron lugar a diversas aproximaciones y definiciones que difuminaron las fronteras de su práctica y han dificultado su distinción con respecto a otros modos de colaboración. En un intento por solventar esta situación, Enrique Estellés-Arolas y Fernando González-Ladrón-de-Guevara (2012) realizaron un análisis de las distintas definiciones —cuarenta en total— recogidas mediante una revisión sistemática de la literatura científica. Con ello, los autores aportaron una definición integrada. De acuerdo con esta investigación, cuando hablamos de *crowdsourcing* nos referimos a:

A type of participative online activity in which an individual, an institution, a non-profit organization, or company proposes to a group of individuals of varying knowledge, heterogeneity, and number, via a flexible open call, the voluntary undertaking of a task. The undertaking of the task, of variable complexity and modularity, and in which the crowd should participate bringing their work, money, knowledge and/or experience, always entails mutual benefit. The user will receive the satisfaction of a given type of need, be it economic, social recognition, self-esteem, or

the development of individual skills, while the crowdsourcer will obtain and utilize to their advantage what the user has brought to the venture, whose form will depend on the type of activity undertaken²⁴¹ (Estellés-Arolas y González-Ladrón-de-Guevara, 2012, p. 197).

La definición plantea algunas cuestiones particularmente relevantes para distinguir el *crowdsourcing* de otros modos de colaboración²⁴². En primer lugar, el sujeto que promueve la iniciativa —al que podemos llamar *crowdsourcer*, siguiendo a los autores— no está restringido a una identidad específica, como tampoco lo está la parte que decide contribuir —a la que llamaremos *crowd* o multitud—, pero sí es evidente que se trata de un proceso conformado por dos partes nítidamente diferenciadas. Con ello, la práctica se aleja definitivamente del sentido más limitado con el que Howe la definía, de manera que no nos encontramos necesariamente ante una iniciativa empresarial, ni tampoco institucional.

²⁴¹ Traducción propia: “Un tipo de actividad participativa en línea en la que un individuo, una institución, una organización sin ánimo de lucro o una empresa propone a un grupo de individuos de diverso conocimiento, heterogeneidad y número, la realización voluntaria de una tarea a través de una convocatoria abierta y flexible. La realización de esa tarea, de complejidad y modularidad variables, y en la que la multitud debe participar aportando su trabajo, dinero, conocimiento o experiencia, siempre conlleva un beneficio mutuo. El usuario recibirá satisfacción con respecto a un determinado tipo de necesidad, sea económica, o relativa al reconocimiento social, a su autoestima o al desarrollo de habilidades individuales, mientras que el *crowdsourcer* obtendrá y utilizará en su favor lo que el usuario ha aportado a la iniciativa, cuya forma dependerá del tipo de actividad emprendida”.

²⁴² Según la definición, y de acuerdo con la verificación que los autores realizan en el mismo artículo, Wikipedia no constituye un caso de *crowdsourcing*, porque no presenta un *crowdsourcer* nítidamente identificado, la recompensa que este recibe no está definida y, además, no se fundamenta una convocatoria. YouTube tampoco lo sería, por los mismos motivos que Wikipedia, a los que se suman otras razones, como el hecho de que no haya un objetivo bien definido que justifique la participación o que no proponga un beneficio claro para la multitud. En cambio, otras iniciativas como iStockphoto y Amazon Mechanical Turk sí son ejemplos de *crowdsourcing*. Brabham (2013) explicita también la falta de encaje de Wikipedia con el modelo del *crowdsourcing*, en la medida en que “there is no top-down directive for what encyclopedia articles need to be written or what content those articles must cover” (p. 7) [Traducción propia: “No hay una directriz desde arriba sobre qué artículos necesitan ser escritos o qué contenido tiene que reflejarse en esos artículos”].

En segundo lugar, el *crowdsourcing* requiere de una convocatoria pública. No consiste, por lo tanto, en un acuerdo privado entre partes para materializar una colaboración, sino que se presupone que la llamada puede llegar a cualquier persona, sea conocida o no por el *crowdsourcer*. Esto no impide, en cambio, que la convocatoria pueda estar restringida a un determinado grupo, como un colectivo profesional capacitado para resolver una tarea específica, pero en cualquier caso no habrá un control ni una selección previa de los individuos, dentro de ese grupo, que participarán.

Además, hay un importante componente del *crowdsourcing* que no se incluye en la definición, pero los autores lo mencionan en su análisis. Se trata del medio a través del que se realiza la convocatoria. El *crowdsourcing* es un proceso *online*, por lo que la llamada a la participación se produce a través de internet. Así, los autores indican que “with respect to this characteristic there is unanimity: the medium used by crowdsourcing is the internet (...) Web 2.0 is the technological basis upon which crowdsourcing is developed and operates”²⁴³ (p. 196). Similarmente, Brabham (2013) distancia el *crowdsourcing* de otros modos anteriores de colaboración por su enlace con la tecnología propia de la red.

En tercer lugar, la tarea se caracteriza por la falta de acotación, de manera que el *crowdsourcing* puede servir a cualquier propósito, pero se exige que ambas partes del proceso obtengan un beneficio. Sin embargo, la utilidad para la multitud es descrita de un modo demasiado laxo. Puede ser una transacción económica o tener un fin tan subjetivo y difícil de medir como el incremento de la autoestima. Esto redundaría en la insuficiencia en términos de garantía para quienes participan en este tipo de iniciativa. A pesar de esto, una de las características que se derivan de esta definición es que la práctica del *crowdsourcing* se fundamenta en un

²⁴³ Traducción propia: Los autores indican que “con respecto a esta característica hay unanimidad: el medio utilizado en el *crowdsourcing* es el internet (...) La Web 2.0 es la base tecnológica sobre la que se desarrolla y opera el *crowdsourcing*”.

acuerdo pactado y regulado: ambas partes se guían por una serie de premisas que, en principio, se estipulan antes del inicio de su relación.

Por otro lado, existe una noción similar a la de *crowdsourcing* que también tiene un uso frecuente en el ámbito de la producción cultural. Se trata del *crowdfunding*, una práctica que consiste en la publicación de una convocatoria *online* para la financiación de un producto o proyecto. La persona u organización responsable busca la participación económica por parte de una multitud de usuarios que puedan estar interesados en su iniciativa. Se les ofrece, además, una serie de recompensas de distinta índole en función de sus contribuciones.

La naturaleza del *crowdfunding* es objeto de debate. Para Estellés-Arolas y González-Ladrón-de-Guevara (2012), el *crowdfunding* forma parte del *crowdsourcing*, siendo un modo específico dentro del marco, más general, del segundo término. En este sentido, la tarea de las audiencias en esta singular práctica de *crowdsourcing* consistiría en donar capital, según los autores.

En cambio, Brabham (2013) considera que el *crowdfunding* tiene elementos en común con el *crowdsourcing*, pero no se trata de la misma práctica. Una de las características fundamentales del *crowdsourcing* es el intercambio entre el *crowdsourcer* y la multitud. En la medida en que se produce este intercambio, se produce un cierto grado de control o influencia compartidos, así como una contribución creativa o intelectual, cuestiones ambas que no tienen lugar en el *crowdfunding*, según argumenta Brabham. Consideramos que esta apreciación de Brabham es fundamental para la comprensión del *crowdsourcing*, que no puede consistir en un mero trámite económico si se sustenta en valores participativos, incluso aunque esta implicación se pueda producir en un grado severamente limitado en muchas ocasiones.

Martínez Gallardo y Alberich Pascual (2013) llaman la atención sobre la influencia del Movimiento del Software Libre y la cultura del código abierto en

la configuración del *crowdsourcing*. El propio Howe (2006) menciona al Open Source Movement en el artículo en el que acuñó el término. El primer concepto, el *software* libre, se refiere a “la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software”, según Richard M. Stallman, que creó la Free Software Foundation en 1985.

La traducción de los principios del *software* libre a otros ámbitos de la producción cultural significa que cualquier usuario podrá modificar libremente el contenido y distribuirlo con los cambios introducidos. Se fomenta así la creación colectiva y se abren los procesos de producción, basados entonces en un principio de cooperación para el bien común, según Alberich y Roig (2008).

Es imprescindible distinguir entre *software* libre (*free software*) y *software* de código abierto (*open source software*). El segundo concepto surge posteriormente, en 1998, cuando un grupo de miembros de la comunidad del *software* libre trata de diferenciarse de los principios de la organización creada por Stallman y además evitar la confusión que el término *free software* genera entre los significados *libre* y *gratuito*, ambos *free* en inglés²⁴⁴ (Stallman, 2004).

Esta escisión provoca la formación de dos movimientos —Free Software Movement y Open Source Movement—, con un enfoque distinto. Stallman (2004) defiende que desde el Movimiento Open Source se entiende el *software* libre como la solución más eficiente, por lo que se guía principalmente por motivos prácticos. Para el Movimiento del Software Libre, por el contrario, se trata de una cuestión ética. El autor explica que el Movimiento Open Source acepta algunas licencias demasiado restrictivas, que no aceptarían ellos, pero la cuestión más distintiva es que, en esencia, el *open source* “no dice que los usuarios deban tener

²⁴⁴ El propio Stallman (2004) explica la importancia de evitar hablar de gratuidad, porque desvía el foco desde la libertad hacia la cuestión del precio del *software*. De hecho, el *software* libre no tiene por qué ser gratis, sino que se puede comercializar.

libertad, únicamente dice que permite a más gente acceder al código fuente y al ayudar a mejorarlo conduce a un mejor y más rápido desarrollo” (p. 82).

En cierto sentido, la diferencia entre ambas propuestas puede entenderse como una adaptación de los principios del *software* libre por parte de la Open Source Initiative, pero sin las consideraciones políticas que marca el discurso de la Free Software Foundation y de Richard M. Stallman. Por este motivo, mientras que el *software* libre plantea una suerte de servicio público, el *open source* ciertamente no se centra en una reivindicación de valores, sino más bien en el establecimiento de un marco compartido para los usos del *software*, como se puede ver en su definición de *open source*²⁴⁵. A pesar de todo esto, este último término es el que se ha extrapolado a otros ámbitos de la producción cultural²⁴⁶.

El reconocimiento de la influencia del *open source* sobre el *crowdsourcing* evidencia, al mismo tiempo, que nos encontramos ante dos nociones diferentes. Aun así, de acuerdo con Brabham (2013), la producción *open source* se ha considerado con frecuencia como equivalente al *crowdsourcing*.

El autor explica que “open-source production describes an arrangement in which individuals cooperate to produce a common resource on their own terms, in their own format, as a self-governing community”²⁴⁷ (p. 6). Argumenta su distinción en alusión a las partes que se encuentran involucradas en ambos procesos. En la producción *open source*, no se establece una colaboración entre dos sujetos o

²⁴⁵ Esta definición está disponible en el sitio web de la Open Source Initiative:
<https://opensource.org/osd/>

²⁴⁶ Quizás estas palabras de Richard M. Stallman (2004) expliquen la predominancia de este término: “por desgracia, el movimiento *open source* recibe el apoyo de la mayoría de las empresas y así la mayoría de los artículos sobre nuestro trabajo lo describen como *open source*, y mucha gente piensa inocentemente que todos formamos parte del movimiento *open source*” (p. 242).

²⁴⁷ Traducción propia: El autor explica que “la producción *open source* describe un acuerdo en el que los individuos cooperan para producir un recurso común en sus propios términos y en su propio formato, como una comunidad autogobernada”.

grupos diferenciados —*crowdsourcer* y multitud—, sino que la cooperación se produce entre individuos que no forman parte de esferas separadas ni tienen distintos roles, con una estructura no jerarquizada, de manera que el conjunto de participantes tiene el mismo objetivo, como puede ser la mejora del *software*.

En el caso del *crowdsourcing*, como se ha indicado, el proceso está marcado por la distinción entre dos partes nítidamente diferenciadas. Estos grupos no persiguen un beneficio compartido, sino que cada uno recibe su compensación particular, definida en primera instancia por la parte que publica la convocatoria. Frente a la autogestión de la comunidad *open source*, el *crowdsourcing* se encuentra regido por el *crowdsourcer*.

Esta predominancia del *crowdsourcer* no significa que este controle todo el proceso ni que la jerarquía impida una efectiva participación por parte de la multitud. Pero el valor de esa participación, teniendo en cuenta la amplitud de la definición, deberá ser evaluada en cada caso específico. Brabham (2013) advierte de la necesidad de un equilibrio entre ambas partes, porque si el *crowdsourcer* mantiene el control en exceso, la multitud no participa; pero si ocurre lo contrario, la iniciativa se convertirá en un caso de *open source* o se administrará de acuerdo con otro modelo de colaboración.

También relacionado con las nociones de *software* libre y *open source*, el *remix* o remezcla constituye otra práctica particularmente presente en el ecosistema digital. Consiste en la apropiación y el uso de material preexistente para generar nuevas obras, de acuerdo con Waysdorf (2021), quien enumera diversos ejercicios de remezcla — populares desde las décadas de 1970 y 1980, alcanzando su auge en la cultura de la convergencia—, con practicantes tanto en el ámbito profesional como *amateur* que usaban todo tipo de material, desde musical hasta fílmico o videográfico.

Este fenómeno se ha nutrido de la denominada *remix culture*, “an organic international movement that began around the late Nineties, which is closely linked to open source and do-it-yourself (DIY) activities”²⁴⁸ (Navas et al., 2017), así como de la noción de cultura libre. Inspirado por la obra de Richard Stallman y la Fundación del Software Libre, Lawrence Lessig (2005) propone este último concepto, que no implica una cultura gratuita ni tampoco la privación de los derechos de propiedad de quienes producen contenido intelectual. Por el contrario, consiste en buscar un equilibrio entre esos derechos y el acceso a la cultura, en un momento en que, según el autor, el régimen regulador de la propiedad intelectual es excesivamente estricto.

De esta manera, la noción de cultura libre se plantea en un contexto de transformación. La emergencia de la comunicación digital alteró radicalmente el consumo cultural e implicó un desafío para la protección de los derechos de propiedad intelectual. Así lo expone Lessig (2005): “cuando Internet acababa de nacer, su arquitectura inicial se inclinó de un modo efectivo hacia la dirección de ‘ningún derecho reservado’. Los contenidos podían ser copiados de una manera perfecta y barata; los derechos no podían controlarse fácilmente” (p. 274). Pero esta situación generó una reacción, de acuerdo con el autor, que viró hacia el extremo opuesto las restricciones en relación con la utilización del contenido.

En un intento por ofrecer una alternativa, un equilibrio entre ambas situaciones —como el autor repite a lo largo de este libro—, Lessig cofundó la iniciativa Creative Commons (CC). Este sistema de protección y gestión de la propiedad intelectual aumenta el rango de libertades que ofrece el *copyright*. Con CC, la persona que posee los derechos de propiedad intelectual sobre un contenido le aplica una licencia y lo etiqueta de acuerdo con las posibilidades de uso que desee

²⁴⁸ Traducción propia: “Un movimiento orgánico internacional que comenzó a finales de los noventa, estrechamente vinculado al *open source* y a las actividades *do-it-yourself* (DIY)”.

conceder. Esto se expone de una manera sencilla para asegurar la comprensión de la licencia y la utilización de ese contenido por parte de otras personas.

Pero además, para Rachel O'Dwyer (2017), la noción de cultura libre “has emerged as a countercapitalist ideology”²⁴⁹ (p. 310) por varias razones, como poder constituir una producción colaborativa que no se identifique con lógicas productivas dependientes de la obtención de capital o por el desplazamiento de los medios de producción para la realización de estas prácticas, que se ponen en manos de las audiencias que participan.

En una obra posterior, *Remix* (2012), Lessig analiza esta forma de expresión cultural y sus tensiones con la regulación de la propiedad intelectual. El antecedente de la remezcla es el *collage*, encuentra Lessig, pero con la comunicación digital esta práctica creativa es más asequible, favoreciendo además la incorporación del audiovisual entre los medios remezclados.

Si bien este antecedente puede resultar un tanto evidente, Lessig realiza además un análisis histórico de la evolución cultural del *remix* en relación con la apropiación de contenidos profesionales desde el ámbito de la creación popular. En la generalización de los dispositivos de reproducción sonora de principios del siglo pasado, el autor esboza un momento de progresiva sustitución de una cultura basada en una frecuente creatividad cotidiana o *amateur* por una cultura de consumo fundamentada en la reproducción de las obras profesionales. Se basa en los escritos de John Philip Sousa, compositor de principios de ese siglo que criticaba el decaimiento de la creación popular:

Lo que él temía era que la gente estaría menos conectada a, y en consecuencia menos avezada en, la creación de esa cultura. El amateurismo, para este profesional,

²⁴⁹ Traducción propia: La noción de cultura libre “ha emergido como una ideología de oposición al capitalismo”.

constituía una virtud –no porque produjera una gran música, sino porque producía una cultura musical (Lessig, 2012, p. 55)

Aunque puede percibirse un cierto tono apocalíptico en este planteamiento, el análisis de Lessig resulta interesante por su reivindicación de la creación *amateur*, que tiene un renovado protagonismo en la comunicación digital pero depende, sin embargo, de un guiño a la cultura libre o, al menos, de que haya ciertos límites en la restricción en el uso de los contenidos desde la esfera popular. El autor establece una distinción entre una cultura de *Lectura/Escritura* (LE) y una cultura de *Solo Lectura* (SL)²⁵⁰, es decir, una cultura que favorece la participación en contraste con otra en la que predomina la promoción del consumo.

Evidentemente, el paradigma SL se vio trastocado con la emergencia de las culturas digitales: “Las restricciones ‘naturales’ del mundo analógico quedaron abolidas con el nacimiento de la tecnología digital. Lo que antes era tanto imposible como ilegal ahora es solamente ilegal” (p. 69). Para Lessig, la regulación de la propiedad intelectual, en su formulación contemporánea, ampara la cultura SL y se enfrenta a la cultura LE. Si bien se permite reproducir las palabras de cualquier autor a modo de cita, este ejercicio está restringida en otros medios, como el audiovisual:

Mientras que la escritura textual era algo que se le enseñaba a todo el mundo, la producción de discos y películas fue, durante la mayor parte del siglo XX, algo reservado a profesionales (...) Pero ¿qué ocurre cuando la escritura fílmica (o musical, o icónica, o cualquier otra forma de ‘expresión profesional’ del siglo XX) se vuelve tan democrática como la textual? (Lessig, 2012, p. 88).

De esta manera, Lessig alude a la libertad o el derecho de cita, que denomina también como el *derecho de remix*. Hay que matizar, además, que no se posiciona en contra del *copyright*. Defiende un cambio en la regulación: “la legislación del

²⁵⁰ Toma esta denominación de la informática, en referencia a los archivos que permiten solo su lectura en contraste con los que admiten también la escritura o edición.

copyright debe ser cambiada. *Cambiada, no abolida*” (p. 299, en cursiva en el original). En este sentido, la reivindicación de este *derecho de remix* no supone la negación de otros derechos, sino un marco jurídico más flexible en el que ambos derechos puedan coexistir.

En los últimos años, la remezcla es una práctica asumida en el ecosistema digital. Si bien “our legal and regulatory apparatuses are still hopelessly mired in the expectations, economics, and ethical frameworks of the mass media era”²⁵¹ (Sinnreich, 2017), Abby S. Waydorf (2021) habla de la ubicuidad del *remix*: “no longer a controversy, no longer a buzzword, remix is both everywhere and nowhere in contemporary media (...) it is, for the most part, just an accepted part of the media landscape”²⁵² (p. 1129). Los memes son un caso evidente de ello (Literat, 2018).

Otro de los usos frecuentes del *remix* es la comunicación activista. Askanius (2013) expone la presencia de la remezcla y de la apropiación de material preexistente como forma histórica en la acción activista, ahora incrementada por el fácil acceso al material y a las herramientas para producir el contenido. La autora habla de *political mash-up videos*, una categoría basada en la remezcla que tiene la finalidad de transmitir un mensaje político. Russell (2017) defiende el valor del *remix* como medio de expresión ciudadana y su potencial como práctica activista. Esta práctica imita y enmascara la comunicación de los medios dominantes para propiciar su crítica.

Más allá de la vulneración de los derechos de propiedad intelectual, la remezcla plantea otros problemas. Baron (2014) equipara el *remix* con términos afines como

²⁵¹ Traducción propia: “Nuestros organismos legales y reguladores siguen irremediabilmente anclados en las expectativas, la economía y los marcos éticos de la era de los medios de comunicación de masas”.

²⁵² Traducción propia: “Ya no una controversia ni una palabra de moda, la remezcla está en todas partes y en ninguna en los medios contemporáneos (...) En su mayor parte, se trata simplemente de una parte aceptada del panorama mediático”.

mash-up o, en el ámbito fílmico, *found footage film* o *collage film*, en la medida en que consisten en la utilización creativa de un material preexistente. La valoración de esta práctica es compleja, dado que supone la apropiación de un contenido audiovisual —que quizás pertenece al ámbito privado o a una esfera ajena a la exhibición masiva— que puede ser usado de forma que no desearía la persona que lo creó o la que figure en el metraje, o bien puede ser exhibido a un espacio público con elevada visibilidad, como internet. Por este motivo, Baron (2014) expresa que “the appropriation of recordings of ‘everyday life’ of ‘ordinary people’ is, in fact, always a form of violence”, si bien “this act of violence through appropriation may participate in enacting justice by bringing something hidden into the public eye”²⁵³ (p. 135).

Asimismo, la remezcla recibe las mismas críticas que las demás formas de participación y contribución en el contexto de la Web 2.0. Como cara opuesta a lo que señalaba antes sobre la cultura libre, Rachel O’Dwyer (2017) expone que el *remixer* es “the ideal laboring subject for the contemporary economy, as a worker that does not recognize subjugation in their labor, who often does not even expect to be paid, but instead associates their practice with freedom, play, and creative expression”²⁵⁴ (pp. 312-313).

²⁵³ Traducción propia: “La apropiación de grabaciones de la ‘vida cotidiana’ de ‘gente común’ siempre es, de hecho, una forma de violencia”, si bien “este acto de violencia a través de la apropiación puede contribuir con la justicia al dar visibilidad pública a algo que estaba oculto”.

²⁵⁴ Traducción propia: El *remixer* es “el sujeto trabajador ideal en la economía contemporánea, como trabajador que no reconoce subyugación en su labor, que con frecuencia ni siquiera espera ser pagado, sino que en lugar de eso asocia su práctica con la libertad, el juego y la expresión creativa”.

3.4.5. *Las nuevas formas de participación en la creación audiovisual*

El aumento de la participación debido a la emergencia de la Web 2.0 ha propiciado un periodo de experimentación creativa. En el ámbito audiovisual, las nociones de *crowdsourcing*, *open source* y *remix* han dado lugar, respectivamente, a fórmulas creativas como el *crowdsourced cinema*, el *open source cinema* o el *remixed cinema*.

Uno de los casos más destacados en conjunción con el término *crowdsourcing* es el proyecto *99%: The Occupy Wall Street Collaborative Film* (Audrey Ewell, Aaron Aites, Lucian Read y Nina Krstic, 2012). Este modo de colaboración ha servido como método de producción para multitud de iniciativas con voluntad activista, lo que evidencia la evolución del concepto en su formulación original, como se ha indicado antes, con motivo de la crisis iniciada en 2007 y otros conflictos políticos y sociales²⁵⁵.

El documental sobre el movimiento Occupy contó con la colaboración de alrededor de cien personas en distintas localizaciones de Estados Unidos. De acuerdo con la información ofrecida en la revista *IndieWire* por parte de Katie Edgerton (2013), los directores publicaron la convocatoria para participar en la iniciativa en periódicos nacionales y en otras publicaciones. Recibieron tantos correos electrónicos de personas que querían colaborar que tuvieron que proceder a organizar las tareas en un servidor, ofreciendo un listado de temas. Cada participante debía seleccionar un tema sobre el que le gustaría trabajar. Ewell y Aites dieron el rol de dirección a personas con cierta experiencia en la

²⁵⁵ Otro ejemplo significativo es la iniciativa interactiva *18 Days in Egypt* (Mehta, 2012), que aborda la Revolución egipcia de 2011. Este proyecto pertenece al ámbito del documental interactivo, por lo que será explicado más adelante, junto con otros casos de estudio.

materia, de manera que estas coordinarían al resto de sus equipos en sus específicas localizaciones.

Sin embargo, probablemente el caso más célebre de cine documental realizada mediante *crowdsourcing* es *Life in a Day* (Kevin MacDonald, 2011)²⁵⁶, calificado como un “hito histórico de la creación cinematográfica reciente”, según Alberich-Pascual y Gómez-Pérez (2016, p. 31). La idea consistía en que cualquier persona, en cualquier ubicación del mundo, pudiera filmar un momento de su día, durante el 24 de julio de 2010, y enviarlo para su posible inclusión en el montaje final de la película. Los promotores del proyecto consiguieron más de ochenta mil vídeos por parte de participantes de 192 países (Alberich-Pascual y Gómez-Pérez, 2016).

Aunque resulta ejemplar en la puesta en práctica del *crowdsourcing*, este largometraje ha recibido críticas que ponen de relieve algunos de los problemas de esta técnica. Jon Dovey (2014) han indicado la contradicción entre el discurso colaborativo de la película y el hecho de que quienes participaron no disfrutaran de ningún control sobre su edición ni obtuvieran ningún beneficio derivado de sus contribuciones — más allá de la supuesta visibilidad. Teniendo en cuenta que la película fue realizada para YouTube, Dovey sospecha que su germen fue la adquisición de la plataforma por parte de Google, siendo así parte de una estrategia para mejorar su reputación. Con una visión muy crítica que califica la película de superficial, Dovey (2014) expone que *Life in a Day* “is the twenty-first century’s version of a Coca-Cola or United Colors of Benetton advertisement”²⁵⁷ (p. 22).

²⁵⁶ La película ha contado con una secuela estrenada diez años después, *Life in a Day 2020* (MacDonald, 2021). Antes de esto, además, tuvo varias versiones, a modo de películas directamente inspiradas por la iniciativa que siguieron el mismo proceso de producción, como es el caso de *Spain in a Day* (Isabel Coixet, 2016).

²⁵⁷ Traducción propia: *Life in a Day* “es la versión del siglo XXI de un anuncio de Coca-Cola o United Colors of Benetton”.

De manera similar, Sandra Gaudenzi (2014) cuestiona la calidad de la participación en esta película, en la medida en que ningún participante podía influir en el proceso de producción, sino solo enviar sus vídeos con la expectativa de que fueran seleccionados. Equipara esta supuesta colaboración con la que se produce en Wikipedia, que esta autora sostiene que es un caso de *crowdsourcing*. La autora explica que si bien un usuario puede modificar el contenido de la enciclopedia *online*, no puede cambiar su interfaz o su estructura. En este sentido, “one could say that participants are co-authors of the single entry, but not co-authors of Wikipedia’s concept”²⁵⁸ (p.134).

En aplicación a la esfera audiovisual, esto implica que quienes participan tampoco son coautores de la película. En este sentido, Gaudenzi advierte de que el control de la interfaz supone un poder significativo. No obstante, la participación en Wikipedia es mucho más elevada, porque al menos se puede influir o modificar las entradas que añaden los demás usuarios. Así, Gaudenzi indica que la lógica autoral tradicional permanece intacta en la creación documental.

La autora distingue entre *distributed-production* y *distributed-authorship*, de manera que en el primer caso nos encontramos ante una obra que facilita cierta implicación pero no afecta a la autoría, que se mantiene definida por las convenciones del modelo autoral en la esfera de la producción cultural. Sin embargo, esto no quiere decir que la participación entendida como *distributed-production* sea insignificante. En casos de *crowdsourcing* como *Life in a Day*, la contribución de la comunidad *online* termina siendo el fundamento de la obra audiovisual, aunque no determine su forma.

²⁵⁸ Traducción propia: “Podríamos decir que quienes participan son coautores de la entrada individual, pero no coautores del concepto de Wikipedia”.

Por otro lado, en relación con el cine *open source*, Jordi Alberich Pascual y Antoni Roig Telo (2008, 2010) lo definen como aquellas obras producidas mediante *software* libre o de código abierto, que además trasladan los principios de sus respectivos movimientos a la creación audiovisual. Así, el uso de un programa de *software* libre no es característica suficiente para hablar de cine *open source*. Por este motivo, según los autores, la orientación es tanto la mejora del programa como aplicación de los principios del *software* libre a la creación audiovisual. En este sentido, cualquier usuario tiene acceso al material y al proceso de producción de las obras; además las podrá reelaborar y distribuir libremente, siempre que no tenga un interés comercial y que se reconozca la autoría original.

Los autores destacan los cortometrajes *Elephants Dream* (2004) y *Big Buck Bunny* (2008), ambos creados con el programa 3D Blender por parte del Blender Studio, que forma parte del proyecto desarrollador del programa. Tras estas obras, el Blender Studio ha continuado con la realización de iniciativas similares, que denominan Open Movies. En la actualidad, la organización ha estrenado trece obras, entre las que se encuentran más cortometrajes y la serie de tres episodios *Caminandes* (2013-2016), entre otros contenidos, como *Agent 327: Operation Barbershop* (2017), que es un *teaser* para un futuro largometraje. Su último corto es *Sprite Fright* (2021).

Alberich Pascual y Roig Telo (2008) han contemplado un segundo modo de creación audiovisual vinculado al *open source*. Se trata de “la adopción de estrategias colaborativas propias de la traslación de determinados principios del código abierto a la creación audiovisual, más allá de determinadas opciones de software” (p. 5). Aquí mencionan el proyecto *A Swarm of Angels* (iniciado en 2006 por Matt Hanson). Esta película, que finalmente no se terminó de producir, constituye un caso emblemático en relación con estos modos de creación colectiva mediante herramientas digitales, porque es una suerte de combinación del *crowdsourcing*, del *open source* y del *remix*.

La finalidad de Hanson era producir el largometraje de manera colaborativa, pero quería que esta colaboración estuviera presente en cada uno de sus procesos. El director realizó una convocatoria *online* para llamar a la participación, que podía ser tanto creativa como económica. Así, la comunidad *online* se pudo implicar en la creación de materiales de *marketing*, como carteles de la película y tráilers, así como en la escritura del guion, entre otros procesos, lo que también incluía votaciones. Con ello, la colaboración dio lugar a la propuesta de dos guiones diferentes. Además, el contenido tenía licencia de Creative Commons, para propiciar que cualquier usuario pudiera descargarlo, compartirlo y remezclarlo²⁵⁹.

Para Alberich Pascual y Roig Telo (2010), lo más reseñable del proyecto “es el proceso de creación de un modelo de producción propio, a caballo entre el liderazgo de un reducido ‘núcleo creativo’ y la participación colectiva de un amplio grupo de usuarios entusiastas” (p. 5). Así, el *crowdsourcing* opera en *A Swarm of Angels* en la medida en que supone la publicación de una convocatoria *online*, con la pretensión de lograr una participación masiva para la realización de tareas concretas, así como con la consecución de un beneficio para ambas partes, tanto para Matt Hanson como para la comunidad *online*.

Por otro lado, el *open source* y el *remix* están presentes en este proyecto porque se permite la obtención de sus materiales y su modificación. El primer concepto guarda una relación estrecha con los procesos habilitados por Hanson para perseguir una continua mejora de la iniciativa gracias a la aportación comunitaria. Esto no solo se refiere a modificaciones del contenido, sino a la utilización de los espacios de discusión facilitados en la iniciativa. El *open source* significa así la apertura de la producción, que se hace visible para la comunidad *online*, como si se tratara de una ventana que muestra el código fuente de la

²⁵⁹ El sitio web de *A Swarm of Angels* ya no está disponible, pero se puede consultar en Internet Archive: <https://web.archive.org/web/20060521030901/http://www.aswarmofangels.com/about/>

película. El segundo concepto, el *remix*, se encuentra más vinculado con la posibilidad de acceso a los materiales de la película para emplearlos con otras finalidades, no estando este uso necesariamente vinculado con el propio proyecto. Así lo señalaba el propio sitio web de *A Swarm of Angels*: “Remix it. Creative Commons licenced. Use it to make your own media”²⁶⁰.

Finalmente, queremos destacar la película *RiP!: A remix manifesto* (Brett Gaylor, 2008), un caso emblemático en el ámbito del *remixed cinema*. Este largometraje elabora una argumentación crítica sobre la propiedad intelectual, el *copyright* y la cultura libre. En su origen se encuentra el deseo de Gaylor²⁶¹ por realizar un documental sobre el músico Girl Talk — cuyo nombre real es Gregg Gillis— y su cálculo repentino de que esto sería imposible en términos legales —o, al menos, que sonara la música de Girl Talk— porque es un artista dedicado al *mash-up*, es decir, a remezclar canciones de otras bandas, protegidas por los derechos de autor²⁶². La película, según Alberich-Pascual y Gómez-Perez (2016), “constituye un manifiesto ciberactivista en contra de las limitaciones que los derechos de autor suponen para la creatividad en el marco de la sociedad de la información contemporánea” (p. 30). En coherencia con su perspectiva en este conflicto, Brett Gaylor ofreció el material de la película en internet para su descarga y remezcla con una licencia de Creative Commons.

²⁶⁰ Traducción propia: “Remézclalo. Con licencia Creative Commons. Úsalo para crear tu propio contenido”.

²⁶¹ Años después, el autor dirigió varios documentales interactivos, entre los que destaca el celebrado *Do Not Track* (2015).

²⁶² Lawrence Lessig (2012) explica en *Remix* la contribución de Girl Talk al *mash-up* y sus problemas legales por la protección de los derechos de autor. Una de las cuestiones que destaca es la falta de permisos por parte de Gillis, porque “el rasgo definitorio de este género del *mash-up* es que las muestras se remezclan sin ninguna clase de permiso por parte de los artistas originales” (p. 41).

3.4.6. *El documental interactivo y sus modos de participación*

Kate Nash (2021) ha señalado la importancia del documental interactivo para comprender la participación en los medios, en parte por su valor “as a field of production that has often sought to counter digital ‘participation gaps’, seeking effective ways to work with participants in order to overcome various barriers”²⁶³ (p. 44). De hecho, la propia definición del documental interactivo suele contener alguna referencia sobre sus posibilidades de participación.

Pero el documental interactivo cuenta con varias definiciones. Consideramos dos de ellas que nos parecen particularmente útiles. En primer lugar, Arnau Gifreu-Castells (2013) lo define como:

Obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales – las modalidades de representación – y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen (p. 300).

Con esta definición, Gifreu-Castells incide en la naturaleza diversa del documental interactivo y en la presencia central de la participación. Así, las modalidades de interacción “proponen un escenario en el que el receptor se convierte en cierto modo en emisor” (p. 336), pero establece una distinción entre grados de interacción. El autor explica que si en un modo básico, interactuar se refiere a acciones como comentar un contenido, habría también un nivel intermedio de interacción, basado en la contribución de contenido audiovisual, así como un nivel más elevado, consistente en “formar parte de la misma historia como protagonista, participante o actor” (p. 342). A estas modalidades de

²⁶³ Traducción propia: Su valor “como campo de producción que frecuentemente ha tratado de contrarrestar las ‘lagunas de la participación’ digital, buscando maneras efectivas de trabajar con quienes participan para superar diversas barreras”.

interacción, Gifreu-Castells las llama *modalidad de interacción social – 2.0, modalidad de interacción generativa – contributiva y modalidad de interacción física – experimentada*. Con respecto a la última categoría, el autor no se refiere a la persona participante como protagonista en un sentido narrativo o discursivo, sino en términos más bien físicos²⁶⁴, como ocurre con iniciativas que emplean geolocalización o realidad aumentada. Por este motivo, la modalidad que ofrece una participación significativa, en el sentido de influencia por parte de las audiencias, es la de interacción generativa.

En segundo lugar, queremos destacar la definición de Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose (2017), incluida antes en un artículo de Aston y Gaudenzi (2012). Las tres autoras inician la introducción del libro que coeditaron en 2017, *I-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary*, con esta definición, que es intencionalmente amplia. Consideran que el documental interactivo es “any project that starts with the intention to engage with the real, and that uses digital interactive technology to realise this intention”²⁶⁵ (p. 1). Esta definición contiene los mismos elementos caracterizadores que la de Gifreu-Castells, en tanto se fundamenta en dos requisitos, como son la condición de no ficción o documental²⁶⁶ y el empleo de tecnología interactiva.

²⁶⁴ El proyecto *Yellow Arrow* (Allen, Counts, House y Shapins, 2004) fue un caso importante relativo a este tipo de modalidad en una obra interactiva. Consistía en la colocación de pegatinas con forma de flecha amarilla y un código —único para cada pegatina— en multitud de espacios y objetos. La lectura del código mandaba un texto al teléfono móvil de la persona que interactuaba, con una historia personal relacionada con el espacio o con el objeto. Asimismo, el sitio web de la iniciativa contenía fotografías de las distintas ubicaciones, subidas a la red por parte de la comunidad. Aunque *Yellow Arrow* terminó, estuvo presente en alrededor de 35 países, de acuerdo con la cuenta de Flickr en la que todavía mantiene parte de su contenido, que se puede consultar en este enlace: <https://www.flickr.com/photos/yellowarrow/>

²⁶⁵ Traducción propia: “Cualquier proyecto que se inicie con la intención de involucrarse con lo real y que utilice tecnología digital interactiva para materializar esa intención”.

²⁶⁶ Incluimos aquí ambos términos, no ficción y documental, que emplearemos de manera indistinta, si bien anteriormente se han explicitado las diferencias de acuerdo con Bill Nichols (2010). Lo empleamos así porque el objeto de estudio se ha dado en llamar, de manera general, documental interactivo, si bien podemos apreciar que la definición de Gifreu-Castells es más próxima al documental, mientras que la de Aston, Gaudenzi y Rose es cercana al concepto de

A propósito del término utilizado por parte de estas autoras, indicamos nuestra preferencia por el sintagma *documental interactivo* y la abreviatura *i-doc*, que serán mencionados de un modo intercambiable. De esta manera, no se hará mención a otros posibles términos, como el de *webdoc*, que ha sido ampliamente utilizado. Esta elección se fundamenta en el límite que impone este último término, que reduce las posibilidades del documental interactivo al entorno web, lo que nos parece que no encaja plenamente con la definición de Gifreu-Castells, por ejemplo, que matiza que los documentales interactivos pueden ser *en línea o fuera de línea*, ni tampoco con la de Aston, Gaudenzi y Rose, que no solo consideran la web, sino cualquier tecnología interactiva. Además de esto, la multitud de *i-docs* que tienen un diseño transmedia hace más adecuado el uso de un término en el que quepan todos los medios y todas las plataformas. De hecho, el documental interactivo se ha considerado un formato nativo transmedia (Gifreu-Castells et al., 2019) y ha sido destacada su relevancia como fórmula de la transmedialidad en el ámbito de la no ficción (Sánchez-Mesa et al., 2016). En este sentido, son numerosos los *i-docs* que no emplean solo medios digitales u *online*, sino formatos presenciales, con un importante enfoque participativo y, en ocasiones, con un relevante anclaje local (Vázquez-Herrero y Moreno, 2017; Balaguer y Gifreu-Castells, 2023).

Como se ha podido ver en las modalidades de interacción de Gifreu-Castells (2013), para este autor el término *interacción* contiene la posibilidad de participación o incluso modos más explícitos de colaboración. Pero la colaboración es una cuestión central en el estudio del documental interactivo,

no ficción. Esto se debe a que el primer autor entiende el sintagma *documental* de acuerdo con unas modalidades de representación que son propias de este modo de expresión cultural, en tanto manifiestan la voz de una autoría, es decir, una interpretación creativa de la realidad. Sin embargo, las autoras citadas solo señalan “the intention to engage with the real”, lo que no implica necesariamente el desarrollo de una voz reflexiva ni una elaboración creativa. Aunque nos parece interesante indicar esta proximidad a la no ficción o al documental en función de la definición citada, conviene destacar que esta cuestión no tiene ningún efecto sobre las respectivas teorizaciones del documental interactivo.

como demuestra su presencia más o menos explícita en las distintas clasificaciones de este modelo de producción cultural. Las contribuciones que aquí expondremos son los modos colaborativos (Mandy Rose, 2011), los modos del documental interactivo (Aston y Gaudenzi, 2012; Gaudenzi, 2013) y los modos de interactividad (Nash, 2012).

La clasificación de Mandy Rose (2011) se refiere al conjunto de la no ficción audiovisual colaborativa en el contexto de la comunicación digital, pero es aplicable al documental interactivo. Las cuatro categorías fueron definidas en su sitio web, *Collabdocs*, siendo una actualización de una ponencia que la investigadora ofreció en el ECREA (European Communication Research & Education Association) Digital Culture Workshop. Esta categorización nos parece valiosa en la medida en que se trata de una propuesta pionera para la comprensión del documental colaborativo en su adaptación a la comunicación digital.

Rose establece una primera categoría que denomina *The Creative Crowd*, en la que “multiple participants contribute fragments to a highly templated whole (...) The units of content may not make much sense on their own”²⁶⁷. Un ejemplo es *Man With A Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007), una versión de la célebre película de Dziga Vertov, pero ahora realizada con fragmentos de vídeo enviados por participantes que imitan cada una de las escenas de la obra original.

La segunda categoría o modelo se llama *Participant Observers*. Se refiere a aquellos documentales que se realizan gracias a una multitud de contribuyentes, originando una obra final en la que prevalece la diversidad de perspectivas. La autora explica que, aunque el documental observacional no es nada nuevo, la conexión a través de la red permite que adquiera un renovado potencial, con

²⁶⁷ Traducción propia: “Varios participantes contribuyen con fragmentos a un conjunto muy planificado (...) Las unidades de contenido pueden no tener mucho sentido por sí solas”.

películas en las que se prioriza un conocimiento situado, pero ahora mucho más diverso. En esta categoría está *Life in a Day* (Macdonald, 2011). La diferencia con la primera es que en aquella los fragmentos forman parte de un conjunto estético sin el cual no tienen demasiado sentido, mientras que aquí ha habido una mayor capacidad creativa por parte de cada participante para decidir qué filma y cómo lo filma.

El siguiente modelo es *The Community of Purpose*. Consiste en la creación por parte de un grupo con un objetivo común de incidencia social. Es una fórmula que podría estar vinculada con el cine comunitario o con el vídeo participativo. De hecho, Rose señala que una de las referencias para estos proyectos digitales es el programa Challenge for Change del National Film Board of Canada (NFBC).

Finalmente, Rose establece una cuarta categoría, que no se encontraba en su propuesta inicial. Se trata de *The Traces of the Multitude*, un modelo que se refiere a los documentales que evolucionan de manera continua gracias a la colaboración de las audiencias a través de las redes sociales.

La clasificación propuesta por Gaudenzi (2013, también en Aston y Gaudenzi, 2012) sí está centrada en el *i-doc*. Sus cuatro modos son: *the conversational mode*, *the hypertext mode*, *the participative mode* y *the experiential mode*. Los dos primeros tienen un sentido anclado a la interactividad. El primero sitúa a la audiencia en una lógica exploratoria en relación con el documental, por ejemplo mediante la navegación por la simulación digital de un espacio. Aston y Gaudenzi (2012) indican que esto inaugura una suerte de conversación entre la audiencia y el ordenador. En el segundo modo, también destaca la exploración, pero en este caso se produce a través de los enlaces que ofrece el documental, de ahí su referencia al hipertexto. El último, *the experiential mode*, se corresponde con la *modalidad de interacción física – experimentada*, definida por Arnau Gifreu-Castells (2013).

El tercer modo, denominado como participativo, es el que más nos interesa, porque remite a la capacidad de las audiencias para tener una relación bidireccional con la figura del emisor o cineasta gracias a las potencialidades de la Web 2.0. Se explora así la idea del documental participativo como catalizador de una conversación, según la contribución de Jon Dovey y Mandy Rose (2013) en su publicación “‘This great mapping of ourselves’ – new documentary forms online”. Los autores plantean que la función del productor documental en el ámbito de la Web 2.0 es *stage a conversation* con la comunidad *online* o con cualquier otro sujeto que pueda actuar como participante. Así, las preguntas fundamentales para el cineasta tendrán relación con una identificación de las mejores estrategias para propiciar efectivamente este diálogo con sus audiencias. En este sentido, las formas de participación variarán en función de cada propuesta. Así lo reflejan Aston y Gaudenzi (2012), que citan una serie de ejemplos en los que las fórmulas de colaboración varían, pudiendo consistir en una implicación en el proceso de producción —editando o filmando—, en fases posteriores a la producción, o en otras actividades.

Aunque Aston y Gaudenzi (2012) indican que “participative i-docs allow people to have a voice and to participate in the construction of reality”²⁶⁸ (p. 128), es evidente que no todas las propuestas interactivas habilitan un nivel significativo de implicación. El diseño participativo de cada iniciativa, planteado en cada caso específico como la mejor manera de conseguir establecer un diálogo con las audiencias, deberá ser estudiado para evaluar su potencial en términos de materialización de una participación efectiva.

Atendiendo a los casos que citan las autoras, sin embargo, parece evidente que no todos los *i-docs* participativos, según su clasificación, favorecen que la comunidad influya en el discurso o tenga control sobre el proceso de producción

²⁶⁸ Traducción propia: “Los *i-docs* participativos permiten a las personas tener voz y participar en la construcción de la realidad”.

o el resultado. En este sentido, las autoras advierten de que “authorial communication is not necessarily being replaced by a logic of shared participation”²⁶⁹ (p. 132). En su tesis doctoral, Gaudenzi (2013) explica el modo participativo de una manera que recuerda a su posterior distinción, antes explicada, entre *distributed-production* y *distributed-authorship*: “the author decides on the tools and rules and lays down the first layer of bricks, but there is room for collaboration and expansion”²⁷⁰ (p. 56). Un caso que supera esta barrera con respecto a la autoría es *Global Lives Project*, fundado en 2004 por David Evan Harris, con una apertura que posibilita la implicación en procesos de toma de decisiones que afectan al conjunto del proyecto, de acuerdo con Gaudenzi (2013, 2014).

La clasificación de Kate Nash (2012) contiene tres modos interactividad, como son el *webdoc* narrativo, que privilegia el componente narrativo en un sentido próximo a la linealidad tradicional; el *webdoc* categórico, que se refiere a aquellas obras que, en general, consisten en “a collection of micronarratives, short video sequences that in themselves exhibit a narrative structure”²⁷¹ (p. 205), si bien estas secuencias no tienen normalmente un vínculo narrativo entre ellas; y finalmente, el *webdoc* colaborativo, que que facilita la contribución de la comunidad *online*.

En relación con este último modo, la autora cita ejemplos como *Mapping Main Street* (Oehler, Shapins, Burns y Heppermann, 2008) o *18 Days in Egypt* (Mehta, 2012). El primero proponía documentar las calles principales²⁷² alrededor de

²⁶⁹ Traducción propia: “La comunicación autoral no está necesariamente siendo sustituida por una lógica de participación compartida”.

²⁷⁰ Traducción propia: “El autor decide las herramientas y las reglas, además de colocar la primera línea de ladrillos, pero hay espacio para la colaboración y la expansión”.

²⁷¹ Traducción propia: Se refiere a aquellas obras que, en general, consisten en “una colección de micronarrativas, breves secuencias de vídeo que por sí mismas presentan una estructura narrativa”.

²⁷² En Estados Unidos hay más de diez mil calles llamadas Main Street, según el sitio web de la iniciativa, que está siendo reactivada en la actualidad. Como otros proyectos colaborativos, este caso también está explícitamente contextualizado en los primeros momentos de la crisis

Estados Unidos a partir de fotografías, vídeos o audios de personas que participaban desde esos lugares. *18 Days in Egypt* registró los sucesos de la Revolución Egipcia iniciada en el año 2011 mediante el material enviado por personas involucradas en las protestas, especialmente en los 18 primeros días. Podían enviar vídeos, fotografías, textos o el propio contenido de las redes sociales. Es importante indicar que este tipo de iniciativa puede convertirse después en un *webdoc* narrativo o categórico, o incluso en una película convencional, pero esto no frustra su formulación participativa, según la autora, que pone así el foco en el proceso de producción frente al resultado final, así como en las relaciones sociales que este proceso genera.

El documental interactivo presenta, por lo tanto, diversas posibilidades de implicación de las audiencias que han terminado por consolidar su vertiente colaborativa. Balaguer (2020) ha analizado un corpus de casos de esta vertiente para identificar distintos diseños participativos que se manifiestan como tendencia en este tipo de *i-doc*. Así, es frecuente encontrar alguno de estos modos de participación: testimonial, documental, dialógica, generativa y expansiva. Estos diseños determinan, al mismo tiempo, las intensidades de la propia participación. Así, la testimonial —que capacita a la comunidad para ofrecer testimonios, por ejemplo de carácter solidario—, la expansiva —que señala formas de participación que sobrepasan la interfaz del documental, como firmar peticiones para el apoyo de una causa— o la dialógica —que habilita espacios para la conversación— suponen una influencia limitada en la iniciativa, siendo

económica iniciada en 2007, según mencionan sus autores en el sitio web de la iniciativa: “we started this project in 2008 in the wake of the financial crisis. At the time, Main Street vs. Wall Street was a constant refrain in political speeches” [Traducción propia: “Iniciamos este proyecto en 2008, en el despertar de la crisis financiera. En esa época, Main Street vs. Wall Street era una idea constante en los discursos políticos”]. El sitio web está disponible en este enlace:

<https://www.mappingmainstreet.org/>

además aportaciones periféricas, distanciadas del contenido central de sus respectivos *i-docs*.

Por otro lado, la participación generativa se caracteriza por la contribución de material creativo por parte de la comunidad, que en muchas ocasiones es el contenido principal del *i-doc*, mientras que la participación documental se basa también en una contribución comunitaria, pero en este caso en forma de documentos, datos o historias personales en relación con un tema, con una orientación menos creativa por parte de quienes participan. En estos casos, el grado de influencia sobre el contenido es más alto. Sin embargo, la participación se puede valorar también mediante otras cuestiones, como la activación colectiva y los procesos de diálogo, que son cuestiones en las que los primeros tipos de participación mencionados pueden tener una mayor incidencia.

La vertiente colaborativa del documental interactivo marca su inclinación por un enfoque social o una perspectiva activista, como se puede comprobar en multitud de *i-docs*. En este sentido, varios autores han estudiado el potencial del documental interactivo para generar una incidencia social (Moreno Zambrano y Gifreu-Castells, 2016; Miller y Allor, 2016). Además, Aston y Odorico (2018) han aplicado la noción de polifonía de Bajtín (1986) al *i-doc*, destacando la capacidad de este formato para la articulación de discursos plurales en la medida en que facilita la integración de distintas voces, estéticas y narrativas.

Queremos destacar dos documentales interactivos de carácter colaborativo que, además de tener esta perspectiva social, han conseguido una marcada notoriedad. Se trata de la iniciativa *Highrise* (Katerina Cizek, 2009-2015) y el *Proyecto Quipu* (María Court y Rosemarie Lerner, 2013-2018). El primer caso surgió a raíz del interés del National Film Board of Canada (NFBC) por propiciar una experiencia similar —si bien actualizada a la comunicación digital— a su histórico programa Challenge for Change, un emblema del cine colaborativo. *Highrise* es el nombre de la iniciativa, una serie de documentales interactivos que

aborda la experiencia cotidiana de habitantes en edificios de elevada altura en distintas partes del mundo, ofreciendo una reflexión colectiva sobre la disposición urbana y la vida en las ciudades en la actualidad. Consiste en cinco *i-docs*: *The Thousandth Tower* (2010), *Out My Window* (2010), *One Millionth Tower* (2011), *A Short History of the Highrise* (2013) y *Universe Within* (2015)²⁷³.

A lo largo del proyecto se materializó una colaboración cercana con residentes, como protagonistas de esta historia, así como con otras personas que provenían de diversos ámbitos, como esferas profesionales desde las que se podía contribuir en relación con la temática propuesta. Para Cizek, la cocreación “involves a collaboration with the intent to make quality media *with* partners instead of just *about* them, to make media as a media-maker together with people that aren’t media-makers: citizens, academics, professionals, technologists, organisations”²⁷⁴ (Wiehl, 2017, p. 39, en cursiva en el original). En *One Millionth Tower*, por ejemplo, se estableció la colaboración entre residentes, el equipo de cineastas y profesionales de otros ámbitos, como la arquitectura.

Por otra parte, *Proyecto Quipu*²⁷⁵ se propuso denunciar las esterilizaciones forzadas que se realizaron en Perú durante los gobiernos de Fujimori en la década de los 90. El documental contó con un procedimiento innovador para posibilitar la participación, mediante la habilitación de una línea telefónica a través de la que cualquier víctima podía contar su historia desde distintos enclaves de Perú. Este testimonio quedaba entonces grabado, registrándose en la plataforma

²⁷³ Si bien se puede encontrar información sobre ellos en la web del National Film Board of Canada (<https://www.nfb.ca/>), la evolución de la tecnología digital ha provocado que ciertos formatos no se puedan visualizar actualmente. No obstante, siguen disponibles *A Short History of the Highrise* (<https://www.nfb.ca/interactive/a-short-history-of-the-highrise>) y *Universe Within* (<https://www.nfb.ca/interactive/highrise-universe-within-en/>).

²⁷⁴ Traducción propia: La cocreación “implica una colaboración con la intención de realizar contenido de calidad *con* socios en lugar de solo *sobre* ellos; hacer contenido como creadora con personas que no son creadoras de contenido: ciudadanos, académicos, profesionales, tecnólogos, organizaciones”.

²⁷⁵ Esta obra está disponible en el siguiente enlace: <https://interactive.quipu-project.com>

interactiva, que ha servido como archivo para guardar las historias personales de las víctimas.

Ambos documentales interactivos presentan una característica muy significativa para la evaluación de las producciones participativas en las culturas digitales. Muestran una distinción nítida entre la participación de la comunidad *online* y la colaboración con personas que son protagonistas de las historias contadas. En relación con el primer modo de participación, la comunidad podía mandar sus propios audios a modo de testimonio para apoyar a las víctimas en *Proyecto Quipu* o implicarse en las acciones de denuncia que promueve el documental; en el caso de *Highrise*, se habilitó la posibilidad de contribuir con historias personales *A Short History of the Highrise* o con fotografías en *Out My Window*.

Más relevante y pronunciada es la cooperación con los sujetos protagonistas, que muestra que la participación en las producciones interactivas no interpela solo a la comunidad *online*, así como que en estas otras vías de colaboración se puede producir un encuentro que sobrepasa la virtualidad. Con ello, se posibilita la convivencia entre distintas fórmulas participativas. En este sentido, Vázquez-Herrero y Moreno (2017) han señalado que “la conexión entre la representación virtual y la realidad física es uno de los pilares que posibilita el cambio, un vínculo entre la obra documental y la acción sobre el terreno” (p. 127).

A pesar del éxito que han tenido estos *i-docs* y la multitud de producciones que se han estrenado en la última década, el futuro del documental interactivo es incierto. El *i-doc* no ha terminado de alcanzar la notoriedad que quizás se esperaba hace unos años. Kate Nash (2021) se muestra convencida de que el documental seguirá evolucionando al ritmo de las posibilidades tecnológicas, gracias además al interés que despierta en determinadas esferas, como puede ser la actividad de organizaciones no gubernamentales. Pero, al mismo tiempo, la autora destaca que “interactive documentary remains experimental, software

platforms are far from established, audience awareness remains limited”²⁷⁶ (p. 140). Consciente de los problemas que afronta el documental interactivo, la autora habla de una *mass extinction*:

As I write these concluding thoughts, I am mindful that in just a few days the field of interactive documentary will go through something that might be described as a mass extinction. While that’s probably overdramatic, what I seek to capture is a sense of the immanent loss of many of the projects that have informed this study and been central to the field as a whole. At the end of 2020 Adobe Flash will reach its ‘end of life’²⁷⁷ (p. 140).

Adobe Flash fue la herramienta empleada en una parte importante de los documentales interactivos, posibilitando su visualización. Por este motivo, como señala la autora, muchas de las obras de este campo innovador de la producción cultural se están perdiendo, al menos hasta este momento²⁷⁸.

²⁷⁶ Traducción propia: “El documental interactivo continúa siendo experimental, las plataformas de *software* están lejos de consolidarse y el conocimiento por parte del público sigue siendo limitado”.

²⁷⁷ Traducción propia: “Mientras escribo estas reflexiones finales, soy consciente de que en solo unos pocos días el campo del documental interactivo sufrirá algo que podría describirse como una extinción masiva. Aunque esto sea probablemente demasiado dramático, lo que busco capturar es la sensación de pérdida de muchos de los proyectos que han servido para este estudio y han sido centrales para el campo en su conjunto. A finales de 2020, Adobe Flash alcanzará su ‘fin de vida’”.

²⁷⁸ Esta incapacidad social e institucional para reaccionar a la supuesta obsolescencia tecnológica o a las decisiones empresariales que envuelven el uso de determinado *software*, con consecuencias dramáticas para la producción cultural, recuerda a la pérdida de la mayoría del cine mudo en las primeras décadas del siglo XX. No obstante, algunas instituciones están tomando medidas para solventar en lo posible el daño patrimonial que se deriva de esta pérdida. Además de la NFBC, destaca en este sentido la Electronic Literature Organization (ELO) que —en el ámbito de la literatura digital— ha preservado obras mediante el *software* Conifer. En algunos casos, son los propios autores los que traducen sus obras a otras tecnologías o lenguajes de programación, como hizo Rui Torres con su obra *Amor de Clarice* (Sánchez-Mesa, 2021).

4. Resultados

4.1. Propuesta terminológica y conceptual

4.1.1. *Los múltiples nombres de la creación audiovisual colaborativa*

Cualquier aproximación a la creación audiovisual colaborativa tiene que afrontar, en primer lugar, dos problemas fundamentales que afectan a este objeto de estudio, como son la falta de consenso en el uso de los términos que se emplean para nombrarlo y en su propia definición. Así, son muchos los términos que se emplean para nombrar a la misma práctica, del mismo modo que otros muchos términos se usan de manera indistinta para mencionar prácticas que, en realidad, tienen matices claramente diferenciadores.

Esta falta de acuerdo, que propicia la carencia de una descripción precisa de este modelo de producción y sus distintas formulaciones, dificulta o frustra la posibilidad de analizar o debatir de manera más productiva sobre este objeto de estudio. Si se quieren estudiar las dinámicas de colaboración que se articulan mediante la creación audiovisual, no conviene hablar únicamente de vídeo participativo o de documental colaborativo, por ejemplo, porque se trata de dos fenómenos muy distintos, con procesos dispares, que además pertenecen a instituciones culturales diferentes. Pero sí comparten rasgos y tienen en común la experiencia de incluir dinámicas colaborativas en el audiovisual. Hablar de este sentido compartido o de prácticas específicas que atraviesen ambos fenómenos, requerirá de una previa distinción, del reconocimiento constante de que no existe un concepto común que englobe ambas prácticas aun reconociendo

sus muchas diferencias. De lo contrario, la asimilación de ambos bajo un único término implicará una imprecisión importante.

Ni la literatura científica ni las referencias prácticas explicitan una caracterización o un contraste en el uso de los adjetivos *participativo* y *colaborativo*, unidades básicas de sentido de este modelo de producción cultural, si bien sí se ha discutido ampliamente sobre la falta de adecuación o el sentido más limitado de la palabra *interactivo* en su equiparación con lo participativo. La situación se vuelve todavía más compleja cuando constatamos la multitud de nombres que se utilizan para la designación de estas prácticas colaborativas. Conviven términos como cine colaborativo, cine (o vídeo) participativo, cine (o vídeo) comunitario, cine colectivo, o incluso fenómenos propios de las culturas digitales como *crowdsourcing* audiovisual, *crowdsourced cinema*, *remixed cinema* o *cine open source*.

Algunos autores han advertido sobre esta confusión en el uso de los términos. En la esfera del vídeo participativo, Mitchell et al. (2012) señalan la alternancia entre nombres como *collaborative seeing*, *participatory filmmaking* o *community media*. Por su parte, High et al. (2012) han afirmado que se usa el mismo denominador en referencia a prácticas que son diferentes. También Virginia Villaplana-Ruiz (2016) comenta la utilización de varias expresiones, entre las que incluye *cine participativo*, *remix colaborativo*, *cine social interactivo*, *videoactivismo* o *vídeo participativo*, *cinema do-it-with-others*, *cine do-it-together* o *cine crowdsourced*.

Una distinción precisa de todos estos términos es fundamental, porque si bien aluden, en general, a prácticas con cierta fundamentación común, también presentan diferencias sustanciales. Al mismo tiempo, como hemos indicado, no hay actualmente un concepto que sirva como marco general capaz de asumir el denominador común de todas estas prácticas, lo que permitiría un análisis más fructífero, reconociendo sus equivalencias y evidenciando sus contrastes.

Con la finalidad de contribuir con una definición a modo de marco común para el estudio de estas prácticas de producción cultural, hemos realizado una revisión sistemática de la literatura científica, como se expuso en la metodología. Con ello, hemos evidenciado la pluralidad interna de este objeto de estudio mediante la identificación de los distintos términos y enfoques que se han empleado en su estudio o en su práctica, demostrando la falta de consenso a la que nos hemos referido.

Los resultados de la revisión sistemática se encuentran en el Anexo. Este anexo refleja la autoría de cada artículo, los términos usados y las referencias que se les asocian, así como los casos prácticos que citan. El análisis ha mostrado una frecuencia similar en los usos de la palabra *colaborativo* (12 artículos) y *participativo* (14 artículos). Uno de los artículos (15) emplea ambos términos, *participativo* y *colaborativo*, aunque indistintamente.

Un resultado fundamental de este análisis radica en que, en los artículos, no se ofrece una variación semántica en función de la palabra que se utilice. Cuando se emplea *colaborativo* no se argumenta el motivo por el que se prefiere ese adjetivo ni la diferencia que podría presentar con respecto a lo participativo (como se puede ver en los artículos 2 y 3). De hecho, algunos artículos reseñan la amplitud del concepto o su pluralidad interna (6, 16 y 22).

Ocurre lo mismo en sentido contrario, es decir, cuando se prefiere la palabra *participativo*. Así, por ejemplo, los casos 2 (*collaborative*) y 3 (*participatory*) abordan iniciativas muy similares. La diferencia más sustancial radica en el hecho de que, en el caso 3, las personas que participan tienen una mayor capacidad de acción en la edición de la obra audiovisual. Sin embargo, no parece que esto se pueda considerar como una característica exclusiva de lo participativo, no presente en lo colaborativo y, si así fuera, los autores no lo mencionan.

Por otro lado, en los casos en que se encuentran diferencias significativas entre prácticas, estas no se manifiestan mediante las denominaciones utilizadas. En este sentido, los términos empleados no son capaces de plasmar los contrastes. Si bien este modelo de producción siempre presenta variaciones —teniendo en cuenta, además, que tiene que variar en su adaptación a los distintos contextos sociales y culturales en los que se pone en práctica (Benjamin-Thomas et al., 2019)—, nos referimos a diferencias más significativas. De esta manera, la revisión sistemática muestra prácticas que no son en absoluto equiparables. El sintagma *cine colaborativo* se usa para denominar prácticas tan diferentes como los proyectos digitales que se crean mediante *crowdsourcing* (como los casos 1 y 16) y las que pertenecen al ámbito del vídeo participativo (como el 2 y el 15). Para evidenciar el contraste entre estas prácticas, mencionamos que, en el primer caso, prima la virtualidad y la participación individualizada, mientras que el segundo se caracteriza por el encuentro presencial y la acción colectiva, entre otras muchas diferencias.

Por lo tanto, la pluralidad del concepto y la insuficiencia de los términos empleados se perciben en la variedad de casos prácticos y referencias que se citan en los artículos que constituyen la muestra de esta investigación. Cabe destacar que el vídeo participativo tiene una presencia mayoritaria. Ya sea como término principal o como referencia citada, esta práctica forma parte de 18 de los casos, siendo 26 el total. Esto no es extraño si tenemos en cuenta que este modelo de producción tiene un destacable desarrollo en la investigación científica, más considerable que otros modos colaborativos. En ciertos casos (2, 20 y 24), el vídeo participativo tiene una presencia muy reseñable en la bibliografía, incluso aunque el término preferido por los autores es *collaborative*.

Por otro lado, la creación enmarcada en investigaciones es otra fórmula muy frecuente en la muestra (en 17 ocasiones del total de 26). En estos casos, la participación o colaboración forma parte de los métodos empleados, estando

presente en una variedad de disciplinas, como la educación o la salud. Aun así, algunos de estos trabajos explicitan la influencia del documental colaborativo o del vídeo participativo (3, 7, 8, 10, 18, 19, 20, 25, 26).

Además de estas dos manifestaciones de lo participativo o lo colaborativo, la revisión ha permitido identificar otras fórmulas, citadas en los casos prácticos o en las referencias de los artículos, como son: modos de producción o formatos relativos a las culturas digitales, como el *crowdsourcing* o el documental interactivo (1, 11, 15, 17, 22, 23); obras de colectivos de cine militante (6, 1, 22, 23); películas documentales (7, 18); la actividad relativa a medios comunitarios e indígenas (6, 7, 17, 20, 21); y prácticas en el ámbito de la etnografía audiovisual (2, 7, 8, 18, 19, 20, 25, 26). También destaca la mención a una iniciativa específica, el programa Challenge for Change, en los casos 7, 13 y 26.

Por último, hemos encontrado muchos otros calificativos en la selección de artículos: *open source cinema*, *community filmmaking*, *community collaborative filmmaking*, *live participatory film*, *participatory community cinema*, *collaborative remix*, *videoactivismo*, *crowdsourced cinema*, *autoproducción audiovisual* y *collaborative ethnographic filmmaking*. Si bien algunos son incluidos en el marco de este modelo de producción, pero aclarando su especificidad (*open source cinema*, *live participatory film*, *crowdsourced cinema*, *collaborative remix* y *videoactivismo*), mientras que otros son empleados de manera equivalente al término general que se encuentra en el título del artículo, como ocurre con *community filmmaking* y *participatory community cinema*. Además, se encuentran dos sintagmas referidos a aproximaciones particulares a este modelo de producción por parte de sus respectivos autores, que reflejan en sus artículos las descripciones pertinentes (*community collaborative filmmaking* y *collaborative ethnographic filmmaking*).

Gracias a esta revisión, podemos extraer varias conclusiones. En primer lugar, la variedad poco operativa debida al elevado número de términos, como hemos

indicado, sobre todo en la medida en que no se establecen diferencias en su significado o no se profundiza en ellas.

En segundo lugar, la variedad de prácticas, y ya no así de términos. Muchas de estas se insertan en un marco genérico de creación colaborativa o participativa, pero o bien se presupone que constituyen métodos distintos o bien se asimilan como iguales. Así, nuestra finalidad es describir sus contrastes para identificar si efectivamente podrían formar parte de un marco común o si sus diferencias son irreconciliables. Si se puede definir ese marco común, conviene igualmente describir nítidamente las singularidades de cada práctica.

En tercer lugar, podemos trazar una clasificación inicial en función de los casos citados, que se pueden dividir en:

a) Vídeo participativo.

b) Métodos de investigación.

c) Fórmulas digitales, donde se encuentran fenómenos como el *crowdsourcing*, el *remix*, el *open source* o el documental interactivo, lo que requiere aclarar, en primer lugar, la diferencia que debe establecerse entre técnicas y géneros o formatos, porque el *i-doc* colaborativo — género o formato — se puede materializar a través del *crowdsourcing* o del *remix* — técnicas o métodos de producción que se pueden emplear en distintos géneros o formatos, de ahí las denominaciones específicas de *remix cinema* o *crowdsourced cinema*.

c) Medios comunitarios.

d) Cine colaborativo, lo que incluye la vertiente dentro del cine militante o el documental colaborativo en general.

4.1.2. *Modos colaborativos del audiovisual*

Proponemos el término *modos colaborativos del audiovisual* como marco común que signifique la diversidad de formas de creación audiovisual basadas en la colaboración. El uso de la palabra *modo* en su forma plural pretende evidenciar la pluralidad del concepto, evitando que se considere que se hace referencia a un solo método o a una sola tradición, como puede ocurrir con el término *creación*. Además, esta última palabra privilegia de una manera excesiva la cuestión creativa, desatendiendo los demás procesos sociales que caracterizan a este fenómeno cultural y que escapan del ámbito específico de la creación. Tanto es así que, en algunas iniciativas, son los otros procesos, ajenos a la producción de contenido creativo, los que se definen como cuestión prioritaria, como veremos más adelante. De esta manera, en los modos colaborativos del audiovisual, el contenido creativo no es siempre lo más relevante²⁷⁹.

Por otro lado, esta modalidad de producción es independiente con respecto a un medio en particular o una tecnología específica. Sería impreciso decir solo vídeo o solo cine, porque los modos colaborativos se han manifestado a través del rango completo de los medios o formatos audiovisuales. Así, se encuentran casos cinematográficos —como el documental *Two Laws* (Strachan y Cavadini, 1982)— y videográficos —cualquier caso de vídeo participativo. Al mismo tiempo, su distribución y exhibición ha tenido lugar en ocasiones en salas de cine, en foros alternativos o en la televisión —donde destaca el programa *Video Nation* (Chris Mohr y Mandy Rose, iniciado en 1993 para la BBC). La difusión digital también es abundante —sirvan como ejemplo los *i-docs* colaborativos. Nos encontramos,

²⁷⁹ Por estos motivos hemos empleado solo provisionalmente el sintagma *creación audiovisual colaborativa*. Además, esta denominación está ciertamente limitada por su práctica inexistencia en el ámbito de la producción cultural y en la literatura académica en lengua inglesa, así como por su reducido uso en lengua española, dado que en realidad lo han empleado un número muy limitado de autores que, además, no han tendido a definirlo en relación con su complejidad y pluralidad.

ciertamente, ante un fenómeno que no puede quedar circunscrito de esta manera, al menos no al definir este marco general, si bien es cierto que no se deben descartar las singularidades de cada iniciativa en función de sus especificidades mediáticas. Por otro lado, el contexto de la convergencia mediática ha alterado la posición del cine como medio de expresión central en el terreno de lo audiovisual (Duran, 2013), de manera que el proceso de hibridación mediática asociado con la cultural digital ha situado a la cinematografía en una posición más equilibrada en relación con el resto de medios audiovisuales (Catalá, 2013). Por todo ello, consideramos que la palabra *audiovisual* es más operativa.

Finalmente, la elección de la palabra *colaborativo* tiene varias razones. En primer lugar, consideramos que el estudio de estos modos colaborativos requiere que atendamos a los usos de las palabras *participativo* y *colaborativo* en el ámbito específico del audiovisual. La primera palabra ha nombrado otras nociones relevantes en la historia del medio. Nos referimos al *participatory cinema*, definido por David MacDougall (1975), así como al modo participativo del documental, descrito por Bill Nichols (2010). Si bien ambos conceptos han sido previamente explicados con detalle, ahora nos interesa exponer el grado de implicación que cada uno de ellos refiere. En este sentido, si consideramos que la implicación a la que se hace referencia en los modos colaborativos debería suponer un grado de influencia o control relevante sobre el proceso de creación, conviene indicar que estas características no están incluidas necesariamente en ninguno de los dos conceptos mencionados.

En el caso del modo definido por Nichols (2010), resulta elocuente el hecho de que se llamara *interactivo* en su primera descripción en el libro *La representación de la realidad* (1997). Este modo se aplica a cualquier documental en el que se produce una interacción explícita entre cineasta y sujeto. Pero esta interacción puede ser de cualquier naturaleza, es decir, no aludiendo a una contribución autónoma ni de una cierta capacidad de control o una negociación entre partes.

En este sentido, cualquier documental que introduzca entrevistas con el sujeto filmado se asimila como propio del modo participativo, porque esto supone una materialización explícita de esa interacción. Aun así, Nichols (1997) explica que:

Una dinámica de participación también va más allá del indicio ocasional o el reconocimiento pasajero de que se está haciendo una película (...) para llegar a un punto en el que la dinámica de intercambio social entre realizador y sujeto resulta fundamental para la película (p. 85).

En este sentido, una forma más intensa de colaboración entre partes estaría también incluida en este modo. Pero, de hecho, el autor (1997) menciona casos de *cinema vérité* o *direct cinema*, como *Chronique d'un été* (Jean Rouch y Edgar Morin, 1961), que no son colaborativos. En realidad, la participación alude más bien al cineasta, que “interacts with his or her social actors, *participates* in shaping what happens before the camera”²⁸⁰ (Nichols, 2010, p. 151, la cursiva es nuestra).

Además de esto —y, quizás, más importante—, el autor hace referencia a modos de representación, es decir, a la manera en que la narración se configura en términos audiovisuales, lo que supone una diferencia con respecto a nuestro objeto de estudio, que sobrepasa la representación en este sentido. Los modos colaborativos del audiovisual son procesos que pueden no estar explicitados en la pantalla o incluso ser imposibles de reconocer con el visionado de la película. Así, una película se puede corresponder con el modo observacional, por ejemplo, pero haber generado una relación distintiva entre las partes implicadas, cediendo control a los sujetos representados o posibilitando que tomen decisiones que afectan a la obra —como podría ser su deseo de poner en práctica un enfoque observacional, por ejemplo. Esta película sería colaborativa, pero no se correspondería con el modo participativo del documental. En cierto sentido, el modo definido por Nichols se encuentra más cercano a una estética de la

²⁸⁰ Traducción propia: La participación alude más bien al cineasta, que “interactúa con sus actores sociales y participa en dar forma a lo que ocurre ante la cámara”.

participación que al establecimiento de las condiciones requeridas para que esta se produzca de manera relevante.

La contribución de MacDougall (1975) sí guarda más relación con lo segundo, porque no se refiere tanto a cuestiones estéticas o narrativas, sino a un método para conseguir información más precisa sobre los sujetos a partir de procesos de interacción entre partes. Recordemos que MacDougall criticaba el método observacional por equiparlo con una técnica pasiva de recogida de datos, insuficiente en sí misma para la obtención de la información requerida, mientras que la participación logra ir más allá al borrar barreras entre cineasta y sujeto filmado, conociendo el contexto del segundo de manera más directa. Así, esta noción puede incluir formas significativas de participación, aunque también dinámicas meramente interactivas. Por este motivo, tampoco encontramos aquí un cine propiamente colaborativo.

Este primer motivo para elegir el término *colaborativo* frente a *participativo* tiene, por lo tanto, una fundamentación práctica. Hay otros cines participativos, o perspectivas más o menos participativas en el cine, que no se corresponden con lo que aquí entendemos como cine colaborativo. Por el contrario, otros autores han mostrado una definición de este último concepto con el sentido que aquí referimos. Destacan las contribuciones de Jay Ruby (1992) y de Sarah Elder (1995). Ambos hablan de *cine colaborativo* con una orientación similar.

Mientras que los conceptos de Nichols y MacDougall tienen su raíz en el surgimiento del *cinema vérité*, Jay Ruby (1992) plantea las limitaciones de este movimiento en relación con la autonomía que concede a los sujetos. Para el autor, la promesa del *cinema vérité* —esto es, “people could have the authority to present themselves and have their opinions respected”²⁸¹ (p. 48)— quedó, generalmente,

²⁸¹ Traducción propia: “La gente podría tener autoridad para presentarse y que sus opiniones fueran respetadas”.

frustrada. La contribución de las personas representadas en el documental encontró un límite importante en el hecho de que no se les concedió el control editorial, según el autor, que señala que, por lo tanto, “the empowerment of the subject is therefore more illusionary than actual”²⁸² (p. 48).

El autor presenta además el concepto de *cooperative cinema*, tomando como ejemplo la película *Deal* (Jeff Vaughn y John Schott, 1978) en la que los directores pidieron el consentimiento informado de las personas a las que filmaban, dejando que cada una viera todo el metraje en el que apareciera. Les consultaban, entonces, si estaban conformes con la representación y si sus ideas habían quedado bien reflejadas. Si bien este método supone un paso importante, Jay Ruby (1992) argumenta que esto no es suficiente, de acuerdo con los límites del consentimiento que se han mencionado anteriormente en nuestro trabajo: “I am arguing that most people are not informed enough to exonerate the producer. Advice, consent, and cooperation are necessary but not sufficient when dealing with the potential for exploitation”²⁸³ (p. 50).

La evolución de este cine cooperativo puede dar lugar a un *cine colaborativo*, según Ruby, para quien “cooperative ventures turn into collaborations when filmmakers and subjects mutually determine the content and shape of the film”²⁸⁴ (1992, p. 51). El autor profundiza después en su definición: “For a production to be truly collaborative the parties involved must be equal in their competencies or

²⁸² Traducción propia: “El empoderamiento del sujeto es, por lo tanto, más ilusorio que real”.

²⁸³ Traducción propia: “Sostengo que la mayoría de la gente no está suficientemente informada para exonerar al productor. El consejo, el consentimiento y la cooperación son necesarios, pero no suficientes cuando estamos hablando de una potencial explotación”.

²⁸⁴ Traducción propia: “Las iniciativas cooperativas devienen en colaboración cuando cineastas y sujetos determinan mutuamente el contenido y la forma de la película”.

have achieved an equitable division of labor. Involvement in the decision-making process must occur at all significant junctures”²⁸⁵ (p. 51).

También Sarah Elder (1995) habla de cine colaborativo. Se refiere a un proceso en el que la relación entre cineastas y sujetos se caracteriza por la implicación de los segundos en varios momentos significativos de la producción. Lo explica de la siguiente manera:

The type of lateral collaboration I'm proposing creates an open space for dialogue: a space for filmmakers to learn to pose the questions they do not originally know to ask, a place where film subjects select the fragments of their reality they deem significant to document, and a moral place where subjects and image makers can mediate their own representation²⁸⁶ (p. 94).

La autora establece una característica determinante para la consideración de este proceso, que, en realidad, está presente en las consideraciones previas por parte de los demás autores citados. Nos referimos a la definición de los sujetos que forman parte del proceso colaborativo. Ruby (1992) hace mención a *the filmer and the filmed*. Elder (1995) es más explícita, caracterizando la posición de cada uno de esos sujetos:

I am not discussing traditional collaboration between co-filmmakers (...) nor am I speaking about media, often indigenous media, where co-subjects are the full makers.

I am speaking about the most common form of documentary where maker and

²⁸⁵ Traducción propia: “Para que una producción sea verdaderamente colaborativa, las partes involucradas tienen que ser iguales en sus competencias o haber alcanzado una división del trabajo equitativa. Además, la implicación en los procesos de toma de decisiones tiene que ocurrir en todos los momentos significativos”.

²⁸⁶ Traducción propia: “El tipo de colaboración lateral que estoy proponiendo crea un espacio abierto para el diálogo: un espacio para que los cineastas aprendan a plantear las preguntas que originalmente no saben cómo preguntar, un lugar donde los sujetos de la película seleccionen los fragmentos de su realidad que consideran significativos y un lugar moral donde los sujetos y quienes crean las imágenes puedan mediar sus propias representaciones”.

subject are different—different in cultural background or gender, social power, economics, language, filmmaking knowledge²⁸⁷ (p. 94).

De esta manera, más allá del grado de contribución por parte de quienes participan en la película, los modos colaborativos del audiovisual se definen por la presencia compartida de estos sujetos, que se caracterizan por *ser diferentes*. Esta condición también se encuentra en la revisión sistemática, en la que casi todos los artículos se refieren a estos sujetos (24 de un total de 26), que en una visión convencional del documental se definirían por ser el sujeto que filma y el sujeto filmado, como señalaba Ruby. Con la dinámica colaborativa, estos roles se modifican, pero se mantienen una posición distinta. No nos encontramos, necesariamente, ante la figura del cineasta, pero se trata siempre de la persona o equipo que promueve el proyecto, que ahora cede parte del control como *sujeto que filma*, pudiendo acoger otros nombres en función de la iniciativa —como investigador o facilitador, por ejemplo. La persona representada o filmada, por su parte, asume ahora un mayor número de funciones, aunque con frecuencia seguirá siendo el sujeto filmado. En cualquier caso, su representación se transformará, si no en los dos significados de la palabra, *Vertretung* y *Darstellung*, al menos en relación con el primero. Así, el interés original de los modos colaborativos del audiovisual es que estos sujetos tengan acceso a los medios y, con ello, a su propia representación.

Esto plantea una pregunta ineludible: los modos colaborativos del audiovisual, ¿han de pertenecer al ámbito de la no ficción? Como se verá más adelante, esto no es un requisito, y, de hecho, también se han producido así obras ficcionales. Sin embargo, la interacción que se establece parte de la lógica relacional

²⁸⁷ Traducción propia: “No estoy hablando de una colaboración tradicional entre varios cineastas (...) ni estoy hablando sobre medios, a menudo medios indígenas, en los que los sujetos son responsables de todo el proceso de creación. Estoy hablando de la forma más común de documental, en la que el realizador y el sujeto son diferentes —diferentes en cuanto a su formación cultural, género, poder social, economía, lengua, o conocimiento cinematográfico”.

característica del cine documental. Además, los orígenes y el desarrollo mayoritario de los modos colaborativos del audiovisual se enmarcan en el ámbito del documental, en un intento por sus creadores para ampliar las posibilidades en la relación que mantienen con los sujetos filmados.

Esta característica determina otra condición del cine colaborativo. Cuando Ruby (1992) profundiza en la definición de este cine, demanda un grado de implicación muy elevado. Como se ha mencionado, su concepción implica que las partes *must be equal in their competencies*. Esto supone una situación paradójica con respecto al requisito de que coexistan dos partes *diferentes* en este modelo de producción cultural. El propio Ruby percibe esta discordancia. El autor se muestra escéptico sobre la práctica efectiva de un proceso colaborativo en sus propios términos:

It may be that films of shared authority are an impossibility. Collaboration requires the participants to have some sort of technical, intellectual, and cultural parity. If subjects become knowledgeable as film makers in order to be collaborators, why would they need the outsider? Wouldn't they want to make their own films?²⁸⁸ (p. 54).

Esta paradoja marca, para nosotros, el límite de los modos colaborativos del audiovisual. Si estos se caracterizan por la colaboración entre, al menos, dos partes diferenciadas, cuando una de ellas no necesite a la otra, no se producirá esa colaboración. En relación con el primer sujeto, esta situación se podría producir en el caso de que este no desee propiciar la implicación de la comunidad. Si quiere realizar una obra colaborativa deberá habilitar a la comunidad para que contribuya en el proceso, cediéndole los instrumentos requeridos o enseñándole a filmar, por ejemplo. Pero puede, por muchos motivos, preferir una producción convencional. También puede ocurrir que el

²⁸⁸ Traducción propia: "Puede ser que las películas de autoridad compartida sean una imposibilidad. La colaboración requiere que las personas que participan tengan una cierta paridad técnica, intelectual y cultural. Si los sujetos adquieren un elevado conocimiento como cineastas con la finalidad de ser colaboradores, ¿para qué necesitarán colaborar con alguien que viene de fuera? ¿No querrán hacer sus propias películas?".

segundo sujeto, la persona filmada, no desee colaborar con el primero, quizás porque ya tiene acceso a esos instrumentos o porque ya sabe cómo filmar. En definitiva, es posible que tenga lugar una situación en la que este sujeto no requiera de ningún intermediario para articular su discurso a través de los medios audiovisuales.

Pero esta situación marca la frontera para los modos colaborativos del audiovisual, como hemos afirmado. En este caso, no se puede hablar de una producción realizada mediante la colaboración de dos partes diferenciadas, sino del relato de un determinado grupo. En este sentido, se argumenta la distinción con respecto a algunos de los conceptos que se encontraron en la revisión sistemática y que se equiparaban con la creación colaborativa, como son el cine colectivo, el cine comunitario y el *open source cinema*.

Consideramos que se trata de nociones diferentes, que aluden a una forma de producción que presenta contrastes fundamentales. En el primero de ellos, el cine colectivo, un grupo participa conjuntamente en la realización de una película. En contraste con el cine convencional²⁸⁹, los roles y las jerarquías se encuentran erosionados, por lo que, con frecuencia, cualquier miembro del grupo puede implicarse en la tarea que desee. En este grupo no se encontrarían diferencias significativas entre sus miembros. Todos pueden ser cineastas, por ejemplo. Además, no se produce ninguna colaboración con los sujetos filmados, que tienen la misma capacidad de acción que en una producción convencional.

El cine comunitario es similar. Como su nombre indica, es una práctica cinematográfica producida por una comunidad. Se presupone que esta comunidad generalmente no ha tenido acceso a los medios de producción o no

²⁸⁹ El cine convencional también es colaborativo, si bien su carácter jerárquico ha tendido a significar el conjunto de contribuciones como piezas dependientes de la película, entendida como la obra de un único autor, una categoría generalmente atribuido a la figura del director (Naremore, 2004).

ha contado con la formación precisa para realizar sus propias obras. Pero esto no significa que este cine constituya un modelo de producción colaborativo. Consiste, más bien, en la consecución de acceso al medio por parte de esa comunidad, lo que facilita su participación en la esfera pública. La incorporación de un grupo a un ámbito de la producción cultural supone un incremento de la pluralidad, pero la colaboración estará determinada por la manera en que tiene lugar ese proceso de creación. Evidentemente, habrá una cooperación entre miembros de la comunidad para la realización de la película, pero esta puede ser idéntica a la que se plantea en el cine colectivo, o incluso incorporar jerarquías de la manera en que se hace en el cine convencional. Además, no existe aquí la figura del cineasta o equipo de filmación como mediadores externos. La comunidad no requiere de su colaboración, porque está capacitada para realizar sus propios contenidos.

Finalmente, el *open source cinema* presenta igualmente unas características más afines al cine colectivo o comunitario que al colaborativo. Nos resulta útil recordar la distinción que Brabham (2013) trazaba entre *crowdsourcing* y *open source*. El autor defiende que una iniciativa *open source* es realizada por una suerte de “self-governing community”²⁹⁰ (p. 6). Explica, además, que si la multitud del *crowdsourcing* comienza a tener mucho más control que el propio *crowdsourcer*, entonces la iniciativa será más parecida a un caso de *open source*. Así, mientras que el *crowdsourcing* constituiría una versión renovada de la creación colaborativa, en la que se establece la interacción entre dos partes diferenciadas, en el *open source cinema* solo encontramos una comunidad que establece sus propios métodos y sus propias reglas.

La posible evolución del *crowdsourced cinema* en *open source cinema* puede ser equivalente a la transformación de una iniciativa enmarcada en los modos

²⁹⁰ Traducción propia: “Comunidad autogobernada”.

colaborativos del audiovisual en un caso de cine colectivo o comunitario. La separación en dos grupos diferenciados, generalmente uno con facilidad de acceso a la producción audiovisual y otro sin este privilegio, es significativa en la medida en que supone que los modos colaborativos del audiovisual son una vía para tender a una mayor equidad. Pero si ese colectivo lograra una situación más igualitaria, no requeriría de colaboración —al menos de esta forma de colaboración. En este sentido, una de las características de ciertos proyectos colaborativos, sobre todo en el ámbito del vídeo participativo, es perseguir la autonomía de las comunidades con las que se trabaja. Se puede argumentar, entonces, que una de las posibles finalidades de los modos colaborativos del audiovisual es clausurar su modelo de colaboración entre partes para constituirse como cine comunitario o colectivo, entendidos estos como prácticas de autorrepresentación que no reproducen las jerarquías del audiovisual convencional.

Volviendo a la elección del término *colaborativo* frente a *participativo*, los modos colaborativos del audiovisual no se corresponden, como hemos visto, con las prácticas que se han adjetivado como participativas, además de encontrar un reflejo evidente en las que se han descrito como colaborativas.

Por otro lado, el término *colaborativo* incide en la coexistencia de varias partes, mientras que la participación se produce en un sentido más individual. Así lo muestran muchas de las prácticas participativas del ecosistema digital, que se basan en la contribución de individuos en el ecosistema mediático con tareas que se producen de manera independiente, como el UGC. Esto motiva, además, que consideremos el *remix cinema* como una forma participativa de creación, porque parte desde el trabajo individual con un material preexistente y promueve que otras personas generen nuevas remezclas de ese mismo material, pero esto no supone ninguna interacción entre partes ni ninguna labor cooperativa, al menos no coordinada. Estas personas, que crean contenido audiovisual gracias a las

herramientas digitales, participan con ello en la esfera pública; pero colaborar implica una relación entre varias partes con una finalidad común, así como una labor coordinada.

Además, el término *participativo* se asocia con una implicación más leve, especialmente desde la emergencia de la comunicación digital. Esto se muestra en uno de los casos encontrados en la revisión (11), en el que se utiliza la palabra *participativo* en alusión a un encuentro colectivo con cierta interacción que, aunque es relevante, no propone la intervención ni la contribución en la creación de la obra audiovisual por parte de quienes asistieron a ese encuentro. *Colaborar* tiene un valor más organizativo. Así, Villaplana-Ruiz (2016) explica sobre la elección del término *cine colaborativo* que este “implica una actitud más activa que la que proporciona participar en algo ya organizado o establecido”, por lo que supone un “proceso de coproducción en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o desacuerdos sobre los procesos” (p. 113). Un sentido similar tiene la definición de Graham y Cook (2010) de los términos *participativo* y *colaborativo* —en este caso en relación con la práctica artística. Para las autoras, la colaboración (“*working jointly with*”, p. 114, en cursiva en el original), supone un grado superior de implicación, “the production of something with a degree of equality between the participants”²⁹¹ (p. 114), mientras que la participación (“*to have a share in or take part in*”, p. 113, en cursiva en el original) “implies that the participant can have some kind of input that is recorded”²⁹² (p. 113).

Todo esto no quiere decir que no se produzca participación en los modos colaborativos del audiovisual. Por el contrario, los individuos o grupos

²⁹¹ Traducción propia: “Trabajar conjuntamente con”: “La producción de algo con un cierto grado de igualdad entre participantes”.

²⁹² Traducción propia: “Tener una parte o tomar parte en”: “Implica que la persona que participa puede hacer algún tipo de aportación que queda registrada”.

participan en ciertas dinámicas de la producción, pero esta participación tiene lugar en el marco de procesos más amplios, colaborativos, fundamentados en la interacción con otros individuos o grupos.

4.1.3. Propuesta de definición

La variedad de enfoques y prácticas incluidas dentro el concepto modos colaborativos del audiovisual exige el establecimiento de un mínimo común denominador que, reconociendo esta pluralidad, permita su reconocimiento conjunto. La definición se ha fundamentado en el análisis de multitud de prácticas audiovisuales colaborativas, tanto las que han formado parte de la revisión sistemática como otras muchas iniciativas que han tenido lugar desde el origen de esta modalidad de creación. En la Tabla 1 hemos incluido algunas de estas iniciativas desde los años 60 hasta la actualidad. Junto con las casillas de título, autores y fecha, la tabla contiene una referencia bibliográfica por cada caso de estudio. En estas referencias se encuentra la descripción de los correspondientes procesos colaborativos. En realidad, el corpus de obras que han fundamentado nuestra definición es más amplio, como se verá en capítulos posteriores, en los que se mencionarán y discutirán otras iniciativas colaborativas. Con todo ello, la definición propuesta es la siguiente:

El concepto de modos colaborativos del audiovisual hace referencia a una serie de procesos colectivos que se articulan alrededor de la creación audiovisual y que implican, al menos, a dos partes claramente diferenciadas. En estos procesos, las relaciones y los roles que tradicionalmente han estructurado esta actividad son cuestionados y modificados en diferentes grados —generalmente en relación con el sujeto (individual o colectivo) que filma y el sujeto (individual o colectivo) filmado— a través del establecimiento de

mecanismos de negociación y de un control compartido o mediante el acceso común a los medios de producción.

Esta definición es restrictiva en su significado para dotarla de la precisión requerida para su operatividad. Habilita dos vías para la identificación de los modos colaborativos del audiovisual: (1) *el establecimiento de mecanismos de negociación y de control compartido* y (2) *el acceso común a los medios de producción.*

A lo largo de la historia de esta modalidad de creación, las iniciativas que han incorporado a individuos o grupos en la producción de contenido son numerosas. Ponemos como ejemplo la investigación etnográfica de Worth y Adair que dio lugar a los cortometrajes de *Navajo Film Themselves* (Anderson, Benally, Clah, Kahn, Nelson, Tsosie y Tsosie, 1966), la película documental *Two Laws* (Alessandro Cavadini y Carolyn Strachan, 1982), la práctica general del vídeo participativo o la película *Life in a Day*²⁹³ (Macdonald, 2011). Si bien esta característica no supone en sí misma un grado elevado de control, no podemos minusvalorar la importancia de la creación producida por esos individuos o comunidades. En este sentido, Cooke et al. (2019) han defendido el valor político del producto audiovisual resultante del vídeo participativo. Argumentan que, aunque es frecuente la retórica de “dar voz” a las comunidades —no sin dejar de mencionar la condescendencia que se extrae de esta expresión—, “very little space is given to the exploration of the films produced in such projects, that is the specific articulation of this ‘voice’”²⁹⁴ (p. 2). Además, la contribución de los sujetos

²⁹³ Se podría argumentar que en la comunicación digital no se trata ya de un acceso a los medios de producción, sino de distribución o exhibición masiva, como propicia esta película. Incluso se podría decir que todos estos medios se encuentran ya a disposición de cualquier usuario, en tanto este puede generar su propio contenido que, subido a una plataforma como YouTube, podría obtener, eventualmente, un visionado masivo. Sin embargo, esto no constituiría entonces una obra colaborativa. De nuevo, la cooperación entre dos sujetos, uno que inaugura la iniciativa y otro que participa en ella, es esencial para la consideración de los modos colaborativos del audiovisual.

²⁹⁴ Traducción propia: “Se dedica muy poco espacio a la exploración de las películas producidas en dichos proyectos, siendo la articulación específica de esta ‘voz’”.

a través de sus propias creaciones va acompañada, con frecuencia, de otros procesos también relevantes en términos colaborativos, como las sesiones didácticas para articular esos discursos o para utilizar las herramientas técnicas requeridas.

La segunda vía se centra en otras posibles interacciones entre los sujetos que intervienen en estos procesos colaborativos. Sarah Elder (1995) explica su método, en el que ella y Leonard Kamerling mantenían la autoría de la iniciativa. Sin embargo, la relación que establecían con la comunidad era destacable: mostraban su método e iniciativas previas, para conseguir la aprobación de sus miembros; residían en la comunidad durante un periodo mínimo de dos meses, para conocer bien a esas personas y su cultura; después, los miembros de la comunidad seleccionaban lo que se filmaría, sabiendo que podrían revisar el montaje para dar su conformidad o modificarlo. Este método supone una colaboración consistente, que promueve la toma conjunta de decisiones, cierto control sobre el contenido y la intervención efectiva de los miembros de la comunidad en su representación. El establecimiento de procedimientos de colaboración entre partes es la operación que puede, de manera más adecuada, equilibrar las relaciones de poder entre partes. No obstante, la valoración de cada iniciativa supondrá evaluar en qué consiste ese acuerdo y si efectivamente puede propiciar la negociación y un cierto control compartido.

Nuestra definición permite, por lo tanto, ofrecer un marco general basado en ese mínimo común denominador de los modos colaborativos del audiovisual. Encontramos también una serie de elementos característicos de estas iniciativas, pero con un valor más variable. La intensidad con la que se puedan manifestar será objeto de análisis para evaluar las iniciativas colaborativas de manera más adecuada. Algunos son el componente activista de los modos colaborativos del audiovisual o la modificación del concepto de autoría única.

Tabla 1. Selección de proyectos colaborativos

Título	Autor(es/as) y año	Referencia bibliográfica
<i>Navajo Film Themselves</i>	Anderson, Benally, Clah, Kahn, Nelson, Tsosie y Tsosie (1966)	Worth and Adair (1972)
<i>The Newfoundland Project</i>	Colin Low (1967-1968)	Wiesner (1992)
<i>Apollon</i>	<i>Cinegiornali liberi</i> (1969)	Brancaleone (2021)
<i>You are on Indian land</i>	Michael Kanentakeron Mitchell (1969)	Winton y Garrison (2010)
<i>Classe de lute</i>	SLON y Grupo Medvedkin (1969)	Stark (2012)
<i>VTR St-Jacques</i>	Bonnie Sherr Klein (1969)	Todd Hénaut y Sherr Klein (1969)
<i>The SKYRIVER Project</i>	Timothy Kennedy (1969-1972)	Whyte (1996)
Películas del Alaska Native Heritage Film Center	Sarah Elder and Leonard Kamerling (1972-1988)	Elder (1995)
<i>O todos o ninguno</i>	Colectivo Cine de Clase (Helena Lumbreras y Mariano Lisa, 1976)	Mirizio (2017)
<i>Two Laws</i>	Carolyn Strachan and Alessandro Cavadini (1982)	Nichols (2010)

<i>Video Nation</i>	Chris Mohr and Mandy Rose (1994-2011)	Carpentier (2011)
<i>Highrise</i>	Katerina Cizek (2009-2015)	Wiehl (2017)
<i>Life in a Day</i>	Kevin Macdonald (2011)	Alberich-Pascual y Gómez-Pérez (2016)
<i>Proyecto Quipu</i>	María Court y Rosemarie Lerner (2013-2018)	Balaguer y Gifreu-Castells (2023)

Fuente: Elaboración propia.

4.1.4. *Desarrollo histórico de los modos colaborativos del audiovisual*

Considerar los orígenes de los modos colaborativos del audiovisual supone atender a la cinematografía como medio clave en su nacimiento. Pero la historia del cine colaborativo no ha sido explorada con detalle. Como se ha indicado antes, Jay Ruby (1992) exponía parte de su desarrollo, mencionando algunos antecedentes y explicando que la posibilidad de realizar cine con la colaboración de los sujetos filmados fue ignorada, en general, hasta la década de 1960.

Podemos ubicar en esa década un florecer del cine colaborativo. Aun si consideramos el tren de Aleksandr Medvedkin, *Nanook of the North* (1922) de Robert Flaherty —de manera parcial—, o algunas de las películas de Jean Rouch, como parte efectiva de los modos colaborativos del audiovisual, lo cierto es que la mayor parte de los primeros proyectos fílmicos propiamente colaborativos están fechados en la segunda mitad de los años 60. Así, encontramos las películas cortas *Navajo Film Themselves* (1966), las obras del Grupo Medvedkin (1967-1974),

algunos de los títulos del programa Challenge for Change (National Film Board of Canada, 1967-1980) o los *Cinegiornali liberi* (1967-1971) de Cesare Zavattini.

Antes de todos ellos, sin embargo, se encuentra una iniciativa promovida por el mismo Cesare Zavattini. Se trata del *Cinegiornale della pace* (1963), un proyecto que pretendía fomentar la libertad de expresión y que se situaba en el marco del discurso pacifista de la izquierda en el periodo de la Guerra Fría, de acuerdo con Brancaleone (2021)²⁹⁵. El mismo autor indica que el *Cinegiornale della pace*²⁹⁶ tuvo una vocación colaborativa en relación con personas no profesionales de la cinematografía. Así lo expresaba también el propio Zavattini (1962), quien había explicado previamente el modo en que se podía participar y el tipo de contenido que se buscaba. El cineasta ofrecía un listado con algunos formatos de interés, como filmar la respuesta de personas a las que se preguntaba por la calle acerca de cuestiones relativas a la paz, reportajes de investigación o manifestaciones, entre otros supuestos. Aun así, la contribución era libre, marcada por la flexibilidad, como denota Zavattini (1962) en ese mismo texto: “you can send us your personal scream, or simply a set of statistics”²⁹⁷ (p. 314). En cambio, este planteamiento inicial se vería truncado por encontrar una participación distinta a la esperada, como cuenta Brancaleone (2021):

Zavattini launched an appeal published in the Communist weekly *Rinascita* on 9 June 1962, addressed to anyone who owned an 8- or 16-mm camera. His idea was

²⁹⁵ La iniciativa fue financiada por el Partido Comunista Italiano (PCI), como los posteriores *Cinegiornali liberi*. Contaban con la contribución de Unitelefilm, productora y distribuidora creada por el PCI que años después apoyaría la obra de Helena Lumbreras, cofundadora del Colectivo Cine de Clase, responsable de ciertas experiencias pioneras en cine colaborativo en España, como explicamos en capítulos anteriores.

²⁹⁶ Esta película, de un poco más de una hora de duración, se puede ver en línea en el Archivo Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico (AAMOD), institución inaugurada al final de los años 70 que tuvo a Cesare Zavattini como su primer presidente. Su sitio web está disponible en: <https://www.aamod.it/>

²⁹⁷ Traducción propia: “Puedes enviarnos tu grito personal o simplemente un conjunto de estadísticas”.

revolutionary, because it envisaged a grassroots cinematic practice. He then set up a committee tasked with selecting the general public's entries, footage or photography. However, the responses were disappointing: the respondents supported the project but had neither the know-how nor the equipment to collaborate. The organizing committee received poems, photographs, but very little footage. As a result, *The Newsreel of Peace* became something else; a documentary made by young professional filmmakers²⁹⁸ (p. 262).

Con ello, la película se distancia de nuestra concepción de cine colaborativo, acercándose más a los planteamientos de la creación colectiva²⁹⁹, si bien es cierto que su propuesta inicial sí habría formado parte del primero y que, en cualquier caso, figura como un importante precedente para este modo de creación³⁰⁰. Su falta de éxito, tanto en su materialización según los planes iniciales de Zavattini como en su exhibición, pues apenas contó con público, motivarían al cineasta a plantear la posibilidad de otras iniciativas. Así surgieron los *Cinegiornali liberi*.

Antes de proceder con la exposición de esta iniciativa de Zavattini, nos centraremos en una experiencia anterior, el programa Challenge for Change³⁰¹.

²⁹⁸ Traducción propia: "Zavattini hizo un llamamiento, publicado el 9 de junio de 1962 en el semanario comunista *Rinascita* y dirigido a cualquiera que tuviera una cámara de 8 o 16 mm. Su idea era revolucionaria, porque concebía una práctica cinematográfica popular. Organizó entonces un comité encargado de seleccionar las contribuciones del público, ya fueran metraje o fotografía. Sin embargo, las respuestas fueron decepcionantes: las personas que respondieron apoyaban el proyecto, pero no tenían los conocimientos ni el equipo para colaborar. El comité organizador recibió poemas, fotografías, pero muy poco metraje. Como resultado, *The Newsreel of Peace* se convirtió en algo distinto: un documental realizado por jóvenes cineastas profesionales".

²⁹⁹ No es menor la diferencia entre una colaboración por parte de cineastas profesionales o de personas no vinculadas a la cinematografía, sobre todo si valoramos que el primer grupo dispone de acceso a los medios audiovisuales mientras que el segundo carece del mismo. Por este motivo, su incorporación a la creación audiovisual tiene un innegable valor social gracias a la ampliación de la pluralidad mediática. Esto explica que Cesare Zavattini (1967) definiera los *Cinegiornali liberi* como un modelo "in opposition to professional filmmakers" (p. 342) [Traducción propia: Un modelo "en oposición a los cineastas profesionales"].

³⁰⁰ De hecho, este planteamiento, que parte de una convocatoria pública para recibir contenido creativo, recuerda al método colaborativo del *crowdsourcing* en las culturas digitales.

³⁰¹ Challenge for Change contó con un programa paralelo para la provincia de Quebec, también iniciativa del NFBC. Su nombre fue Société Nouvelle e inauguró su actividad en 1969

Este programa fue organizado por el National Film Board of Canada (NFBC) junto con nueve departamentos gubernamentales (Todd Hénaut, 1976) con la finalidad de propiciar cambios sociales y combatir situaciones de pobreza. En el marco del Challenge for Change, que se extendió hasta 1980, tuvo lugar la ya citada iniciativa *The Newfoundland Project* (1967-1968). Se trata del proyecto más célebre de entre todos los que se realizaron y estuvo compuesto por un total de veintisiete películas cortas³⁰², dirigidas por el cineasta Colin Low³⁰³.

El proyecto en la isla de Fogo, ubicada en Newfoundland, es considerado con frecuencia como el origen de la creación audiovisual colaborativa o, al menos, del vídeo participativo. Así lo indican Cooke et al. (2019), Roberts y Lunch (2015), entre otros. Para los últimos autores, se trataría de “the earliest recorded example of participatory video making”³⁰⁴ (p. 1). Además, Todd Hénaut (1976) considera que este proyecto fue “perhaps the first time a filmmaker decided to put himself at the service of the community”³⁰⁵ (p. 28). Asimismo, algunas de las experiencias más significativas de audiovisual colaborativo en el contexto de las culturas digitales citan iniciativa del NFBC como influencia fundamental, como ocurre con *Highrise* de Katerine Cizek (Wiehl, 2017) o el *Proyecto Quipu* de María Court y Rosemarie Lerner³⁰⁶.

(Marchessault, 1995). Con frecuencia se hace mención conjunta a ambos, como Challenge for Change/Société Nouvelle (CFC/SN).

³⁰² Peter K. Wiesner (1992) distingue otras dos películas, *Winds of Fogo* (Colin Low, 1969) y *Memo from Fogo* (Roger Hart, 1972) que no forman parte de ese número total por haberse realizado con la pretensión de mostrarla a audiencias externas. De hecho, la segunda es una mirada retrospectiva a la iniciativa, varios años después de su inicio, producida por Colin Low.

³⁰³ Algunas de estas películas están disponibles en el sitio web del National Film Board of Canada: <https://www.nfb.ca/playlist/fogo-island/>

³⁰⁴ Traducción propia: “El primer ejemplo registrado de vídeo participativo”.

³⁰⁵ Traducción propia: Este proyecto fue “quizás la primera vez que un cineasta decidió ponerse al servicio de la comunidad”.

³⁰⁶ Entrevista personal a María Court y Rosemarie Lerner, 13 de octubre de 2021.

The Newfoundland Project fue tan exitoso que se intentó replicar en otros países. Peter K. Wiesner (1992) cuenta que, en los años 70, además de proponerse la iniciativa en diversos puntos de Canadá, sobrepasó sus fronteras, llegando a los Estados Unidos, teniendo presencia en California, Connecticut y Alaska. A esto se lo denominó *Fogo Process*. Su influencia se asocia con el establecimiento de programas similares en los países del sur global a partir de esos años, según cuenta Peter K. Wiesner (1992), para quien el proyecto en la isla de Fogo “was the first comprehensive effort to use media as a catalyst in community development”³⁰⁷ (p. 74-75). George Stoney explica así el modelo que se estableció a partir del proyecto en la isla de Fogo:

We wanted to film ordinary people and get them to state their positions. Then we wanted them to re-examine their positions as they play the films back, strengthening their arguments for subsequent meetings with officials. It gives officials a clearer view of what people think and what people experience than they would get from the usual official visit. This is a beginning. You usually go through this and then the officials and the people get together³⁰⁸ (Rosenthal, 1980, p. 172).

Como cuenta Wiesner (1992), la finalidad del proyecto dirigido por Colin Low era promover el desarrollo económico de los pueblos de la isla, que se encontraban en una situación de privación material. La población de Fogo, principalmente dedicada a la pesca, se había empobrecido radicalmente en los últimos años con el declive de esta actividad. De acuerdo con el mismo autor, Fogo estaba, además, dividida en multitud de comunidades, que tenían problemas de comunicación entre sí. Esta situación se agravaba con la carencia

³⁰⁷ Traducción propia: El proyecto en la isla de Fogo “fue el primer esfuerzo amplio para usar los medios de comunicación como elemento catalizador en el desarrollo comunitario”.

³⁰⁸ Traducción propia: “Queríamos filmar a gente corriente y que expusieran sus opiniones. Luego queríamos que volvieran a examinar esas opiniones al reproducir las películas, reforzando sus argumentos para las siguientes reuniones con los oficiales. Esto da a los oficiales una visión más clara de lo que la gente piensa y experimenta que la que obtendrían si hicieran una visita oficial convencional. Es un comienzo. Normalmente pasa esto y después los oficiales y la gente corriente se reúnen”.

en muchos de los hogares de dispositivos de comunicación, como radios o teléfonos, o incluso con la falta de electricidad. Las películas sirvieron como medio de comunicación entre comunidades, gracias a las proyecciones, así como para interpelar a agentes institucionales para que pudieran plantear alguna mejora en las condiciones materiales de la población de Fogo.

El equipo de Challenge for Change era consciente de los posibles resultados negativos que podía tener el cine documental sobre los sujetos filmados, como había demostrado una de sus películas anteriores, *The Things I Cannot Change* (Ballantyne, 1967), que había tenido consecuencias contraproducentes para la familia participante. Por este motivo, decidieron cambiar el modo de hacer cine mediante la incorporación de estos sujetos en las decisiones de producción y con su conocimiento más informado acerca del conjunto del proceso. Para ello, Colin Low se informó extensamente sobre la situación en la isla, de manera que viajó allí antes de iniciar la filmación, mantuvo conversaciones previas con sus habitantes y colaboró con Fred Earle, que era nativo de Fogo, así como con un comité para el desarrollo económico que ya se encontraba buscando alternativas para la habitabilidad de la isla.

Con todo ello, el proceso colaborativo tuvo las siguientes características, de acuerdo con Wiesner (1992): “filming techniques based on rapport between filmmaker and subjects; a certain involvement of the community in editing decisions; and much emphasis on the playback of materials as a stimulus to discussion and problem solving”³⁰⁹ (p. 87). Además, cada participante tenía derechos editoriales sobre el contenido en el que apareciera, pudiendo eliminarlo del metraje. Asimismo, es importante destacar que el equipo técnico contaba con varios habitantes de Fogo, de manera que se les había enseñado a utilizar las

³⁰⁹ Traducción propia: “Técnicas de filmación basadas en la buena relación entre cineasta y sujetos, una cierta implicación de la comunidad en las decisiones de montaje, y mucho énfasis en la reproducción del material como estímulo para el debate y la resolución de problemas”.

herramientas de filmación. Por otro lado, según Todd Hénaut (1976), los temas a debatir eran elegidos por la comunidad, que también decidía si se distribuiría la película y en qué lugares.

Una de las aplicaciones posteriores más celebradas del *Fogo Process* es el proyecto en Skyriver, Alaska, entre 1969 y 1972, del que se encargó Tim Kennedy, con la función de *practitioner*, en colaboración con el programa Challenge for Change. En esta iniciativa, como cuenta Whyte (1996), la distancia entre la comunidad y las instituciones oficiales tuvo una marcada influencia. La dificultad entre ambas partes para ponerse en contacto complicaba que las peticiones de la primera fueran escuchadas o atendidas.

El mismo autor cuenta el proceso colaborativo. Kennedy llevaba el material filmado en la comunidad a las instituciones del gobierno, grabando a su vez sus respuestas para poder llevar ese contenido de vuelta a la comunidad, en una suerte de conversación en diferido. Se posibilitaba así el diálogo gracias al proceso del audiovisual colaborativo, que además de esto contenía otros aspectos esenciales. En primer lugar, Kennedy mostró el equipo de filmación a la comunidad, enseñándoles a utilizarlo y explicándoles su potencial como medio de comunicación. Después, tras la familiarización de algunos miembros del pueblo con estas herramientas, se celebraba una reunión para identificar un problema colectivo y sus posibles soluciones. Esta reunión también era filmada. Seguidamente, la grabación se mostraba al resto de la comunidad, para que pudieran certificar que efectivamente expresaba preocupaciones comunes. La comunidad podía entonces aceptar el material, editarlo o rechazarlo por completo. Si lo aceptaban, procedían a elegir un portavoz, que sería filmado comunicando la perspectiva conjunta de la comunidad. Este nuevo vídeo tenía que ser aprobado, quedando así preparado para su visionado externo. En ese momento, la comunidad tenía que decidir a quién se lo enseñaría, contando para

ello con el consejo de Kennedy, en función de su valoración sobre el potencial impacto positivo.

Poco tiempo antes del *Fogo Process*, se produjo otra iniciativa audiovisual de carácter colaborativo. Se trata de la serie de películas *Navajo Film Themselves* (Anderson, Benally, Clah, Kahn, Nelson, Tsosie y Tsosie, 1966), que daría lugar, en 1972, a la publicación del libro *Through Navajo Eyes* con la autoría de Worth y Adair. Resulta inevitable preguntarse el motivo por el cual esta iniciativa, siendo anterior al proyecto en la isla de Fogo, no se suele considerar como el caso primitivo de este modelo de producción. La diferencia fundamental entre ambos proyectos atiende a su función social. El programa Challenge for Change tiene un sentido activista, de manera que pretende lograr una incidencia social positiva y mejorar las condiciones de vida de las comunidades implicadas. Manifiesta con ello una visión instrumental del audiovisual, que se percibe como un medio para propiciar un proceso comunitario de carácter emancipatorio.

En cambio, la iniciativa de Worth, Adair y Chalfen nunca tuvo este enfoque activista. Se trata de una investigación antropológica fundamentada en la colaboración de un grupo de estudiantes indígenas de Pine Springs, en Arizona. Este grupo recibió formación en el uso de cámaras de 16 mm para crear su propio contenido audiovisual. Así, tras el aprendizaje, los autores ofrecieron a cada miembro del grupo que hiciera una película sobre el tema que eligiera. Cada estudiante filmó su propia película, excepto uno de ellos que realizó dos, resultando en un total de siete obras de entre diez y treinta minutos de duración. Según Faye Ginsburg (1991), la iniciativa fue “an early attempt to put the camera directly into native hands”³¹⁰ (p. 95), mientras que para Richard A. Stern (2011) constituyó, desde el punto de vista de la etnografía, “the first major revisiting of

³¹⁰ Traducción propia: La iniciativa fue “un intento temprano de poner la cámara directamente en las manos de las personas nativas”.

collaboration (...) perhaps the first to consider implicitly the interaction between film-subject and audience”³¹¹ (p. 6).

Uno de los objetivos de la investigación era comprobar la influencia del lenguaje audiovisual dominante en las películas realizadas por el grupo indígena e indagar en la forma en que se manifestarían elementos propios de su cultura (Halleck y Magnan, 1993). Así, según Yang (2016), “Worth and Adair’s primary concern was about the potential of filmmaking to disclose local culture through the eyes of local people”³¹² (p. 17). Para el autor, sin embargo:

It is arguable that the project in and of itself can be seen as participatory filmmaking (...) Despite the fact that cameras were handed over to the participants, the importance of involving them in talking about the films and inquiring into their culture and experiences is not so evident in the project³¹³ (p. 17).

También Ginsburg (1991) critica la iniciativa por centrarse excesivamente en cuestiones fílmicas en lugar de poner el foco en el marco social en que se producen las relaciones creativas. Halleck y Magnan (1993), por el contrario, reivindican el valor del alfabetismo mediático y la promoción de la actividad creativa. Consideramos que, aunque no tuviera este sentido activista, esta iniciativa es un caso relevante de creación colaborativa. Como hemos indicado antes, específicamente mediante la definición de los modos colaborativos del audiovisual, el carácter activista de la comunicación o su voluntad de incidencia

³¹¹ Traducción propia: “La primera gran revisión de la colaboración (...) Quizás la primera en considerar implícitamente la interacción entre el sujeto filmado y la audiencia”.

³¹² Traducción propia: “La principal preocupación de Worth y Adair era indagar en el potencial de la cinematografía para revelar la cultura local a través de los ojos de la población local”.

³¹³ Traducción propia: “Es discutible que el proyecto en sí mismo pueda ser entendido como cine participativo (...) A pesar de que las cámaras fueran entregadas al grupo participante, la importancia de involucrarlo en conversaciones sobre las películas e indagar en su cultura y experiencias no resulta tan evidente en el proyecto”.

social no son requisitos de este modelo de producción. Además, la obtención de acceso por parte de un determinado grupo a la creación audiovisual tiene inherentemente un potencial social significativo. Por el contrario, la voluntad activista no conlleva necesariamente resultados positivos en términos sociales, del mismo modo que una iniciativa sin ninguna vocación de incidencia social puede tener consecuencias positivas.

Volvemos a los *Cinegiornali liberi* (1967-1971), una iniciativa —explicada antes brevemente— que también se desarrolló en el curso de esos años. El proyecto impulsado por Zavattini dio lugar a alrededor de treinta y cinco películas. Algunos títulos fueron *Cinegiornale libero di Roma n.º 1* (1968) o *Sciopero alla Fiat – Torino, 30 marzo 1968* (1968). En un sentido colaborativo destaca *Apollon. Cinegiornale libero n.2. Una fabbrica occupata* (1969)³¹⁴.

Los *Cinegiornali liberi* se encuentran en las mismas coordenadas de la actividad de los colectivos de cine militante de ese periodo. En cierto modo, era un colectivo en sí mismo, definido por Brancaloneo (2021) como una organización dirigida por cineastas de acuerdo con una concepción del cine vinculado con el activismo. El autor cuenta cómo se formó en 1967, en una reunión liderada por Zavattini a la que asistieron más cineastas, como Marco Bellocchio. En poco tiempo este colectivo se expandió, dando lugar al establecimiento de otros centros dedicados a la creación de *Cinegiornali liberi* en varias ciudades italianas, como Turín. A pesar de esto, funcionaba como una organización centralizada, de manera que en ciertos centros se editaría el material enviado desde otros lugares del país, según Zavattini (1967). Sin embargo, el director planteaba la importancia de la periferia, de manera que otros centros podrían asegurar que no se incumplieran los objetivos generales de la iniciativa.

³¹⁴ Estas películas también se pueden ver en línea en el Archivo Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico: <https://www.aamod.it/>

Además de la consolidación de redes que gestionaran la colaboración entre el centro y la periferia, este modelo fílmico se fundamentaba en un modelo de libertad creativa que no tenía en cuenta la duración de las películas ni imponía los temas o las cuestiones a abordar. La colaboración tenía ya una presencia fundamental en las discusiones del colectivo, que en 1967 plantearon la siguiente cuestión:

If it was going to be a revolutionary practice, new cinema had to give ordinary people a camera which they could use as a means for discussion and political critique. The very act of supplying cameras would enable them to learn their way experientially to political action, according to Zavattini³¹⁵ (Brancaleone, 2021, p. 277).

Según explica el mismo autor (2021), la propuesta que culminaría en la película *Apollon* (1969) comenzó cuando el director Ugo Gregoretti, que se sumó al movimiento iniciado por Zavattini, valoró la posibilidad de realizar una película sobre la lucha obrera en las fábricas a partir de un caso específico. Con esta pretensión, contactó con un comité obrero que estaba ocupando una fábrica en Roma desde hacía más de un año a modo de protesta. Brancaleone (2021) explica que:

Other filmmakers had invited them to make a film, but the workers refused. The problem was that they all shared the same response: telling the workers what they should do. But none of these people had any experience of unions or strikes, let alone occupations. What the workers actually needed was for someone to come and film the story of what they were going through and how they had faced, and continued to face, the day-to-day challenges of running a long-term occupation and had succeeded in holding out for twelve months already³¹⁶ (p. 288).

³¹⁵ Traducción propia: “Si se proponía ser una práctica revolucionaria, el nuevo cine tenía que dar a las personas corrientes una cámara que pudieran usar como medio para el debate y la crítica política. Según Zavattini, el mero hecho de proporcionarles cámaras les permitiría aprender por su propia experiencia el camino hacia la acción política”.

³¹⁶ Traducción propia: “Otros cineastas les habían invitado a hacer una película, pero los trabajadores se negaron. El problema era que todos compartían la misma reacción: decir a los

La colaboración se sustentó, a partir de ese momento, en una relación activa entre partes —el colectivo del *Cinegionale* y el comité de la fábrica— que el autor define con la palabra *coexistence*. Con la finalidad de establecer este diálogo, se formó el Apollon Steering Committee (Brancaleone, 2021). Así, no solo se generó una atmósfera propicia para la participación de ambas partes en la toma de decisiones, sino que estas conversaciones dieron lugar a una escritura conjunta del guion. Además, el autor señala que los miembros del comité de la fábrica ocupada tuvieron una función de codirección. También Evan Calder Williams (2013) menciona esta colaboración como una práctica de cesión de los instrumentos de filmación a las personas que no los habían empleado con anterioridad, en este caso a quienes trabajaban en la fábrica, posibilitando la cooperación con el equipo de la película, que sí tenía conocimiento técnico.

Como hemos indicado, estos casos iniciales se pueden considerar como los orígenes de los modos colaborativos del audiovisual. Su coincidencia en ese periodo da cuenta de un clima cultural en el que el avance tecnológico y la sensibilidad social confluyeron dando lugar a una colaboración en la creación audiovisual que se producía con una frecuencia anteriormente inconcebible. Este enfoque no decaería en las décadas posteriores.

Otra de las iniciativas más célebres del Challenge for Change es *VTR St-Jacques* (1969), dirigida por Bonnie Sherr Klein, en asociación con Dorothy Todd Hénaut. St-Jacques era un área desfavorecida en Montreal, Canadá. El equipo de grabación se reunió con el Comité des Citoyens de St-Jacques, una organización destinada a combatir los problemas de la ciudadanía en ese barrio. Formaron un grupo, que denominaron *VTR-film group*, según Todd Hénaut y Sherr Klein

trabajadores lo que debían hacer. Pero ninguna de estas personas tenía experiencia en sindicatos o huelgas, menos aún en ocupaciones. Lo que los trabajadores realmente necesitaban era que alguien viniera a filmar la historia de lo que estaban viviendo y de cómo habían afrontado, y seguían afrontando, los desafíos cotidianos que implicaba llevar a cabo una ocupación a largo plazo, habiendo conseguido resistir ya durante doce meses”.

(1969), compuesto por ocho miembros, que fueron seis habitantes del barrio más las directoras del proyecto. Ellas ofrecieron una descripción detallada del proceso colaborativo. Los miembros del grupo usaron el equipo de vídeo en todas las actividades que se realizaron, dividiéndose en subgrupos que atenderían a distintos problemas. Con ello pretendían informar a la comunidad acerca del Comité y de sus actividades, debatir sobre sus preocupaciones e incorporar a nuevos miembros. De acuerdo con Yang (2016), los integrantes del *VTR-film group* “interview people in their community about social welfare. They then watch the video footage together and discuss the issues described in the footage”³¹⁷ (p. 15). Además, el *VTR-film group* organizaba las proyecciones y decidía en relación con la edición del metraje.

Al mismo tiempo, el grupo guiaba a otro equipo de filmación, en este caso en 16 mm, que fue enviado por el NFBC. Este doble proceso de grabación se debió al uso prioritario del vídeo en esta iniciativa. Bonnie Sherr Klein explica que pensaron en el vídeo como medio más operativo para reducir la intervención de las cineastas profesionales y favorecer una implicación más directa de la comunidad. Sin embargo, en el programa Challenge for Change no estaban aún convencidos del uso del video, por lo que aceptaron solo a condición de realizar el proyecto con video pero documentarlo, al mismo tiempo, en formato de 16 mm (Goldsmith, 2003, citado en Rusted, 2010).

Así, la iniciativa es un caso pionero en relación con la sustitución del cine por el vídeo. De hecho, VTR es una abreviatura para *videotape recording*. Para Yang (2016) —no solo por el uso del vídeo, sino por el proceso en general— “*VTR St-Jacques* illustrates the practice of participatory video without naming it (...) Video, as a new form of media, offered a platform for the filmmaker to use in

³¹⁷ Traducción propia: Los integrantes del *VTR-film group* “entrevistan a personas en sus comunidades sobre la asistencia social. Después ven juntos el vídeo y debaten sobre las cuestiones descritas en el metraje”.

order to facilitate the change”³¹⁸ (p. 15). El cambio desde el formato cine a formato video, reflejado así en el programa Challenge for Change, conduce a los modos colaborativos del audiovisual hacia un protagonismo del segundo en multitud de ocasiones, como evidencia el posterior desarrollo del vídeo participativo.

Esta evolución tiene influencia sobre las propias iniciativas y en la participación, porque el vídeo reducía el coste, agilizaba el intercambio de opiniones y era más sencillo de utilizar (Rusted, 2010, p. 220). George Stoney habló sobre la propuesta de Todd Hénaut y Sherr Klein sobre el uso del vídeo en *VTR St-Jacques*, destacando que sirvió para solucionar el hecho de que los equipos de filmación eran excesivamente numerosos, los procesos demasiado lentos y el coste muy elevado cuando se filmaba en formato cine (Rosenthal, 1980). Por otro lado, Wiesner (1992) incide en la cuestión de la capacitación, en la medida en que el vídeo reducía la intermediación —representada en el cineasta o el equipo técnico— que imponía el cine. Este medio requiere un conocimiento más técnico y un mayor coste económico, mientras que el vídeo permitía dotar a las comunidades de equipo para que produjeran su contenido de manera más autónoma. A partir de 1969, “video became the choice technology for the participatory practice”³¹⁹ (Marchessault, 1995, p. 359).

Otra de las obras más conocidas del programa Challenge for Change es *You Are on Indian Land* (1969), dirigida por Michael Kanentakeron Mitchell³²⁰ (1969). Se trata además de la obra más celebrada de todas en las que se implicó George

³¹⁸ Traducción propia: “*VTR St-Jacques* ilustra la práctica del vídeo participativo sin nombrarla (...) El vídeo, como una nueva forma mediática, ofreció una plataforma que los cineastas podían emplear para propiciar un cambio”.

³¹⁹ Traducción propia: “El vídeo se convirtió en la tecnología elegida para la práctica participativa”.

³²⁰ Hasta hace poco tiempo, el crédito en dirección se le había atribuido a Mort Ransen, incluso aunque este cineasta había explicitado que la autoría le correspondía, en realidad, a Michael Kanentakeron Mitchell, un estudiante nativo que formaba parte equipo técnico del NFBC y que, además, es el protagonista y narrador de esta película (Winton y Garrison, 2010).

Stoney durante su periodo en el NFBC, donde trabajó como productor ejecutivo del programa. Según Ezra Winton y Jason Garrison (2010), esta película, de la que Stoney fue productor, fue iniciada, producida y distribuida casi por completo por parte del grupo de participantes indígenas.

El documental retrata una situación de conflicto entre los indígenas Kanien'kéhaka del territorio Akwesasne —en la frontera entre Estados Unidos y Canadá— y las autoridades canadienses. Las últimas comenzaron a cobrar una tasa a las personas indígenas de esa comunidad cuando cruzaban la frontera desde Estados Unidos con alimentos u otros bienes, a pesar de que legalmente estaban libres de pagar esa tasa gracias a un tratado firmado en 1794. Mike Kanentakeron Mitchell viajó junto con otros miembros de su comunidad a una delegación en Ottawa para protestar por la vulneración del tratado, pero antes contactó con George Stoney con el siguiente mensaje: “If we don't get satisfaction, which I doubt, we're coming back and we're going to block the international bridge... If we block the bridge I want a film crew down there”³²¹ (Ginsburg, 1999, p. 64).

La filmación de los acontecimientos, que ocurrieron como predijo Mike Kanentakeron Mitchell, condujo a la expansión de la acción activista y a la muestra del metraje al conjunto de la comunidad y a las autoridades, para así replicar el procedimiento seguido en el proyecto en la isla de Fogo, según Ginsburg (1999).

Esta película se encuentra en una frontera entre el cine colaborativo y comunitario, de acuerdo con la distinción que hemos argumentado. La implicación de la propia comunidad es elevada, representada en la figura de Mike Kanentakeron Mitchell como director, pero la presencia del NFBC y George

³²¹ Traducción propia: “Si no quedamos satisfechos, que lo dudo, volveremos y bloquearemos el puente internacional... Si bloqueamos el puente, quiero que un equipo de filmación esté ahí abajo”.

Stoney también es pronunciada. Así, Stoney facilitó la formación técnica y la cesión de los instrumentos de filmación para el equipo humano que terminaría por constituir el “Canada’s first Native film crew”³²² (Ginsburg, 1999, p. 66), liderado por Mike Kanentakeron Mitchell. Al mismo tiempo, aunque esta filmación estuvo condicionada por la urgencia de los acontecimientos, la edición fue colaborativa. La comunidad recibió el metraje en menos de treinta horas y se organizaron alrededor de doce proyecciones con un montaje provisional para que pudiera dar su opinión, que se tuvo en cuenta para la realización de la versión definitiva (Winton y Garrison, 2010).

El desarrollo de este cine colaborativo, sobre todo la referencia del *Fogo Process*, supuso una influencia fundamental para la práctica del vídeo participativo. Shaw (2017) define el video participativo como “an interactive group process, generally facilitated by a practitioner, which is mediated by video recording and playback”³²³ (p. 5). En su puesta en práctica se consideran las siguientes etapas, según Tony Roberts y Chris Lurch (2015), si bien los autores indican que se trata de un proceso flexible:

A facilitator or team arrives with the equipment necessary to make a film. Group participants are engaged in discussions about social issues that concern them while taking part in practical exercises to familiarize themselves with the functioning of cameras, tripods, sound and lighting equipment. Discussion takes place to determine what film the group will make and participants collaborate in the production of a storyboard/script, which is then used to guide participants as they take up the cameras and other equipment and begin producing their own film³²⁴ (p. 2).

³²² Traducción propia: “El primer equipo de filmación indígena de Canadá”.

³²³ Traducción propia: “Un proceso grupal interactivo, generalmente facilitado por un especialista, que está mediado por la grabación de vídeo y su reproducción”.

³²⁴ Traducción propia: “Un mediador o un grupo llega con el equipo técnico necesario para realizar una película. Los miembros del grupo participante están debatiendo sobre cuestiones sociales que les preocupan, mientras realizan ejercicios prácticos para familiarizarse con el funcionamiento de las cámaras, los trípodes y los equipos de sonido e iluminación. El debate

La utilidad del vídeo participativo, para Braden y Huong (1998), radica en que posibilita la visibilidad de las personas a las que se les ha negado un espacio de representación, facilitando además que usen sus propios lenguajes, reflejen sus culturas y expandan sus conocimientos.

Asimismo, en consonancia con las iniciativas del Challenge for Change, se pretende que el vídeo participativo sirva como herramienta de negociación entre partes, con la posibilidad de que se mejoren las condiciones de vida de las personas que participan. En este sentido, su finalidad no es tanto la creación de un contenido audiovisual, como la apertura de un espacio de diálogo y encuentro colectivo. Para favorecerlo, se suelen emplear una serie de actividades y juegos para potenciar el aprendizaje de la comunidad, como se puede ver en los manuales de Jackie Shaw y Clive Robertson (1997) y Nick Lunch y Chris Lunch (2006), responsables de las organizaciones de vídeo participativo Real Time e InsightShare, respectivamente.

Además de *The Newfoundland Project*, Roberts y Lunch (2015) sitúan otras raíces del vídeo participativo en la figura de Paulo Freire y en el movimiento de arte comunitario de los 70. El proceso didáctico del vídeo participativo y la pedagogía crítica de Freire tienen un marcado vínculo, como evidencia el hecho de que esta última esté presente en los textos de referencia del vídeo participativo —los manuales de Shaw y Robertson (1997) y de Lunch y Lunch (2006), y los libros de Braden y Huong (1998) y de Shirley A. White (2003)— y en otras investigaciones sobre la materia (Zemits et al., 2014; Rogers, 2017; Roberts y Muñiz, 2020).

También Jackie Shaw y Clive Robertson (1997) han relacionado el arte comunitario con el vídeo participativo. Describen este arte como un fenómeno surgido del activismo de finales de los 60. Los autores explican que este enfoque

busca determinar qué película hará el grupo. Sus miembros colaboran en la producción de un *storyboard* o un guion, que después se usará para guiar al grupo cuando tome las cámaras y el resto del equipo y empiece a producir su propia película”.

artístico se basa en “the premise that being actively involved in collective artistic expression can change people’s awareness of the world around them”³²⁵ (p. 13). Se fundamenta en la presencia compartida de un *practitioner* o *facilitator*³²⁶ con una comunidad, que encuentra un medio de expresión en la iniciativa artística con la finalidad de incrementar sus vínculos, contribuir a un cambio positivo o actuar en su entorno, entre otros posibles resultados positivos.

Tony Roberts y Soledad Muñiz (2018) señalan otras referencias del vídeo participativo, además de las que se han mencionado, como la investigación-acción, el cine documental feminista³²⁷ y el vídeo para el cambio social. El vídeo participativo se desarrolló durante las décadas de los 70 y 80 con el sentido social que compartía con los fenómenos culturales que le influyeron, pero la década siguiente vio una apropiación de esta práctica por parte de organizaciones e instituciones que impulsaban iniciativas que, en realidad, no tenían enfoque social ni comunitario, sino otros objetivos, como señalan los mismos autores. Así, se empleaba esta etiqueta como mecanismo de legitimidad y medio para otros fines, como conseguir financiación, en ocasiones incluso en detrimento de las comunidades implicadas. Este deterioro del concepto de participación afectó al

³²⁵ Traducción propia: “La premisa de que estar activamente involucrado en la expresión artística colectiva puede cambiar la conciencia de las personas sobre el mundo que las rodea”.

³²⁶ Jacqueline Shaw (2012) explica que *practitioner* y *facilitator* se utilizan indistintamente para denominar a la figura profesional que trabaja en los procesos de vídeo participativo. Podemos traducirlos como *especialista* y *mediador*, respectivamente.

³²⁷ Con el concepto de cine documental feminista, Roberts y Muñiz (2018) se refieren, en concreto, a la contribución de Julia Lesage (1978), quien en ese momento hablaba sobre una serie de documentales realizados por mujeres a finales de los 60 y principios de los 70 en los Estados Unidos. Esta actividad estuvo influida por un intenso ambiente cultural marcado por la organización de grupos de mujeres vinculados con la Nueva Izquierda —*women’s consciousness-raising groups, reading groups* o *task-oriented groups*, según la autora. Los documentales se caracterizaban por la representación propia de las mujeres, que contaban sus experiencias de manera directa. Algunos de los ejemplos citados por Lesage son *Growing Up Female* (Julia Reichert y Jim Klein, 1971) y *The Woman’s Film* (Louise Alaimo, Judith Smith y Ellen Sorrin, producido por San Francisco Newsreel, 1971).

conjunto de prácticas descritas como participativas, una cuestión que Bill Cooke y Uma Kothari (2001) calificaron como *participation as tyranny*.

Evidentemente, esta mala praxis no se correspondió con todas las experiencias de vídeo participativo durante ese periodo. Sirvió, además, como acicate para el desarrollo de un análisis más crítico en los últimos años. Así, numerosas aproximaciones recientes estudian las limitaciones del vídeo participativo. La investigación en esta materia —conducida con frecuencia por sus propios practicantes— ha abordado problemas como las tensiones que pueden producir entre las distintas partes implicadas durante los procesos colectivos (Shaw, 2012, 2014), el empleo de un discurso excesivamente idealista (Walsh, 2014; Rogers, 2016) o la incapacidad del vídeo participativo, en ocasiones, para evitar perspectivas etnocéntricas (Royds, 2015).

Aparte de las organizaciones Real Time e InsightShare, otras iniciativas que se encuentran en las coordenadas del vídeo participativo —si bien no se definen con este sintagma— son Video SEWA (Self-Employed Women's Association), creado por Martha Stuart en 1984 en India (Gumucio Dragon, 2001), y Video Nas Aldeias, iniciado por Vincent Carelli en 1986 en Brasil (Aufderheide, 1995).

Mención aparte merece el desarrollo de propuestas colaborativas en la práctica artística no vinculada con la institución cinematográfica, además del arte comunitario que ya hemos mencionado. Para Graham y Cook (2010), se trata de un arte en el que la implicación generalmente afecta al ámbito de la producción y que ofrece colaboración entre artistas y no artistas. Así, a partir de los años 60 se desarrollaron diversos movimientos artísticos centrados en la participación, según Nico Carpentier (2011, p. 57). Aunque las experiencias participativas en el arte cuentan con una considerable variedad, aquí nos centramos en la creación audiovisual, específicamente en la práctica que se ha denominado videoarte. Uno de los casos más célebres es la obra *Participation TV* del artista Nam June Paik,

exhibida por primera vez en 1963. En esta exposición, la interacción del público modificaba las imágenes que se mostraban en la pantalla.

Otro caso, más reciente, es la obra de Gillian Wearing *Confess all on video. Don't worry you will be in disguise. Intrigued? Call Gillian* (1994), en la que tras su anuncio en una publicación periódica, la artista recibió a multitud de personas para que contaran historias personales frente a la cámara de vídeo con sus rostros cubiertos con máscaras. La artista, ganadora del Premio Turner en 1997, ha experimentado en su trayectoria distintas aproximaciones a la participación, que se enmarca en lo que se ha denominado como arte confesional. Esto también queda patente en el proyecto fotográfico *Signs That Say What You Want Them To Say and Not Signs That Say What Someone Else Wants You To Say* (1992-1993). Esta obra consistió en un conjunto de fotografías que Wearing tomó a personas que se topaba por la calle, pidiéndoles que sostuvieran un papel en el que previamente debían escribir algún pensamiento o alguna reflexión personal.

Carpentier (2011) menciona que el culmen del interés por la participación en el mundo del arte tuvo lugar en las décadas de los 60 y los 70, si bien sostiene que estas prácticas se revitalizaron en los 90 con la comunicación digital, específicamente en el marco de las prácticas calificadas con el término *do-it-yourself* (pp. 57-61). Anna Dezeuze (2010) define el arte *do-it-yourself* como “a range of artistic practices that require an active physical and/or conceptual participation on the part of the spectator”³²⁸ (p. 1). La autora señala una voluntad de cambio social en este tipo de arte, que busca incrementar la concienciación mediante la interacción colectiva. También Claire Bishop (2006) menciona un creciente interés artístico por la creación colectiva y colaborativa a partir de los años 90.

³²⁸ Traducción propia: “Una serie de prácticas artísticas que requieren de una participación activa, física o conceptual, por parte de la audiencia”.

Más allá de una descripción sucinta de la multitud de tradiciones o movimientos artísticos que han articulado formas de participación, lo cierto es que existe una expresión colaborativa que proviene de la institución artística y no encuentra identificación con las otras tradiciones de los modos colaborativos del audiovisual. En este sentido, destacamos las obras *Vidéo-troisième âge* (1973) de Fred Forest y *Love Tapes* (1977-2011) de Wendy Clarke.

De acuerdo con Leruth (2017), en la diversidad de la obra videográfica de Forest se identifica un conjunto de iniciativas que buscan empoderar a determinados grupos. El artista trabajó con un equipo de investigadores para la realización de su proyecto artístico *Vidéo-troisième âge*, que tuvo lugar en una residencia para personas jubiladas en la población francesa de Hyères. Según Leruth (2017), el objetivo era ayudar a quienes residían allí para que hicieran sus propios vídeos, contando sus percepciones sobre la vida dentro y fuera de la residencia. El autor indica que las personas participantes fueron divididas en grupos para grabar su propio contenido, lo que se acompañó de indicaciones para utilizar el equipo de filmación y de sesiones conjuntas de debate acerca del contenido creado.

Wendy Clarke, por otro lado, ha realizado varias de sus obras en torno a la colaboración, si bien aquí destacamos la más célebre y representativa, *Love Tapes*. En esta iniciativa, cada participante entraba en una habitación para hablar, una vez iniciada la grabación y con un margen de tres minutos, sobre sus sentimientos o sus percepciones en relación con el amor. La autonomía de cada participante en su discurso suponía que, de acuerdo con Michael Renov (2004), “those who might, in the interactive mode, have been the interview subject become the source and subject of enunciation”³²⁹ (p. 178). Aunque esta dinámica no ha de ser colaborativa en sí misma, lo cierto es que la acción de Clarke ha estado ciertamente limitada a la selección del tema, el plano y la duración,

³²⁹ Traducción propia: “Quienes habrían sido el sujeto entrevistado en el modo interactivo se convierten en la fuente y en el sujeto de la enunciación”.

mientras que cada sujeto ha sido responsable de su propio discurso, además de elegir la música y el fondo que desea que aparezca en su vídeo, teniendo además la posibilidad de vetarlo si no se siente conforme con el resultado³³⁰. En la década de 1990, Wendy Clarke realizó otro proyecto similar, *One on One* (1991-1994), aunque esta vez las confesiones tenían el formato de correspondencia grabada en vídeo, dando lugar a una conversación entre internos en un centro penitenciario para hombres —en el que Clarke se encontraba realizando una residencia artística— y personas en libertad.

Volviendo al ámbito de la cinematografía, un caso muy significativo es la película *Two Laws* (1981), dirigida por Caroline Strachan y Alessandro Cavadini. Aborda la situación de la comunidad indígena Borrooloola, en el norte de Australia, abordando la tensión entre las leyes aborígenes y las leyes estatales, así como el intento por reconciliarlas.

El documental se realizó en colaboración con esta comunidad. Para Faye Ginsburg (2008), esta obra supuso un cambio de paradigma, porque “offered a whole new idea not only about who gets to represent whom but also how the very aesthetic structure of the film might be mobilized to communicate the radical alterity of another cultural world”³³¹ (p. 169). Además, la autora explica que la película fue un precedente del crecimiento de la producción mediática por parte de comunidades indígenas en distintas partes del mundo durante las dos últimas décadas del siglo XX.

Two Laws planteó un grado de colaboración muy significativo, como hemos indicado. Según Bill Nichols (2010), “the camera height, the wide angle lens that shows the spatial relation between individuals, and the visible presence of the

³³⁰ Entrevista personal realizada el 30 de septiembre de 2022.

³³¹ Traducción propia: “Ofrecía una idea completamente nueva, no solo sobre quién representa a quién, sino también sobre cómo la propia estructura estética de la película puede ser movilizad para comunicar la alteridad radical de otro mundo cultural”.

sound recorder (...) are all decisions that were made in consultation between the filmmakers and their subjects”³³² (p. 53). También el contenido fue debatido y acordado por ambas partes, según el mismo autor. Ginsburg incide en este grado de colaboración. Para la autora fue particularmente relevante que se enseñara a la comunidad indígena cómo las lentes o los ángulos de cámara podían tener influencia sobre la película, habilitando a sus miembros para realizar una contribución más informada. Similarmente, Kate Nash (2021) señala que este caso supone un “method of ‘total community participation’”³³³ (p. 43).

Finalmente, ya en los albores de la comunicación digital, el proyecto de Mandy Rose y Chris Mohr, *Video Nation* (1994-2011), destaca asimismo como una obra colaborativa, con ciertos elementos distintivos, que merece mención. Una de sus características más singulares es su desarrollo por parte de la BBC. Como cuenta Nico Carpentier (2011), la BBC lanzó su Community Programme Unit (CPU) en 1973, “a structural shelter for a participatory subculture”³³⁴ (p. 230). Entre sus programas, además de *Video Nation*, se encontraron otros relevantes como *Video Diaries* (Jeremy Gibson, 1990-1996).

Según el mismo autor, la CPU fue una iniciativa controvertida, que inserta en el seno de un medio *mainstream* como es la BBC, si bien de propiedad pública, generó posiciones enfrentadas por parte de sectores conservadores que la acusaban de ser una unidad de promoción del ideario de izquierdas, mientras que sectores progresistas la veían con desconfianza al interpretar que, en realidad, su función se reducía a legitimar a la BBC. Sin embargo, para Carpentier, la CPU demuestra la posibilidad de una comunicación alternativa,

³³² Traducción propia: “La altura de la cámara, la lente gran angular que muestra la relación espacial entre individuos y la presencia visible de la grabadora de sonido (...) Todas estas decisiones se tomaron en consulta entre el equipo de cineastas y sus sujetos”.

³³³ Traducción propia: Un “método de ‘participación comunitaria total’”.

³³⁴ Traducción propia: “Un refugio estructural para una subcultura participativa”.

dotada de una participación maximalista, incluso aunque se encuentre en el marco de los medios convencionales.

Video Nation se inspiró en la iniciativa Mass Observation (1937), de acuerdo con Mandy Rose (2010). Calificada por sus autores —el pintor y cineasta Humphrey Jennings, el periodista Charles Madge y el antropólogo Tom Harrisson— como una *anthropology of ourselves*, este proyecto de investigación se proponía documentar la sociedad inglesa mediante dos tareas (Rose, 2010). En primer lugar, contó con la participación de un grupo de voluntarios que comunicaba por escrito su vida cotidiana o respondía a cuestionarios enviados desde la iniciativa. En segundo lugar, un equipo especializado dedicado a la investigación se encargaba de observar distintos entornos y registrar lo que veía³³⁵.

El objetivo de *Video Nation* era favorecer que personas que no tenían espacio en los medios de comunicación hicieran vídeos sobre su propia vida, que después se emitirían con un alcance masivo en la BBC. Con ello, se proponía ampliar el rango de representaciones mediáticas, incidiendo en la diversidad de la sociedad británica a través de retratos cotidianos. Para ello, se dotaba a cada participante de acceso a las herramientas audiovisuales, lo que se acompañaba con una formación para que aprendieran a grabar su contenido. También tenían reconocida la capacidad de veto en relación con su propio material, en el caso de que no estuvieran conformes después de su edición.

Según Nico Carpentier (2011), se produjeron alrededor de 1.300 vídeos por parte de más de 300 participantes hasta el año 2000, que fue el periodo en que *Video Nation* se desarrolló en la televisión. En 2001, el proyecto evolucionó desde la televisión a un sitio web³³⁶. En esta plataforma se almacenaron vídeos emitidos

³³⁵ Mass Observation todavía sigue activo, como se puede ver en su sitio web, en el que además se puede encontrar más información sobre su historia y su archivo: <http://www.massobs.org.uk/>

³³⁶ Este sitio web ya no se actualiza, dado que *Video Nation* terminó en 2011, pero todavía se mantiene como archivo del proyecto: <https://www.bbc.co.uk/videonation/feature/>

en la televisión, pero también se incorporó nuevo material, con lo que se incrementó el número de participantes. En el sitio web de *Video Nation* se puede ver su contenido, ordenado por categorías — como *age*, *celebrations* o *happiness* —, localidades, participantes, entre otras opciones de búsqueda. Carpentier (2011) explica algunos de los cambios que tuvieron lugar en esta transición desde la televisión al entorno web. En la fase televisiva se seleccionaba a 50 personas, que eran formadas para usar la cámara por un periodo de un año y debían enviar 90 minutos de vídeo cada quince días. Según el autor, en la fase web:

The number of people who could get access to the project was increased, and ironically to the detriment of the level of their participation. The online Shorts were filmed by participants who, in many cases, had cameras at their disposal for only limited periods of time. In some cases, in order to save time and resources, training sessions were followed immediately by filming of the first Shorts³³⁷ (p. 236).

Además, a partir de 2009, la formación en persona con quienes participaban se terminó, si bien todavía se ofrecían recursos para la producción, según el mismo autor, quien sostiene que este traslado también supuso una reducción de la intensidad en la participación debido a una disminución del apoyo por parte del equipo de producción.

Video Nation propuso un modelo de colaboración que recuerda a dinámicas participativas de internet, como el *crowdsourcing*. Como ocurre con esta técnica, el programa de la BBC hacía una llamada a la participación, si bien esto precedía a un proceso de selección más complejo, que tenía en cuenta más factores de los que quizás se suelen valorar en las iniciativas de *crowdsourcing*. Jon Dovey (2014) diferencia *Video Nation* de algunos casos de *crowdsourcing* en los que percibe

³³⁷ Traducción propia: “El número de personas que podía acceder al proyecto fue incrementado, irónicamente en detrimento del nivel de su participación. Los cortometrajes en línea fueron filmados por participantes que, en muchos casos, habían tenido cámaras a su disposición durante periodos de tiempo muy limitados. En algunos casos, para ahorrar tiempo y recursos, las sesiones de formación fueron seguidas inmediatamente después por la filmación de los primeros cortometrajes”.

límites importantes, como *Life in a Day* (Macdonald, 2011), en la medida en que en el proyecto de Mohr y Rose:

The idea of nationhood inscribed in the framing is of difference rather than homogeneity (...) The framing invites public dialogue. Participants are asked to collaborate in a process through which meaning will be generated from their work being critically positioned in relation to the idea of "Nation"³³⁸ (p. 23).

La creación de *Video Nation* para la televisión analógica y su posterior adaptación al entorno de internet lo convierten en un caso emblemático de la transición de los modos colaborativos del audiovisual.

Este breve recorrido histórico apunta a varios orígenes de esta práctica, así como a los distintos cauces por los que se ha desarrollado. Así, los casos expuestos evidencian que la colaboración puede tomar muchas formas y se puede materializar de maneras singulares. Es importante indicar que los modos colaborativos no desembocan por completo en la comunicación digital, sino que también se van articulando en afluentes que nunca optan por configuraciones enteramente digitales. Si bien el ecosistema mediático actual ha propiciado la emergencia de esas nuevas fórmulas, es necesario advertir de que las formas predigitales no se agotaron, sino que se adaptaron a las condiciones de lo digital pero manteniéndose inalterables en lo fundamental. Esto ha generado un diálogo productivo entre fórmulas nuevas y anteriores.

³³⁸ Traducción propia: "La idea de nacionalidad inscrita en el marco es de diferencia más que de homogeneidad (...) El marco invita al diálogo público. Las personas que participan son invitadas a colaborar en un proceso a través del cual se generará significado a partir de la posición crítica de su trabajo en relación con la idea de 'nación'".

4.1.5. Cinco orígenes

Tras este recorrido por la historia de los modos colaborativos del audiovisual, podemos identificar cinco orígenes. Los tres primeros se corresponden con iniciativas emblemáticas de finales de los años 60, como son *The Newfoundland Project*, los *Cinegiornali liberi*—o bien las citadas películas de Chris Marker con el Grupo Medvedkin— y *Navajo Film Themselves*. El cuarto origen remite a la expresión de los modos colaborativos en el ámbito del videoarte. El último, más reciente, guarda relación con la emergencia de nuevos modos en la comunicación digital.

El primer origen responde a un modelo de producción que intenta generar una incidencia social dentro de los límites del marco institucional. No se trata solo de *The Newfoundland Project*, sino de la mayoría de obras colaborativas del Challenge for Change, siendo este un programa impulsado por varios departamentos gubernamentales de Canadá y el National Film Board of Canada, también una agencia pública dependiente del gobierno, como hemos indicado previamente. Proviene, además, de la institución cinematográfica, pero esta naturaleza se resiente conforme avanza en su desarrollo histórico. El NFBC fue fundado por John Grierson, uno de los más relevantes pioneros del cine documental, pero el programa Challenge for Change se separa paulatinamente de las lógicas de la institución cinematográfica —como el sistema de autoría— en virtud de una concepción del cine como instrumento, no como fin en sí mismo, posibilitador de un cambio social.

Esta cuestión se puede entrever en un diálogo que mantuvieron Grierson y Colin Low, el director de *The Newfoundland Project*. Low (1984) defiende que colaborar con una comunidad debe ser el elemento central de su actividad como cineasta, frente a los componentes artísticos de la obra documental y en contra de los

postulados más autorales de Grierson³³⁹. Como hemos visto, la evolución de esta perspectiva terminó por suponer el abandono del medio fílmico y la adopción del vídeo por su mejor operatividad para la comunidad, sirviendo de precedente para lo que, años más tarde, recibiría el nombre de vídeo participativo.

El segundo origen busca también un cambio social, pero en este caso mantiene una perspectiva marcadamente contrahegemónica, es decir, pretende elaborar un discurso fuera de los márgenes institucionales. Tiene un vínculo más pronunciado con los medios alternativos, sobre todo con su concepción como medios en oposición a los *mainstream*, que son entendidos, en este enfoque, como aparatos ideológicos del Estado. Este origen se corresponde con las prácticas del cine militante que acogieron fórmulas colaborativas. Así, como hemos indicado, se incluyen aquí los *Cinegiornali liberi* y las obras del Grupo Medvedkin, pero también propuestas posteriores como los documentales del Colectivo Cine de Clase. La evolución de esta concepción de los modos colaborativos del audiovisual la sitúa en el ámbito de la comunicación activista, emancipada también de la institución cinematográfica.

A diferencia de los anteriores, el tercer origen no tiene una vocación de transformación social, al menos no en un sentido tan explícito. Se trata del empleo del audiovisual colaborativo como herramienta o método de investigación. El caso pionero es la iniciativa *Navajo Film Themselves*, pero esta tradición tiene un desarrollo abundante que continúa en la investigación actual. Aunque su

³³⁹ En este encuentro con Grierson, narrado por Colin Low (1984), el director de *The Newfoundland Project* trató de defender que “‘giving a voice to people’ was what it was all about” (p. 20, en cursiva en el original), mientras que Grierson reprochaba que, en la visión de Low, “the filmmaker is nothing but a tool” (p. 20) [Traducción propia: “Dar voz a la gente era sobre lo que trataba todo esto” (...) “el cineasta no es más que una herramienta”]. Esto muestra la percepción más autoral de Grierson y un enfoque activista, alejado de las convenciones cinematográficas o artísticas, por parte de Low. Además, este director señaló que “the film was a catalyst (...) This kind of medium is totally different from mass media” (p. 21), acercando su perspectiva fílmica a los medios alternativos [Traducción propia: “la película era un catalizador (...) este tipo de medio es completamente diferente a los medios de comunicación de masas”].

principal finalidad es la obtención de conocimiento académico, no hay que minusvalorar su potencial social.

El cuarto origen no encuentra un vínculo claro con el resto de tradiciones. Se trata del arte colaborativo, en concreto el videoarte. Sin embargo, algunas obras como las mencionadas en este capítulo, con el ejemplo destacado de *Love Tapes*, ponen en práctica dinámicas colaborativas equiparables con las de los otros orígenes del audiovisual colaborativo. Pero, como indica Renov (2004) en relación con el trabajo de Clarke, este nunca fue considerado como “a part of the mainstream documentary tradition”³⁴⁰ (p. 177). La propia Clarke afirma que no es “a documentary person”³⁴¹. De hecho, la artista no señala como antecedente ni referencia ningún caso correspondiente a las otras tradiciones citadas, sino que pone *Love Tapes* en relación con obras no conectadas con la cinematografía³⁴². Esta pertenencia a la institución artística podrá tener características singulares que condicionen la colaboración, como una mayor predominancia del carácter autoral o que se otorgue una menor relevancia al impacto social que puedan tener las iniciativas.

Finalmente, encontramos el quinto origen en las culturas digitales. Si bien muchas de las iniciativas colaborativas que se desarrollan en entornos digitales tienen una influencia directa de alguno de los otros orígenes, otras manifestaciones provienen de manera directa de ciertas visiones características de las culturas digitales, como evidencia el fenómeno del *crowdsourcing*. Este

³⁴⁰ Traducción propia: Nunca fue considerado como “parte de la tradición documental *mainstream*”.

³⁴¹ Entrevista personal a Wendy Clarke realizada el 30 de septiembre de 2022. Traducción propia: No es “una persona de documentales”.

³⁴² Entrevista personal realizada el 30 de septiembre de 2022. Entre las influencias de su obra colaborativa, Clarke menciona el grupo iniciado por su madre, la artista Shirley Clarke, Tee Pee Video Space Troupe —en el que ella también participó—, la obra teatral *A Chorus Line* (Hamlisch y Kleban, 1975) y *The Hite Report* (1976), un estudio sobre sexualidad femenina realizado por la antropóloga cultural Shere Hite.

concepto, como lo definió Howe, está marcado por el clima cultural característico del momento de nacimiento de la Web 2.0, lo que lo diferencia de otras concepciones colaborativas previas y condiciona la manera en que se producen sus procesos colectivos.

En la Tabla 2, hemos incluido los cinco orígenes, junto con una finalidad principal —aunque incidimos en que las finalidades serán, generalmente, diversas—, un caso emblemático y algunas de sus expresiones más reseñables.

Tabla 2. Orígenes de los modos colaborativos del audiovisual

Origen	Principal finalidad	Casos emblemáticos	Expresiones
Comunicación activista institucional	Incidencia social dentro del marco institucional	<i>The Newfoundland Project</i> (1967-1968)	Video participativo
Comunicación militante contrahegemónica	Incidencia social	<i>Apollon</i> (1969)	Cine militante colaborativo
Investigación	Obtención de conocimiento académico	<i>Navajo Film Themselves</i> (1966)	Etnografía audiovisual
Creación artística	Experimentación creativa	<i>Love Tapes</i> (1977-2011)	Videoarte colaborativo
Cultura Web 2.0	Experimentación creativa	<i>Life in a Day</i> (2011)	Crowdsourcing

Fuente: Elaboración propia.

Por ejemplo, el primer origen, la comunicación activista institucional, que es una tradición bien representada por *The Newfoundland Project*, ha contribuido a la

emergencia del vídeo participativo. Pero conviene indicar que si bien señalamos esta expresión específica, esto no quiere decir que sea la única que está relacionada con ese origen. De esta manera, la comunicación activista institucional conecta con otros casos, como *Video Nation* o *Highrise*. En este sentido, el análisis de una iniciativa colaborativa tendrá que valorar la tradición u origen con la que se encuentra más cercana, lo que marcará sobre todo una determinada intencionalidad en la iniciativa.

4.1.6. *Modos, tradiciones y sistemas*

Podemos identificar los modos colaborativos del audiovisual en función de los formatos a través de los que se articulan las iniciativas: cine colaborativo, vídeo participativo, investigación con audiovisual participativo, videoarte colaborativo e *i-doc* colaborativo. Pero, a partir de aquí, conviene hacer dos apreciaciones. En primer lugar, esta lista no es exhaustiva, porque hay otras esferas en las que se han producido dinámicas colaborativas, dando lugar a otros modos, poco frecuentes, como muestra el caso de *Video Nation*, que perteneciendo al ámbito televisivo no se puede identificar con ninguno de los anteriores.

En segundo lugar, es necesario indicar que aunque esta enumeración es operativa para centrarnos en el análisis de uno de los modos en particular o establecer distinciones en términos generales, resulta imprecisa para el análisis específico de las iniciativas. Así, por ejemplo, el concepto de cine colaborativo engloba obras tan diferentes como las que se realizaron en el programa Challenge for Change y las que se encuentran en el marco del *crowdsourced cinema*. Por ello, el análisis será más productivo si se emplea la descripción de las tradiciones u orígenes que hemos trazado. En este sentido, la comparación entre *Life in a Day* y *Highrise* es clarificadora. Si bien ambos proyectos se originan en las culturas digitales, solo

el primero pertenece a la tradición que hemos denominado cultura Web 2.0, mostrando una intencionalidad más próxima a la experimentación formal y creativa que una voluntad de incidencia social³⁴³. *Highrise*, por el contrario, está más relacionado con la comunicación activista, con el origen que marca *The Newfoundland Project* —como ha manifestado su autora—, que con los discursos participativos que surgen de la Web 2.0. Esto no es óbice para que *Highrise* tenga también otras finalidades secundarias, como la innovación creativa, en este caso centrada en el formato del documental interactivo.

Sin embargo, esta identificación en función de la tradición u origen también tiene limitaciones. Por ello, proponemos un análisis de los modos colaborativos del audiovisual a través de dos articulaciones, como son la tradición y el sistema. Si la tradición sirve, sobre todo, para indicar una cierta fundamentación de la obra colaborativa, el sistema se refiere a un conjunto de convenciones y procedimientos que condicionan la iniciativa. Son sistemas la institución cinematográfica, la comunicación para el cambio social³⁴⁴, la institución artística y la academia.

Los sistemas hacen referencia, en gran medida, a instituciones que modulan lo que se produce y circula dentro de ellas. En el caso del cine, por ejemplo, se trata de una serie de convenciones —como la importancia que se otorga a la autoría única o las características del lenguaje cinematográfico— y procedimientos —como la

³⁴³ Somos conscientes de que con la emergencia de la Web 2.0 también se originaron muchas iniciativas con vocación activista, como señalamos en capítulos anteriores. Pero consideramos que esta vocación proviene de tradiciones de comunicación política y militante que anteceden a la Web 2.0, mientras que los discursos que originan el *crowdsourcing* u otros fenómenos de las culturas digitales son propios del clima cultural en ese periodo.

³⁴⁴ Utilizamos el término *comunicación para el cambio social* en referencia a las actividades comunicativas en el marco de lo que se ha denominado *tercer sector*, que generalmente engloba a las organizaciones que emplean el vídeo participativo. Además, preferimos este calificativo en lugar de *comunicación para el desarrollo* —también frecuente—, dada la crítica que suscita el concepto general de *desarrollo*, una posición que de hecho recogen organizaciones de vídeo participativo como InsightShare.

división de las etapas de producción o las estructuras para la distribución y la exhibición, como los festivales. El vídeo participativo, por su parte, es una práctica inserta en el ecosistema de las organizaciones no gubernamentales y de otras entidades sin ánimo de lucro, que están vinculadas con lo que se ha denominado como comunicación para el desarrollo o comunicación para el cambio social. En este sentido, presenta sus propias convenciones —discursos específicos en relación con su fundamentación social o una estética frecuentemente al servicio de la finalidad descrita— y procedimientos —como fomentar la interacción comunitaria o sus propias estructuras de exhibición, generalmente destinadas a propiciar un impacto social. Todo esto termina por definir las iniciativas colaborativas, en un marcado contraste con otras iniciativas que se ubiquen dentro de otros sistemas.

Retomando el caso de *Highrise*, su tradición lo convierte en un proyecto coincidente con casos específicos de vídeo participativo, aunque tengan poca relación entre sí. Tanto *Highrise* como el vídeo participativo se inspiran de *The Newfoundland Project*, como hemos indicado. Sin embargo, pertenecen a sistemas distintos. La primera forma parte del sistema de la institución cinematográfica, en tanto se constituye como un documental —aunque sea interactivo— mientras que la segunda forma parte del sistema de la comunicación para el cambio social, lo que presenta diferencias radicales en términos de convenciones y procedimientos.

Una vez establecidos los modos, las tradiciones y los sistemas, aclaramos tres cuestiones fundamentales:

a) En una misma iniciativa pueden convivir distintas tradiciones, sobre todo en tanto son entendidas como la intencionalidad de la obra. Así, por ejemplo, es frecuente encontrar iniciativas que, estando conectadas con la tercera, la cuarta o la quinta tradición, tienen una evidente voluntad de impacto social, si bien esta no es su principal finalidad. Similarmente, si atendemos a *You Are on Indian Land*,

su origen está determinado por el marco institucional en el que se encuentra, esto es, el programa Challenge for Change del National Film Board. Sin embargo, su carácter fronterizo con la creación comunitaria y su reflejo de una acción activista abiertamente antagónica con respecto a las autoridades, sitúan a esta obra como próxima a la segunda tradición, la comunicación militante contrahegemónica. En este sentido, Winton y Garrison (2010) expresan la excepción que supuso esta película por motivos coyunturales: “a gap within a gap that made a truly confrontational representation and documented moment of oppression possible despite government funding”³⁴⁵ (p. 416).

b) En una misma iniciativa pueden convivir distintos sistemas. Un caso que ilustra esta condición es la obra colaborativa de Fred Forest, *Vidéo-troisième âge* (1973), en la que el artista trabajó con un equipo de investigación que, a su vez, estaba interesado en el proyecto porque le permitía realizar un estudio. Convivieron, entonces, el sistema de la institución artística con el sistema de la academia, cada uno con sus convenciones y sus procedimientos.

c) Si bien hay una mayor variedad en la relación entre modo y tradición, se percibe una asimilación entre modos e instituciones. El cine colaborativo se modula, sobre todo, por el sistema de la institución cinematográfica; el vídeo participativo, por el sistema de la comunicación para el cambio social. Sin embargo, no siempre ocurre de esta manera. En casos de investigaciones que emplean el audiovisual colaborativo, si bien pertenecen al sistema de la academia, se puede producir una situación en la que el producto resultante se emplea con un sentido similar que el vídeo participativo. Nos encontraríamos entonces ante una iniciativa con un doble sistema, academia y comunicación para el cambio social.

³⁴⁵ Traducción propia: “Una brecha dentro de una brecha que hizo posible una representación verdaderamente contestataria y un momento documentado de opresión a pesar de la financiación gubernamental”.

En cualquier caso, podemos hablar de tradiciones principales y de sistemas principales para cada uno de los modos colaborativos del audiovisual, como muestra la Tabla 3.

Tabla 3. Correspondencias frecuentes entre modos, tradiciones y sistemas

Modo colaborativo	Tradiciones principales	Sistemas principales
Cine colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación activista institucional -Comunicación militante contrahegemónica -Cultura Web 2.0 	Institución cinematográfica
Video participativo	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación activista institucional 	Comunicación para el cambio social
Métodos de investigación participativos	<ul style="list-style-type: none"> -Investigación 	Academia
<i>I-doc</i> colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación activista institucional -Cultura Web 2.0 	Institución cinematográfica
Videoarte colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> -Creación artística 	Institución artística

Fuente: Elaboración propia.

4.2. Modos colaborativos del audiovisual: elementos caracterizadores

La definición de los modos colaborativos del audiovisual se ha fundamentado en la identificación del mínimo común denominador de todas las prácticas que emplean esta forma de producción. Además de la definición, la enumeración de los distintos modos y la exposición de los orígenes y sistemas que los articulan, hemos identificado una serie de elementos que no son definitorios, pero sí permiten caracterizar las iniciativas colaborativas. Su descripción será muy relevante para el análisis de cualquier práctica colaborativa. Son los siguientes: a) voluntad de incidencia social; b) pedagogía; c) autoría; d) proceso vs. producto; e) tareas colaborativas; f) relación entre actores; g) continuidad y autonomía; y h) participación.

Algunas características pueden estar presentes en mayor o menor medida, pero como veremos no lo están siempre, como ocurre con la voluntad de incidencia social (a), la pedagogía (b) y la continuidad y autonomía (g). Por otro lado, si bien todos los modos desafían la concepción de autoría única propia de la producción cultural contemporánea, esto ocurre de manera mucho más pronunciada en ciertas iniciativas —generalmente, las que corresponden con el vídeo participativo— que en otras, como las que se realizan en el contexto del cine o el videoarte colaborativo. Asimismo, presentamos la lógica del proceso colectivo frente al producto audiovisual (d) como un eje que indica la predominancia de uno sobre el otro. El hecho de otorgar una mayor importancia al proceso frente al producto es también una característica del vídeo participativo. En el cine colaborativo, por el contrario, se suele priorizar el producto, en coherencia con las lógicas de la institución cinematográfica.

Además, hay dos elementos que son descriptivos de la dinámica de colaboración entre partes, como son las tareas colaborativas (e) y la relación entre actores (f).

Ambos muestran procesos que repercuten en las condiciones sobre las que se sustenta la propia definición de los modos colaborativos del audiovisual, esto es, (1) *el establecimiento de mecanismos de negociación y de control compartido* y (2) *el acceso común a los medios de producción*. La primera característica consistirá en conocer qué actividades ha realizado el sujeto que participa, lo que permitirá responder al grado en que se produce el acceso común a los medios de producción. La segunda, menos específica, permitirá evaluar la interacción entre ambas partes, lo que tiene una influencia relevante en la colaboración y posibilita profundizar en los mecanismos de negociación que se han establecido.

En cuanto a la última característica, la participación (h), supone poner el foco de manera específica en el individuo o comunidad participante, tratando de comprender cómo se ha implicado en el proceso colaborativo, en particular de acuerdo con las teorías sobre participación que hemos incluido en el marco teórico de esta tesis doctoral.

Conviene señalar que, evidentemente, los elementos están relacionados entre sí. Así, por ejemplo, una iniciativa que otorgue un papel más relevante a la figura del autor único, tenderá a conceder más importancia al producto audiovisual. Por otro lado, como hemos visto, algunos de los elementos tienen un vínculo más fuerte con ciertos modos.

Por otro lado, queremos mencionar una cuestión que no forma parte de esta clasificación y que no está asociada con ningún modo en particular, como es la pertenencia al ámbito de la ficción en lugar del documental. Con frecuencia, se estudia este fenómeno cultural como una fórmula singular del documental, no haciendo mención a ninguna experiencia en el ámbito de la ficción. La frecuente teorización y puesta en práctica de la colaboración desde el documental, así como la emergencia más reciente de formatos colaborativos no ficcionales como el *i-doc*, han propiciado esta menor atención a la ficción. Bien es cierto, no obstante, que tanto los antecedentes de los modos colaborativos del audiovisual como su

práctica actual en distintas esferas, muestran un dominio notorio de la no ficción³⁴⁶.

Con todo esto, aportamos una herramienta para la evaluación de las obras audiovisuales colaborativas. La colaboración entre partes, como se expresa en la definición y siendo el sustento de este modelo de producción, no es condición suficiente para evaluar sus implicaciones. Son variadas las formas en que dos partes pueden colaborar, con elementos positivos, pero también condicionantes que limitan significativamente los logros que, con frecuencia, se asocian con este modo de creación. Solo un análisis pormenorizado de los procesos clave y de las actividades específicas puede generar un marco de comprensión óptimo para su evaluación. Además de esto, este análisis servirá para evidenciar similitudes y diferencias entre los distintos modos colaborativos del audiovisual.

4.2.1. *Voluntad de incidencia social*

Una voluntad explícita de incidencia social o un carácter propiamente activista no son características definitorias de los modos colaborativos del audiovisual, si bien se suele destacar esta cuestión cuando se habla de este modelo de creación. Ciertamente, se puede argumentar que una dinámica colaborativa, un quiebre de la jerarquía en los procesos de producción, una apertura de espacios para el diálogo y una ampliación del rango de representaciones mediáticas son todas cuestiones que tienen un valor social en sí mismas. Como se ha indicado en el

³⁴⁶ Un ejemplo de obra colaborativa ficcional es la película *La noche est pas finie* (Leonard Forest, 1971), en el marco del programa Challenge for Change y realizada en colaboración con un grupo del Condado de Gloucester, en Canadá. Se puede ver completa en el sitio web del National Film Board of Canada: https://www.nfb.ca/film/noce_est_pas_finie/. Más recientemente, en 2022, se realizó el corto *Que se cumplan tus sueños* a través de la Escuela de Cine y Periodismo de Frontera del proyecto MIGRIMAGE, dirigida a migrantes, voluntariado de ONG y alumnado universitario. El corto se puede ver en este enlace: <https://youtu.be/jrzjPKngtg0>

marco teórico de esta tesis, la participación es valiosa en sí misma, en parte porque puede inaugurar un círculo de acción que termine por promover el activismo (della Porta, 2011). Pero esto es distinto a que las iniciativas tengan esta pretensión, así como es también diferente a que efectivamente se logre una repercusión social positiva.

Son dos las tradiciones de los modos colaborativos del audiovisual que presentan esta voluntad de cambio social de manera inherente, la comunicación activista institucional y la militante contrahegemónica. Si atendemos a las restantes, los métodos de investigación, la cultura Web 2.0 y la creación artística, esta condición no está siempre presente, si bien puede estarlo.

Como vimos con el caso de *Navajo Film Themselves*, este no buscaba ofrecer un espacio para la reivindicación del grupo indígena que participó. Así lo explicaban Sol Worth y John Adair (1972), relatando una anécdota acerca del inicio de su proyecto con la comunidad indígena en Pine Springs. Cuando contaron su intención a Sam Yazzie, un médico anciano de la comunidad, este preguntó: “will making movies do the sheep³⁴⁷ any harm?”. Ante la negativa de Worth, el hombre preguntó lo contrario: “will making movies do the sheep good?”. Como Worth volvió a negar, coherente con la finalidad de una iniciativa que no buscaba mejorar las condiciones de vida de esa comunidad, Yazzie cuestionó: “then why make movies?”³⁴⁸ (p. 4). Con esto, los autores introducen una defensa de la investigación en la medida en que:

³⁴⁷ Los autores interpretaron que Sam Yazzie debía referirse, con la palabra *sheep*, a “a symbolic possession for him (...) Sam’s concern was how the new method of communication that we were to teach his people could help the Navajo” (p. 6) [Traducción propia: “Una posesión simbólica para él (...) A Sam le preocupaba el modo en que el nuevo método de comunicación, que nosotros íbamos a enseñar a su gente, podría ayudar a los navajo”].

³⁴⁸ Traducción propia: “¿Hacer películas causará daño a las ovejas de alguna manera? (...) ¿Hacer películas hará bien a las ovejas? (...) ¿Entonces por qué hacer películas?”.

Knowing more about how we live in our rich diversity, how we interact and become social through our manipulations of a variety of symbols and symbol forms, enables us to communicate more fully and fruitfully with each other and with ourselves³⁴⁹ (p. 5).

Más allá del valor socialmente positivo de la investigación, conviene señalar que muchas investigaciones mantienen una vocación de repercusión social más explícita —aunque esta no sea prioritaria— como ha mostrado nuestra revisión sistemática de la bibliografía. Baumann et al. (2020) indican que los films creados por el grupo participante pueden emplearse con finalidad activista. Las películas se proyectaron en la comunidad, de acuerdo con los autores, para concienciar y promover el diálogo entre sus miembros. En cuanto a Kennelly (2018), la autora explica que su objetivo era iniciar un proyecto activista dirigido por personas jóvenes.

En el cine colaborativo es frecuente encontrar esta voluntad de incidencia social, como muestran algunos casos tempranos, como *The Newfoundland Project*, o posteriores, como *Two Laws*, si bien no ocurre siempre, al menos no como una cuestión principal. Ocurre del mismo modo con el arte colaborativo, sobre el que Bishop (2006) considera que, en algunas de sus manifestaciones, ha priorizado la crítica social y el encuentro colectivo sobre el valor artístico.

De entre todos los modos colaborativos, el vídeo participativo es el que está más conectado con esta voluntad de incidencia social, que de hecho constituye el fundamento de su actividad. Por este motivo, los textos sobre esta práctica suelen valorar sus potenciales resultados positivos en términos sociales, tanto individuales como colectivos, como son el desarrollo personal, la articulación comunitaria, la representación alternativa o el empoderamiento (Shaw y

³⁴⁹ Traducción propia: “Conocer más sobre cómo vivimos en nuestra rica diversidad, cómo interactuamos y nos volvemos sociales a través de la manipulación de una variedad de símbolos y formas simbólicas, nos permite comunicarnos más plena y fructíferamente con los demás y con nosotros mismos”.

Robertson, 1998), así como la adquisición de habilidades, el refuerzo de la confianza personal, la conexión entre comunidades (de Lange et al, 2008) o una mejora en la capacidad para negociar (Singh et al., 2017).

Esta voluntad por el cambio social en el ámbito del vídeo participativo se resume frecuentemente con la noción de impacto. Generalmente, este impacto se mide mediante evaluaciones que tratan de valorar los resultados sociales de las iniciativas. Además, la evaluación ha incorporado en las últimas décadas un diseño participativo que pone en primer plano a la comunidad implicada en la iniciativa (Estrella y Gaventa, 1997) para que esta pueda expresar su percepción sobre qué constituye un cambio social, así como comunicar sus expectativas y los límites que perciben en los proyectos. El propio vídeo participativo se ha empleado como herramienta de evaluación de impacto, como explican Lemaire y Lunch (2012), quienes también defienden que el grupo participante debe tener el protagonismo en la evaluación de los proyectos. En los últimos años, además, esta práctica se ha incorporado al ámbito del documental cinematográfico, midiendo los resultados de algunas producciones con voluntad de cambio social (Nash y Corner, 2016).

Sin embargo, las evaluaciones de impacto han sido objeto de crítica, en la medida en que pueden imponer determinadas percepciones sobre el cambio social que no sean, en realidad, las que tiene el grupo participante. Esto puede producirse debido a que las entidades que financian los proyectos necesitan cuantificar su inversión, por lo que el empleo de determinados métodos de evaluación puede privilegiar la realización de ciertos tipos de actividades, o incluso de iniciativas, que faciliten la obtención de esos resultados. En este sentido, Gready (2009) ha explicado que la evaluación de impacto configura la propia práctica que se produce en el marco de este tipo de iniciativas, pero no siempre con un criterio de relevancia social.

4.2.2. Pedagogía

Los modos colaborativos del audiovisual han estado siempre, desde sus orígenes, conectados con un proceso didáctico. Esto no es extraño si tenemos en cuenta que, en general, los casos que implementaron la colaboración en el siglo XX lo hacían para mitigar la desigualdad histórica que ha caracterizado a los medios de comunicación. Tanto el programa Challenge for Change como los *Cinegiornali liberi* se fundamentaban en la incapacidad de una determinada comunidad para crear sus propios discursos audiovisuales, debido al alto coste de los medios de producción, pero también a la falta de alfabetismo mediático. Su objetivo, en la órbita de los medios alternativos a través de uno de sus reclamos históricos, era ampliar el rango de voces y representaciones que ocupaban el ecosistema mediático. En este sentido, ambas iniciativas incorporaron momentos de aprendizaje con la comunidad.

Este proceso de aprendizaje, sin embargo, no se encontraba limitado al uso de las herramientas de filmación. También se daban indicaciones, como se ha explicado en relación con *The Newfoundland Project*, sobre estrategias para comunicar sus peticiones —que serían mostradas a oficiales del gobierno— para así incrementar potencialmente el éxito de sus reivindicaciones.

Además de esto, el intercambio frecuente en los debates entre la comunidad y el equipo de filmación servía para reflexionar sobre las condiciones materiales de la primera, para identificar de forma más nítida los problemas que afrontaba, así como para buscar colectivamente de soluciones, lo que también supone un proceso de aprendizaje grupal. En casos relativos a la militancia, este proceso servía también para la formación política, promoviendo así la acción activista, como ha podido ver con los *Cinegiornali liberi*.

Lunch y Lunch (2006), en su manual de vídeo participativo, señalan las habilidades que esta práctica permite aprender, no estando limitadas a un

conocimiento técnico: “skills developed include good group-working skills, listening skills, self-esteem building and motivation techniques; participatory video projects encourage better awareness of community, identity and place; PV develops an active role for participants in improving their quality of life”³⁵⁰ (p. 14). De hecho, en el vídeo participativo, este proceso de aprendizaje —que tiene un desarrollo menos pautado en otros modos colaborativos— se sistematiza y complejiza mediante el diseño de actividades destinadas a la capacitación de la comunidad. Los manuales de vídeo participativo de Lunch y Lunch (2006) y de Shaw y Robertson (1997) lo muestran así, ofreciendo un listado de juegos que son explicados para su puesta en práctica. Para Yang (2016), “participatory video is inherently educational and action-based”³⁵¹ (p. 22), y además lo vincula con el concepto de *incidental learning* (Foley, 2001), que Yang explica como “a mode of learning that adults experience while performing activities that are not necessarily to be educational”³⁵² (p. 22).

Hemos indicado antes que una de las referencias fundamentales del vídeo participativo es la pedagogía crítica de Paulo Freire (1970). Esta propuesta aboga por modificar el proceso vertical de aprendizaje, de manera que ambas partes, educador y educando, obtengan conocimiento mutuo a través de un diálogo más fructífero.

El proceso está estructurado en varias etapas, caracterizándose en primer lugar por una actitud activa por parte de la persona que tiene la función de educador,

³⁵⁰ Traducción propia: “Entre las habilidades desarrolladas se incluyen la capacidad de trabajar en grupo, la capacidad de escucha, el fomento de la autoestima y el aprendizaje de técnicas de motivación; los proyectos de vídeo participativo promueven una mayor conciencia de la comunidad, de la identidad y del lugar; el vídeo participativo favorece la asunción de un rol activo en quienes participan para la mejora de su calidad de vida”.

³⁵¹ Traducción propia: “El vídeo participativo es inherentemente educacional y centrado en la acción”.

³⁵² Traducción propia: “Un modo de aprendizaje que las personas adultas experimentan mientras realizan actividades que no son necesariamente educativas”.

de manera que pueda involucrarse con la comunidad con la que va a desarrollar la enseñanza y aprender sobre la misma. La información obtenida le permitirá definir su programa didáctico, que no estará así basado en cuestiones que quizás no interpelen o no sean de interés para el alumnado, sino que tratará de identificar elementos que le sean de utilidad y estén relacionados con su vida cotidiana. Profundizar en esta cuestión implica trabajar en colaboración con esa comunidad, cuya función en este momento será la de definir los temas en los que se centrará el proceso educativo.

Tras este paso, se procede a la producción de los materiales que se utilizarán durante las sesiones. De nuevo, será el alumnado quien produzca ese contenido, que podrá ser dibujos, fotos o grabaciones, según los ejemplos que cita Freire, pero que, en cualquier caso, se tratará de material creativo conectado con los temas antes prefijados. Con todo ello, la pedagogía crítica equilibra el enfoque del aprendizaje, que no parte solo de la persona que educa sino también de las personas a las que está destinada ese aprendizaje.

Después, la utilización de los materiales creados por la comunidad, discutidos en sesiones de debate, propicia su análisis crítico. Además de esto, se podrán emplear otros textos, en este caso no producidos por el alumnado, como contenido periodístico para fomentar la lectura crítica y el alfabetismo mediático. El hecho de que el contenido verse sobre la realidad de la comunidad favorece, además, una mayor implicación del alumnado y una mayor reflexión sobre sus condiciones de vida. Esto puede potenciar su participación en la comunidad y la identificación de conflictos. La pedagogía crítica de Freire, además, establece que no debe haber una separación entre reflexión y acción, por lo que el proceso de concienciación está destinado, asimismo, a la movilización colectiva del alumnado en busca de una transformación social.

Los modos colaborativos del audiovisual involucran un proceso de aprendizaje similar. Balaguer y Alberich-Pascual (2023) han sintetizado el vínculo entre

ambos enfoques a través de tres etapas. En la pedagogía crítica, la primera etapa se corresponde con la producción de materiales por parte de la comunidad, relativos a propia experiencia o intereses, lo que conecta con la producción de contenido audiovisual— también por la comunidad y frecuentemente en relación con sus vivencias o condiciones materiales— en los modos colaborativos del audiovisual.

La segunda etapa consiste en el uso de esos materiales para el análisis crítico, momento en que el intercambio colectivo tiene un rol fundamental. Este paso presenta una correspondencia nítida con el siguiente proceso en el audiovisual colaborativo, en el que se promueve igualmente la reflexión crítica, así como la identificación de desafíos que se evidencian, en cierto modo, gracias a ese contenido previamente creado.

Por último, la pedagogía crítica propicia la concienciación y la acción colectiva para intentar generar una incidencia social, lo que en los modos colaborativos se identifica, del mismo modo, con el uso del contenido audiovisual para producir esa incidencia, así como con la implicación en actividades que suponen un paso hacia el activismo, por ejemplo con la organización de proyecciones.

Con esta síntesis y mediante el análisis de una serie de iniciativas colaborativas, los autores indican tres categorías que caracterizan a las propuestas pedagógicas de los modos colaborativos del audiovisual. La primera categoría es la formación en audiovisual, esto es, en el uso de cámaras, la escritura de guiones, la edición, la producción u otros procesos afines. La segunda es el análisis crítico y la expresión personal, que contiene actividades como producción de contenido creativo, participación en debates, dinámicas de autorrepresentación, comentarios sobre los materiales trabajados en clase, entre otras. Finalmente, la tercera categoría consiste en la identificación de desafíos o estrategias para afrontarlos, así como en la realización de actividades que sobrepasan el espacio del aula y proponen una implicación en otras esferas de la sociedad. Esto puede

incluir la organización de eventos o el intercambio con otros miembros de la comunidad.

La cuestión pedagógica ha sido una constante en los modos colaborativos del audiovisual, desde el vídeo participativo hasta otras experiencias didácticas más informales, como puede ser el caso del Colectivo Cine de Clase, que cedía la cámara y explicaba cómo se utilizaba para posibilitar una implicación que, de otro modo, sería inviable. Sin embargo, la comunicación digital ha transformado esta constante, limitando la presencia de la pedagogía en el audiovisual colaborativo.

Esto responde, en cierta medida, al origen de buena parte de la creación colaborativa en los tiempos de la cultura participativa. Las otras tradiciones u orígenes —la comunicación activista institucional, la comunicación militante contrahegemónica, los métodos de investigación e incluso la creación artística— ponían énfasis a la ampliación del acceso a los medios de comunicación, lo que motivaba la colaboración. Por el contrario, en el contexto de las culturas digitales se tiende a partir de la asunción de que este acceso está generalizado. Si la ampliación del acceso no es una de las razones principales para facilitar la colaboración, porque se entiende que cualquier persona tiene acceso y el conocimiento requerido para la elaboración de sus contenidos creativos, la parte pedagógica parece ver erosionada su función.

Este descenso de la pedagogía también responde, en cierta medida, a la virtualidad, que dificulta el encuentro colectivo en un espacio físico en el que se desarrollarían las actividades didácticas, tratándose ahora de comunidades *online*, ciertamente indefinidas, con participantes en geografías distanciadas que además superan en número a los grupos del vídeo participativo, por ejemplo. La llamada general a una audiencia conectada, en casos como *Life in a Day* (2011), dificulta la tarea de colaborar con ella en un proceso didáctico, más allá de ofrecer indicaciones sobre la grabación de los vídeos. Si el marco de aprendizaje tiene

cinco variables, según Merriam y Bierema (2014, citado en Yang, 2016), como son “context, learner, educator, process, and the design and facilitation of learning”³⁵³ (p. 27), encontraríamos una tendencia a la ausencia del *educator* y a una excesiva amplitud e indefinición del *learner*.

El cambio cultural debido a la ampliación del acceso ha dado lugar a consideraciones por parte de autores como Varghese et al. (2020) en relación con la adaptación del vídeo participativo. Argumentan que el incremento del alfabetismo tecnológico y audiovisual debería desplazar la posición central que ocupan las tareas técnicas en el ámbito del vídeo participativo. Asimismo Scolari (2019), en su trabajo sobre un alfabetismo transmedia, ha indicado que las habilidades de producción predominan hoy en día en detrimento de otros aprendizajes.

A pesar de todo esto, el análisis de Balaguer y Alberich-Pascual (2023), que estudia un conjunto de *i-docs* colaborativos de marcado carácter didáctico, muestra que este modo de creación mantiene su perfil pedagógico en ciertos casos. *Question Bridge: Black Males* (Chris Johnson, Hank William Thomas, Bayete Ross Smith y Kamal Sinclair, 2012-2016) o *Global Lives Project* (Harris, 2004-actualidad), ofrecen guías didácticas amplias que complementan su contenido interactivo en internet³⁵⁴. Se busca su aplicación en programas de enseñanza no virtuales, que emplean el contenido del *i-doc* como material docente.

Entre las conclusiones de Balaguer y Alberich-Pascual (2023), se destaca que la pedagogía audiovisual se ha debilitado, en los casos estudiados, en comparación

³⁵³ Traducción propia: “Contexto, estudiante, educador, proceso, y el diseño y la asistencia en el aprendizaje”.

³⁵⁴ Los materiales didácticos de estas iniciativas están disponibles en los sitios web de los respectivos proyectos interactivos, donde se puede acceder además a su contenido audiovisual: <http://questionbridge.com/> y <https://globallives.org/>

con la creación colaborativa anterior a las culturas digitales. Esto es coherente con el incremento en la alfabetización técnica y audiovisual, como se ha comentado previamente. No ocurre lo mismo con la categoría de análisis crítico y expresión personal, que tiene una presencia contundente en cada propuesta didáctica, ni tampoco con la tercera categoría, el aprendizaje destinado a favorecer la acción social, que tiene también un rol importante, si bien prevalecen las actividades destinadas a la identificación de conflictos sobre las que proponen una acción tangible que conecte de manera más directa con la comunidad.

Finalmente, los autores inciden en otro cambio en relación con los modos colaborativos previos a la comunicación digital, según el estudio de casos. Se trata de la separación que se produce entre la esfera de la obra audiovisual y la de la propuesta pedagógica. Si bien la segunda tiene su origen en la plataforma interactiva, esto no conduce a una participación en la misma. Por lo tanto, el proceso de formación no está destinado a producir material para esa plataforma. No hay una identificación entre la comunidad que colabora en la obra audiovisual y la comunidad que recibe la formación. Así, estas plataformas presentan contenido elaborado desde la individualidad, limitando la capacidad de la creación colaborativa para propiciar el encuentro colectivo. En este sentido, los autores indican que se fractura una finalidad clásica de los modos colaborativos del audiovisual, como es ofrecer herramientas a los grupos sociales para generar su propio contenido, al mismo tiempo que logran obtener una mayor visibilidad, ampliando el rango de representaciones del ecosistema mediático.

4.2.3. Autoría

La autoría fílmica representada por la persona encargada de la dirección tardó algunas décadas en consolidarse³⁵⁵, pero ha servido desde entonces como principio fundamental para la crítica y audiencia cinematográficas (Sedeño Valdellós, 2012). El texto “Naissance d’une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo” de Alexandre Astruc (1948) fue la base sobre la que se cimentaría en cierta medida la comprensión de la autoría. Astruc defendía la existencia de un lenguaje propiamente cinematográfico, lo que debía conllevar la definición de una autoría creativa, que comparaba con la literaria. El autor hablaba entonces de la cámara cinematográfica como una suerte de pluma estilográfica mediante la cual la persona que dirige materializa una obra artística. Esta elección no es tan evidente, si consideramos, como recuerda James Naremore (2004), que la producción cinematográfica involucra multitud de prácticas que son ejercidas por profesionales de diversos ámbitos, de manera que cualquiera podría ser considerada como un autor y, como se sabe, el término se aplica en ocasiones a quienes son responsables del guion, de la fotografía o de la composición musical, entre otras labores.

El texto de Astruc fue un precedente importante para la *politique des auteurs*, planteada por los críticos de la revista *Cahiers du Cinema* en la década de los 50, que terminaría por consolidar una nueva concepción de una autoría cinematográfica y adscribirla al rol de la dirección. Jean-Luc Godard lo explica en una entrevista de la siguiente manera:

Antes, los autores de las películas eran los guionistas, una tradición que procedía de la literatura (...) Entonces, vinimos nosotros y dijimos: “No, el director es el auténtico

³⁵⁵ Algunos teóricos habían situado anteriormente al cineasta como autor, como es el caso de Jean Epstein (1926), o habían hablado del autor ya en el periodo del cine mudo (Stam, 2000).

responsable y creador de la película. Y, en ese sentido, Hitchcock es tan autor como Tolstói (Tirard, p. 220).

Pero fue François Truffaut (1954) quien escribió la contribución más célebre en torno a esta cuestión. Nos referimos a su artículo “Une certaine tendance du cinéma français”. Como Godard, el director criticó la predominancia en Francia de películas que buscaban su legitimidad cultural mediante la adaptación de obras literarias de prestigio. Con ello, el cine quedaba subordinado a la literatura, valorizado solo en su relación con la misma. Truffaut reivindicaba el lenguaje cinematográfico y argumentaba que este no debía ser expresado por escritores, sino por cineastas, conocedores del medio y por lo tanto cualificados para emplear los recursos fílmicos.

Años después, el propio Godard, impulsor de esta concepción de la autoría y representante en sí mismo de esa categoría de autor, criticó la deriva de este planteamiento en la entrevista antes citada, en la que habló de una degradación de la teoría del autor:

Toda la idea se pervirtió; se transformó en un culto al autor, en lugar de un culto al trabajo del autor (...) el sistema que creamos ya no existe. Se ha convertido en una enorme ciénaga. Creo que el problema fue que, cuando creamos la teoría del *auteur*, insistimos en la palabra *auteur*, aunque deberíamos haber insistido en la palabra “teoría”, porque el auténtico objetivo del concepto no es mostrar *quién* hace una buena película, sino demostrar *qué* hace una buena película (Tirard, pp. 220-221, en cursiva en el original).

Ciertamente, la *politique des auteurs* fue criticada por varios motivos, como que no tuviera en cuenta las condiciones materiales y personales que rodean el proceso de creación fílmica y que glorificara la figura del director (Stam, 2000). Aunque Jean-Luc Godard continúa siendo una figura paradigmática en este modelo de autoría fílmica, es también una buena referencia para comprender la evolución de este concepto a partir de los años 60, en un contexto en que la idea de la autoría

estaba siendo repensada, como mostraron las importantes contribuciones desde el postestructuralismo *La muerte del autor* (1967/1994) de Roland Barthes y *¿Qué es un autor?* (1969/2013) de Michel Foucault. Así, Naremore (2004) señala que “the discourse on the director-as-author has always been problematic (...) because the film director emerged as a creative type at the very moment when authorship in general was becoming an embattled concept”³⁵⁶ (p. 9).

Al abrazar el cine colectivo, Jean-Luc Godard evidencia la posibilidad de otros modos de autoría en la creación audiovisual. Si bien en su propia experiencia en el Grupo Dziga Vertov mantiene rasgos autorales, la experiencia de este cine colectivo participó del quiebre del paradigma de la autoría única que muchas otras agrupaciones de cine militante estaban poniendo en práctica. La influencia del Tercer Cine y de la experiencia fílmica latinoamericana, en general, terminaron por ofrecer un panorama de alternativas al paradigma de la autoría única.

La colectividad, el amateurismo e incluso el anonimato se convertirían en las singulares características de una serie de propuestas que se han desarrollado hasta la actualidad. Así, este cine militante de carácter colectivo ha tenido continuación en los últimos años con agrupaciones como el Colectivo Cine sin Autor (CsA) o Malaguistán, un grupo videoactivista que mantiene el anonimato de sus miembros (Alberich-Pascual y Sedeño-Valdellós, 2019).

Aun así, si bien la concepción de la autoría única ha tenido limitaciones en la cinematografía, tampoco es adecuado minusvalorar su importancia. Naremore (2004) sostiene que la autoría y su estudio pueden servir como estrategias de

³⁵⁶ Traducción propia: “El discurso del director como autor siempre ha sido problemático (...) porque este planteamiento sobre el director de cine surgió justo en el mismo momento en el que la autoría en general se estaba convirtiendo en un concepto en disputa”.

resistencia, por ejemplo si tenemos en cuenta que la capacidad de identificación que puede suponer una persona con el rol de autoría para grupos discriminados.

Los modos colaborativos del audiovisual no rechazan la autoría única —aunque sí la desafían en multitud de ocasiones—, sino que ofrecen diversas aproximaciones a esta cuestión, dependiendo de sus finalidades o de las instituciones en las que se enmarcan. No ocurre como con la creación colectiva, en la que se puede diluir de manera más clara la autoría única³⁵⁷, sino que se trata de una dialéctica entre el mantenimiento de la autoría única o la posible consolidación de una autoría colectiva —compartida entre el sujeto filmado y el sujeto que filma—, en primer lugar; o del gradual traspaso de esta función desde la figura tradicionalmente autorizada —el sujeto que filma— a la figura recién incorporada al ámbito productivo —el sujeto filmado—, en segundo lugar. Esto supone además estimar la intervención de profesionales o la predominancia de *amateurs*, lo que determinará elementos estéticos de la obra y condicionará el proceso social³⁵⁸.

Nos encontramos, por lo tanto, con dos ejes posibles en relación con la autoría. El primero, la tensión entre la autoría única y la colectiva, es muy común en los modos colaborativos del audiovisual. Se trata de valorar si se mantiene la primera, a pesar de la cesión de parte del discurso, o si se produce un reconocimiento efectivo de ambas partes implicadas en el proceso, sobre todo en aquellas ocasiones en las que la participación de la comunidad es elevada —solo si es así podríamos hablar de autoría colectiva, entendiendo que la autoría requiere de una contribución relevante.

³⁵⁷ Aunque esto es relativo, en tanto no dejamos de mencionar que las películas del Grupo Dziga Vertov son obras de Jean-Luc Godard, aunque sea en conjunción con otros creadores, por poner un ejemplo.

³⁵⁸ De este modo, por ejemplo, una iniciativa que priorice una autoría colectiva o en manos del grupo participante deberá incorporar alguna sesión didáctica para habilitarlo a crear el contenido.

El segundo eje, que es menos frecuente, consiste en un traspaso de este rol por parte del tradicional sujeto que filma al sujeto filmado, lo que puede conllevar, en realidad, que no se materialice una autoría colectiva, sino que sencillamente se esboce *otra* autoría única, en manos de individuos o grupos que generalmente no ostentan este rol.

De manera general, entre los distintos modos colaborativos del audiovisual, podemos estimar que el cine colaborativo se identifica más frecuentemente con el primer eje, por lo que se produce una cesión de control a un determinado colectivo para favorecer su aportación en una obra dirigida por una persona que ostenta la autoría. Entre otros posibles motivos, esta persona mantendrá el rol de autor porque es probablemente conveniente en tanto su obra está inserta en la institución cinematográfica, que está dotada de un aparato de evaluación crítica y explotación comercial que se beneficia de esta figura para posibilitar su pleno rendimiento. Ya Jay Ruby (1992) indicaba que “while new voices are heard, traditional forms of authorship have not been significantly altered”³⁵⁹ (p. 48). Este patrón está también presente en el *i-doc*³⁶⁰ y en el videoarte colaborativo.

Incluso en aquellos casos en los que las películas circulan por cauces más alternativos, la autoría única se mantiene en mayor o menor grado. Así, si bien Kate Nash (2021) señala que “*Two Laws* exemplifies documentarians’ willingness

³⁵⁹ Traducción propia: “Aunque se escuchan nuevas voces, las formas tradicionales de autoría no han sido significativamente alteradas”.

³⁶⁰ En el caso del documental interactivo, Aston y Gaudenzi (2012) han mencionado la coexistencia de varios niveles de autoría: “from the more traditional approach of the author as subject expert, through the author taking on a more curatorial approach, to the authorship being genuinely distributed through a user generated process” (p. 132) [Traducción propia: “Desde el enfoque más tradicional del autor como sujeto experto, pasando por la idea del autor que asume un enfoque más bien curatorial, hasta una autoría que está auténticamente distribuida a través de un proceso generado por el usuario”]. Aun así, la autoría en tanto reconocimiento y atribución a la persona que dirige la iniciativa se mantiene intacta.

to see their role in terms of facilitation rather than authorship”³⁶¹ (p. 43), la autoría no se adscribe a la comunidad, lo que no es insignificante si entendemos el valor simbólico de la autoría como forma de reconocimiento.

En los modos restantes, la autoría no funciona de este modo. En cierto sentido, no existe esta figura en el vídeo participativo ni en los métodos de investigación participativos. Resulta ilustrativo que, en el primero, la persona que promueve o dirige la iniciativa reciba otros calificativos, como *practitioner* o *facilitator*. Pero, si empleamos este concepto por su sentido práctico, entendido como la persona que firma o es la principal responsable de la comunicación, el vídeo participativo se identificaría generalmente con el segundo eje definido, de manera que la persona que promueve la iniciativa lo hace para facilitar que quienes participan se conviertan en autores. Lunch y Lunch (2006) han argumentado la diferencia entre documental y vídeo participativo, que centran en la relación de cada uno con la autoría: “Documentary films very much remain the authored products of a documentary filmmaker (...) By contrast, in participatory video the subjects make their own film in which they can shape issues according to their own sense of what is important”³⁶² (p. 10).

El caso de los métodos de investigación participativos es más complejo. En general, con estos métodos se trata de dotar a quienes participan de la capacidad para generar su contenido, si bien este no ha de tener recorrido más allá de la investigación, por lo que hablar de un traspaso de la autoría es probablemente excesivo. Sin embargo, en algunos casos, las obras resultantes podrán generar un contenido audiovisual destinado a su visionado público. Por ejemplo, *Girl*

³⁶¹ Traducción propia: “*Two Laws* ejemplifica la disposición del equipo de documentalistas por ver su función en términos de mediación más que de autoría”.

³⁶² Traducción propia: “Las películas documentales siguen siendo en gran medida los productos autorales de un cineasta. (...) En contraste, en el vídeo participativo los sujetos realizan su propia película, pudiendo plantear las cuestiones que deseen de acuerdo con su propia percepción sobre lo que es importante”.

Making (2003) de Gerry Bloustien fue una investigación en la que el método etnográfico dio lugar a un proyecto documental sustentado en la obra colectiva de las participantes. En este caso, podríamos establecer que se produce un traspaso efectivo de la autoría, aunque teniendo en cuenta que la investigadora no tiene este rol —al menos no es autora de contenido audiovisual— resulta más preciso afirmar que supone la emergencia de nuevas autoras.

A pesar de todo esto, tanto en el vídeo participativo como en la investigación participativa se produce en ocasiones una conexión con lógicas o lenguajes propios de la institución cinematográfica o incluso una contribución al cine colaborativo. La investigación de Sonia Marzi (2021) sobre la vida de un grupo de mujeres en barrios desfavorecidos en Medellín durante la pandemia de la COVID-19, incluyó aprendizaje del vocabulario cinematográfico profesional, de manera que, por ejemplo, las mujeres tuvieron el denominativo de *directoras de la película*.

Por otro lado, la modificación de la autoría también condiciona los planteamientos estéticos en la creación colaborativa, sobre todo en la medida en que esta involucra, en muchas ocasiones, a personas que tienen un conocimiento técnico más limitado que un autor convencional. Así, uno de los principios fundacionales de los modos colaborativos del audiovisual fue la inclusión de personas no profesionales en la realización, para poder ampliar el acceso a este medio. Recordamos, en este sentido, la descripción de los *Cinegiornali liberi* como un “a cinema made by non-cinema groups”³⁶³ (Brancaleone, 2021, p. 283). Pero, como se ha explicado antes, este no es un requisito en los modos colaborativos del audiovisual, porque el grupo participante se puede involucrar a través de otros procedimientos.

³⁶³ Traducción propia: “un cine realizado por grupos ajenos al cine”.

En este sentido, muchos casos de estudio incorporan a profesionales para ciertos procesos de producción. En el proyecto de Hester Parr (2007) se contó con asistencia profesional para el montaje, dado que ningún participante tenía suficiente conocimiento técnico para realizar todo el proceso de edición (p. 136). Sue Sudbury (2016), por otra parte, reconoce que ella fue la autora del film, *Village Tales* (2015), en la medida en que se responsabilizó individualmente de la edición. Jacqueline Kennelly (2018) indica que, para su proyecto, contactaron con un cineasta profesional. También Sarah Marie Wiebe (2015) explica que la mayor parte de su presupuesto se gastó en contratar a cineastas. Todo esto no implica que esas iniciativas no sean colaborativas, sino que se prefiere optar por una estética menos *amateur* y trasladar los procesos de negociación y control compartido a otras tareas del desarrollo y la producción.

4.2.4. *Proceso vs. producto*

Los modos colaborativos del audiovisual suponen poner cierta atención al proceso social a través del cual se establece la colaboración, lo que significa que, en ocasiones, se prioriza este proceso frente a la obra resultante. Esto se encuentra conectado con la cuestión del amateurismo, dado que en ocasiones se opta por una estética menos profesional en la medida en que la exhibición de la película no tiene tanta relevancia de acuerdo con los objetivos de la iniciativa. Así, en estos casos, una autoría estrechamente vinculada con la figura del cineasta o una intervención significativa de un equipo técnico especializado no son tan probables como en aquellos otros casos en los que la finalidad principal de la iniciativa es generar un contenido atractivo para la audiencia. Por el contrario, como se puede prever, el cine, el *i-doc* y el videoarte colaborativos tienden a priorizar el producto. El vídeo participativo y los métodos de investigación suelen otorgar mayor relevancia al proceso colectivo.

Ya en relación con el proyecto en la isla de Fogo del programa Challenge for Change, Peter K. Wiesner (1992) explicó que no se pretendía exhibir las películas fuera de la isla o, en todo caso, no se buscaba alcanzar audiencias que no pudieran propiciar un cambio positivo para sus habitantes. Así, el autor expone que este proyecto priorizó el cambio social y no las cuestiones estéticas de la producción (p. 74). En el mismo sentido, Goldberg (1990) señala que el proceso de realización es tan importante como el producto audiovisual.

En el caso del cine militante, la relevancia de la exhibición como lugar de encuentro y la intención de propiciar la movilización social a través del cine, motivaban que el producto en sí mismo ocupara un lugar secundario. Así se explicó antes en relación con el Tercer Cine, en el que las películas se modificaban en determinadas proyecciones para adaptarlas a ciertas audiencias, o con los *Cinegiornali liberi*, que planteaban la película como una obra inacabada, solo concluyente cuando el público decidiera implicarse en la acción social que se proponía. Así, sobre este proyecto, Evan Calder Williams (2013) explica que “most of these films don’t work particularly well *as* films (...) *Apollon* itself was far from loved”³⁶⁴ (p. 55, en cursiva en el original).

El vídeo participativo explicita con frecuencia esta tensión entre proceso y producto. Tony Roberts y Chris Lurch (2015) explican que algunos proyectos son “primarily process focused”³⁶⁵ (p. 3), más preocupados por conseguir un beneficio colectivo para el grupo de participantes gracias al proceso colaborativo que con tener una apariencia de obra profesional, mientras que otros otorgan una mayor centralidad al producto, sobre todo si se quiere que la película sea

³⁶⁴ Traducción propia: “La mayoría de estas películas no funciona particularmente bien *como* películas (...) *Apollon* estuvo lejos de encantar”.

³⁶⁵ Traducción propia: “Principalmente centrados en el proceso”.

empleada con la intención de cambio social con respecto a audiencias externas a la comunidad.

Sin embargo, Roberts y Lunch (2015) señalan una cuestión significativa que hay que tener presente en la evaluación de cualquier iniciativa de audiovisual colaborativo: “The process/product distinction is not binary. Many initiatives value both to varying degrees”³⁶⁶ (p. 3). Efectivamente, esta distinción no suele suponer que las iniciativas se ubiquen en un extremo u otro, sino que exista un cierto posicionamiento más neutral que, además, puede variar a lo largo de la iniciativa.

Así, por ejemplo, en la investigación de Hester Parr (2007), en la que se empleó la creación audiovisual para valorar el impacto del arte en personas con trastornos de la salud mental, se estableció una colaboración que incluyó la implicación del grupo participante en la filmación, la edición y la exhibición. Como resultado, se obtuvo el cortometraje de treinta minutos *Recovering lives: mental health, gardening and the arts* (2005). Sin embargo, el autor indica que el proceso fue tan importante como el producto, o incluso más aún.

Por otra parte, en otra investigación que empleó el cine participativo como método, sus autores, Benjamin-Thomas et al. (2019), exponen las tensiones para decidir si se centraban en el proceso o en el producto, decidiendo finalmente que lo primero sería más adecuado para apoyar y asistir al grupo participante y propiciar que sus miembros compartieran las cuestiones que prefiriesen. También Matthew Rogers (2017), examinando un programa de creación colaborativa en escuelas que él mismo coordinó, titulado *What's up Doc?*, argumenta la importancia de tener un enfoque equilibrado que tenga en cuenta

³⁶⁶ Traducción propia: “La distinción proceso/producto no es binaria. Muchas iniciativas valoran ambos en distintos grados”.

ambas cuestiones, si bien reconocen una mayor relevancia al proceso, sobre todo en ese contexto educativo.

Aun así, hay casos que de manera rotunda privilegian el proceso o el producto. Así ocurre con el proyecto de Baumann et al. (2020), en el que la creación audiovisual colaborativa se emplea como método de investigación en el ámbito de la salud pública. Los autores explican que “participants were not required to share their films publicly to participate in the study”³⁶⁷ (p. 4). Así, el producto no constituía su motivación principal, porque se trataba de una investigación, por lo que lo más importante era que las películas pudieran ser vistas por el equipo investigador. Aun así, los autores indican que no hubo nadie que decidiera no compartir públicamente su contenido.

Por otro lado, en el manual de vídeo participativo de Lunch y Lunch (2006) se asevera que ellos obtienen mejores resultados cuando se centran en el proceso, porque consideran que el producto, el vídeo en sí, es una herramienta, que sirve a la comunidad para ver sus condiciones materiales desde un nuevo prisma, pero es el proceso el que puede servir para catalizar una acción social que permita generar un cambio social.

Por el contrario, en el manual de Shaw y Robertson (1997) se explica que la distinción entre proceso y producto no es productiva: “it is more important to balance the process and product goals than to prioritize one at the expense of other”³⁶⁸ (p. 172). Advierten de la relevancia del producto final incluso si la audiencia es muy limitada, en cierta medida porque define un objetivo e indica una dirección que seguir a lo largo de todo el proceso.

³⁶⁷ Traducción propia: “No se requirió a ningún participante que compartiera públicamente su película para participar en el estudio”.

³⁶⁸ Traducción propia: “Es más importante equilibrar los objetivos del proceso y del producto que priorizar uno a costa del otro”.

Paul Cooke et al., (2018) consideran que en el vídeo participativo hay una preponderancia evidente del proceso frente al producto. En este sentido, los autores critican que se ignore generalmente la producción que ofrecen los grupos participantes gracias a los procesos de vídeo participativo.

4.2.5. *Tareas colaborativas*

Si nuestra definición de los modos colaborativos del audiovisual contempla la posibilidad de un acceso común a los medios de producción, conviene señalar que este acceso puede producirse de maneras diferentes, en la medida en que los procesos del audiovisual contienen una multitud de tareas significantes. En este sentido, si bien se suele destacar la filmación de contenido, esta actividad no supone necesariamente una influencia más elevada por parte del grupo participante, sobre todo si la comparamos con otros procesos como la escritura o la edición.

Con ello, la colaboración cambia sustancialmente su sentido en función de las tareas. Como explica Cornwall (2008), “different kinds of participation imply significantly different levels of engagement”³⁶⁹ (p. 280). Consideramos que esta implicación se puede producir en las siguientes tareas: definición de la iniciativa, escritura, grabación, montaje y exhibición. Esto es independiente de otras vías de colaboración, como las que suponen mecanismos de negociación o momentos de diálogo, más amplios y transversales a lo largo de un proyecto colaborativo.

Sobre la definición de la iniciativa, nos parece relevante el concepto de Sandra Gaudenzi (2014) de *co-initiating content*, si bien lo emplea en referencia al documental interactivo. Para la autora, “this happens when the collaboration is

³⁶⁹ Traducción propia: “Diferentes tipos de participación suponen niveles significativamente diferentes de implicación”.

placed in the preproduction phase of both the video material and the interactive artefact”³⁷⁰ (p. 138). La implicación en esta etapa es decisiva porque supone la definición misma de la iniciativa. Si esta tiene una vocación social, contar con la comunidad en esta etapa es particularmente relevante en tanto permite una mejor evaluación de sus reivindicaciones, que podrán entonces quedar reflejadas desde el principio. Así, para Gaudenzi (2014), “it is still extremely rare for contributors to be allowed to act at a concept level – hence to influence the very proposition of the documentary”³⁷¹ (p. 144). Esto ocurre generalmente con el *crowdsourcing*, que supone la participación a partir de una convocatoria definida por los promotores de la iniciativa, que no son la comunidad.

Ya MacDougall (1975) planteaba esta posibilidad, aunque exponía que no se había llegado a producir: “A further step will be films in which participation occurs in the very conception and recognizes common goals”³⁷² (p. 128). En las culturas digitales, *Out My Window* es un caso de *co-initiating content*, según Gaudenzi (2014). Katerina Cizek colaboró con 13 sujetos de distintas partes del mundo que había localizado a través de las redes sociales. Debido a la distancia, la comunicación entre Cizek y los sujetos se estableció mediante medios digitales, como llamadas de vídeo o correos electrónicos. A veces, según cuenta Gaudenzi, Cizek no conocía lo que esos sujetos estaban produciendo para el documental. El diseño del documental se planteó una vez que se habían recibido esas contribuciones: “The interface of OMW emerged from the contributions she received. The idea of creating a fictional digital tower block (...) had not been

³⁷⁰ Traducción propia: “Esto ocurre cuando la colaboración se sitúa en la fase de preproducción, tanto del material videográfico como del artefacto interactivo”.

³⁷¹ Traducción propia: “Es todavía extremadamente raro que se permita al grupo contribuir a un nivel conceptual —influir, por lo tanto, en la propuesta misma del documental”.

³⁷² Traducción propia: “Un paso más allá lo darán las películas en las que la participación ocurra en el mismo momento de su concepción, reconociendo objetivos comunes”.

designed when starting the project, but the material received made the concept possible”³⁷³ (p. 140).

En el caso de la investigación participativa de Jacqueline Kennelly (2018) con personas jóvenes sin hogar, se decidió junto con el grupo de participantes el medio que se utilizaría, de manera que se discutió la posibilidad de crear esculturas, pinturas u organizar una exhibición de fotografía, si bien al final eligieron colectivamente la realización de películas. Además, los temas se decidieron con el grupo de participantes mediante un sistema de votación para elegir entre cinco cuestiones que se habían definido en una fase previa de la investigación.

Por otro lado, la escritura, la filmación y la edición son procesos posibles en los modos colaborativos del audiovisual, si bien no suelen coincidir en la misma iniciativa. El primero, aunque guarda relación con la implicación en una etapa previa a la producción, no tiene la misma función, porque puede partir de una iniciativa en la que los objetivos, el diseño, la estructura u otras cuestiones estén definidas con anterioridad. Un caso temprano, como se ha mencionado, es la película *Apollon* (1969) de los *Cinegiornali liberi*, en la que las conversaciones entre partes precedieron a la escritura conjunta del guion.

Pero, más allá de esta escritura de un guion, esta etapa puede contener tareas participativas de similar relevancia, como la definición de los temas que se abordarán en los vídeos o la elaboración de *storyboards*, como ocurrió con el proyecto de investigación de Benjamin-Thomas et al. (2019). También en el proyecto de Baumann et al. (2020) el grupo participante fue guiado en la creación de *storyboards* para luego facilitar la filmación de sus vídeos.

³⁷³ Traducción propia: “La interfaz de OMW surgió de las contribuciones que Cizek recibió. La idea de crear una torre digital ficticia (...) no había sido diseñada cuando comenzó el proyecto, pero el material recibido posibilitó este concepto”.

La contribución con material filmado o la filmación del contenido que formará parte de la obra audiovisual es frecuente en los modos colaborativos del audiovisual. Desde casos tempranos en el cine militante como la película *O todos o ninguno* (Colectivo Cine de Clase, 1976) hasta iniciativas realizadas mediante *crowdsourcing* como *Life in a Day* (Macdonald, 2011), la producción general del vídeo participativo, así como multitud de obras realizadas en el marco de investigaciones, como *Navajo Film Themselves* (1966), *Girl Making* (Bloustien, 2003) o, más recientemente, *The Arrival* (Hanna y Kucharczyk, 2021).

En cuanto a la edición, se trata de un proceso muy importante porque determina la forma final de la obra audiovisual y puede cambiar fácilmente los significados que se quieran comunicar. Como indica Sue Sudbury (2016), el cine participativo ha involucrado con frecuencia a los sujetos en el montaje. Recordemos, en los precedentes mencionados en esta investigación, que tanto Robert Flaherty como Jean Rouch enseñaron en ocasiones algunos fragmentos filmados a los sujetos de sus documentales para conocer sus opiniones. Ya en el cine propiamente colaborativo, *The Newfoundland Project* involucró a la comunidad en algunas decisiones relativas a la edición. Posteriormente, la colaboración en *You Are on Indian Land* (Michael Kanentakeron Mitchell, 1969) se sustentó en gran medida en la respuesta de la comunidad sobre los montajes provisionales.

La materialización de esta tarea colaborativa presenta multitud de formas. Hakak y Holmes (2017) cuentan que su proceso empezó a ir mal cuando el grupo participante sintió que no tenía capacidad para influir y que no recibían suficiente información, debido sobre todo a que no estaba incluido en la edición. Para solucionar esta situación, se incorporó a un miembro del grupo participante en el equipo de montaje, a modo de representación.

En algunos casos, como el proyecto de Benjamin-Thomas et al. (2019), se incluye una fase de formación en edición y se realiza un montaje cooperativo entre participantes e investigadores. En otros casos, la implicación es menor, pero

también se cuenta con la comunidad, como ocurre con el proyecto de Kennelly (2018), en el que un equipo profesional realizó el montaje pero siempre en función de las consideraciones que había expresado la comunidad en las distintas reuniones. Además de esto, se mostró una versión casi definitiva a dos participantes para conocer su opinión.

La última tarea colaborativa que incluimos en este apartado es la exhibición. La proyección del contenido creado en diversos encuentros es una de las principales motivaciones de los modos colaborativos del audiovisual desde sus orígenes. Era la actividad prioritaria para generar un cambio social en casos como *The Newfoundland Project* y en posteriores iniciativas del programa *Challenge for Change*, de manera que se mostraba el material rodado a personas con cargos institucionales que pudieran atender a las reivindicaciones de la comunidad. Además, para George Stoney, “the postscreening discussions were just as important as the film, and perhaps even more important. In these discussions, biases were confronted, connections were made, and identifications were solidified. These sorts of critical engagements transform viewers into activists”³⁷⁴ (Aguayo, 2019, p. 42).

En la esfera del cine militante, la experiencia del Grupo Cine Liberación, si bien no estrictamente colaborativa, propiciaba un sentido activista muy similar al del cine colaborativo. A través de lo que denominaron el cine-acto, pretendían que el debate después de la proyección generara una respuesta política por parte de la audiencia, como se ha explicado antes. Por otro lado, en el cine documental ajeno a la militancia destaca *Chronique d'un été* (Rouch y Morin, 1961), que incluye

³⁷⁴ Traducción propia: “Los debates tras las proyecciones fueron tan importantes como la película, o quizás incluso más importantes. En estas discusiones, se confrontaron prejuicios, se establecieron conexiones y se consolidaron procesos de identificación. Este tipo de implicación crítica transforma a las audiencias en activistas”.

al final de su metraje la proyección de la película con la asistencia y la opinión de los sujetos representados.

También Tim Kennedy, responsable del proyecto *Skyriver* (1969-1972), enumeró algunos beneficios de las proyecciones, entre los que se encuentran el intercambio entre distintos grupos de la comunidad, la identificación de los líderes de opinión, la constatación de que la comunidad puede tener poder colectivo, o una expresión más articulada de sus reivindicaciones (Wiesner, 1992).

En el ámbito del vídeo participativo, el objetivo de la exhibición es generar un debate y propiciar cambios sociales que beneficien a la comunidad participante. En este sentido, conviene destacar que las proyecciones, al menos en el vídeo participativo y en iniciativas activistas como las de Challenge for Change, no están solo dedicadas a personas externas a la comunidad, sino que también se realizan a veces a nivel comunitario para favorecer un debate interno.

Además, esta actividad sirve para obtener una opinión más amplia gracias a la asistencia de otros miembros de la comunidad, para evidenciar problemas comunes, para recoger distintas evaluaciones del proceso de vídeo participativo por parte del grupo participante, o para analizar el material filmado (Lunch y Lunch, 2006).

Sin embargo, no todas las proyecciones públicas de los modos colaborativos del audiovisual tienen este sentido colectivo. En ocasiones, se trata sobre todo de explotar comercialmente la película. En otras ocasiones, como se ha visto con Baumann et al. (2020), la exhibición pública ni siquiera es un requisito para la participación.

4.2.6. *Relación entre actores*

Los modos colaborativos del audiovisual se fundamentan en una interacción entre actores claramente diferenciados, como se ha expuesto en la definición. Por este motivo, el análisis de la relación entre las dos partes implicadas es fundamental para su evaluación. Cada iniciativa articulará esta relación de manera distinta, lo que tendrá repercusión en la participación y en las oportunidades de negociación entre actores. Además, condicionará la definición del proyecto porque ofrecerá argumentos para la elección específica de una comunidad o un tema sobre otros posibles. Asimismo, el conocimiento cercano, incluso situado, de quienes promueven el proceso colectivo en relación con el grupo participante y sus entornos, tendrá una repercusión significativa en la perspectiva social de las iniciativas, mostrando respeto en relación con sus objetivos o sus modos de organización.

Todd Hénaut, cineasta del programa Challenge for Change, hablaba sobre la figura del productor señalando el inconveniente que supone su posible falta de conocimiento sobre la comunidad³⁷⁵: “The problem is that this person may not understand the real needs of the community. They can be distracted from knowing their own needs and get really involved in media, a sideline. You really need to talk to people”³⁷⁶ (Wiesner, 1992, p. 81). Braden y Houng (1998) cuentan una experiencia negativa durante un proyecto de vídeo participativo en Vietnam, en la comunidad de Ky Nam, en la que sus miembros tenían necesidades

³⁷⁵ También John Grierson (1972) criticaba esta falta de contacto con la comunidad: “The cinéastes may make their films with the people and in the villages, but they are soon off and away from the people and the villages to their normal metropolitan milieu” (p. 63) [Traducción propia: “Puede que los cineastas hagan sus películas con la gente y en los pueblos, pero pronto se van, se alejan de la gente y de los pueblos para ir a su corriente entorno metropolitano”].

³⁷⁶ Traducción propia: “El problema es que esta persona puede no comprender las necesidades reales de la comunidad. Ellos se pueden distraer en relación con sus propias necesidades e implicarse mucho en el contenido mediático, que es una cuestión secundaria. Realmente necesitas hablar con la gente”.

materiales muy acuciantes, por lo que entendieron la actividad audiovisual como una tarea ociosa que no podían ni querían permitirse. Además, la falta de comunicación durante el proceso impidió que la comunidad fuera consciente de que los vídeos se estaban mostrando a potenciales financiadores que quizás podrían mejorar la situación. Su percepción fue, por ello, la de haber perdido el tiempo en una iniciativa que no producía ningún resultado.

Sin embargo, son muchos los casos que plantean una interacción sobresaliente. En *The Newfoundland Project*, Colin Low precedió la producción con una etapa de trabajo de campo para conocer el lugar y sus condiciones sociales, encontrándose también con sus habitantes gracias a la intermediación de Fred Earle, nativo de Fogo (Wiesner, 1992). Por otro lado, en Video Nas Aldeias, su principal responsable, Vincent Carelli, suele trabajar con grupos con los que mantiene una relación previa, conociendo su organización interna y si tienen una situación estable, para así limitar problemas que pudieran frustrar las iniciativas. Con ello, Video Nas Aldeias se originó a partir de una relación cultivada a lo largo de los años, una cooperación constante con las personas indígenas (Aufderheide, 1995). En la investigación colaborativa, esta relación también es frecuente, en la medida en que forma parte del propio proceso de investigación. Hester Parr (2007) explica que se realizó una investigación etnográfica y cualitativa durante un periodo de seis meses antes del inicio de la grabación. Por otro lado, Sarah Marie Wiebe (2015) participó en la realización de un documental, también en el marco de una investigación, en colaboración con jóvenes indígenas que habitan en una zona altamente contaminada en Canadá, conocida comúnmente como *Chemical Valley*. Wiebe aprendió los valores y creencias indígenas, con una cooperación estrecha que dio lugar a “a sense of community and a community of resistance”³⁷⁷ (p. 249).

³⁷⁷ Traducción propia: “Un sentido de comunidad y una comunidad de resistencia”.

En el caso de Sarah Elder (1995), cofundadora y codirectora del Alaska Native Heritage Film Center (ANHFC), las películas que realizaba junto con Leonard Kamerling exigían un periodo de entre dos y seis meses antes del rodaje, entre dos y cuatro meses durante el rodaje y hasta dos años para la edición, según cuenta la propia autora. Este proceso se debía a la adaptación a las dinámicas de las organizaciones indígenas con las que trabajaban: “We attempt to follow Yup’ik modes of decision making, and Yup’ik ways of eliciting and presenting knowledge. Whether making movies or organizing potlatches Yup’ik social organization remains basically the same”³⁷⁸ (p. 95).

En los modos digitales o virtuales de la colaboración, esta relación se complica. Marzi (2021) lo explica con respecto a su proyecto de documental colaborativo, que se alteró irremediablemente con la pandemia de la COVID-19. Explica que no podían compartir espacio geográfico con las mujeres participantes, residentes en Colombia, pero sabían que lo necesitarían para cultivar una buena relación, por lo que, al menos, tuvieron reuniones semanales a través de videollamadas y extendieron el periodo de duración de la iniciativa.

Por otro lado, el caso de *Proyecto Quipu* (Court y Lerner, 2013-2015) es representativo de esta condición relacional de la creación colaborativa. Sus directoras, María Court y Rosemarie Lerner³⁷⁹ quisieron conocer bien a las mujeres participantes antes de empezar la iniciativa. Court lo explica así:

Fue un acercamiento lento, pero seguro, porque nos tomábamos el tiempo, el respeto y la paciencia para entender, desde estas mujeres libres que llevaban organizaciones locales, cómo había sido este caso, cuáles podían ser sus necesidades... Y decidimos

³⁷⁸ Traducción propia: “Intentamos seguir los modos en que los yup’ik toman decisiones, así como la manera en que los yup’ik obtienen y presentan su conocimiento. Ya sea haciendo películas u organizando *potlatches*, la organización social de los yup’ik es básicamente la misma”.

³⁷⁹ Los datos sobre este proyecto y las citas textuales se corresponden con una entrevista personal a las autoras, realizada el 26 de abril y el 13 de octubre de 2021.

que íbamos a partir con un pueblo en particular y un grupo de mujeres que ya venía con esta lucha.

Rosemarie Lerner, por su parte, expone que este planteamiento se inició con una exploración de los grupos y organizaciones que ya estaban involucradas en la denuncia de las esterilizaciones forzadas. Este acercamiento permitió comprender cómo se relacionaban entre sí y cómo funcionaban sus jerarquías, según explica, así como favorecer un encuentro respetuoso con las mujeres:

Otros documentalistas, periodistas, de otros países... no habían dejado una buena impresión a las señoras. Y nos dimos cuenta de que las señoras estaban hartas de que las busquen, les tomen fotos, hagan reportajes y se vayan. No sirve de nada. Y habían pasado años haciendo eso. Entonces, en nuestro caso, es súper importante entender cómo funcionan. En algunos casos, esto duró años. En Cuzco nos duró dos años, creo, porque queríamos seguir todos los pasos y tener los permisos de las señoras con las que teníamos que hablar en un orden particular y seguir ese respeto que las señoras tienen en sus organizaciones.

Además de la necesidad de tener este enfoque relacional por respeto y reconocimiento de la identidad, la cultura y la historia de las personas con las que se colabora, el hecho de conocer con detalle a las comunidades puede tener otros resultados positivos. De nuevo, *Proyecto Quipu* es un ejemplo de esto. Como explica Lerner, los viajes continuos, con el grupo de mujeres con el que empezaron la iniciativa, “sirvieron como *user-testing* y nos ayudaron a diseñar alrededor de ellas y de sus necesidades”.

Además, la interacción cercana con las mujeres tuvo otras consecuencias en relación con las dinámicas colaborativas de la iniciativa. En primer lugar, Court y Lerner pudieron conocer el sistema de red comunitario con el que las mujeres se organizan en sus asociaciones, a través de reuniones en distintos pueblos a las que acuden señoras desde todas las provincias. Allí, las autoras de *Proyecto Quipu* conocían a otras mujeres a las que a veces visitaban posteriormente, de manera

que ellas las recibían con otro grupo, expandiendo así el conocimiento sobre la iniciativa y la participación. Gracias a esta implicación, pudieron conocer este sistema comunitario, adaptándose al mismo.

Por otro lado, la actividad en sus espacios, acompañadas por otras mujeres, hicieron que la colaboración fuera más natural y pronunciada. Lerner explica que:

Cuando íbamos a los pueblos, la señora que habíamos conocido en la capital de la provincia nos abría su casa y estaba con diez, quince o cinco señoras más, dependiendo de la situación. Y siempre era un ambiente íntimo... un ambiente más pequeño en el que podíamos compartir con ellas y enseñarles una a una cómo se usaba la línea de teléfono. Y esa fue la dinámica. Ir viajando y conociéndolas, teniendo esos grupos pequeños. Eso era muy importante, porque la mayoría de los testimonios se dieron, en realidad, en esos encuentros. Hubo testimonios de señoras que llamaron después, o de alguna señora que recolectó el testimonio después, pero en realidad, debido al tipo de testimonio y al ambiente de comodidad que teníamos en ese momento, es ahí donde salían las historias, y estaban las otras señoras normalmente abrazando, reconfortando a su compañera mientras daba el testimonio.

Por todo esto, *Proyecto Quipu* constituye un ejemplo de iniciativa colaborativa en el contexto de la comunicación digital que, sin embargo, no podría haberse producido de la misma manera si no fuera por el encuentro físico y por la manera en que cultivaron una relación entre las distintas partes.

Así, la interrelación entre actores también favorece otras cuestiones de relevancia. En primer lugar, la posibilidad de definir colectivamente los roles de cada actor implicado, de manera consensuada. Wiebe (2015) expone que en su proyecto mantuvieron una organización jerárquica, pero tras debatir y consensuar colectivamente los roles y las responsabilidades de cada participante. Ella tuvo el papel de productora ejecutiva, debido a su enlace con financiadores.

En segundo lugar, como se ha visto con el caso de *Proyecto Quipu*, el conocimiento de la comunidad o del grupo participante facilita conocer a otros grupos u organizaciones que están trabajando en esos espacios con finalidades similares. En este sentido, Colin Low comentaba lo siguiente con respecto al proyecto en la isla de Fogo: “we did not create processes, we intensified them. When we arrived, Fogo was on the verge of action in a number of areas”³⁸⁰ (Wiesner, 1992, p. 90). Similarmente, en *VTR St-Jacques* ya había un grupo comunitario, anterior a la iniciativa, el Comité des Citoyens de Saint-Jacques, lo que según Rusted (2010) ocurrió en otros proyectos del programa Challenge for Change. En estos proyectos tenía una importancia fundamental la figura del trabajador comunitario o *community worker*, descrito por Rusted (2010). Así, “although film crews may have only stayed in communities for a matter of weeks or at most several months, community organizers and Extension Service workers spent several years in the communities participating in these projects”³⁸¹ (p. 226). De este modo, se podían conocer mejor los problemas y deseos de los miembros de la comunidad³⁸².

Todo esto facilita el establecimiento de una colaboración productiva con personas que ya se encuentran trabajando en esos espacios, pero además asegura que los proyectos colaborativos están respondiendo a una necesidad o reclamo social, articulado por una comunidad, y no partan de la mirada solipsista de un único creador.

³⁸⁰ Traducción propia: “Nosotros no iniciamos los procesos, sino que los intensificamos. Cuando llegamos, Fogo estaba a punto de actuar en varias áreas”.

³⁸¹ Traducción propia: “Aunque los equipos de realización hayan estado en las comunidades solo durante unas semanas o, como mucho, varios meses, los organizadores comunitarios y las personas que trabajaban en el Servicio de Extensión pasaron varios años en las comunidades, participando en estos proyectos”.

³⁸² Rusted señala el poco interés que se ha concedido a esta figura del trabajador comunitario cuando se estudia *The Newfoundland Project*, a pesar de su importancia. En este sentido, el autor indica que Donald Snowden es una figura central para el desarrollo del proyecto en la isla de Fogo, donde participó como *community worker*.

4.2.7. Continuidad y autonomía

La continuidad o sostenibilidad³⁸³ es frecuentemente discutida en relación con los proyectos de comunicación participativa. Entre las características de este tipo de comunicación —en contraste con otros enfoques de la comunicación para el desarrollo— se encuentra precisamente su carácter duradero, de manera que se configura como “a long-term process which needs to be appropriated by the people; rather than short-term planning, which is seldom sensitive to the cultural environment”³⁸⁴ (Gumucio Dagron, 2001, p. 35).

De esta manera, la autonomía y la continuidad suponen “la posibilidad de los participantes de apropiarse de la experiencia y convertirla en un eje de acción que trascienda los límites temporales e institucionales establecidos para crear un recurso al servicio de la propia comunidad” (Morales et al., 2021, p. 404)³⁸⁵. De este modo, esta característica está relacionada con la distinción entre proceso y producto, pero tiene un recorrido más largo, porque no solo pone atención a los beneficios colectivos que posibilita la iniciativa a lo largo de su desarrollo, sino que busca también que estos se mantengan incluso después de su finalización. Para Hugman y Bartolomei (2014), se trata de una cuestión ineludible en cualquier labor comunitaria.

Como se podrá prever, la cuestión de la continuidad está presente, sobre todo, en los modos colaborativos del audiovisual que tienen una vocación social

³⁸³ La palabra que se emplea para este concepto en inglés es *sustainability*. En esta investigación preferimos traducirla como continuidad, una palabra que nos parece más operativa en español que *sostenibilidad*, que puede dar lugar a confusión debido a sus otros usos.

³⁸⁴ Traducción propia: “Un proceso duradero que necesita ser apropiado por la gente, en lugar de una planificación a corto plazo, que rara vez tiene en cuenta el entorno cultural”.

³⁸⁵ Los autores realizan un análisis de la sostenibilidad y la autonomía en el caso de la Marabunta Filmadora, un colectivo indígena de vídeo participativo ubicado en México. En su sitio web se pueden conocer sus proyectos y ver sus vídeos:

<https://www.marabuntafilmdora.org/>

pronunciada, sobre todo en el vídeo participativo³⁸⁶. Pero aunque en esos casos sea una cuestión explícita, los modos colaborativos suelen buscar la capacitación de las personas que participan. Así, en la medida en que se facilita un proceso colectivo que habilita a las personas para realizar actividades que antes no hacían, o para tener experiencias que no habían disfrutado previamente, se posibilita una cierta continuidad.

La cuestión es, entonces, evaluar de qué manera se produce esa continuidad y si da lugar a una cierta autonomía por parte las personas que han participado; es decir, si estas personas requieren de una colaboración continuada con el equipo promotor de la iniciativa o si, por el contrario, comienzan a realizar sus propias creaciones o emprender sus propios proyectos. Como se ha argumentado antes, cuando una iniciativa colaborativa logra que la comunidad continúe realizando las actividades propuestas de manera autónoma, estas actividades constituirán otro modelo de producción cultural. No se tratará ya de los modos colaborativos del audiovisual, porque no habrá intermediación ni tampoco varias partes implicadas, por lo que no se producirá la colaboración entre ellas.

Lograr esta continuidad gracias a los modos colaborativos del audiovisual no es una preocupación reciente. En relación con *VTR St Jacques*, Todd Hénaut y Sherr Klein (1969), quienes sentencian que “there must be a real sense of continuity”³⁸⁷ (p. 32), explicaron cómo su proyecto permitió al comité con el que trabajaban utilizar el vídeo con asiduidad. De esta manera, “a strongly organized Citizens Committee guaranteed responsibility and continuity”³⁸⁸ (p. 32). La propia Todd Hénaut (1976) contribuyó con un texto en el que señala esta transición desde la

³⁸⁶ A pesar de esto, Morales et al. (2020) mencionan que la autonomía y la sostenibilidad no han sido un objeto de estudio frecuente en la investigación que aborda el vídeo participativo.

³⁸⁷ Traducción propia: “Tiene que haber un sentido real de continuidad”.

³⁸⁸ Traducción propia: “Un Comité Ciudadano fuertemente organizado garantizó responsabilidad y continuidad”.

continuidad a la autonomía en este tipo de producción cultural. En un epígrafe titulado “Eliminating the Middleman”, la autora describe esta figura intermedia como innecesaria:

We actually questioned whether ordinary people without training could deal with the conceptualizing in making media documents and could deal with the technical handling of the equipment. History has certainly proven how wrong we were. Anybody can make a videotape³⁸⁹ (p. 28).

Pero la intermediación es más relevante de lo que pudiera parecer leyendo a Todd Hénaut. George Stoney señaló varias precondiciones para el éxito del *Fogo Process*, entre las que mencionaba la implicación del National Film Board of Canada (NFBC) como intermediario (Wiesner, 1992). Como señalaba Ruby (1992), si no fuera necesaria la figura que promueve la iniciativa, que propone participar activamente a los sujetos del documental, entonces no habría ningún motivo para que existiera, de manera que los sujetos participantes realizarían sus proyectos de manera independiente.

También el cine militante buscaba abiertamente esta autonomía. Cesare Zavattini (1967) explicaba que, a través de los *Cinegiornali liberi*, “each person should feel autonomous and, at the same time, be working in collaboration, targeting those situations which are most familiar”³⁹⁰ (p. 346). Similarmente, Helena Lumbreras defendía la colaboración porque, en su opinión, el cine tiene el deber de “darle a la clase trabajadora una autonomía y de potenciar su cultura” (Mirizio, 2017, p. 435).

³⁸⁹ Traducción propia: “Realmente nos preguntábamos si gente corriente sin formación podría asumir la conceptualización para la elaboración de contenido mediático y si podría asumir el manejo técnico de los equipos. La historia ha demostrado lo equivocadas que estábamos. Cualquiera puede hacer un vídeo”.

³⁹⁰ Traducción propia: “Cada persona debe sentir autonomía y, al mismo tiempo, trabajar en colaboración, abordando aquellas situaciones que le son más familiares”.

En el contexto de las culturas digitales, los casos de *crowdsourcing* no suelen tener esta lógica de continuidad —pues se pretende alcanzar un objetivo y, en ese momento, cerrar la iniciativa—, pero destaca el activismo transmedia como fórmula que busca efectuar un cambio social sostenido. Así, Srivastava explicaba el desafío que supone “the ability to let go of control, and hand back the narrative over to communities”³⁹¹ (Jenkins, 2016c), apostando además por la formación que facilite esta evolución.

4.2.8. Participación

Los modos colaborativos del audiovisual son procesos colectivos complejos, con un importante componente interrelacional, por lo que la categoría de participación, que puede ser individual, no permite su completa evaluación. Aun así, es fundamental valorar cómo se produce esta participación. Con este propósito, aplicaremos las contribuciones sobre participación de Pateman (1970), Gaudenzi (2014) y Carpentier (2011), así como los modelos de Arnstein (1969), White (1996), y Gaventa (2006).

En primer lugar, Carole Pateman (1970) distinguía entre *pseudo participation*, *partial participation* y *full participation*. Si la última, la participación plena, consiste en que todos los individuos o grupos tienen el mismo grado de poder, no podríamos aplicarla a los modos colaborativos del audiovisual, que siempre cuentan con un equilibrio necesario entre el grupo participante y el grupo que promueve la iniciativa y que generalmente, además, supone un mayor control del proceso por parte del segundo grupo. Por otro lado, la participación parcial se define como aquella en la que una de las partes no tiene el mismo poder que

³⁹¹ Traducción propia: “La habilidad de ceder el control y devolver la narrativa a las comunidades”.

la otra, pero puede influir en ella (Pateman, 1970). Los modos colaborativos del audiovisual se corresponden con esta participación parcial, si bien pueden evolucionar hacia una participación plena en el momento en que se alcanza la autonomía, a través de un periodo de sostenibilidad.

Como vimos en el marco teórico, Kelty (2013) distingue entre la participación en los objetivos de una iniciativa y la participación en las tareas en el marco de esa iniciativa, explicando que “it is one thing to design a strategy for public protest, and another thing to be a participant in that designed protest”³⁹² (p. 28). Esto recuerda a la oposición entre *distributed-production* y *distributed-authorship*, según Sandra Gaudenzi (2014). En los modos colaborativos del audiovisual, existen ambos modelos, si bien es más difícil que se proponga la participación en el concepto de la iniciativa, según Kelty, o una distribución de la autoría, según Gaudenzi. Por el contrario, resulta más común que la comunidad pueda realizar tareas previamente diseñadas, una vez que la iniciativa ha comenzado. Si consideramos, con Gaudenzi, la relevancia de influir en la interfaz, que en el caso de proyectos no anclados al entorno web se refiere a la forma que esta tiene, destaca particularmente la apertura del proceso de edición, lo que asociará a una iniciativa con una *distributed-authorship*. Evidentemente, también tiene relevancia en este sentido la tarea de definición del proyecto, incluida en el listado de tareas colaborativas, lo que será más sencillo que ocurra si los actores implicados han interactuado antes del inicio de la producción, como hemos visto antes.

Las categorías de Nico Carpentier (2011) de *participation in the media* y *participation through the media* apuntan a si las iniciativas colaborativas ponen un mayor énfasis en el producto o en el proceso, respectivamente, sin que sus consecuencias sean un menor grado de participación, aunque sí una implicación diferente.

³⁹² Traducción: “Una cosa es diseñar la estrategia de una protesta pública y otra cosa es participar en esa protesta cuando ya ha sido diseñada”.

A partir de aquí, aplicamos los modelos de participación, empezando por el de Arnstein (1969). Podemos descartar la asimilación entre los modos colaborativos del audiovisual —incluso en las formulaciones menos participativas— con los primeros escalones de este modelo, denominados por la autora como *nonparticipation*, en la medida en que siempre habrá una cierta implicación y un grado de influencia, aunque sea mínimo, por parte de la comunidad, en consonancia con las dos vías de entrada a la colaboración de acuerdo con nuestra definición.

Los siguientes escalones, llamados *degrees of tokenism*, no se corresponden tampoco con este objeto de estudio, porque ofrecer información o una simple consulta para conocer la opinión de un grupo no constituyen formas válidas de implicación en nuestro objeto de estudio. *Placation*, que está entre esta categoría y la siguiente, denominada *degrees of citizen power*, plantea una situación en la que ambas partes se encuentran en negociación pero el desequilibrio de poder solo permite una nimia oportunidad de conseguir algún objetivo por parte de la comunidad. Esto tampoco conecta bien con los modos colaborativos del audiovisual, porque estos plantean un deseo de cooperación y no una intención por parte del grupo que dirige la iniciativa de *aplacar* al otro grupo—si así fuera, la iniciativa se plantearía, desde su inicio, como convencional, vertical y en absoluto colaborativa³⁹³. En todo caso, se podría corresponder con una situación posterior, en la que después de tener definidos los mecanismos de participación, la comunidad reivindicase una ampliación de su margen de actuación.

Por lo tanto, nos centramos en los *degrees of citizen power*, entre los que prevalecen las categorías de *partnership* y *delegated power*. En la primera, la comunidad tiene

³⁹³ Este concepto sí podría tener encaje con casos de vídeo participativo que hayan formado parte de la lógica de *participation as tyranny*, con el que Cooke y Kothari (2001) se referían al uso de la etiqueta de participación por parte de instituciones para justificar su actividad sin ofrecer un marco equilibrado de participación, como también indican Roberts y Lurch (2015) que ocurrió en el ámbito del vídeo participativo a partir de los años 90.

efectivamente un cierto control sobre los procesos colectivos, mientras que, en la segunda, mantiene incluso un grado mayor de influencia en ciertos asuntos que la otra parte, lo que es posible en los modos colaborativos del audiovisual cuando la comunidad es la principal responsable de tareas como el contenido o de la elección de los temas a abordar. Finalmente, el último grado, *citizen control*, guarda relación con modos colectivos de creación audiovisual, en la que se encuentra solo una parte actuante y ya no hay otros intermediarios, es decir, en aquellos casos en los que se ha alcanzado la autonomía.

En cuanto al modelo de Sarah C. White (1996), los modos colaborativos del audiovisual se corresponden con la participación representativa y con la participación transformadora. El primer tipo supone facilitar la expresión de los intereses de una comunidad en el marco de una iniciativa, de una manera correcta que permita “ensure sustainability”³⁹⁴ (p. 8). La segunda está más cercana a la cuestión de la autonomía. Consiste en un proceso de empoderamiento en el que quienes participan tienen capacidad para tomar decisiones y para actuar en grupo, en un grado suficientemente elevado que permita controlar el proceso colectivo, si bien este ha sido facilitado por otro sujeto, que es externo. En este caso, la autora señala que el interés de ambas partes es el empoderamiento de la comunidad.

Por otro lado, se podría argumentar que la participación instrumental del modelo de White se identifica con ciertas prácticas de las culturas digitales. La autora define una dinámica en la que las personas se implican a través de su fuerza de trabajo, que es requerida si quieren acceder al bien propuesto. Así, los promotores de la iniciativa usan la participación como medio para generar un beneficio. Sin embargo, White indica que quienes participan perciben su implicación como un coste, una suerte de trámite necesario, pero no deseado. Si

³⁹⁴ Traducción propia: “Asegurar la sostenibilidad”.

miramos a iniciativas como *Life in a Day*, podríamos entender que quienes impulsan la película están, efectivamente, empleando la participación como medio, no como un fin en sí mismo. El objetivo es realizar la película, para lo que emplean la labor de una comunidad.

No obstante, esta comunidad no se implica con otra pretensión ni percibe esta tarea como coste, sino que su contribución es el objetivo último, una acción que ciertamente quiere realizar y entiende como consustancial al beneficio que busca. En este sentido, no se puede hablar de una identificación plena entre ambas formas de participación. Además, el *crowdsourcing* se fundamenta en el establecimiento previo de las condiciones de la colaboración, por lo que el grupo conoce lo que obtendrá gracias a su implicación.

Por último, el modelo de John Gaventa (2006) está formado por espacios (cerrados, invitados y creados), niveles (global, nacional y local) y formas de poder (visible, oculto e invisible). La identificación de cada categoría en las iniciativas colaborativas tiene una relevancia fundamental para evaluar su repercusión. En principio, estas iniciativas partirán de espacios invitados, esto es, regularizados, facilitados de alguna manera por una institución. Sin embargo, la colaboración producirá que estos espacios se pongan en relación con los espacios creados, que son aquellos lugares cotidianos que habita la comunidad o que son reclamados por la misma. La relación dialéctica en el proceso colaborativo puede potenciar la ampliación de los espacios del grupo participante y, en cualquier caso, el espacio en que se produzca la interacción influirá sustancialmente en la iniciativa. En aquellas en las que toda la colaboración se produzca en entornos virtuales, habrá un predominio evidente de los espacios invitados, por lo que el margen de maniobra para definir, reivindicar o crear un espacio propio estará limitado.

La comunicación digital ha transformado también sustancialmente el uso de los niveles, que ahora no están tan restringidos a lo local, como lo estaban en la

mayor parte de proyectos de audiovisual colaborativo previos a las culturas digitales. Aun así, en casos de vídeo participativo se encuentra todavía un anclaje a niveles micro, del mismo modo que el *i-doc* colaborativo ha tenido un desarrollo muy vinculado a las narrativas locales a pesar de su difusión global (Vázquez-Herrero y Moreno, 2017).

Por último, las formas de poder son esenciales porque determinan la capacidad de los actores sociales para tener visibilidad en la esfera pública. Si el poder visible constituye aquel que, en sí mismo, es público, en el que se desarrollan en principio las iniciativas colaborativas, será el poder escondido el que estos agentes podrán desafiar gracias al valor social de este modo de creación cultural, conquistando una visibilidad o influencia que no se tenía previamente. Finalmente, el poder invisible, un concepto moldeado por la noción de hegemonía, será igualmente desafiado mediante los significados que las iniciativas colaborativas consigan introducir en el debate público. En palabras de Gaventa (2006):

Some groups may focus on advocacy approaches, challenging the visible forms of power in visible arenas through public debate, informed research and working to influence public representatives. Others may focus on mobilising and collective action strategies, which work to challenge barriers which prevent certain actors and forms of knowledge from entering public arenas in the first place. Yet, others may focus more on changing the invisible, internalised forms of power, through awareness and consciousness-building campaigns³⁹⁵ (p. 30).

³⁹⁵ Traducción propia: “Algunos grupos se pueden centrar en enfoques activistas, desafiando las formas visibles de poder en esferas visibles a través del debate público, la investigación informada y la labor destinada a influir a representantes públicos. Otros se pueden centrar en estrategias de movilización y acción colectiva, intentando desafiar barreras que impiden a ciertos actores y formas de conocimiento la entrada en la esfera pública. Y otros pueden centrarse en cambiar las formas invisibles e internalizadas del poder, mediante campañas de sensibilización y concienciación”.

Así, el modelo de Gaventa —en particular este marco de relaciones de poder— encuentra una aplicación evidente en los casos con un sentido activista. Pero el carácter pluralista de los modos colaborativos del audiovisual, aunque no tengan esa vocación social, implica un desafío o modificación de los espacios que están dados y de las formas de poder que predominan, empleando para ello, además, los niveles —global, nacional o local— en los que se desarrolla la comunicación.

4.3. La representación en los modos colaborativos del audiovisual

El análisis de la representación en los modos colaborativos del audiovisual tiene que valorar las dos dimensiones de este concepto, explicadas en el marco teórico, es decir, la representación como *proxy* y como *portrait*, según Spivak (1988), o *representation as delegation or substitution* y *representation as depiction*, según Gilroy (1988). En los modos colaborativos del audiovisual, esto se corresponde con la división entre el proceso y el producto, respectivamente.

Comenzamos con el análisis de la representación en el proceso. Si argumentamos que los modos colaborativos del audiovisual se fundamentan en la coexistencia de dos partes diferenciadas, el análisis de la representación deberá describir cómo se produce la cooperación entre partes, quién delega en quién, en qué momentos, de qué manera y mediante qué mecanismos. Esto permitirá, al mismo tiempo, conocer con más detalle los procedimientos de negociación y de control compartido que se establecen en este proceso colaborativo. Además de estas partes, que son las principales, identificaremos a otros posibles intermediarios.

Conviene señalar que esta forma de representación es el elemento que diferencia de manera más sustancial los modos colaborativos del audiovisual de otras modalidades más convencionales de producción, al incorporar una colaboración

que supone un desafío a la propia lógica representativa porque propicia la intervención directa de los sujetos. Pero el resultado audiovisual no puede ser minusvalorado, en tanto supone la articulación específica de un discurso por parte del individuo o grupo que interviene en el proceso de representación (Cooke et al., 2018), así como una de las principales finalidades del proceso. Así, este no podrá ser valorado por completo si no se atiende al discurso, porque, como expresa Robert Stam (2000), el poder social queda evidenciado en el cine a través de cuestiones visuales y estilísticas, como pueden ser la iluminación o el encuadre. Por este motivo, procederemos después al estudio de la representación en el producto colaborativo, analizando sus componentes narrativos y cinematográficos.

Este estudio de la representación también tratará de responder cómo ambas perspectivas están interrelacionadas, sobre todo en la medida en que la fórmula que se establezca en términos de delegación puede generar un impacto sobre el producto y la materialización de la voz de la comunidad participante en términos audiovisuales.

4.3.1. Representación en el proceso colaborativo

Según el esquema descrito por Brito Vieira y Runciman (2008), explicado en el marco teórico, la representación se basa en un acuerdo entre dos partes, un *principal*, la persona representada, que nombra a un *agente*, para que actúe como su representante en relación con unos determinados intereses. No obstante, los autores establecen otros requisitos, que expusimos con brevedad en el marco teórico pero recordamos ahora:

- a) La actividad no puede consistir únicamente en que una persona realice una labor en favor de la otra, sino que además la primera tiene que tener una

implicación en las acciones del segundo: “for principals to be represented by the action of an agent, they have to have a *presence* in the action itself”³⁹⁶ (Brito Vieira y Runciman, 2008, p. 67, en cursiva en el original). En este sentido, los autores indican que la representación supone, al mismo tiempo, una presencia y una ausencia.

b) El principal no es la única parte con un interés definido, sino que el agente también tiene sus propios intereses, que tendrán una cierta influencia en la representación. En cualquier caso, los intereses del principal serán priorizados en una relación de representación.

c) El agente actúa como intermediario entre el principal y una tercera parte, siendo por tanto una relación más compleja que se produce entre más de dos actores: “for principals to be present in the actions of agents, they have to be present *for* someone else (...) representation also requires an *audience* of some kind”³⁹⁷ (p. 69, en cursiva en el original).

En el ámbito de la creación audiovisual, específicamente en el documental, Bill Nichols (2010) asocia la tarea de representación a quienes tienen el rol de cineastas, de manera que “they speak for the interests of others, both for the individuals whom they represent in the film and for the institution or agency that supports their filmmaking activity”³⁹⁸ (p. 43). Sin embargo, no parece tan claro que sea la figura del cineasta la que ocupe la posición de representante o *agent* en

³⁹⁶ Traducción propia: “Para que los principales sean representados por la acción de un agente, tienen que tener una *presencia* en la acción misma”.

³⁹⁷ Traducción propia: “Para que los principales pueden estar presentes en las acciones de los agentes, tienen que estar presentes *para* alguien más (...) La representación también requiere una *audiencia* de algún tipo”.

³⁹⁸ Traducción propia: “Hablan por los intereses de otros, tanto por los individuos a quienes representan en la película como por la institución o agencia que apoya su actividad cinematográfica”.

esta relación, al menos no siempre, sino que también se puede argumentar que ocupa la de *principal*.

Si la relación de representación se inicia cuando una parte nombra a otra para que realice una acción de acuerdo con sus intereses, en el ámbito del audiovisual ocurre, generalmente, que es el equipo de producción o cineasta quien busca la implicación de un individuo o comunidad en su obra; no son los segundos, usualmente, quienes requieren de alguien que los represente. En la ficción convencional esto es más evidente, porque quienes interpretan la obra son profesionales que reciben un salario a cambio y acuerdan una relación contractual.

Por otro lado, la configuración del *crowdsourcing* es clarificadora en este sentido. La persona que promueve la iniciativa es quien busca a otras personas para realizar una función, de manera que pueda cumplir así con sus intereses. Además, en la representación, frecuentemente, “the action will be specified in advance so that the agent will be acting within narrowly defined limits”³⁹⁹ (Brito Vieira y Runciman, 2008, p. 66), como ocurre con una convocatoria de *crowdsourcing*.

Además de esto, la relación de representación también requiere de la presencia de la persona representada o principal, como hemos indicado. En este sentido, es evidente que los sujetos filmados están siendo representados, en la medida en que su presencia es visible y se genera un discurso sobre ellos. En cambio, consideramos que el sujeto cineasta también puede ser la persona representada o principal. ¿Dónde se encuentra, entonces, la necesaria presencia de este sujeto? Esta persona requiere de la imagen del sujeto filmado, para lo que deberá después comunicarle una cierta instrucción sobre cómo debe actuar durante esa

³⁹⁹ Traducción propia: “La acción se especificará por adelantado, de manera que el agente actuará en el marco de unos límites estrechamente definidos”.

filmación. Será esta instrucción la necesaria presencia del sujeto cineasta en tanto *principal*. Asimismo, esta presencia se manifiesta mediante la narrativa y la estética de la película, así como a través de la noción de autoría y del concepto de la voz del documental.

La interacción entre Chris Marker y el Grupo Medvedkin puede ser ilustrativa sobre el carácter variable que tiene el rol de principal o agente en estas relaciones creativas. El primer contacto tuvo lugar cuando el cineasta recibió una carta del grupo militante, formado por un conjunto de personas que trabajaban en la fábrica textil Rhodiaceta y que se encontraban en huelga, como se ha explicado antes. En ese contexto se realizó la película *À bientôt j'espère* entre 1967 y 1968. Este papel activo por parte del grupo, que aquí actuaría como principal en la relación de representación, explica también las numerosas quejas que recibió el director, una vez proyectada la película, cuando el grupo consideró que Marker no lo había representado correctamente.

El caso de la película *Apollon* (1969), en el marco de los *Cinegiornali liberi*, también es interesante en relación con esta cuestión. En esta ocasión, el cineasta Ugo Gregoretti se puso en contacto con un comité obrero para realizar la película. Quien tomó aquí la iniciativa, Gregoretti, fue el principal; pero el comité entendió que, en realidad, el interés del cineasta era ofrecer una representación mediática de su lucha obrera. La falta de definición sobre ambas figuras provocó que las dos partes actuaran como principales —esto es, depositarios prioritarios del beneficio que se obtenga del proceso creativo en tanto relación de representación. Esto condujo a una situación de conflicto en la que Gregoretti decidió declararse como autor único de la película, criticando además que el método colaborativo había limitado sus posibilidades artísticas, según cuenta Brancaloneo (2021). El mismo autor señala que “Gregoretti the *auteur* pitted himself against the structure that had made the film’s production and funding a reality. For

Gregoretti, the film was a showcase, for the PCI and for its cultural milieu, of what he could do”⁴⁰⁰ (p. 289).

La falta de un acuerdo preciso sobre las posiciones de cada parte explicaría, en cierto modo, muchas de las experiencias negativas que se han producido históricamente entre cineastas y sujetos filmados. Es común encontrar casos en los que los segundos no están conformes con la representación que los equipos creativos han realizado, habiendo prevalecido en muchos casos el interés de estos equipos. Tampoco se han propuesto mecanismos para solventar este descontento por parte de los sujetos filmados, como podría ser sencillamente su visionado de la película antes de su exhibición, siendo esta una cuestión que precisamente han tratado de corregir los modos colaborativos.

Por todo esto, resulta fundamental establecer con precisión quién es el principal porque, si bien siempre hay intereses por ambos lados, los del principal serán los prioritarios en una relación de representación, debiendo protegerse. Son, de hecho, los intereses que inauguran la relación.

Por otro lado, esta relación es más compleja, porque habrá otros elementos a valorar. Sea principal o agente, el sujeto cineasta estará representando a terceras partes, en ocasiones, como pueden ser las personas que financian sus películas —esto, particularmente, si tienen interés en que la película se realice de una determinada manera y si han dado instrucciones al sujeto cineasta, es decir, si tienen una presencia en el proceso. Por otro lado, el sujeto cineasta siempre representa al sujeto filmado, pero no en este sentido político de la representación en tanto delegación, sino al retratarlo.

⁴⁰⁰ Traducción propia: “Gregoretti el *auteur* se enfrentó a la estructura que había hecho realidad la producción de las películas y la financiación. Para Gregoretti, la película era un escaparate que mostraría lo que podía hacer para el PCI y su entorno cultural”.

También el sujeto filmado representará a otras personas, aunque de manera más indirecta, en la medida en que la audiencia lo puede identificar con determinados grupos sociales. Este modo de representación, diferente al de principal y agente, es lo que Brito Vieira y Runciman (2008) denominan *representation as identification*: “[This] occurs when an individual identifies with the actions of another person in a way that gives that individual a stake in the other’s action”⁴⁰¹ (p. 80). Los autores advierten de que esto no significa que los intereses de ese individuo estén siendo protegidos ni que se busque su beneficio, dado que esta forma de representación puede dejarlo incluso peor que antes en relación con esos intereses.

Asimismo, en este modelo no se puede aplicar la figura del agente, porque no hay un acuerdo, siendo este acuerdo una de las condiciones para que se materialice este rol: “agents have to agree to act as agents”⁴⁰² (p. 82). Este consentimiento no se otorga en este modelo necesariamente, por lo que una persona podría actuar como “agente” en contra de su voluntad. En este sentido, la representación como identificación no cuenta con mecanismos formales.

La representación en el ámbito de la producción audiovisual no supone una única vía de representación, sino una interrelación de representaciones en el que los dos actores principales pueden tener diversas funciones. Así, el sujeto cineasta tiene una relación de delegación (*proxy*) con respecto a terceras partes y relaciones de delegación y representación (*portrait*) con el sujeto filmado; este, a su vez, tiene una relación de delegación con el cineasta (pudiendo ser principal o agente), pero también con terceras partes, con las que se produce una relación de

⁴⁰¹ Traducción propia: La *representación como identificación* “ocurre cuando un individuo se identifica con las acciones de otra persona de una manera que genera en ese individuo un interés personal en la acción del otro”.

⁴⁰² Traducción propia: “Los agentes tienen que aceptar su actuación como agentes”.

representación como identificación. Se trata de asignaciones variables, con lo que la distribución de los roles dependerá de cada caso.

Los modos colaborativos del audiovisual funcionan de acuerdo a este sistema de representación. Pero la tendencia de este modelo de creación implica que la representación como delegación se erosione en cierta medida, pudiendo conducir a su terminación, porque se busca una dinámica de autorrepresentación por parte de este sujeto, que comienza entonces a prescindir de la figura del agente en tanto intermediario. Entonces se materializaría la autonomía. En esos casos —en los que, como hemos argumentado, no hablaríamos ya de modos colaborativos sino de creación comunitaria o colectiva— todavía permanece la representación como identificación, es decir, la capacidad del individuo o grupo para representar a un determinado colectivo.

En cualquier caso, los modos colaborativos del audiovisual posibilitan que se produzca una relación de representación más consciente entre partes y, sobre todo, más procedimental, estableciendo una serie de mecanismos de interacción en el que el principal comunica efectivamente al agente la manera en que desea ser representado.

Cuando las iniciativas colaborativas tienen una pronunciada vocación de cambio social es cuando quizás tenga más sentido plantear que la comunidad tenga la función de principal en la relación de representación, porque se supone que son sus intereses los que prevalecen sobre los del equipo profesional, sin perjuicio de que este último también tenga sus propios intereses. En el caso contrario, si es la comunidad la que cumple la función de agente, la presencia del principal está entredicho, porque los rasgos autorales del equipo promotor se difuminan en muchas iniciativas colaborativas, si bien se podría considerar que sus indicaciones, al menos en un primer momento, constituyen su presencia.

El análisis de la representación de los modos colaborativos del audiovisual tendrá que evaluar quién es el principal y quién es el agente, cuáles son los intereses de ambas partes, si intercambian los roles a lo largo del proceso colaborativo, así como las funciones de representación que tienen con respecto a terceras partes.

4.3.2. *Representación en el producto colaborativo*

Para la evaluación de la representación en el producto colaborativo, que entra en la lógica de una representación simbólica, hemos fundamentado nuestro análisis en las contribuciones sobre análisis del film de Francesco Casetti y Federico di Chio (1991), Ramón Carmona (1991) y José Luis Sánchez-Noriega (2006).

Estos autores hablan de las cinco materias que conviven en el cine, como son las imágenes en movimiento y el resto de contenido gráfico, como intertítulos o subtítulos —en el campo visual— y las voces, la música y el resto de sonidos, incluyendo aquí cualquier ruido —en el campo auditivo. El análisis de la representación de la creación audiovisual tiene que valorar todos estos componentes. Así, según Carmona (1991), resulta conveniente “ver la peculiaridad de la expresión cinematográfica en la *heterogeneidad de la combinatoria* de las diferentes materias que la integran” (p. 82, en cursiva en el original).

Casetti y di Chio expresan que, precisamente como el cine es un “lenguaje abigarrado que combina diversos tipos de significantes” y “diversos tipos de signos”, resulta necesario hablar de códigos, en plural, que permitan su análisis, para “apretar la tecla de la multiplicidad de los elementos en juego, a partir de la variedad de los medios expresivos de los que se sirve el film” (p. 73).

Para Carmona (1991), la película se puede analizar de acuerdo a la articulación de esta “serie de *códigos* operantes en el discurso fílmico” (p. 81, en cursiva en el original), fundamentados en las convenciones establecidas a través de la historia del medio. El autor indica que estos códigos se dividen en tecnológicos, visuales, sonoros y sintácticos. Por su parte, Casetti y di Chio (1991) establecen una distinción entre los códigos propiamente cinematográficos, es decir, que son exclusivos de este lenguaje, y lo que llaman códigos fílmicos, que son los que tienen una presencia determinante pero están presentes asimismo en otros medios de expresión. Del mismo modo que la clasificación de Carmona, la de estos autores incluye los siguientes grupos: códigos tecnológicos de base, códigos visuales, códigos gráficos, códigos sonoros y códigos sintácticos o de montaje (pp. 71-112). También Sánchez-Noriega (2006) explica estos códigos, aunque en su clasificación no menciona los tecnológicos.

Volviendo a Casetti y di Chio, los códigos tecnológicos contienen, a su vez, los códigos del soporte, los de deslizamiento y los de la pantalla, que se refieren a consideraciones como la sensibilidad o formato de la película⁴⁰³, el número de fotogramas por segundo con el que se filma o la luminosidad o amplitud de la pantalla. En cuanto a los códigos visuales, establecen tres categorías, como son la iconicidad, la composición fotográfica y la movilidad. La iconicidad es una categoría compleja con la que se trata de identificar cuestiones que forman la imagen, como los códigos iconográficos, que nos permiten distinguir ciertos elementos en función de convenciones —en su propio ejemplo, aquellos códigos que nos hacen entender que un personaje hace el papel de héroe en función de su actitud o su forma de vestir—, y los códigos estilísticos son los rasgos de estilo de un determinado autor, que puede ser identificado por “una particular

⁴⁰³ Los autores hablan del film en sí mismo como soporte, si bien consideramos que aquí cabría también hablar de la posible elección del vídeo o de la cámara digital, que predomina en la actualidad, con su multitud de posibilidades, por ejemplo en relación con el formato de grabación.

disposición de las cosas, la insistencia en algunos objetivos típicos, la presencia de imágenes lujosas o desaliñadas” (p. 84), entre otras cuestiones.

Los códigos de composición fotográfica remiten a la perspectiva, el encuadre, la iluminación y el color, mientras que los códigos de movilidad, que para los autores son los propiamente cinematográficos, se refieren a los movimientos tanto internos como externos al encuadre, es decir, los que se producen por el desplazamiento de elementos dentro del encuadre y los que tienen lugar por la acción de la cámara, como puede ser un *travelling*.

La siguiente categoría, los códigos gráficos, se han mencionado antes. En relación con los códigos sonoros, pueden ser diegéticos o no diegéticos, así como *on-screen* o *off-screen*, si se reproducen dentro o fuera del encuadre, remitiendo siempre a cualquier sonido, como las voces y la música. Finalmente, los códigos sintácticos se refieren al montaje, en términos generales, aunque los autores destacan algunas asociaciones frecuentes, como la asociación por analogía o contraste.

La exposición de estos códigos no remite específicamente a la representación, pero su valoración es indudablemente necesaria para su estudio. En el caso de los modos colaborativos del audiovisual, resulta imprescindible evaluar cómo se emplean estos códigos y de qué manera se combinan para obtener conclusiones en relación con los significados que cada cineasta articula en su obra. Pero, al tratarse de una producción colaborativa, este análisis deberá estimar en qué medida los recursos empleados responden a la posible autonomía de quienes participan o, por el contrario, guardan relación con una configuración propuesta por el equipo promotor de la iniciativa. En cualquier caso, habrá un intercambio entre partes que condicionará el producto final. Esta tensión entre partes será más evidente en los casos que más pronunciadamente apuesten por niveles altos de autoría en un sentido convencional.

Además, algunos elementos del modelo aportado por José Luis Sánchez-Noriega (2006) nos resultan esenciales para el análisis del discurso audiovisual. Junto con los elementos formales del texto fílmico, que acabamos de exponer, el autor señala elementos formales del relato como la enunciación y punto de vista, el tiempo cinematográfico, la estructura del relato y los existentes (personajes y escenarios).

El primer punto se refiere “al espectador implícito (...) la existencia o no de narradores intradieгéticos y las focalizaciones o puntos de vista” (p. 63). En relación con el tiempo cinematográfico habrá que atender a la linealidad del relato, las analepsis, así como a la duración de determinadas escenas y la frecuencia con la que se producen. Por otro lado, la estructura se valorará, en gran medida, en función de los códigos sintácticos empleados. Por último, con los personajes se podrá estimar “su capacidad para encarnar visiones del mundo” (p. 64). Consideramos que esta categoría no pierde pertinencia en el caso de los modos colaborativos del audiovisual, aunque estos suelen pertenecer al ámbito del documental, en la medida en que los emisores actúan como una suerte de personajes y su valoración será igualmente necesaria para comprender el relato. Por otro lado, los escenarios escogidos no serán arbitrarios, sino que estarán complementando el mensaje de los emisores, de manera que “mantienen una relación fecunda” con “la historia, la época y los personajes” (p. 64).

Además, Sánchez-Noriega (2006) incorpora la temática como cuestión requerida para el análisis del film, como no podía ser de otra manera para evitar posiciones excesivamente formalistas y, sobre todo, para tener una visión global que permita una mejor interpretación de los significados que se pueden extraer a partir de los elementos formales del texto fílmico. No consistirá solo en describir el argumento, sino también otras cuestiones, como los temas narrativos, que se caracterizan por articular el conjunto de la trama, teniendo un carácter más

trascendente y universal, como por ejemplo el desafío, el castigo o la prohibición (Sánchez-Noriega, 2006, pp. 64-65).

El análisis que proponemos, basado en estas contribuciones, contemplará seis grandes bloques: 1) temática, 2) elementos formales del relato, 3) códigos tecnológicos, 4) códigos visuales, 5) códigos sonoros y 6) códigos sintácticos.

4.4. Casos de estudio

4.4.1. HEBE: *Empremtes Digitals*

HEBE es un proyecto de investigación liderado por la Universidad de Girona que ha contado con varias ediciones desde 2010 hasta la actualidad, cada una centrada en una perspectiva distinta para el estudio del empoderamiento juvenil. Cuenta con la colaboración de la Universidad Autónoma de Barcelona, la Universidad de Barcelona y la Universidad Autónoma de Madrid, así como con la financiación del Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación. En la convocatoria de 2013, HEBE produjo un documental interactivo, titulado como la propia iniciativa, HEBE, o también *Empremtes Digitals* (2017) o *Huellas Digitales*. Entre sus objetivos en esta convocatoria, como puede verse en su sitio web⁴⁰⁴, se encontraba lo siguiente: “Definir e identificar cuáles son los espacios, momentos y procesos que intervienen en el empoderamiento de los jóvenes” e “identificar los factores potenciadores e inhibidores del empoderamiento juvenil a través del análisis de discursos y prácticas de educadores y educadoras”.

⁴⁰⁴ Disponible en: <https://projectehebe.com/es/>

*Empremtes Digitals*⁴⁰⁵ cuya ideación, dirección y producción ejecutiva corresponde a Manel Jiménez y Alan Salvadó, proviene de uno de esos talleres de pedagogía audiovisual, en el que participaron seis jóvenes de perfil diverso que no se conocían entre sí: Cristina Abelló, Damaris Pérez, Daniela Nahmanovici, Mohammed Reda, Jaume Deulofeu y Sebastián Bahí. El planteamiento era que este grupo de jóvenes realizara sus propias creaciones audiovisuales en torno a la cuestión que trata la investigación, con un foco en la representación propia en relación con su propio empoderamiento.

El proceso comenzó con una formación sobre cuestiones de narrativa, nociones de estética y utilización de equipos audiovisuales. Cuando esta finalizó, cada joven recibió la cámara y fue asesorado por el equipo del documental interactivo. Las filmaciones se articulaban en relación con tres temáticas que definió el equipo en consonancia con su investigación sobre empoderamiento. Se seleccionaron tres aspectos que permiten abordar el empoderamiento, como son los momentos, los espacios y los procesos. En este sentido, Manel Jiménez afirma que “si tienes que hablar de tu empoderamiento, hay momentos clave, procesos más dilatados que has vivido y también lugares que te han empoderado”⁴⁰⁶. Sin embargo, el investigador explica que percibieron la dificultad que suponía comunicar un proceso o un momento en formato audiovisual, además con el límite de duración de los vídeos. Por este motivo, cambiaron los procesos y los momentos por dos cuestiones que permitirían comunicar lo mismo, aunque de manera diferente, según Jiménez, como eran un autorretrato y un discurso acerca de una persona que hubiera colaborado en el empoderamiento personal de cada participante. Además, Jiménez indica que el espacio ocupó una mayor significancia, porque

⁴⁰⁵ El documental interactivo se puede ver en este enlace: <http://webdoc.projectehebe.com/es/>

⁴⁰⁶ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

“se abre hacia otras perspectivas, es decir, desde el espacio se convocan momentos y se convocan procesos”⁴⁰⁷.

La iniciativa se completó con sesiones de *focus group*, entre las que destacó una última sesión de visionado de todas las creaciones, en la que cada participante podía dar su opinión sobre las obras del resto del grupo. La exhibición posterior del documental interactivo abrió espacios en los que el grupo de jóvenes pudieron participar, como congresos o presentaciones, siendo allí preguntados por parte del público asistente sobre su implicación en la iniciativa. La relevancia de estos encuentros radicó, asimismo, en que contaban con la presencia de más jóvenes, pedagogos y, especialmente, responsables de políticas relacionadas con el empoderamiento juvenil, pudiendo con ello generar un efecto social positivo.

A pesar de su formato de documental interactivo, *Empremtes Digitals* presenta mucha conexión con iniciativas colaborativas más tradicionales. Como referentes básicos del documental, Manel Jiménez señala el *photovoice* y el proyecto Cinema en Cours. El primero es un método de investigación cualitativa basado en la participación a través de la realización fotográfica. De acuerdo con Hergenrather et al. (2009), *photovoice* es un método que busca promover el cambio, para lo que “provides participants an opportunity to take photographs that address a salient community concern and present them in group discussion that empower them to reflect on personal and community strengths”⁴⁰⁸ (p. 687). El segundo referente, Cinema en Cours⁴⁰⁹, iniciado en 2005 y todavía activo, es un programa de pedagogía cinematográfica en escuelas e institutos, con un marcado carácter colaborativo.

⁴⁰⁷ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

⁴⁰⁸ Traducción propia: “Ofrece a los participantes una oportunidad para tomar fotografías que aborden una destacada preocupación comunitaria y presentarlas en un grupo de debate que los empodere para reflexionar sobre sus fortalezas personales y comunitarias”.

⁴⁰⁹ Su sitio web está disponible en: <https://www.cinemaencurs.org/es>

Esta conexión con los modos colaborativos del audiovisual previos a las culturas digitales se percibe en el rol que tuvo la presencialidad, que fue esencial para la interacción entre partes, tanto en la parte pedagógica como en las sesiones de debate. Así, Manel Jiménez explica que habían previsto “un taller muy vivencial donde ellos pudiesen contactar y crear espacios de aprendizaje no formal (...) nosotros les dimos una cámara y les dijimos ‘ahora tú retratas a esta persona y esta persona te retrata a ti’”⁴¹⁰. Conviene indicar que estos encuentros se producían en la universidad y después filmaban su contenido en solitario en sus propios espacios. La presencia compartida y la interacción frecuente entre participantes permitieron generar una relación cercana, de ayuda mutua, que continúa activa en la actualidad, de acuerdo con Jiménez.

4.4.2. *The Living Cultures Indigenous Fellowship*

La organización InsightShare, establecida en Oxford, es una de las entidades más activas en el ámbito del vídeo participativo. Con más de 23 años de experiencia, InsightShare ha realizado más de 500 proyectos en más de 70 países, de acuerdo con su sitio web⁴¹¹. Además de esto, ha contribuido al desarrollo de la materia con algunas publicaciones de referencia, como el citado manual de Nick Lunch y Chris Lunch, que son los fundadores y directores de la organización. Los proyectos de InsightShare cuentan con el apoyo de financiadores como la Bertha Foundation y Staples Trust, que precisamente colaboraron en *The Living Cultures Indigenous Fellowship*⁴¹².

⁴¹⁰ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

⁴¹¹ Se puede consultar en: <https://insightshare.org/>

⁴¹² La información sobre esta iniciativa se puede consultar en el sitio web de InsightShare: <https://insightshare.org/indigenous-fellowship/>

Se trata de una iniciativa de vídeo participativo que se propone la protección y representación de las culturas indígenas a través de esta forma de creación audiovisual. Forma parte de un programa más amplio, Living Cultures⁴¹³, también promovido por InsightShare con la finalidad de construir una red de comunidades indígenas en distintos continentes. Esta red de organizaciones, que se inició en 2009, está compuesta por lo que denominan *hubs*, que según Soledad Muñiz (2011), director de programas de InsightShare, son “a focal point and community catalyst: a physical space where communities meet to use participatory video”⁴¹⁴ (p. 131). Como parte de esta red destaca la Pan African Living Cultures Alliance (PALCA), una ONG internacional registrada en Kenia en 2019 por parte de un equipo que había participado previamente en Living Cultures. Se trata de una organización gestionada por comunidades indígenas en representación de seis países africanos, que emplea el vídeo participativo para la preservación de sus culturas. PALCA apoyó a InsightShare en la puesta en práctica de *The Living Cultures Indigenous Fellowship*.

Aprovechando estos vínculos previos, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* se materializó en 2021, momento en que se puso en práctica su primera edición. El contexto de la pandemia de la COVID-19 impuso la virtualidad, siendo así el primer proyecto de InsightShare que emplea un modelo completamente *online*, si bien esta distancia se refiere a la interacción de la organización con los grupos participantes, porque los miembros de cada uno de estos grupos sí interactuaban en un espacio físico compartido.

Participaron 38 personas en total, 20 hombres y 18 mujeres, distribuidos en seis *hubs* de distintas regiones de África. El enfoque del Fellowship era contribuir al

⁴¹³ El mismo sitio web tiene un apartado dedicado a *The Living Cultures*: <https://insightshare.org/network/>

⁴¹⁴ Traducción propia: “Un punto focal y un catalizador comunitario: un espacio físico donde las comunidades se encuentran para usar el vídeo participativo”.

intercambio generacional y a la igualdad de género, por lo que los grupos participantes estaban formados por jóvenes y se trató de que hubiera proporcionalidad entre hombres y mujeres, según cuenta Nick Lunch⁴¹⁵. Los *hubs* fueron el Sinako Amadiba hub, en la costa este sudafricana; el Gurapau hub, en Lago Turkana, en Kenia; el Nyae Nyae, en Namibia; el Amava Oluntu, en Muizenberg, Cape Town; así como los *hubs* Oltoilo Le Maa, en Tanzania y en Kenia. Cada uno representa a una comunidad indígena, que respectivamente son: amaPondo, El-Molo y Samburu, Jul'hoansi, amaPondo y amaXhosa, y finalmente, Maasai en Tanzania y los clanes en Kenia de NSkosesia, Imartin, Nkopon, Ilkerin, Kisokon, Entasekera y Enairebuk.

Cada grupo participante estaba formado por dos figuras distintas: un mentor y varios *fellows*. El mentor es una figura de intermediación entre InsightShare y los *fellows*, que son participantes en un sentido más convencional. Con un rol de liderazgo, el mentor se ocupa de asegurar que la iniciativa se aplica adecuadamente en las comunidades, teniendo en cuenta que los miembros de la organización inglesa no podían estar presentes en el territorio. Así, Nick Lunch explica que “normally, we go on-site to the country, we send some trainers and they organise some face-to-face workshop, but we weren't able to do that”⁴¹⁶. Este nuevo formato podía tener ventajas en el largo plazo, según el director de la organización, en tanto permitiría alcanzar a un mayor número de participantes al mismo tiempo que reduciría el coste de las iniciativas, ampliando la red de comunidades. Esto es relevante porque, de acuerdo con Lunch, “there is a high demand among indigenous communities to control their own media”⁴¹⁷. Esto

⁴¹⁵ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022.

⁴¹⁶ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022. Traducción propia: “Normalmente, nos desplazamos al país, enviamos formadores que organizan talleres presenciales, pero no pudimos hacerlo en esta ocasión”.

⁴¹⁷ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022. Traducción propia: “Hay una alta demanda entre las comunidades indígenas para controlar sus propios medios”.

implicó asimismo un cambio en el material técnico, porque no era posible trasladarlo a las regiones donde se ponía en práctica la iniciativa, por lo que se usaron cámaras de teléfonos móviles, dotados con una aplicación de edición.

The Living Cultures Indigenous Fellowship se extendió durante un periodo de nueve meses. En ese tiempo, se realizaban sesiones *online* por parte de una formadora, con una periodicidad semanal. En la primera etapa del Fellowship, cada grupo recibía una formación en vídeo participativo, aprendiendo sobre el equipo técnico, la grabación y la edición. Posteriormente, esos grupos realizaron proyectos de vídeo mientras buscaban el establecimiento paulatino de sus respectivas organizaciones, que se nutrían de ese aprendizaje.

4.4.3. *Análisis de los casos de estudio*

El estudio de estos casos requiere recordar la definición de los modos colaborativos del audiovisual, en concreto las dos vías para su identificación, que determinarán muchos de los elementos de las iniciativas en cuestión. Estas vías eran (1) *el establecimiento de mecanismos de negociación y de control compartido* y (2) *el acceso común a los medios de producción*. En *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (en adelante, TLCIF) y en *Empremtes Digitals* (en adelante, ED) encontramos el cumplimiento de ambas vías. En primer lugar, con respecto al punto (1), ambas partes implicadas —identificadas como el equipo de InsightShare y las comunidades indígenas en TLCIF, y como el equipo de investigación y el grupo de jóvenes en ED— tienen cierta capacidad de control sobre algunas cuestiones en los procesos de producción e interacción colectiva, como veremos después. Sobre el punto (2), ambos casos se fundamentan en la realización de contenido audiovisual por parte de la comunidad o del grupo participante, siempre con el apoyo de los equipos que promueven la iniciativa.

Una vez descrita la característica principal que nos permite reconocer una iniciativa como parte de los modos colaborativos del audiovisual, corresponde proceder a su descripción, de acuerdo con la clasificación que establecimos previamente en función de las tradiciones y los sistemas. La caracterización de TLCIF y ED según sus tradiciones y sus sistemas, que se resume en la Tabla 4, nos ofrece algunos datos relevantes para el posterior análisis de las iniciativas en función de los elementos característicos de los modos colaborativos del audiovisual.

Tabla 4. Identificación de las tradiciones y sistemas en los casos de estudio

Caso de estudio	Modo colaborativo	Tradición(es) principal(es)	Sistema(s) principal(es)
<i>The Living Cultures Indigenous Fellowship</i>	Vídeo participativo	-Comunicación activista institucional	-Comunicación para el cambio social
<i>Empremtes Digitals</i>	<i>I-doc</i> colaborativo	-Comunicación activista institucional -Investigación	-Institución cinematográfica -Academia

Fuente: Elaboración propia.

TLCIF es un caso de vídeo participativo, teniendo un origen evidente en la comunicación activista institucional, como ocurre con la mayor parte de estos casos que, como se expuso antes, se identifican *The Newfoundland Project* (1967-1968). Tampoco hay una variación con respecto a su sistema principal, que es la comunicación para el cambio social. Como veremos más adelante, las creaciones en el marco de TLCIF tienden a exhibirse *online*, a través del canal de YouTube de InsightShare, no estando así vinculadas con los sistemas de distribución y exhibición más propios de la cinematografía. Por el contrario, TLCIF se

caracteriza por tener dos vías en su exhibición, estando la primera destinada a generar la mayor difusión posible del contenido a través de redes sociales u otras formas de visionado, con el objetivo de ampliar la representación de las culturas indígenas y favorecer una mayor concienciación sobre los conflictos que afrontan. La segunda vía consiste en la difusión del contenido en el espacio de la propia comunidad o en otras comunidades indígenas.

Por otra parte, ED es un *i-doc* colaborativo, pero tanto la identificación de su tradición como de su sistema son menos intuitivos que en el caso de TLCIF. En primer lugar, porque no se trata de un documental interactivo que provenga de manera evidente del ámbito cinematográfico —por ejemplo, sus creadores no son documentalistas— ni de la cultura de internet vinculada a la Web 2.0, sino que, como mencionaba Jiménez en la entrevista, sus precedentes fueron un método de investigación, el *photovoice*, y una iniciativa pedagógica, Cinema en Cours. Ahora bien, aunque resulta evidente que una de sus tradiciones es la investigación, no se trata de la única, porque esta iniciativa se enmarca en un proyecto académico pero también tiene una evidente vocación de impacto social en relación con las políticas de empoderamiento, lo que recuerda a las proyecciones públicas de las películas del programa Challenge for Change. Así, ED encuentra una tradición compartida entre la investigación y la comunicación activista institucional.

Cinema en Cours, además, es un proyecto con un pronunciado componente cinematográfico, como muestra el hecho de que la programación de sus obras tenga lugar con frecuencia en salas y en festivales, que sus actividades incluyan la asistencia de cineastas en los centros educativos o que enfatice la creación fílmica desde un punto de vista artístico, de acuerdo con su sitio web. En este sentido, los sistemas que influyen en ED son la academia y el cine, si bien aventuramos una mayor incisión en el segundo, de manera que, como veremos más adelante, en ED se intentó potenciar el sentido artístico, creativo y

cinematográfico, con una lógica autoral, de las piezas audiovisuales, lo que además encuentra un mayor acomodo en el formato del documental interactivo.

Procediendo al análisis de esos elementos característicos, recordamos que se trata de los siguientes: a) voluntad de incidencia social, b) pedagogía, c) autoría, d) proceso vs. producto, e) tareas colaborativas, f) relación entre actores, g) continuidad y autonomía, y h) participación.

Tanto TLCIF como ED tienen una marcada voluntad de incidencia social (a). Esta se hace explícita en la exposición de cada iniciativa en sus espacios web y en las entrevistas a los responsables que hemos podido realizar en el marco de esta investigación. Tanto es así que ambos proyectos provienen de iniciativas más amplias, anteriores, que planteaban ya una serie de objetivos sociales que se adoptaron en la realización de las obras audiovisuales. TLCIF tiene un abanico amplio de objetivos que se articulan en torno a las comunidades indígenas en distintas regiones del mundo, con un planteamiento de transformación social y preservación cultural. ED plantea una serie de acciones que tratan de influir en las políticas relacionadas con el empoderamiento juvenil. Así lo explica Manel Jiménez:

La voluntad era impactar en el sistema de políticas de juventud, en general (...) El proyecto ha acabado con una declaración que ya se presentó en un simposio que hicimos. Pero ahora queremos hacer un acto donde invitemos de manera más masiva y presencial a políticos, a personas encargadas de esas estrategias de juventud, con el objetivo de favorecer herramientas e instrumentos para favorecer esas políticas⁴¹⁸.

En ambos casos, por lo tanto, la acción social sobrepasa ampliamente a las iniciativas audiovisuales, que son un instrumento para el reforzamiento de la misma. En el caso de TLCIF, la perspectiva activista tiene que incorporar la capacitación de las comunidades para emplear las herramientas audiovisuales,

⁴¹⁸ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

de manera que puedan comunicar efectivamente sus discursos en relación con sus culturas, por lo que la representación propia adquiere un rol fundamental.

Nick Lunch destaca, en este sentido, los nuevos roles que adquirieron las personas que participaron. El rol de cineastas, o “community filmmakers”⁴¹⁹, les facilita además interactuar con personas de las comunidades con las que antes no tenían contacto, que a su vez aprecian el cometido de estos grupos de jóvenes. El grupo de participantes entrevistados también nos comunicó los resultados que obtuvieron gracias a su implicación en TLCIF. Tanto Lungelo Mtwá⁴²⁰ como Scholastica Kukutia⁴²¹ han mencionado la adquisición de ese nuevo rol en sus respectivas comunidades, siendo ahora formadores en vídeo participativo. Mtwá habla sobre el incremento de su confianza y el reconocimiento que recibe gracias a su labor activista, mientras que Kukutia enfatiza su habilidad para filmar, editar y organizar proyecciones públicas, sintiéndose ahora más cómoda y segura de sí misma para interactuar con los miembros de su comunidad.

En cuanto a ED, aunque el documental interactivo se pueda considerar como un resultado más del proyecto de investigación, tiene entidad en sí mismo en relación con su capacidad para influir en la experiencia vital del grupo participante, además de sostener los datos obtenidos en las publicaciones académicas mediante casos concretos y testimonios directos. En este sentido, Manel Jiménez argumenta en relación con el grupo de participantes que “ellos se confrontaron en el sentido más amplio y más positivo. Se midieron, se compararon, vieron qué hacían los demás, cómo eran sus familias, qué les

⁴¹⁹ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022.

⁴²⁰ Entrevista personal realizada el 1 de febrero de 2022.

⁴²¹ Entrevista personal realizada el 2 de febrero de 2022.

permitían, qué les permitían sus espacios... yo creo que eso fue muy beneficioso”⁴²².

Por otro lado, se percibe una diferencia entre ambas iniciativas, porque aunque los dos están fundamentados en la capacitación de los grupos participantes en términos narrativos y audiovisuales, en el caso de TLCIF también se trata de facilitar el acceso a los medios audiovisuales, una cuestión que quienes participan en ED tienen garantizada de manera más sencilla.

Aparte del proceso colectivo de las iniciativas, la visibilidad de su contenido es importante para generar cierto impacto. En relación con ED, el documental interactivo continúa estando disponible en la web, lo que se acompaña con la organización de eventos en los que el documental tiene visibilidad. En cuanto a TLCIF, el visionado por YouTube se complementó con la oportunidad de que uno de los vídeos, realizado por los *hubs* durante el Fellowship, fuera emitido en Channel 4 News en un horario de máxima audiencia en el día de apertura de la 26ª Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático, en la que participó InsightShare. Magella Lenatiyama⁴²³, uno de los mentores entrevistados, ha contado cómo su comunidad ha recibido mucha más atención, así como peticiones de entrevistas o consultas, desde que el vídeo fue emitido en Channel 4.

El segundo elemento es la pedagogía (b) que, como se ha anticipado, forma parte sustancial de ambas iniciativas. En el caso de TLCIF, emplearon un método denominado *design-thinking approach* mediante un sistema de *flipped learning*, que consiste en que el alumnado recibe y trabaja el material antes de las clases, de manera que el tiempo de las sesiones se puede centrar en el debate y en actividades específicas propuestas por el profesorado. De esta manera, “in

⁴²² Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

⁴²³ Entrevista personal realizada el 29 de enero de 2022.

flipped learning, part or all of direct instruction is delivered through videos and other media; and the class time is used for engaging students in collaborative, hands-on activities”⁴²⁴ (Karabulut-Ilgu et al., 2018). Con ello, InsightShare adaptó su contenido didáctico a un contexto de aprendizaje en el que, además, la conexión a internet podía no estar siempre disponible.

El Proyecto HEBE introdujo una metodología formada por nueve fases, como se puede ver en un apartado dedicado a ello en su sitio web⁴²⁵. Partía de la propuesta de creación de piezas audiovisuales de tres minutos en relación con las cuestiones mencionadas antes, que son un autorretrato sobre empoderamiento, el retrato de un personaje importante para el empoderamiento personal de cada participante, y los espacios que remiten a ese empoderamiento. Como se ha indicado también, se realizaron distintas reuniones de debate para abordar esta cuestión, en la que el grupo tenía que compartir sus experiencias individuales con los demás. Esto se acompañó con la visualización de contenido fílmico, con la exposición de cuestiones sobre el encuadre y el sonido, así como con el visionado colectivo de los fragmentos que cada participante creaba a lo largo del proceso. Finalmente, se organizó una reunión que consistía en ver el montaje de las piezas audiovisuales, acompañado de una discusión colectiva en las que cada participante ofrecía su opinión, lo que precedió a las proyecciones públicas del contenido.

En sentido contrario a algunas iniciativas digitales colaborativas que incorporan un enfoque didáctico, como se ha visto con *Question Bridge: Black Males* (Chris Johnson, Hank William Thomas, Bayete Ross Smith y Kamal Sinclair, 2012-2016) y *Global Lives Project* (Harris, 2004-actualidad), estos casos de estudio sí

⁴²⁴ Traducción propia: “En el aprendizaje invertido, una parte o toda la instrucción directa es entregada a través de vídeos u otros medios; y el tiempo de clase se emplea para que el alumnado participe en actividades prácticas colaborativas”.

⁴²⁵ Disponible en este enlace: <https://projecteheber.com/es/pedagogia-audiovisual/>

mantienen la lógica previa de la creación colaborativa, en la medida en que las personas que participan en la iniciativa son las que aprenden gracias a la iniciativa, es decir, la pedagogía se contempla como un paso previo, necesario, para la realización del contenido que constituirá el centro de la obra audiovisual, no así como una propuesta accesoria para su aplicación en otros ámbitos, como ocurre con los dos proyectos interactivos mencionados.

La dinámica entre autoría y amateurismo distingue a TLCIF de ED. Como hemos explicado anteriormente, los modos colaborativos del audiovisual ofrecen distintas aproximaciones a la cuestión de la autoría (c), pudiendo producirse una tensión entre la autoría única del sujeto que filma y una autoría compartida entre este sujeto y el sujeto filmado, en primer lugar, o un traslado progresivo de la autoría desde el sujeto que filma al sujeto filmado. En estos casos de estudio se produce el segundo supuesto, de manera que cada participante, en las dos iniciativas, se constituye como figura autoral del contenido audiovisual. A esto contribuye, sin duda, el hecho de que la parte que se correspondería con el *sujeto que filma* no encuentra aquí una figura de cineasta, sino que esta posición de autoridad es ocupada por los miembros de la organización en TLCIF y por el equipo investigador en ED, por lo que en estos casos podemos hablar, mejor que de autores, de moderadores del proceso audiovisual.

En ED, la autoría única otorgada al equipo participante parece más pronunciada que en TLCIF, porque la creación se plantea desde una perspectiva individual, mientras que en el segundo caso se manifiesta una creación colectiva. Si bien InsightShare no interviene en la creación más que con formación e indicaciones a lo largo del proceso de producción, este contenido se construye mediante la colaboración de varios miembros de la comunidad, guiados siempre por la figura del mentor. En el caso de ED, por el contrario, cada participante crea su propia pieza audiovisual.

Además de esto, Manel Jiménez explica la perspectiva que querían promover en el grupo, más cercana a las lógicas autorales de la creación cinematográfica o artística. Así, el investigador cuenta que:

Buscábamos una cierta educación de la mirada. (...) Nos daba un poco de apuro que ellos cogiesen la cámara e hiciesen cualquier cosa. Porque además hoy en día lo hacemos todos. Es gratis, casi, hacer un vídeo. Necesitas muy poco. Y cualquiera lo hace (...) Y después también nos daba miedo que fuese un testimonial y ya está. Buscábamos también que desde la narrativa y desde la estética se estuviese expresando (...) Porque si no, pensábamos, “bueno, para poner un busto parlante”, ¿no? Ponemos una cámara, yo hablo en modo confesional... pues para eso lo escribo, ¿no? (...) No, vamos a sacar la parte expresiva de los jóvenes, para que puedan decir cosas que seguramente no dirían de manera verbalizada. (...) Y esto lo hicieron ellos. Nosotros les guiamos. Pero en ningún momento les dijimos “no, no, no hagas esto, o la cámara ponla aquí, o vete a buscar a no sé quién”. No. Ellos nos traían el material, y nosotros les decíamos “mira, a lo mejor si lo cortas aquí te funciona mejor para esto”. Pero con total libertad.⁴²⁶

En este sentido, se percibe la diferencia esgrimida anteriormente entre una iniciativa que busca la capacitación y otra que busca, además de eso, el acceso general a las herramientas audiovisuales. El caso de TLCIF, aunque contó con formación en un sentido narrativo y audiovisual, tiene un matiz más *amateur*. Esto guarda relación, asimismo, con la caracterización de ambas iniciativas en tanto modos colaborativos del audiovisual. En ED, el sistema con el que lo vinculamos, el cine, implica generalmente una mayor preocupación por el sentido estético del contenido, siendo además un documental interactivo; mientras, el sistema de comunicación para el cambio social, al que corresponde TLCIF, prioriza la comunicación de las reivindicaciones sociales o las singularidades de la cultura de la comunidad, no tanto así el valor estético del

⁴²⁶ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

audiovisual. De esta manera, la interpelación directa a cámara, en un plano medio, es un recurso frecuente en los vídeos del TLCIF, mientras que en ED se trató de evitar. En este sentido, recordamos la distinción entre documental y vídeo participativo que argumentan Nick Lunch y Chris Lunch (2006) en su manual, donde señalan que “documentary films are often expected to meet stringent aesthetic standards and are usually made with a large audience in mind. The PV process on the other hand, is less concerned with appearance than with content”⁴²⁷ (p. 10).

La priorización del proceso o del producto (d) es otra importante característica de los modos colaborativos del audiovisual. Siguiendo la naturaleza atribuida a cada caso en función de su clasificación según tradiciones y sistemas, ED otorga una mayor relevancia al producto, mientras que TLCIF, como la mayoría de casos de vídeo participativo, tiene más en cuenta el proceso. Pero ED no descuida el proceso en absoluto, en consonancia con su vínculo con la investigación y su enlace con la comunicación activista. Pero, en este caso, de nuevo influye el sistema de la institución cinematográfica que lo articula, de manera que el resultado audiovisual era muy relevante para la construcción de un documental interactivo que pudiera ser atractivo para un público más general que el que tiene una iniciativa de vídeo participativo como TLCIF. Similarmente, este último proyecto tampoco quita relevancia al producto, sino que este se consolida como una expresión significativa de las comunidades participantes, comunicando elementos importantes de sus identidades y de sus culturas. En este sentido, ninguno de los casos de estudio se sitúa en un extremo del eje proceso-producto. Conviene señalar, además, que la vocación social de ambas iniciativas tiene influencia en los procesos, de manera que estos se expanden más allá de la

⁴²⁷ Traducción propia: “A menudo se espera que los documentales cumplan con unos rigurosos estándares estéticos, y normalmente son realizados con una amplia audiencia en mente. El proceso del vídeo participativo, por otro lado, está menos preocupado con la apariencia que con el contenido”.

creación audiovisual, con la participación de los grupos en distintos encuentros, en el caso de ED, o la continuación de la realización audiovisual, en el caso de TLCIF, entre otras actividades.

En relación con las tareas colaborativas (e), ambos proyectos se caracterizan por una amplia apertura para favorecer la implicación de los grupos participantes. Ya hemos señalado que en los dos casos esto supone la filmación del contenido audiovisual, así como ciertos mecanismos de control compartidos entre ambas partes del proceso colaborativo. Además, indicamos antes un listado de tareas posibles, como eran la definición de la iniciativa, la escritura, la grabación, el montaje y la exhibición. En relación con la primera de ellas, TLCIF destaca ampliamente, porque el establecimiento de los objetivos de la iniciativa se realiza conjuntamente entre InsightShare y los *hubs* participantes, lo que da lugar a una determinada selección de temas que abordar. Así, Nick Lunch afirma que fueron los grupos participantes los que definieron esos objetivos, si bien establece una distinción entre mentores y *fellows*. El primer grupo, que se caracteriza por haber tenido relación previa con la organización y por su experiencia en vídeo participativo, tiene un rol más determinante que el segundo. Es importante conocer cómo son seleccionados. InsightShare propone a ciertas personas esta función y, cuando aceptan, la organización les envía un listado de objetivos. Este listado se ha realizado gracias a la colaboración de InsightShare con las comunidades indígenas a lo largo de los años, lo que le permite conocer sus demandas. En este sentido, la mayoría de personas entrevistadas refirieron una reunión en 2019 en Sudáfrica, que Nick Lunch menciona como origen del Fellowship. En este encuentro participaron representantes de más de veinte grupos indígenas, así como varias organizaciones activistas, entre las que se encontraba InsightShare. Lunch explica que “everything we have done in the last ten years has been driven by key gatherings (...) we gather with our Indigenous

partners, and work out what they want to achieve”⁴²⁸. En el momento en que cada mentor recibe el listado de objetivos, puede aceptarlos o modificarlos. Además de esto, el director de InsightShare clarifica que se trata de un punto de partida que después pueden alterar si así lo desean. Lunch incide en que los objetivos “are not coming from us here in the UK sitting around a table, and they certainly are not coming from the funders that support our work”⁴²⁹.

De esta manera, los temas abordados en TLCIF se corresponden con las pretensiones de las comunidades indígenas. Así lo confirmó Scholastica Kukutia⁴³⁰, quien explica que los objetivos del Fellowship eran los mismos que los que su grupo había establecido para su propia asociación comunitaria en 2018. Asimismo, Sinegugu Zukulu, uno de los mentores entrevistados, cuenta que para él era esencial que hubiera una sinergia entre la labor que se encontraba haciendo con su comunidad, donde trabajaba con jóvenes en un proyecto de investigación, y el trabajo en el Fellowship, de manera que si no hubiera sido así, no habría participado, según manifestó en la entrevista⁴³¹. Parte de esa investigación abordaba cuestiones de nutrición y cocina indígena, por lo que esto se convirtió en el argumento de sus vídeos.

En el caso de ED, el tema de los vídeos se encontraba enmarcado en la investigación sobre empoderamiento, habiendo sido el grupo participante invitado con posterioridad para realizar las piezas audiovisuales. En este sentido, la definición de la iniciativa y la temática no les correspondió. Aun así, la libertad

⁴²⁸ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022. Traducción propia: “Todo lo que hemos hecho en los últimos diez años ha estado conducido por esas reuniones clave (...) nos reunimos con nuestros socios indígenas y trabajamos en relación con lo que quieren conseguir”.

⁴²⁹ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2022. Traducción propia: “Los objetivos no son definidos por nosotros, aquí en el Reino Unido, sentados alrededor de una mesa, y desde luego no son definidos por los financiadores que apoyan nuestro trabajo”.

⁴³⁰ Entrevista personal realizada el 2 de febrero de 2022.

⁴³¹ Entrevista personal realizada el 20 de enero de 2022.

creativa que tuvieron no solo en la grabación, sino en la escritura de su propio contenido, les permitió un enfoque personal, pudiendo adaptarse al tema planteado de una manera significativamente flexible. El montaje, en cambio, no correspondió al grupo de jóvenes, como sí ha ocurrido en el caso de TLCIF. Finalmente, en este último proyecto se proponía la organización de proyecciones al grupo participante. Esto corresponde con la lógica comunitaria de la iniciativa, de manera que resulta pertinente que sea este el que se dirija a su propia comunidad. En la Tabla 5 se puede ver la distribución de tareas en cada caso de estudio.

La relación entre actores (f) es el siguiente elemento de análisis. Si hemos dicho en un capítulo anterior que esta relación puede hacer emerger logros para el conjunto de la obra colaborativa, esto es evidente en el caso de TLCIF. Como hemos mencionado, la cooperación durante años entre InsightShare y las organizaciones indígenas, así como la organización de reuniones de ámbito internacional, sirvieron para una definición colectiva de los objetivos, lo que terminó por favorecer la implicación de las comunidades en África. Esto también fue óptimo para la selección de los mentores, una figura esencial para la realización de TLCIF. Los mentores entrevistados, Sinegugu Zukulu y Magella Lenatiyama, habían participado en eventos que había organizado InsightShare o con los que la organización había contribuido⁴³². Además, Lungelo Mtwá remarca la importancia de las reuniones para apoyar a los *hubs* de manera continuada y conectarlos entre sí⁴³³. Cabe destacar que la relación entre la organización y los *hubs* continúa después de que la iniciativa haya finalizado.

⁴³² Entrevistas personales realizadas el 20 de enero de 2022 y el 29 de enero de 2022, respectivamente.

⁴³³ Entrevista personal realizada el 1 de febrero de 2022.

Tabla 5. Tareas colaborativas en los casos de estudio

Caso de estudio	Definición de la iniciativa	Escritura	Grabación	Montaje	Proyecciones
<i>The Living Cultures Indigenous Fellowship</i>	X	X	X	X	X
<i>Empremtes Digitals</i>		X	X		

Fuente: elaboración propia.

En el caso de ED, se prefirió escoger a un grupo de participantes sin conocerlos previamente, basándose en una serie de perfiles que interesaban al equipo de investigación y buscando variedad para ofrecer un espectro amplio, según Manel Jiménez⁴³⁴. El responsable de la iniciativa señala, no obstante, la importancia que tuvo la interacción durante la realización de ED, lo que resulta esencial para un proyecto que propone un diálogo sobre cuestiones personales, que solo puede darse en condiciones de confianza y comodidad entre las personas implicadas. Jiménez habla sobre esto, comparando la dinámica que se produjo con una hipotética situación en la que la iniciativa hubiera sido virtual:

Yo insistiría mucho en los procesos de empoderamiento no formales; en esos intersticios, digamos, donde lo formal no llega, en... “bueno, hemos acabado, vamos a tomar un café” o “vamos a tomar unas cervezas”. Ahí se producían momentos mágicos, o en medio... mientras estás grabando, mientras estás viendo un cortometraje que les pasábamos, pues lo que decían unos y otros. Si nosotros les

⁴³⁴ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

hubiéramos dicho “venga, estos son los vídeos que tenéis que ver y el próximo día nos encontramos virtualmente”, no se hubiera dado la misma situación. Yo creo que esa fue la clave — como te decía inconsciente — por la que optamos por eso.⁴³⁵

El desarrollo posterior de la relación entre InsightShare y los *hubs* conecta con la cuestión de la continuidad y la autonomía (g). La primera implica una cierta estabilización de los procesos iniciados gracias a la obra colaborativa. Por otro lado, como hemos explicado antes, la autonomía supone el establecimiento más permanente de esos procesos, lo que conlleva a una clausura de los modos colaborativos del audiovisual, un momento en que estos pasan a ser una forma de creación colectiva. Ambas cuestiones son características más probables de la comunicación para el cambio social, si bien una cierta tendencia a la continuidad o a la autonomía también puede producirse en otro tipo de iniciativas.

TLCIF destaca en esta categoría, siendo una iniciativa de vídeo participativo en la que se ha enfatizado mucho este logro. ED, por su parte, no presenta una pronunciada continuidad. Sí lo hace en relación al conjunto del Proyecto HEBE, que continúa desarrollándose a través de nuevas convocatorias, estando activo en la actualidad. Pero no tanto así en relación con el grupo de participantes del documental interactivo. No obstante, en iniciativas colaborativas que han tenido un pronunciado componente pedagógico siempre cabe valorar la continuidad y la autonomía gracias al aprendizaje de las personas que han participado. Asimismo, se puede entender una cierta continuidad en la relación sostenida entre el grupo de jóvenes, que confirmó Manel Jiménez⁴³⁶.

En TLCIF, la continuidad fue un factor tenido en cuenta desde antes de que se pusiera en marcha el proyecto. Algunos de los participantes entrevistados comunicaron la preocupación que habían tenido sobre si podrían continuar con

⁴³⁵ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021

⁴³⁶ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

su actividad después de que terminara el Fellowship. Lungelo Mtwá⁴³⁷ se preguntaba si podrían transmitir su conocimiento en vídeo participativo o expandir su *hub*, mientras que Magella Lenatiyama⁴³⁸ también tenía dudas sobre la preservación de su *hub*. Ciertamente, los distintos grupos seguían activos meses después del final de TLCIF, desarrollando proyectos que habían iniciado antes o durante el Fellowship. Así, por ejemplo, el *hub* de Gurapau desarrolla diccionarios en vídeo para preservar el lenguaje de El Molo, mientras que Sinako Amadiba ha participado en campañas activistas en las que han empleado el vídeo participativo, mientras desarrollan otras actividades relativas a los temas que decidieron abordar, como festivales culinarios. El *hub* de Scholastica Kukutia continúa con la expansión del aprendizaje de vídeo participativo entre miembros de su comunidad que se encuentran en áreas remotas, lo que incluye también la organización de proyecciones públicas.

Una cuestión importante es determinar cómo se logra esta continuidad, que a su vez ha propiciado una cierta autonomía en los *hubs*. Esta autonomía no es absoluta, porque InsightShare actúa como intermediario entre las entidades financiadoras y las organizaciones africanas, seleccionando para ello a un determinado número de mentores, de acuerdo con *The Bertha Foundation Progress Report* (2021) de InsightShare. Así, para Magella Lenatiyama⁴³⁹ el objetivo último es alcanzar un punto en que no necesitan ese enlace para obtener financiación. Nick Lunch coincide con esto, explicando que “InsightShare is assisting local

⁴³⁷ Entrevista personal realizada el 1 de febrero de 2021.

⁴³⁸ Entrevista personal realizada el 29 de enero de 2021.

⁴³⁹ Entrevista personal realizada el 29 de enero de 2021.

hubs develop their own links to local funders, and we have helped several hubs gain funds like this”⁴⁴⁰.

Esta no es la única medida para alcanzar la continuidad en TLCIF. Destaca, además, la actividad de representación que se realiza con los colectivos, que no solo busca la visibilidad sino también la conexión con otras organizaciones o actores que puedan colaborar con los objetivos de las comunidades indígenas, como demostró la emisión en Channel 4. Por otro lado, la vertiente pedagógica, que ha permitido a *fellows* como Kukutia y Mtwá convertirse en formadores, ahora sin la intermediación de InsightShare, es una condición esencial para lograr la autonomía. Con la combinación de las tres medidas —el apoyo en la financiación, la representación y la capacitación—, TLCIF asume un esquema que puede abordar de manera más eficiente las condiciones de desigualdad e injusticia. Así, como señala Nancy Fraser (1997), la injusticia presenta dos cuestiones interrelacionadas, como son las condiciones materiales y las condiciones culturales o simbólicas.

Finalmente, nos queda la cuestión de la participación (h) como último elemento caracterizador de los modos colaborativos del audiovisual. En primer lugar, en relación con el modelo de Carole Pateman (1970), parece evidente que la tendencia a la autonomía en TLCIF lo sitúan cercano a la participación plena, si bien esta independencia tendría que ser más acusada para poder considerar la adopción completa de esta categoría. ED, por el contrario, se sitúa en un rango de participación parcial, teniendo en cuenta, además, que el grupo no estuvo implicado en todas las tareas colaborativas.

En relación con el planteamiento de Kelty (2013), TLCIF participa tanto en el diseño de los objetivos de la iniciativa como en las tareas que se proponen en el

⁴⁴⁰ Entrevista personal realizada el 7 de enero de 2021. Traducción propia: “InsightShare está ayudando a los *hubs* locales para que desarrollen sus propias conexiones con financiadores locales, y hemos ayudado a varios *hubs* a conseguir fondos de esta manera”.

marco de la misma, mientras que ED, como se ha visto, supone la implicación solo en el segundo punto. Similarmente, las categorías de Gaudenzi (2014) de *distributed-production* y *distributed-authorship*, encuentran una correspondencia muy precisa en ED —recordemos que Gaudenzi se refiere con ellas al ámbito del documental interactivo—, donde la imposibilidad de actuar sobre la interfaz, esto es, sobre la forma final o estructura de la iniciativa, sitúan a ED en la categoría de *distributed-production*, destacando asimismo que el grupo participante no colaboraba en el montaje. TLCIF, que se fundamenta en la implicación de las comunidades en el diseño de la iniciativa, se ubica en el ámbito de la *distributed-authorship*, más aún teniendo en cuenta la apertura de los procesos de producción y edición.

Por otro lado, Nico Carpentier (2011) establece la distinción entre *participation in the media* y *participation through the media*. Como ambos casos ponen cierto énfasis en el proceso, además de que cuentan con una implicación que sobrepasa el propio contenido audiovisual, como es la asistencia del grupo de jóvenes a encuentros y reuniones de diversa índole, tanto TLCIF como ED se identifican con los dos modos de participación descritos por Carpentier.

En cuanto al modelo de Arnstein (1969), ambos casos se encuentran en una relación de *partnership*, incluso *delegated power* en el caso de TLCIF, porque la comunidad encuentra una mayor capacidad de decisión sobre sus propios procesos, aunque siga teniendo la intermediación de InsightShare. El cierto grado de autonomía que plantea esta iniciativa, la aproxima a la categoría de *citizen control*, aunque no plenamente por el momento. En relación con el modelo de White (1996), señalamos previamente que los modos colaborativos del audiovisual solo podían corresponderse con la participación representativa y la participación transformadora. Una vez más, la última se aproxima a la autonomía, en la medida en que la comunidad puede controlar el proceso colectivo —aunque haya sido facilitado externamente. Tanto ED como TLCIF son

afines a la representativa, aunque el último tiene una tendencia evidente hacia la transformadora.

El modelo de Gaventa (2006) distingue las iniciativas en torno a tres dimensiones, que son espacios—cerrados, invitados, reclamados—, niveles—global, nacional y local— y formas de poder—visible, oculto e invisible.

Sobre la primera cuestión, TLCIF funciona en el espacio de la propia comunidad. Esto es una constante en el vídeo participativo. No se trata, por lo tanto, de espacios invitados, sino de espacios creados, que con la modalidad *online* adquiere un sentido especial, porque no existe una modificación o alteración del espacio por parte de agentes externos. En el caso de ED, el grupo participante encuentra dos tipos de espacios, invitados y creados. Por un lado, las sesiones se realizaban en una sala neutra de la universidad, de acuerdo con Manel Jiménez. Pero, al mismo tiempo, las filmaciones las realizaba cada participante en su propio espacio. En este sentido, el investigador cuenta que quisieron que “hablaran de sus espacios en primera persona y no ir nosotros allí a invadir, a colonizar un espacio que no era nuestro”⁴⁴¹. La capacidad para elegir o definir el contenido en sus propios espacios es más elevada que en cualquier espacio ajeno, de alguna manera restringido.

En cuanto a los niveles, es evidente que TLCIF se centra sobre todo en un alcance local e intercomunitario, pero también funciona a nivel global con la difusión de contenido, siendo la emisión en Channel 4 un ejemplo reseñable. ED tiene alcance internacional, por ser un documental interactivo —además, con subtítulos en inglés. Pero se estima un alcance más bien local y nacional, en tanto sus objetivos son fomentar un desarrollo de las políticas públicas estatales en relación con la juventud. Mientras que en TLCIF ambas esferas son esenciales para generar un

⁴⁴¹ Entrevista personal realizada el 15 de octubre de 2021.

cambio, impactar en las relaciones de poder, en el caso de ED es la difusión local y nacional la que puede con más probabilidad producir esos resultados.

Finalmente, la cuestión del poder resulta más compleja. ED, con su foco en las políticas públicas, se dirige sobre todo al poder visible. Es este el poder que quiere desafiar para conseguir sus objetivos. En cambio, el documental interactivo también tiene capacidad de concienciación social sobre la cuestión del empoderamiento juvenil —y sobre el grupo de jóvenes que participa—, lo que permite influir, quizás, en la esfera del poder invisible, de la que Gaventa explica que “by influencing how individuals think about their place in the world, this level of power shapes people’s beliefs, sense of self and acceptance of the status quo”⁴⁴² (p. 29).

Este poder invisible también es confrontado por parte de TLCIF, dando lugar a alternativas en las comunidades indígenas para la protección de su cultura y para la generación de redes que les permitan adoptar nuevos roles. Pero TLCIF también actúa sobre el poder oculto, en tanto este se refiere a una estrategia que “exclude and devalue the concerns and representation of other less powerful groups”⁴⁴³ (p. 29). Se trata, con ello, de introducir nuevas reivindicaciones en la agenda política. Así, la organización de comunidades indígenas con una perspectiva activista puede generar un cambio social.

Aunque la interrelación entre las tres categorías es constante, podemos decir que el poder invisible se afronta principalmente desde los niveles locales y comunitarios de TLCIF, dando herramientas a sus miembros para construir significados antes negados, mientras que el poder oculto se puede desafiar desde

⁴⁴² Traducción propia: “Influyendo en cómo los individuos piensan sobre su lugar en el mundo, este nivel de poder da forma a las creencias de la gente, el sentido del propio ser y la aceptación del *statu quo*”.

⁴⁴³ Traducción propia: “Excluye y devalúa las preocupaciones y la representación de otros grupos, menos poderosos”.

el nivel global, que conlleva asimismo espacios invitados — Channel 4 no deja de serlo, al tener sus propias reglas y restricciones, así como el entorno de internet, especialmente plataformas privadas como YouTube. En relación con ED, el poder visible está relacionado con los niveles locales y nacionales —desde los que se puede influir en las políticas públicas—, mientras que la esfera del poder invisible también funciona en esos niveles, aunque puede traducirse en una influencia a nivel global.

Aunque ED se sitúa en categorías de participación inferiores que TLCIF, tenemos que precisar que el vídeo participativo, generalmente, habilita una implicación mucho más pronunciada, debido a su interés prioritario por un enfoque social y comunitario. Siendo un documental interactivo, ED presenta unos índices de participación que son poco frecuentes en el conjunto de los modos colaborativos del audiovisual en general y en el *i-doc* colaborativo en particular. En la Tabla 6 se resume la participación en ambas iniciativas según las contribuciones teóricas aplicadas.

Tabla 6. Participación en los casos de estudio según las teorías aplicadas

Caso de estudio	Pateman (1970)	Gaudenzi (2014)	Carpentier (2011)	Arnstein (1969)	White (1996)	Gaventa (2006)
TLCIF	Participación parcial (tendencia a la participación completa)	<i>Distributed-production</i> <i>distributed-authorship</i>	<i>Participation in the media</i> <i>Participation through the media</i>	<i>Partnership</i> (tendencia a <i>delegated power</i>)	Participación representativa (tendencia a participación transformadora)	Espacios: creados e invitados Niveles: local y global Formas de poder: invisible y oculto
ED	Participación parcial	<i>Distributed-production</i>	<i>Participation in the media</i> <i>Participation through the media</i>	<i>Partnership</i>	Participación representativa	Espacios: creados e invitados Niveles: local y nacional Formas de poder: visible y oculto

Fuente: Elaboración propia.

4.4.4. Análisis de la representación en el proceso colaborativo

La primera tarea para analizar la representación en los modos colaborativos del audiovisual consiste en determinar qué parte tiene el rol de principal y cuál tiene el rol de agente. Teniendo en cuenta que, como se ha explicado, los intereses del principal son los que prevalecen en una relación de representación, determinar quién tiene esta función resulta esencial para valorar la iniciativa, más aún si queremos evaluar su perspectiva social.

Para ello, tenemos que determinar quién toma la iniciativa, cuáles son los intereses del principal y cuáles son los del agente, pero especialmente cuáles son los que se priorizan. Además, habrá que estimar cuál es la presencia del principal en la acción del agente, lo que constituye un requisito para que se produzca una relación de representación, como hemos visto antes.

Por otro lado, para proseguir con el análisis de la representación, tenemos que identificar cuáles son las terceras partes involucradas en el proceso y cuál es la *audiencia* del agente. Como explicamos antes, ambos sujetos, sean principales o agentes, estarán representando de alguna manera a otras personas o grupos, que también convendrá identificar. Asimismo, el agente actúa como intermediario entre el principal y otra parte.

Finalmente, atenderemos a la manera en que la relación de representación evoluciona a lo largo del proceso colaborativo, estimando si se producen intercambios en los roles de principal y agente, así como si las relaciones de representación culminan en algún momento debido a que se elimine la intermediación, lo que podría ocurrir si hay una tendencia hacia la autonomía del grupo participante.

Las principales partes involucradas en TLCIF son InsightShare y los *hubs*. La perspectiva social de la iniciativa apunta a que el rol de principal o representado

lo tienen los *hubs*, en la medida en que InsightShare aboga por sus intereses, tratando de potenciar el desarrollo de sus organizaciones. También InsightShare tiene intereses propios —como determina la relación de representación—, como son el desarrollo de la actividad que justifica su constitución como organización y la acreditación de ciertos resultados que permitan mantener su financiación. Pero los intereses de los *hubs* deben prevalecer sobre los de InsightShare, para que el enfoque activista de InsightShare tenga el sentido que se propone.

Por otro lado, si bien es cierto que es esta organización la que inicia el proyecto, la colaboración previa entre ambas partes señala a un interés mutuo, anterior, por colaborar. Así, los *hubs* requieren de la intermediación de InsightShare para conseguir financiación que les permita desarrollar sus propias iniciativas y para extender el aprendizaje en vídeo participativo, como hemos explicado antes. Pero no es suficiente con que InsightShare realice una serie de tareas para los *hubs*, sino que estos tienen que tener una presencia en la labor de la organización. Esta presencia se manifiesta en la capacidad de acción que los grupos de participantes tienen en la iniciativa, especialmente su implicación en la definición de objetivos. Parece claro que existe un acuerdo entre parte según el cual InsightShare actúa en favor de los *hubs* en relación con una serie de pretensiones que estos han comunicado.

La tercera parte, aquella con la que InsightShare media, no es solo una. Son diversas en la medida en que se inaugura una red de relaciones. InsightShare representa a los *hubs* frente a las entidades financiadoras, frente a las audiencias internacionales y frente a otras comunidades indígenas y organizaciones activistas que puedan involucrarse en la iniciativa Living Cultures.

Sin embargo, los *hubs* también están realizando una labor de representación. Por un lado, representan a sus propias comunidades, sobre las que realizan contenido audiovisual. También representarán, siguiendo un razonamiento por analogía, a otras comunidades indígenas, o a la cuestión indígena por generalización. Ambas

representaciones pueden ser cuestionables, pero responden a la *representation as identification*, el modo que describimos antes de acuerdo con Brito Vieira y Runciman (2008), caracterizado por no requerir de la autorización o el consentimiento del agente, así como por no contar con mecanismos formales de funcionamiento. Además, este modelo de representación, que parte de la posibilidad de que ciertos individuos o grupos puedan sentirse identificados con la actividad de los *hubs*, no se fundamenta necesariamente en la búsqueda de una materialización de los intereses de esas personas, a pesar de que sientan esa identificación.

La relación de representación entre InsightShare y los *hubs* evoluciona a lo largo de la iniciativa. Se llega a una etapa en la que, gracias a la capacitación de los grupos participantes que caracteriza a los modos colaborativos del audiovisual, la representación en tanto práctica de delegación se reduce o desaparece, al menos en ciertos contextos. Así, cuando los grupos participantes ponen en práctica lo aprendido en su comunidad o realizan sus discursos audiovisuales que vehiculan por sus propios medios, prescinden de la intermediación externa, evolucionando desde un modelo de delegación a una clausura de la representación o, en todo caso, a una autorrepresentación.

En ED, las partes implicadas son el equipo académico y el grupo de jóvenes participantes. El primer grupo actúa como principal en un primer momento, si bien esta distinción resulta menos clara que en el anterior caso. Nuestra argumentación se fundamenta en que el equipo académico es el que inicia la actividad, requiriendo de la implicación del grupo de jóvenes, que no colabora en la definición inicial del proyecto. Como consecuencia, los intereses de la primera parte son más evidentes, en tanto desea crear un documental interactivo que represente adecuadamente su proyecto de investigación. Por el contrario, el grupo de jóvenes tiene también un interés, inspirado en el momento en que le proponen la iniciativa y creado a partir de su compromiso de participación. Su

interés radica en poder expresar sus experiencias, así como en aprender gracias a la voluntad pedagógica de la iniciativa.

A partir de aquí se genera una relación de representación en la que ambas partes encuentran un equilibrio como agentes y como principales, como representantes y como representados. El equipo investigador busca, en un primer momento, a jóvenes que puedan representar su labor investigadora mediante su contribución, en la que destaca el contenido audiovisual; asimismo, el equipo de jóvenes acepta, en un momento posterior, que el equipo investigador represente sus experiencias mediante la iniciativa. Por otro lado, la presencia del grupo de jóvenes en esta iniciativa se manifiesta a través del contenido que crean; mientras, la presencia del equipo de investigación se encuentra en la guía e indicaciones que ofrecen de manera continuada al grupo de jóvenes, lo que influye en su participación.

En este caso, las terceras partes también son varias, pero son las mismas para ambos grupos. Por un lado, el equipo de investigadores representa al grupo de jóvenes con la difusión y consolidación de un discurso sobre el empoderamiento juvenil en el que la audiencia son las personas que ven el documental interactivo, que leen las publicaciones o asisten a los distintos eventos, así como los representantes públicos que tienen influencia en las políticas en la materia abordada. Por otro lado, el grupo de jóvenes representa al primer grupo ante las mismas audiencias, evidenciando los resultados positivos del proyecto de investigación. Además, este grupo también articula una representación como identificación, en relación con personas de su mismo rango de edad que se puedan sentir interpeladas por las experiencias que narran.

En ED no se produce un agotamiento del proceso de delegación en el marco de la iniciativa, pero se producen momentos de autorrepresentación en la medida en que cada participante genera su propio contenido y discurso con libertad creativa. Esta autorrepresentación es más difícil de detectar en TLCIF, porque la

participación se produce de manera grupal, por lo que el contenido está mediado por otras relaciones de representación que ya no incluyen a InsightShare, sino a los miembros del *hub*. En este sentido, conviene incidir en la distinción entre la figura del mentor y del *fellow*. El primero es un intermediario con InsightShare, pero además tiene una cierta posición de liderazgo que funciona a modo de representación del *hub*. De esta manera, la representación de quienes participan, en concreto del grupo de *fellows*, es menos directa que la que tiene lugar en ED. Así, se produce una autorrepresentación del colectivo, determinada por el mentor en tanto representante, pero no una autorrepresentación de cada individuo, como sí ocurre en el documental interactivo.

4.4.5. *Análisis de la representación en el producto colaborativo*

Para el estudio del producto colaborativo, hemos tomado una muestra de piezas de cada caso de estudio, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* y *Empremtes Digitals*. Analizaremos cinco obras audiovisuales en total, correspondiendo tres a ED y dos a TLCIF.

En el caso de TLCIF, las obras escogidas son vídeos de dos *hubs* a los que pertenecían algunas de las personas entrevistadas en esta investigación: Gurapau y Oltoilo Le Maa. En concreto, se trata de los vídeos *Loiyangalani Desert Museum* y *The Cultural Sacred Site*, respectivamente⁴⁴⁴. En cuanto a ED, cada una de las piezas analizadas corresponde a una de las tres categorías establecidas por la iniciativa, como son el autorretrato, los espacios y las personas, en concreto las de Cristina, Jaume y Damaris, respectivamente. Emplearemos, para ello, los seis

⁴⁴⁴ Estos vídeos se pueden ver en el canal de YouTube de InsightShare:

Loiyangalani Desert Museum (<https://www.youtube.com/watch?v=GJBAM2KUdHs>);

The Cultural Sacred Site (<https://www.youtube.com/watch?v=2RJVOSvCVgo>).

bloques de análisis definidos antes: temática, elementos formales del relato, códigos tecnológicos, códigos visuales, códigos sonoros y códigos sintácticos.

Loiyangalani Desert Museum trata sobre el museo que da nombre al vídeo, inaugurado en el año 2008, según cuenta al principio un narrador. Este espacio está dedicado a conservar y dar a conocer las culturas de ocho comunidades que habitan en esa región, como son Turkana, Samburu, Rendile, El-Molo, Dasnach, Watta, Borana y Gabra. El tema narrativo del vídeo es la preservación de culturas, así como el valor general de la cultura para la coexistencia entre comunidades, la paz y la educación.

La enunciación recae en uno de los miembros del *hub*, que ofrece los datos sobre el museo en representación del grupo, así como en las personas entrevistadas, que aportan información adicional. Sigue una estructura lineal, partiendo de un plano general que muestra al narrador y el edificio del museo, y continúa con planos insertados de las culturas que representa —ilustrando la narración—, la historia del museo y detalles sobre un objeto en particular, un recipiente llamado *gufanto*, que uno de los entrevistados muestra a cámara. Posteriormente, el vídeo se divide mediante un intertítulo que anuncia una visita al museo, momento en el que se muestra el interior del recinto y algunos de los objetos que se exhiben, intercalando esto con insertos de personas participando en eventos tradicionales. El relato termina con la escena de dos personas abandonando el recinto donde se encuentra el museo, lo que encadena con una puesta de sol sobre la que se superponen los créditos. Cabe señalar que el vídeo se inicia con un intertítulo de presentación, con los nombres de InsightShare y TLCIF, y finaliza con otro intertítulo en el que de nuevo aparece el nombre de la organización junto con el de los financiadores.

La composición del vídeo remite al formato de reportaje, con un narrador que habla a cámara al principio, a modo de presentación, con la sucesión de insertos que ilustran lo que cuenta, así como con la utilización de un plano medio para las

entrevistas. Se combina la cámara en trípode, precisamente para la mayoría de esas escenas en las que alguien habla a cámara, con la filmación con cámara en mano, mostrando una cierta vibración, si bien no se ponen en práctica movimientos más pronunciados, como *travellings*, más allá de algunas panorámicas destinadas a mostrar el entorno. Así, la realización es sobria, de manera que no emplea recursos más atípicos ni presenta demasiadas licencias creativas, sino que está destinada a acompañar a la narración con un sentido pragmático. Esto se evidencia en un momento en que se produce una cierta ralentización de la imagen, pero su interés no es estético, sino que quiere ofrecer una mejor visualización del recipiente que un entrevistado muestra a cámara. Asimismo, destaca el plano de la puesta de sol, al final, marcando el cierre del vídeo mediante una analogía.

Con el grafismo también se prioriza el valor informativo, destacando el título, la cartela que marca el momento en que la cámara se adentra en el museo (“a short ride to the museum”⁴⁴⁵) y los créditos. Conviene precisar que el vídeo se inicia con la inscripción *A film by Gurapau PV Hub*, incidiendo en una autoría que es ajena a InsightShare y que reivindica la labor de la comunidad. Sin embargo, la presencia de la organización británica está determinada por los intertítulos del inicio y del cierre, como hemos indicado.

Los recursos sonoros también son sobrios, si bien se emplea una música extradiegética a partir de la visita al interior del museo, así como algunos sonidos de la naturaleza y una pequeña sinfonía al comienzo del vídeo. Esos sonidos recalcan el entorno en que se sitúa el edificio del museo. En cuanto a los códigos sintácticos, además de los insertos que se han mencionado, con la finalidad de ilustrar la narración, destaca el uso de fundidos encadenados y transiciones

⁴⁴⁵ Traducción propia: “Una breve visita al museo”.

mediante cortinillas en algunos momentos, sin que se estime ningún significado connotado en el uso de este recurso, más allá de preferirlo por un motivo estético.

The Cultural Sacred Site es un vídeo muy similar. “The famous Maasai sacred tree”⁴⁴⁶ es la frase con la que se inicia el vídeo, pronunciada por una de las participantes en el *hub*, situada delante del árbol que da a conocer, y acompañada por el resto de miembros de su grupo. Esta breve apertura precede a otra imagen del árbol en la que se superpone el grafismo del título de la pieza mientras los miembros del *hub* caminan en fila y se escucha un canto extradiegético. A partir de este momento, se suceden varias escenas que muestran el campo, a personas y a animales, con una presencia casi permanente de esa música.

Todo esto sirve a modo de introducción, dando lugar a una escena grabada con cámara fija en la que la comunidad está reunida en torno a tres de sus miembros, a los que se les consulta sobre el motivo por el cual otorgan tanta importancia al espacio alrededor de ese árbol. Esta escena está marcada por cierta solemnidad, siendo condicionada, probablemente, por cuestiones de protocolo seguido por la organización social de esta comunidad. Así, estas tres personas, sentadas, ocupan el centro del encuadre, mientras que a las demás, que están de pie, no se les ve el rostro en general. Mientras una de esas personas responde a la pregunta, se realiza un montaje paralelo con insertos de tomas que ilustran lo que afirma.

Cuando termina esta exposición, tiene lugar una escena similar, en la que otros tres miembros están sentados de la misma manera, también filmados con un plano medio, con un discurso que reivindica la protección de la cultura Maasai. Tras estas palabras, el montaje continúa con un evento de esta cultura en la que las personas, reunidas, cantan. Esto sirve como enlace con una toma que muestra a los miembros del *hub*, que habían aparecido en la apertura del vídeo, reunidos y mirando a cámara, con el árbol de nuevo detrás. El mentor presenta al grupo y

⁴⁴⁶ Traducción propia: “El famoso árbol Maasai sagrado”.

habla sobre el sitio en el que se encuentran, sobre lo que se ha contado antes en el vídeo. En la conclusión, se puede ver a los miembros del *hub* caminando hacia cámara. Este movimiento se repite en cuatro escenas, en distintos espacios. En el penúltimo, vemos solo sus pies caminando, de perfil y en fila, mientras que en el último, dos de ellos se aproximan a cámara, a la que miran de manera directa, mientras los créditos aparecen en pantalla. Todo esto está acompañado por una música extradiegética.

La estructura de la pieza es circular. Comenzaba con los miembros del *hub* caminando en fila al lado del árbol y se cierra con el mismo movimiento y la misma disposición, en distintos entornos naturales que culminan, igualmente, en el espacio inmediato al árbol. También se inicia y finaliza con los intertítulos que mencionan a InsightShare y TLCIF.

Esta última secuencia del vídeo ofrece un componente más expresivo que lo que muestra el anterior vídeo, más ligado a lo exclusivamente informativo. En este caso, el *hub* no solo informa sobre ese espacio vinculado con su cultura, sino que también se presenta a sí mismo, a sus miembros, como parte de esa cultura. De esta manera, si bien el argumento del vídeo es el significado de lugar para esa comunidad, con el árbol como epicentro, podemos señalar que entre los temas narrativos se encuentra también la cuestión de la representación propia, manifestada sobre todo a través de esa última secuencia.

Por último, en relación con los movimientos de cámara, tenemos que señalar una coincidencia con el vídeo anterior, porque de nuevo son muy leves, siendo casi exclusivamente ligeras panorámicas destinadas a mostrar el entorno con más detalle.

Las piezas de ED, cada una de las categorías que estructuran el documental interactivo, corresponden a Cristina, Jaume y Damaris. El primero, con una duración de poco más de dos minutos, consiste en un monólogo en voz en *off* en

el que la propia Cristina habla sobre su vida mediante un discurso sobre su cuerpo. Así, al inicio del vídeo, la participante dice: “La piel es historia. Mi historia”. El argumento es su experiencia personal en relación con la cuestión del empoderamiento, en la que se podría destacar temas como la perseverancia y el ímpetu por buscar la vida que se desea. Así, el último plano consiste en Cristina, aproximándose a la cámara, sonriendo, lo que connota ese empoderamiento y una visión optimista.

La mayor parte del vídeo consiste en planos muy cortos de Cristina o planos detalle de su cuerpo mientras discurre el monólogo, empleando un desenfoque parcial en todos los planos, que en algunas ocasiones es absoluto. Todo esto se acompaña de movimientos de cámara frecuentes, porque todo está filmado con cámara en mano. Por otro lado, el vídeo no tiene música, solo sonido de ambiente.

El vídeo de Jaume, que tenía que versar sobre un espacio que vincule con su empoderamiento, se desarrolla en su escuela de *ballet*. El vídeo muestra a Jaume danzando en ese espacio, con una escala de planos muy variada, desde planos generales hasta planos detalle de sus pies, y construido mediante un montaje que alterna distintos momentos en los que el participante baila en ese espacio. La pieza se acompaña con un fragmento de la obertura de *La Flauta Mágica* de Mozart, hasta que Jaume se pone los zapatos para salir de la escuela, momento en que suena una pieza de Tchaikovski. Así termina la secuencia de la escuela, pero no el vídeo, que continúa con una sucesión de grabaciones que han tomado a Jaume a lo largo de su vida mientras bailaba en esa misma escuela. Los códigos tecnológicos adquieren relevancia en este momento, porque estos vídeos tienen una resolución y un formato diferente al resto de la pieza, con lo que evidencian el paso del tiempo. Así, este fragmento, que funciona como el clímax del vídeo, connota que el baile —y, en concreto, ese espacio de la escuela— ha formado siempre parte de la vida de Jaume y ha conducido a su empoderamiento.

El último vídeo, en este caso de la participante Damaris, tenía que discurrir sobre una persona que sintiera que la había empoderado. Damaris escoge a su hermana para realizar un vídeo centrado en la cotidianidad, comenzando con una situación compartida entre ellas. Procede después a una presentación de la hermana mediante una sucesión de planos en los que ella hace volteretas y otras piruetas en la calle, antes de ser filmada en un primer plano mirando a cámara, que culmina este acercamiento.

Posteriormente, el vídeo incluye un plano medio de la hermana, de nuevo mirando a cámara mientras habla con la autora del vídeo durante aproximadamente un minuto. Tanto al final de este plano como en la parte grabada en la calle, Damaris emplea el efecto de sonido conocido como *mickey mousing*, referido a la incorporación de un sonido extradiegético que acompaña al movimiento en pantalla, en este caso con un sentido cómico. Al final de la pieza, se incluye un vídeo realizado con otro dispositivo de grabación — probablemente en un momento anterior a la filmación del documental interactivo— que muestra a las dos hermanas bailando. Esta propuesta presenta una serie variada de recursos para incidir en la buena relación entre Damaris y su hermana a lo largo del tiempo, así como para denotar la personalidad de la última.

La comparación entre ambas iniciativas, TLCIF y ED, nos ofrece varias conclusiones. En primer lugar, las iniciativas plantean una creación colectiva e individual, respectivamente, lo que tiene consecuencias en la dinámica de representación. Conviene aclarar que, si bien TLCIF se aproxima al modelo de creación colectiva, la huella de InsightShare está siempre presente, no solo mediante sus intertítulos, sino a través de su implicación en la definición y su control sobre la iniciativa —que es el marco en el que se desarrollan los vídeos de todos los *hubs*—, su exhibición en el canal de la organización, así como con la formación e indicaciones que han estructurado el proceso creativo. En cualquier

caso, la perspectiva colectiva de TLCIF provoca que toda la representación propia de quienes participan esté mediada por la identidad del grupo, no habiendo espacio para discursos más personales. Esto genera, en cierta medida, una comunicación menos plural, porque siempre se habla desde un colectivo y nunca desde posiciones individuales, que pueden favorecer la disensión o al menos la variedad de perspectivas. En ED, por el contrario, cada participante cuenta con un mayor margen de expresión.

Por otro lado, también en términos de representación, ED muestra una mayor atención al medio audiovisual como medio artístico, mientras que TLCIF parece tener la comunicación informativa como objetivo principal, por lo que tiene un enfoque más sobrio, menos preocupado por rasgos autorales que por ofrecer una ventana hacia la cultura de las comunidades indígenas. Esto se explica, nuevamente, por la doble lógica del proceso colaborativo en TLCIF, que no solo quiere capacitar a los grupos participantes para que creen contenido audiovisual, sino que, en primer lugar, facilita el acceso a los medios que posibilitan esa creación, siendo esta una facultad que en ED se asume desde el inicio.

Este enfoque en la realización, más conectado con una comunicación activista que con una perspectiva artística, resulta positivo en términos comunicativos, porque consigue lo que se propone —reivindicar su cultura—, pero limita el rango de recursos —y con ello las posibilidades semánticas— que el grupo de participantes pone en práctica durante la creación de su vídeo. Así, el formato de TLCIF favorece una realización más directa, mientras que ED es más personal, centrada en la creatividad individual, con un relato nutrido de figuras retóricas expresadas mediante el lenguaje audiovisual, como el uso del cuerpo y sus partes con un sentido metonímico de manifestación de las experiencias vividas, o el uso de un material de archivo, mostrando la misma situación reiterada, como signo del paso del tiempo.

5. Conclusiones

Esta investigación sobre la creación audiovisual colaborativa ha evidenciado, en primer lugar, la pluralidad de este objeto de estudio. Su desarrollo histórico a través de distintas formulaciones, mediante diversos ámbitos y disciplinas, ha propiciado que se trate de un fenómeno de difícil acotación. En este sentido, la creación audiovisual colaborativa no había encontrado, ni en la práctica ni en la teoría, un marco general a partir del que se pudiera hablar de sus procedimientos y características con un sentido integrador de sus distintas vertientes. Por el contrario, como se ha argumentado en esta tesis doctoral, este objeto de estudio ha estado excesivamente compartimentado en función de esas vertientes, lo que impedía establecer conexiones productivas entre el cine colaborativo, el vídeo participativo, el *crowdsourcing* u otros modos de crear audiovisual de forma colaborativa.

Al mismo tiempo, esta situación había impedido que hubiera un consenso en relación con el uso de un término único para denominar al objeto de estudio, con lo que dependiendo de la investigación, se empleaban calificativos idénticos que se referían a prácticas diferentes, de la misma manera que se utilizaban nombres distintos para aludir a las mismas prácticas. En ocasiones, además, algunas de las vertientes mencionadas se han aprovechado para calificar cualquier iniciativa de creación audiovisual colaborativa, reduciendo así las posibilidades de reconocer las diferencias entre esa formulación y las demás, así como la pluralidad del concepto.

Como primer paso para ofrecer ese marco general que pueda servir para identificar las distintas vertientes del objeto de estudio, pero siempre teniendo en cuenta la diversidad de prácticas que contiene, la investigación ha propuesto el denominador de *modos colaborativos del audiovisual*.

La elección de la palabra *colaborativo* frente a *participativo*, que son los dos adjetivos que predominan cuando se habla sobre esta práctica, se ha debido a distintos argumentos, como se ha expuesto en la investigación. En primer lugar, el rastreo de estos usos en la investigación en audiovisual, en los primeros momentos en los que se teorizaba esta práctica, ha mostrado que el calificativo de *colaborativo* se ha empleado en referencia a este objeto de estudio (Ruby, 1992; Elder, 1995), mientras que *participativo* ha sido usado para abordar otras nociones, como demuestra el *participatory cinema* explicado por David MacDougall (1975) o el modo participativo del documental definido por Bill Nichols (1997)⁴⁴⁷.

En segundo lugar, la palabra *colaborativo* incide en la interacción entre varios actores, lo que se corresponde con la definición de nuestro objeto de estudio, que se fundamenta en la coexistencia de al menos dos partes nítidamente diferenciadas. La *participación*, por el contrario, denota una perspectiva más individualizada. Además, la implicación pronunciada en los casos específicos que conforman este objeto de estudio supone que la creación se realiza de manera conjunta, con procesos colectivos en los que se intercambian perspectivas y en los que se establecen mecanismos de negociación entre partes que sobrepasan la mera participación de un grupo o de un individuo en una determinada iniciativa. De esta manera, podemos decir que la participación no implica necesariamente un proceso colaborativo, mientras que un proceso colaborativo sí implica necesariamente participación.

Esto ha tenido varias implicaciones, como la distinción de otros conceptos que se han empleado en ocasiones de manera equiparable o muy similar a nuestro objeto de estudio, pero que tienen diferencias sustanciales, como el *cine colectivo* o el *cine comunitario*. Hemos argumentado que en estos casos se trata de obras que se realizan de manera conjunta por parte de un equipo o comunidad que no

⁴⁴⁷ Si bien esta diferenciación entre términos se ha perdido, en general, en la investigación reciente, como hemos señalado.

trabaja de acuerdo con las jerarquías convencionales que se han establecido en la producción cultural contemporánea. De esta manera, se genera una producción colectiva en la que todas las personas implicadas tienen o pueden tener funciones similares. Sin embargo, no encontramos en estas nociones la distinción entre, al menos, dos partes que interaccionen y articulen el proceso creativo, lo que constituye el fundamento de los modos colaborativos del audiovisual.

En este sentido, hemos procedido a la definición de nuestro objeto de estudio, construida a partir del análisis de la literatura académica sobre esta cuestión y de una multitud de casos que se presentan como colaborativos. La definición es la siguiente:

El concepto de modos colaborativos del audiovisual hace referencia a una serie de procesos colectivos que se articulan alrededor de la creación audiovisual y que implican, al menos, a dos partes claramente diferenciadas. En estos procesos, las relaciones y los roles que tradicionalmente han estructurado esta actividad son cuestionados y modificados en diferentes grados — generalmente en relación con el sujeto (individual o colectivo) que filma y el sujeto (individual o colectivo) filmado— a través del establecimiento de mecanismos de negociación y de un control compartido o mediante el acceso común a los medios de producción.

Con esta definición, hemos defendido que existen dos posibles vías de acceso a la creación colaborativa, como son (1) el establecimiento de mecanismos de negociación y de un control compartido y (2) el acceso común a los medios de producción. Nos referimos a la posibilidad de que los modos colaborativos del audiovisual aludan a iniciativas en las que la comunidad genere su propio contenido gracias al acceso a la producción (2), como se percibe en casos como *Navajo Film Themselves* (1966), *O todos o ninguno* (Colectivo Cine de Clase, 1976), *Two Laws* (Strachan y Cavadini, 1982), *Video Nation* (Mohr y Rose, 1994-2011), *Life in a Day* (Macdonald, 2011) o la práctica totalidad del vídeo participativo.

También nos referimos a la no menos relevante contribución que se puede producir si en la iniciativa se han planteado procedimientos suficientes para que esa comunidad cuente con mecanismos de negociación con la otra parte y con un cierto control sobre el proceso o el producto (1), como ocurre en casos como *The Newfoundland Project* (Low, 1967-1968), los documentales del Alaska Native Heritage Film Center (Elder y Leonard, 1972-1988), *You are on Indian Land* (Kanentakeron Mitchell, 1969), así como, de nuevo, el vídeo participativo.

Esta distinción entre las vías (1) y (2) se hacía necesaria debido a que hay casos que se han considerado como colaborativos en la medida en que la comunidad ha generado su propio contenido, si bien no tiene una acción significativa más allá de esa tarea. Sin embargo, argumentamos con Cooke et al. (2018), que la articulación específica de la voz de la comunidad en formato audiovisual no puede ser minusvalorada. Aun así, resulta más idóneo que se combinen ambas vías de colaboración, de manera que la comunidad pueda intervenir en el proceso de filmación, pero también con otras tareas relevantes. En este sentido, resulta evidente que los modos colaborativos del audiovisual presentan una alta variabilidad con respecto a la manera en que se materializa la participación de la comunidad.

Además de esto, hemos señalado cuáles son los modos a los específicamente nos referimos. Se trata del cine colaborativo, el vídeo participativo, los métodos de investigación participativos que emplean el audiovisual, el *i-doc* colaborativo y el videoarte colaborativo. Sin embargo, esta clasificación resulta incompleta, en la medida en que cada iniciativa estará conformada, además, por unas *tradiciones* de lo colaborativo y unos *sistemas* que hemos propuesto en esta investigación y cuya identificación será relevante para el análisis de una obra colaborativa.

En relación con la primera cuestión, el desarrollo histórico de la creación audiovisual colaborativa nos ha permitido encontrar cinco tradiciones, que hemos caracterizado de la siguiente manera: comunicación activista institucional,

comunicación militante contrahegemónica, investigación, creación artística y cultura Web 2.0. Lo más importante de estas tradiciones u orígenes es que muestran una finalidad distintiva. Así, la primera y la segunda tienen una vocación de cambio social, pero mientras que la primera lo busca dentro de un marco institucional, la segunda tiene un carácter contrahegemónico, más vinculado con una estética de los medios como instrumentos para la revolución. La comunicación activista institucional corresponde con las iniciativas del programa Challenge for Change, como *The Newfoundland Project*, o los casos de vídeo participativo, que han promovido una transformación social, pero en la lógica de las agencias gubernamentales u organizaciones para el desarrollo o el cambio social que las han impulsado. Por su parte, la comunicación militante contrahegemónica se refiere a las iniciativas en el marco del cine militante, como los *Cinegiornali liberi*, que partían de una tradición que buscaba un cambio sistémico y estructural más que una serie de reformas sociales.

La investigación, la creación artística y la cultura Web 2.0 se refieren a otros contextos en los que ha emergido el audiovisual colaborativo, lo que también influye en sus finalidades, que son la obtención de conocimiento, en el primer caso, y la expresión o experimentación creativa, con respecto a los dos últimos. Un caso pionero en investigación es *Navajo Film Themselves*, mientras que en los dos restantes podemos destacar *Love Tapes* (Clarke, 1977-2011) y *Life in a Day* (2011), respectivamente.

En cuanto a la segunda cuestión, relativa a los sistemas, nos hemos referido al conjunto de convenciones y procedimientos que condicionan a la iniciativa en función del sistema del que forme parte. Estos sistemas son la institución cinematográfica, la comunicación para el cambio social, la institución artística y la academia. Así, la institución cinematográfica tiende a implicar una serie de convenciones, por ejemplo, en relación con la autoría, que modificará la

propuesta colaborativa, que habría sido distinta si se hubiera ubicado en el sistema de la comunicación para el cambio social, por ejemplo.

Para explicar esta conceptualización de los modos de acuerdo con tradiciones y sistemas, hemos acudido al caso de *Highrise* (Cizek, 2009-2015). Argumentamos que, mientras que se trata de un *i-doc* colaborativo, su tradición no se corresponde con la cultura Web 2.0, sino que se encuentra en las coordenadas de la comunicación activista institucional, como *The Newfoundland Project*, que es su principal referencia. Conviene recordar que, como explicamos antes, lo que llamamos el sistema de la cultura Web 2.0 no se refiere a cualquier proyecto digital, sino a proyectos que tomaron forma específicamente en el clima que siguió a la emergencia de la Web 2.0, conectados con los primeros discursos alrededor del *crowdsourcing*, como lo definió Jeff Howe, y con ciertos objetivos de experimentación creativa, como muestra *Life in a Day*. En sentido contrario, *Highrise* muestra un marcado interés por narrativas de carácter social, en un tono similar a la comunicación activista que precede a las culturas digitales.

En relación con el sistema en el *Highrise* se enmarca, este es la institución cinematográfica —o también en la institución artística—, contando así con ciertos procedimientos, como la exhibición en festivales, que se corresponden de manera prioritaria con este sistema, así como una marcada naturaleza autoral, como se ha fijado convencionalmente en la práctica del documental cinematográfico. Con ello, se diferencia de otros proyectos colaborativos que también tienen ese origen, como los casos de vídeo participativo, pero que, en cambio, pertenecen al sistema de la comunicación para el cambio social. En cualquier caso, las tradiciones y los sistemas no son compartimentos estancos y no se aplican de manera inflexible, sino que cualquier iniciativa puede encontrarse en terrenos intermedios en relación con diversas tradiciones y sistemas.

El análisis de la literatura académica y de las iniciativas ha propiciado que, además de la definición —que se fundamenta en el mínimo común denominador

que comparten todas estas prácticas— podamos identificar una serie de elementos caracterizadores que articulan los procesos colaborativos, pero que pueden hacerlo en distintos grados o con variaciones significativas. Estos elementos son los siguientes: a) voluntad de incidencia social; b) pedagogía; c) autoría; d) proceso vs. producto; e) tareas colaborativas; f) relación entre actores; g) continuidad y autonomía; y h) participación.

Los modos, los orígenes y los sistemas tienden a influir, asimismo, en estos elementos, de manera que los casos que forman parte de la comunicación para el cambio social tienden a estar más centrados en el proceso que en el producto, mientras que los que forman parte de la institución cinematográfica generalmente priorizarán el producto. Estos elementos caracterizadores, junto con la clasificación en modos, orígenes y sistemas, ofrecen un modelo de análisis de las iniciativas colaborativas.

Entre todos estos elementos nos gustaría destacar la continuidad y la autonomía. Hemos distinguido la creación colaborativa de la creación colectiva en la medida en que la primera supone la colaboración entre dos partes diferenciadas, que interactúan entre sí, mientras que en la segunda se trata de una producción por parte de un solo grupo. Si la comunidad tiende a una autonomía que le permita realizar su propia producción audiovisual de manera independiente, sin requerir de la implicación de la otra parte, entonces se producirá una evolución desde la creación colaborativa a la colectiva o comunitaria. Se encuentra aquí la frontera de los modos colaborativos del audiovisual, de manera que la autonomía no puede ser absolutamente alcanzada dentro de esta forma de creación, pero sí hay iniciativas que pueden tender hacia esa autonomía.

La investigación se ha centrado después en las cuestiones de representación. Hemos señalado que la representación es el elemento más distintivo de los modos colaborativos del audiovisual en comparación con otras formas de producción. No nos referimos a una representación simbólica, sino a la

representación en tanto práctica de delegación. Si la creación audiovisual se suele basar en que un individuo o grupo representa a otro individuo o grupos a través de un discurso elaborado gracias a su conocimiento técnico del medio, la creación colaborativa se fundamenta en una tendencia a diluir esa representación, buscando por el contrario la representación propia de la segunda parte. Sin embargo, en la medida en que encontramos a dos partes involucradas, todavía tienen lugar esta dinámica de representación, pero la investigación ha indicado que la representación no se establece de una manera lineal —entendiendo que el equipo de cineastas será siempre quien represente a la comunidad—, sino que pueden producirse intercambios en la relación de representación en los que cada parte actúa en ocasiones como representante o *agente* y en otras ocasiones como representado o *principal*. En este sentido, hemos indicado la necesidad de definir quién es el *principal*, porque en una relación de esta índole son sus intereses los que se priorizan, sin perjuicio del reconocimiento de los legítimos intereses de la parte contraria.

Finalmente, hemos procedido al estudio de casos, que son *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (InsightShare, 2021) y *Empremtes Digitals* (Jiménez y Salvadó, 2017), aplicando para ello el modelo de análisis de iniciativas colaborativas que hemos desarrollado en esta investigación. Las diferencias entre casos, siendo un proyecto de vídeo participativo y un *i-doc* colaborativo, han facilitado evidenciar la variedad de los modos colaborativos del audiovisual, así como la manera contrastada en que pueden tener presencia los elementos caracterizadores. Aun así, ambos casos buscan generar una incidencia social, tienen un carácter pedagógico, otorgan mucha importancia al proceso, e intentan fomentar la relación e interacción entre actores.

Empremtes Digitals se encuentra en la tradición de la investigación, pero también en la tradición de la comunicación activista institucional, mientras que sus sistemas son la institución cinematográfica y la academia, como hemos explicado

antes. En el caso de *The Living Cultures Indigenous Fellowship*, su tradición es la comunicación activista institucional y su sistema es la comunicación para el cambio social, en coherencia con su modo como proyecto de vídeo participativo.

Ambas iniciativas ofrecen una participación reseñable a sus respectivos grupos. Su interés tanto en el proceso como en el producto los sitúa en una lógica dual de *participation in the media* y *participation through the media* (Carpentier, 2011). Sin embargo, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* se aproxima al *delegated power* (Arnstein, 1969), a la participación completa (Pateman, 1970) y a la participación transformadora (White, 1996), todos estos conceptos que están vinculados con la noción de autonomía. En este sentido, nos encontramos con un caso de estudio que es colaborativo, pero tiende a la creación colectiva o comunitaria.

Este análisis se ha complementado con el estudio de la representación en ambos proyectos, que debe tener en cuenta la representación como delegación pero también la perspectiva simbólica. En relación con lo primero, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* muestra un cierto agotamiento de la delegación en etapas avanzadas de la actividad de los grupos participantes, de nuevo en consonancia con la cuestión de la autonomía. Pero se produce un contraste importante entre ambos casos, en tanto que *Empremtes Digitals* favorece una comunicación más individual, realizada por parte de cada participante, mientras que en los grupos en *The Living Cultures Indigenous Fellowship* se ha dispuesto la figura del mentor como enlace entre esos grupos e InsightShare. En este sentido, la representación de cada miembro del grupo es menos directa en *The Living Cultures Indigenous Fellowship*, porque está mediada por una figura intermedia. Se produce la autorrepresentación colectiva, pero no así en un sentido individual. Esto tiene consecuencias también en relación con la representación simbólica, de manera que analizando las piezas audiovisuales se percibe que las de *The Living Cultures Indigenous Fellowship* tienen un sentido colectivo, no favoreciendo la expresión personal de cada miembro.

Por otro lado, la identidad de las distintas fórmulas colaborativas, en *The Living Cultures Indigenous Fellowship* modulada por el sistema de la comunicación para el cambio social y en *Empremtes Digitals* por la institución cinematográfica, ha condicionado los productos audiovisuales. De este modo, el segundo caso aprovecha más las posibilidades expresivas del medio audiovisual, mientras que el primero se centra en la reivindicación de su cultura con un lenguaje más sobrio e informativo. Por otro lado, esta condición está relacionada con el punto de partida de las iniciativas: en el proyecto de InsightShare no se trata solo de dotar al grupo participante con un aprendizaje creativo para su expresión en formato audiovisual, sino de generalizar el acceso a estas herramientas, que no está siempre garantizado.

Tras este desarrollo de los resultados, que atiende al Objetivo General, así como a los Objetivos Específicos 1, 3, 4, 5 y 6, respondemos ahora al OE2, que aludía a la adaptación y evolución de la creación audiovisual colaborativa en el contexto de la comunicación digital. Los casos estudiados demuestran que este modelo de producción se mantiene casi inalterado en el ecosistema mediático digital. Evidentemente, las iniciativas ahora aprovechan las capacidades que ofrece la comunicación digital, pero no han visto modificadas sus pretensiones sociales ni sus procesos colectivos. Así, por ejemplo, tanto *The Living Cultures Indigenous Fellowship* como *Empremtes Digitals* se benefician de la comunicación en línea para expandirse, ya sea a través de YouTube o del formato del documental interactivo, teniendo así la posibilidad de tener visibilidad a niveles globales, lo que resulta significativo para influir en las relaciones de poder, posibilitando con ello una incidencia social (Gaventa, 2006).

Además, la presencialidad continúa siendo un elemento central en los modos colaborativos del audiovisual, como muestran ambos casos de estudio, en los que muchas de las interacciones se producían en espacios compartidos. Bien es cierto que ahora esto se complementa con otras iniciativas o formatos que pueden

producirse de manera enteramente virtual, así como basarse en una comunicación individualizada.

En todo caso, conviene incidir en la expansión que ha tenido la creación colaborativa en el marco de las culturas digitales. Esto ha permitido un incremento en su análisis y en su puesta en práctica. Además, si los modos colaborativos del audiovisual han pertenecido siempre al ámbito de los medios alternativos, su popularidad en el ecosistema digital podría conducir a que algunas iniciativas estén más vinculadas con la producción *mainstream*, como hasta cierto punto ocurrió con *Life in a Day* (2011) hace más de una década. Asimismo, se encuentran nuevas estrategias y aproximaciones, sobre todo las narrativas transmediales, que constituyen potentes enfoques para la expansión del impacto de los proyectos colaborativos.

La presente tesis ha intentado contribuir al análisis de este modelo de creación, partiendo de su capacidad para generar efectivamente una incidencia social positiva y para ampliar el rango de representaciones en la comunicación mediática contemporánea. Con esta investigación, hemos tratado de aportar un modelo teórico que, basado en el análisis de la literatura y del estudio de casos prácticos, pueda establecer una base conceptual y una serie de categorías que permitan configurar los modos colaborativos del audiovisual, diferenciarlos de otras formas de creación e indagar en las características que articulan su fundamentación social.

5. Conclusions

This research on collaborative audiovisual creation has shown the diversity of this object of study. It is a phenomenon that is difficult to delimit because it has been carried out through diverse formulas, spheres and disciplines. In this sense, collaborative audiovisual creation has not found, neither in practice nor in theory, a general framework for discussing its procedures and characteristics in an integrated understanding of its different forms. On the contrary, as argued in this thesis, this object of study has been excessively divided in relation to these forms, which has made it difficult to establish productive connections between collaborative cinema, participatory video, crowdsourcing and other modes of collaborative audiovisual creation.

At the same time, this situation has prevented any consensus to use a single term to denominate this object of study, so some research works have employed identical names to refer to different practices and, conversely, different names to indicate the same kind of practices. On some occasions, some of these mentioned forms have been used to refer to any project of collaborative audiovisual creation, thus reducing the possibilities to recognize the differences between these formulas and others as well as the plurality of the concept.

The first step was to contribute with that general framework, which might connect the different forms of the object of study, but always recognizing the diversity of practices that it contains. To do so, this research proposes the term *collaborative modes of audiovisual media*.

There are different reasons for the choice of the word *collaborative* instead of *participatory*, which are the two adjectives that predominate when this practice is named, as explained in the research. Firstly, the search and analysis of the uses in research, when this practice was first theorized, shows that the term

collaborative has been employed in reference to this object of study (Jay Ruby, 1992; Sarah Elder, 1995), while *participatory* has been used to address other notions, such as the participatory cinema explained by David MacDougall (1975) or the participatory mode of documentary defined by Bill Nichols (1997)⁴⁴⁸.

Second, the word *collaborative* stresses the interaction between several actors, which corresponds to the definition of our object of study, founded in the coexistence of at least two clearly differentiated parties. On the contrary, *participation* denotes a more individualized perspective. In addition, the pronounced engagement involved in the cases that this object of study refers to, supposes that the creation is made jointly, with collective processes in which perspectives are interchanged and in which there are established mechanisms of negotiation between parties that go beyond the mere participation of a group or individual in a project. In this sense, we could say that participation does not necessarily imply a collaborative process; however, a collaborative process necessarily implies participation.

The search for this general term has several implications, such as the distinction in relation to other concepts that have been employed on some occasions with an equal or a very similar meaning but which have substantial differences, as occurs with *collective cinema* or *community cinema*. We have argued that these are concepts that refer to works created jointly by a team or community that does not work according to the conventional hierarchies established in contemporary cultural production. Therefore, they allude to a collective creation in which any person involved has or may have similar roles. However, there is not a distinction between at least two parties that interact and articulate the creative process, which constitutes the basis of the collaborative modes of audiovisual media.

⁴⁴⁸ However, this difference between these terms has generally been lost in recent research, as we have pointed out.

In this sense, we have proceeded to define the object of study. This definition is based on the analysis of academic literature on this topic and a multitude of cases that are presented as collaborative. The definition is as follows:

The concept of collaborative modes of audiovisual media refers to a set of collective processes carried out around audiovisual creation, involving at least two clearly different parties. In these processes, the roles and relationships that traditionally have articulated this activity are questioned and modified to different degrees—generally in relation to the (individual or collective) subject who films and the (individual or collective) subject who is filmed—by establishing mechanisms for negotiation and shared control or through common access to the means of production.

There are two possible paths to collaborative creation according to this definition: (1) establishing mechanisms for negotiation and shared control; and (2) common access to the means of production. We are referring to the possibility of collaborative modes of audiovisual media including projects in which the community or participant group generates their own content thanks to having access to the means of production (2), like in cases such as *Navajo Film Themselves* (1966), *All or None* (Class Cinema Collective, 1976), *Two Laws* (Strachan and Cavadini, 1982), *Video Nation* (Mohr and Rose, 1994-2011), *Life in a Day* (Macdonald, 2011), or the majority of participatory video projects.

However, we are also referring to the not less relevant contribution that may be produced if the initiative establishes mechanisms of negotiation and gives the participant group a certain degree of control over the process or the product (1), as shown in cases such as *The Newfoundland Project* (Low, 1967-1968), the documentaries by the Alaska Native Heritage Film Center (Elder and Leonard, 1972-1988), *You are on Indian Land* (Kanentakeron Mitchell, 1969), or, again, participatory video.

This distinction between path (1) and (2) is necessary because there are cases considered as collaborative because the participants have created their own content, although they do not do another significant action beyond this. However, we agree with Cooke et al. (2018), when they explain that the specific articulation of the voice of participants in audiovisual format cannot be undervalued. Nevertheless, the combination of the two paths of collaboration is the most appropriate as the participants can take part in the process of filming and also in other relevant tasks. In this sense, it is evident that the collaborative modes of audiovisual media show a lot of variability in relation to the ways that participation can take shape.

In addition, we have indicated which modes we are specifically referring to: collaborative cinema, participatory video, participatory research methods that employ audiovisual media, collaborative i-doc and collaborative videoart. However, this classification is incomplete, taking into consideration that each initiative will also be shaped by collaboration *traditions* and by *systems* that we have also proposed and whose identification is very relevant for the analysis.

Regarding the first issue, studying the historical development of audiovisual collaborative creation revealed five traditions or origins. We have characterized them as follows: activist institutional communication, counterhegemonic militant communication, research, artistic creation, and Web 2.0 culture. The most important thing about these traditions is that each one shows a distinctive aim. In this sense, the first and the second ones seek social change, but while the former tries to find it within the institutional framework, the latter has a counterhegemonic nature linked more to an aesthetic of the media as a tool for revolution. The category of activist institutional communication corresponds to projects like those of Challenge for Change, such as *The Newfoundland Project*, or the cases of participatory video that promote a social transformation but inside the logic of the government agencies or the organizations for development or

social change that undertake these projects. On the other hand, militant counterhegemonic communication refers to the initiatives in the context of militant cinema, such as the *Cinegiornali liberi*, which come from a tradition that aims for a systemic and structural change and not only social reforms.

The research, artistic creation and Web 2.0 culture refer to other contexts in which audiovisual collaborative creation has emerged. These other contexts also have an influence on the projects' main aims, which are generally to obtain knowledge, in the first case, and to carry out creative expression or experimentation, in the other two cases. A ground-breaking case in research is *Navajo Film Themselves*, while in the other two traditions *Love Tapes* (Clarke, 1977-2011) and *Life in a Day* (2011) stand out, respectively.

In relation to the second issue, the systems, we refer to the set of conventions and procedures that condition an initiative depending on the system it takes part in. These systems are the film institution, the framework of communication for social change, the artistic institution and the academia. Thus, the film institution tends to implicate a number of conventions, for instance in relation to authorship, which modify the collaborative proposal differently than if it were a film linked to the system of communication for social change, for example.

To explain this conceptualization, the modes according to traditions and systems, we have used the case of *Highrise* (Cizek, 2009-2015) as an example. We argue that while this is a collaborative i-doc, its tradition does not correspond to the Web 2.0 culture, but rather it corresponds to activist institutional communication, like *The Newfoundland Project*, which is its main reference. It is worth noting here that, as we explained before, Web 2.0 culture does not refer to any digital project, but rather to the projects specifically shaped by the cultural climate that follows the emergence of the Web 2.0, which is more linked to the original discourses around crowdsourcing as defined by Jeff Howe and to certain priorities of creative experimentation as seen in *Life in a Day*. On the contrary, *Highrise* shows

a marked interest in social narratives, similarly to activist communication that precedes the digital cultures.

On the other hand, *Highrise* is framed in the system of the film institution, or arguably the artistic institution. It therefore has certain procedures, such as exhibiting in festivals, which primarily correspond to this system, as well as a remarkable authorial nature characterized by the documentary film conventions. Thus, this project differentiates itself from other collaborative projects that also have the same origin, such as the cases of participatory video that, however, belong to the system of communication for social change. In any case, traditions and systems are not isolated compartments and they can be applied flexibly. On the contrary, any initiative could be found in the middle ground in relation to various traditions and systems.

The analysis of the academic literature and the specific projects has shown that, along with the definition, founded in the common denominator that all these practices share, it is possible to identify a number of characteristic elements that articulate the collaborative processes, although they do it to different degrees and with significant variations. These elements are the following: a) aim for social impact; b) pedagogy; c) authorship; d) process vs. product; e) collaborative tasks; f) relationships between actors; g) sustainability and autonomy; and h) participation.

The modes, origins and systems tend to influence these elements, so the cases that are part of the communication for social change system are most likely focused on the process rather than on the product, while the cases that are within the film institution will generally prioritize the product. These elements, along with the modes, traditions, and systems, offer a model for analysing audiovisual collaborative projects.

Among all the elements, we would like to highlight sustainability and autonomy. Collaborative creation was distinguished from collective creation because the first one implies a collaboration between two different parties that interact with each other, while the second one implies a production made by a single group. If the community gets enough autonomy to allow themselves to create their own audiovisual production in an independent way, without requiring the implication of the other party, then the evolution from collaborative creation to collective or community creation will take place. This is the border of the collaborative modes of audiovisual media. Therefore autonomy cannot be completely reached within this model of creation. However, there are initiatives that try to obtain this autonomy.

This research also focuses on the issues of representation. We point out that representation is the most distinctive element of the collaborative modes of audiovisual media compared to other forms of production. We do not refer to a symbolic representation, but rather representation as a practice of delegation. If audiovisual production is usually based on an individual or group that represents other individuals or groups through a discourse elaborated thanks to their technical knowledge of the media, then collaborative creation is based on a tendency to erode that representation, seeking rather to promote the self-representation of the second party. However, to the extent that these two parties are involved, there are still these dynamics of representation. Nevertheless, the research indicates that the representation is not established linearly, understanding that the filmmaking team would always be the ones who represent the community, but that exchanges in the relationship of representation can occur in which each part acts on occasions as a representative or *agent* and on other occasions as represented or *principal*. Therefore, we defend the need to define who the principal is, because in a relationship of this nature their interests

are prioritized, although the legitimate interests of the other party are also recognized.

Finally, we conducted two case studies. The cases were *The Living Cultures Indigenous Fellowship* (InsightShare, 2021) and *Empremtes Digitals* (Jiménez and Salvadó, 2017). We applied the model of analysis of collaborative projects that we have developed in this research.

The differences between the two cases, as they are a participatory video project and a collaborative i-doc, have facilitated evidencing the variety within the collaborative modes of audiovisual media as well as contrasting ways in which the characteristic elements can be present in these initiatives. Nonetheless, both cases aim to produce social impact, have a pedagogical character, place significant importance on the process, and attempt to promote relationships and interaction between actors.

The tradition in *Empremtes Digitals* is research, but also activist institutional communication. It also has two systems, the cinematographic institution and academia, as discussed previously. In the case of *The Living Cultures Indigenous Fellowship*, the tradition is activist institutional communication and the system is communication for social change, which is consistent with its mode as a participatory video project.

The two projects offer extensive participation to their respective groups. They are both interested in the process and in the product, situating them in a dual logic of participation in the media and participation through the media (Carpentier, 2011). However, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* is close to delegated power (Arnstein, 1969), to full participation (Pateman, 1970) and to transformative participation (White, 1996), which are all linked to the notion of autonomy. In this sense, while this case study is collaborative, it tends to a collective or community form of creation.

This analysis is complemented with the study of representation in the two projects, which has to consider representation as a practice of delegation and also symbolic representation. In relation to the former, *The Living Cultures Indigenous Fellowship* shows a certain weakening of delegation in advanced stages of the activity by the participant groups; again this is consistent with the project's aspirations to autonomy.

There is an important contrast between the two cases, since *Empremtes Digitals* favours a more individual communication, articulated by each of the participants, while the groups in *The Living Cultures Indigenous Fellowship* have the figure of the mentor as a link between their members and the organization, InsightShare. In this sense, the representation of each member of the group is less direct in *The Living Cultures Indigenous Fellowship*, because it is mediated by an intermediary figure. There is collective self-representation, but not so much individual representation. This has consequences in relation to the symbolic representation, so the analysis of audiovisual works shows how the ones made in *The Living Cultures Indigenous Fellowship* have a collective sense, which does not favour the personal expression of each member.

On the other hand is the identity of each collaborative formula. *The Living Cultures Indigenous Fellowship* is shaped by the system of communication for social change and *Empremtes Digitals* is shaped by the film institution, as mentioned. These influences impact the audiovisual products. Thus, the second case takes more advantage of the expressive possibilities of the audiovisual media, while the first case is more focused on vindicating the culture of the participants in more sober and informative language. This characteristic is related to the starting point of each initiative: the project by InsightShare does not deal only with teaching participants to express themselves in audiovisual terms, but also tries to widen the access to these tools, which is not always guaranteed.

Following this outline of the research results, which corresponds to the General Objective and Specific Objectives 1, 3, 4, 5, and 6, it is necessary to respond to Specific Objective 2, which refers to the adaptation and evolution of audiovisual collaborative creation to the context of digital communication. The studied cases show that this production model remains almost unchanged in the digital media ecosystem. Obviously, collaborative projects take advantage of the possibilities offered by digital communication, but they have not been modified in their social intentions or their collective processes. Both *The Living Cultures Indigenous Fellowship* and *Empremtes Digitals* benefit from online communication to expand their communication, through YouTube or the i-doc format. They therefore have the possibility of reaching global visibility, which is significant for influencing power relationships and generating a social impact (Gaventa, 2006).

In addition, face-to-face communication continues to be a central element in the collaborative modes of audiovisual media, as shown by the two case studies, in which many interactions occur in shared spaces. It is true, however, that this is now complemented with other projects or formats that are produced in a completely virtual manner, as well as being totally based on individual communication.

In any case, it is worth noting the expansion that collaborative creation has had in the context of the digital cultures. This has meant that analyses and practical projects have also increased. In addition, although the collaborative modes of audiovisual media have traditionally belonged to the sphere of alternative media, now their popularity in the digital ecosystem could allow some projects to be linked to mainstream communication. This happened to some extent with *Life in a Day* (2011) more than one decade ago. New strategies and approaches, especially transmedia narratives, are a powerful phenomenon that favour collaborative projects having a larger impact.

The present thesis aims to contribute to the analysis of this creation model, starting from its ability to effectively generate a positive social impact and widen the range of representations in contemporary media communication. This research provides a theoretical model which—based on the analysis of the literature and the study of practical cases—could be used to establish a conceptual basis and a number of categories to configure these collaborative modes of audiovisual media, differentiating them from other forms of cultural production and exploring the characteristics that articulate their social rationale.

Bibliografía

- Adarve, S. (2019). La identidad online: Facebook y la autorrepresentación del yo. En D. Sánchez-Mesa Martínez (Ed.), *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (pp. 317-330). Gedisa.
- Aguayo, A. J. (2019). *Documentary Resistance. Social Change and Participatory Media*. Oxford University Press.
- Alberich Pascual, J. y Roig Telo, A. (2008). Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso del software libre y recursos audiovisuales de código abierto. *UOC Papers*, 7.
- Alberich Pascual, J. y Roig Telo, A. (2010). Creación colectiva audiovisual y cultura colaborativa on-line. Proyectos y estrategias. *Revista Icono 14*, 15, 85-97.
- Alberich-Pascual, J. y Gómez-Pérez, F-J. (2016). Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa iberoamericana contemporánea. *Artnodes*, 18, 28-36.
- Alberich-Pascual, J. y Sedeño-Valdellós, A. (2019). Videoactivismo online y problematización del concepto de autoría. El anonimato en el colectivo audiovisual Malaguistán. *Revista Signa*, 28, 353-371.
- Anderson, C. y Benson, T. W. (1988). Direct Cinema and the Myth of Informed Consent: The Case of *Titicut Follies*. En L. Gross, J. S. Katz y J. Ruby (Eds.), *Image Ethics. The Moral Rights of Subjects in Photographs, Film, and Television* (pp. 58-91). Oxford University Press.
- Andrejevic, M. (2009). Exploiting YouTube: Contradictions of User-Generated Labor. En P. Snickars y P. Vonderau (Eds.), *The YouTube Reader* (pp. 406-424). National Library of Sweden.
- Althusser, L. (2008). *On Ideology*. Verso.

- Ardévol, E. y Pérez Tolón, L. (Eds.) (1995). *Imagen y Cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Diputación Provincial de Granada.
- Arendt, H. (1970). *On Violence*. Harvest.
- Arnau Roselló, R. (2013). Los colectivos cinematográficos en la España tardofranquista: militancias, transgresiones y resistencias. *Doc On-line*, 15, 293-318.
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224.
- Asensi Pérez, M. (2009). La subalternidad borrosa. Un poco más de debate en torno a los subalternos. En G. Spivak, *¿Pueden hablar los subalternos?* (A. Asensi, Ed.). Museu D'Art Contemporani de Barcelona. (Trabajo original publicado en 1988).
- Askanius, T. (2013). Online Video Activism and Political Mash-Up Genres. *JOMEC Journal*.
- Askanius, T. (2015). Genealogía del video para el cambio. Videoactivismo y vídeo radical online. En F. Sierra y D. Montero (Eds.), *Videoactivismo y movimientos sociales. Teoría y praxis de las multitudes conectadas* (pp. 53-78). Editorial Gedisa.
- Aston, J. y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139.
- Aston, J., Gaudenzi, S. y Rose, M. (2017). *I-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Wallflower Press.
- Aston, J. y Odorico, S. (2018). The poetics and politics of polyphony: Towards a research method for interactive documentary. *Alphaville*, 15, 63–93.
- Astruc, A. (1948). Nacimiento de una nueva vanguardia: la "Caméra-stylo". En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 219-224). Cátedra.
- Atton, C. (2002). *Alternative Media*. Sage.

- Aufderheide, P. (1995). The Video in the Villages Project: Videomaking with and by Brazilian Indians. *Visual Anthropology Review*, 11(2), 83-93.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1994). *Aesthetics of Film*. University of Texas Press.
- Bachrach, P. y Baratz, M. S. (1962). The Two Faces of Power. *American Political Science Review*, 56, 941-952.
- Bailey, O. G., Cammaerts, B. y Carpentier, N. (2008). *Understanding Alternative Media*. Open University Press.
- Bajtín, M. M. (1986). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica.
- Balaguer, J. (2020). Diseños participativos en el *i-doc* colaborativo: modelo de análisis y evaluación. *Revista de Comunicación*, 19(2), 47-60.
- Balaguer, J. (2022). La transmedialización de la producción colectiva en la era digital: un análisis de la conexión entre narrativa transmedial y creación audiovisual colaborativa. En D. Sánchez-Mesa Martínez y J. Alberich-Pascual (Eds.), *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 169-179). Tirant lo Blanch.
- Balaguer, J. y Alberich-Pascual, J. (2023). Co-creation and learning: an assessment of the pedagogical proposals in collaborative interactive non-fiction. *Communication & Society*, 36(3), 193-209.
- Balaguer, J. y Gifreu-Castells, A. (2023). Collaborative I-Docs Beyond the Screens: Face-to-Face Participation Processes in Interactive Non-Fiction. *International Journal of Communication*, 17, 841-859.
- Banks, J. A. y Deuze, M. (2009). Co-creative labour. *International Journal of Cultural Studies*, 12(5).
- Barbash, I. y Taylor, L. (1997). *Cross-Cultural Filmmaking. A Handbook for Making Documentary and Ethnographic Films and Videos*. University of California Press.

- Barnouw, E. (1993). *Documentary. A History of Non-Fiction Film*. Oxford University Press.
- Baron, J. (2014). *The Archive Effect. Found footage and the audiovisual experience of history*. Routledge.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1967).
- Baumann, S. E., Lhaki, P. y Burke, J. G. (2020). Collaborative Filmmaking: A Participatory, Visual Research Method. *Qualitative Health Research*, 1-17. <https://doi.org/10.1177/1049732320941826>
- Bazin, A. (1967). *What is Cinema? Volume 1*. University of California Press.
- Beetham, D. (1991). *The Legitimation of Power*. Palgrave Macmillan.
- Beetham, D., Blick, A., Margetts, H. y Weir, S. (2008). *Power & Participation in Modern Britain*. Democratic Audit.
- Benjamin-Thomas, T. E., Laliberte Rudman, D., Gunaseelan, J., Abraham, V. J., Cameron, D., McGrath, C. y Vinoth Kumar, S. P. (2019). A participatory filmmaking process with children with disabilities in rural India: Working towards inclusive research. *Methodological Innovations*, 1-14. <https://doi.org/10.1177/2059799119890795>
- Bishop, C. (2006). The social turn: collaboration and its discontents. *Artforum*. <https://www.artforum.com/print/200602/the-social-turn-collaboration-and-its-discontents-10274>
- Blakey, H., Pearce, J. y Chesters, G. (2006). *Minorities within minorities: beneath the surface of community participation*. Joseph Rowntree Foundation.
- Blank G. y Reisdorf, B. C. (2012). The Participatory Web. *Information, Communication & Society*, 15(4), 537-554.
- Bloustien, G. (2003). *Girl Making: A Cross-Cultural Ethnography on the Processes of Growing up Female*. Berghahn Books.
- Booth, A., Sutton, A. y Papaioannou, D. (2016). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*. Sage.

- Bottomley, G. (1992). Culture, Ethnicity and the Politics/Poetics of Representation. *ANZJS*, 28(2), 208-223.
- Boyle, D. (1992). From Portapak to Camcorder: A Brief History of Guerrilla Television. *Journal of Film and Video*, 44(1-2), 67-79.
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. The MIT Press Essential Knowledge Series.
- Braden, S. y Huong, T. T. T. (1998). *Video for development. A Casebook from Vietnam*. Oxfam Press.
- Brancaleone, D. (2021). *Cesare Zavattini's Neo-realism and the Afterlife of an Idea. An Intellectual Biography*. Bloomsbury.
- Breslin, G., Passant, A. y Decker, S. (2009). *The Social Semantic Web*. Springer.
- Brito Vieira, M. y Runciman, D. (2008). *Representation*. Polity Press.
- Brock, K., Cornwall, A. y Gaventa, J. (2001). Power, Knowledge and Political Spaces in the Framing of Poverty Policy. *IDS Working Paper*, 143.
- Brock, K., McGee, R. y Gaventa J. (Eds.) (2004). *Unpacking Policy: Actors, Knowledge and Spaces in Poverty Reduction*. Fountain Press.
- Brodie, E., Cowling, E. y Nissen (2009). Pathways through participation. Understanding participation: A literature review. National Council for Voluntary Organisations, Institute for Volunteering Research and Involve.
- Bruns, A. (2016). Prosumption, Produsage. En K. B. Jensen, E. W. Rothenbuhler, J. D. Pooley y R. T. Craig (Eds.), *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*. John Wiley & Sons.
- Caldwell, G. (2005). Using video for advocacy. En S. Gregory, G. Caldwell, A. Ronnit y T. Harding (Eds.), *Video for Change. A Guide for Advocacy and Activism* (pp. 209-232). Pluto Press.
- Calo, R. y Rosenblat, A. (2017). The taking economy: Uber, information, and power. *SSRN Electronic Journal*.

- Canosa, A., Wilson, E. & Graham A. (2017). Empowering young people through participatory film: a postmethodological approach. *Current Issues in Tourism*, 20(8), 894-907. <https://doi.org/10.1080/13683500.2016.1179270>
- Capstick, A. y Ludwin, K. (2015). Place memory and dementia: Findings from participatory film-making in long-term social care. *Health & Place*, 34, 157-163. <http://dx.doi.org/10.1016/j.healthplace.2015.05.012>
- Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto filmico*. Cátedra.
- Carpentier, N. (2011). *Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle*. Intellect.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Gedisa.
- Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Aidós.
- Casetti, F. (2005). *Teorías del cine. 1945-1990*. Editorial Cátedra.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- Catalá, J. M. (2013). A grandes rasgos... En A. Mercader y R. Suárez (Eds.), *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (pp. 95-115). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Co-Creation Studio (2019). *Collective Wisdom: Co-Creating Media within Communities, across Disciplines and with Algorithms*. MIT Open Documentary Lab.
- Codina, L. (2020). #UPFCommResearch. *Basic training materials for PhD students. Cómo llevar a cabo revisiones bibliográficas sistematizadas*. Universitat Pompeu Fabra.
- Cooke, B. y Kothari, U. (Eds.) (2001). *Participation: The New Tyranny?* Zed Books.
- Cooke, P., Dennison, S. y Gould, W. (2018). The Voicing Hidden Histories project: participatory video in development, soft power and film language. *Media Practice and Education* 19(3), 270-282. <https://doi.org/10.1080/25741136.2018.1511360>

- Cooke, P., Makanya, S., Soria-Donlan, I. y Wegrosteck, D. (2019). Taking the *product* seriously: Questions of voice, politics and aesthetics in participatory video. En P. Cooke y I. Soria-Donlan (Eds.), *Participatory Arts in International Development* (pp. 208-223). Routledge.
- Cordero Sánchez, I. (2017). *Activismo mediático, empoderamiento comunicacional y emancipación tecnológica como elementos del cambio social y cultural de la sociedad civil (1999-2014)* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada].
DIGIBUG: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48039>
- Cornwall, A. (2002). Making Spaces, Changing Places: Situating Participation in Development. *IDS Working Paper*, 170.
- Cornwall, A. (2008). Unpacking 'Participation': models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), 269-283.
- Coronil, F. (2000). Listening to the Subaltern: Postcolonial Studies and the Neocolonial Poetics of Subaltern Status. En L. Chrisman y B. Parry (Eds.), *Postcolonial Theory and Criticism (Essays and Studies)* (pp. 37-57). D. S. Brewer.
- Costanza-Chock, S. (2013). Transmedia mobilization in the Popular Association of the Oaxacan Peoples, Los Angeles. En B. Cammaerst, A. Mattoni y P. McCurdy (Eds.), *Mediation and Protest Movements* (pp. 95-115). Intellect.
- Couldry, N. y Curran, J. (Eds.) (2003). *Contesting Media Power. Alternative Media in a Networked World*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Croombs, M. (2019). In the Wake of Militant Cinema: Challenges for Film Studies. *Discourse*, 41(1), 68-89.
- Cruz García, L. (2021). La difusión del cine colaborativo: Métodos y beneficios multidireccionales de la difusión de los cines de participación. *AdComunica*, 22, 317-337. <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.16>
- Dahl, R. A. (1958). A Critique of the Ruling Elite Model. *American Political Science Review*, 52, 463-469.

- Dahl, R. A. (1961). *Who Governs? Democracy and Power in an American City*. Yale University Press.
- Da Silva Ribeiro, J. (2007). Jean Rouch – Filme etnográfico e Antropologia Visual. *Doc On-line*, 3, 6-54.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- De Lange, N. y Mitchell, C. (2012). Building Sustainability into Work with Participatory Video. En E-J Milne, C. Mitchell y N. de Lange (Eds.), *Handbook of Participatory Video* (pp. 318-330). AltaMira Press.
- De Lange, N., Olivier, T. y Wood, L. (2008). Participatory video documentary: just for whom? *Education as Change* 12(2): 109-122.
<https://doi.org/10.1080/16823200809487210>
- Della Porta, D. (2011). *Democracias*. Prometeo.
- Dezeuze, A. (ed.) (2010). *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*. Manchester University Press.
- Dovey, J. y Rose, M. (2013). 'This great mapping of ourselves' – new documentary forms online. En B. Winston (Ed.), *The Documentary Film Book* (366-375). Palgrave Macmillan.
- Dovey, J. (2014). Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation. En K. Nash, C. Hight y C. Summerhayes (Eds.), *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 11-33). Palgrave Macmillan.
- Dowmunt, T. y Coyer, K. (2007). Introduction. En K. Coyer, T. Dowmunt y A. Fountain (Eds.), *The Alternative Media Handbook* (pp. 1-13). Routledge.
- Downing, J. D. H. (2001). *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements*. Sage.
- Duncombe, S. (1997). *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*. Verso.

- Duran, J. (2013). El tragaluz de lo finito. En A. Mercader y R. Suárez (Eds.), *Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual* (pp. 59-73). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Edgerton, K. (2013, 24 de enero). How 'The Occupy Wall Street Collaborative Film' Demonstrates Crowdsourcing in Action. *IndieWire*.
<https://www.indiewire.com/news/general-news/how-the-occupy-wall-street-collaborative-film-demonstrates-crowdsourcing-in-action-128521/>
- Elder, S. (1995). Collaborative Filmmaking: An Open Space for Making Meaning, a Moral Ground for Ethnographic Film. *Visual Anthropology Review*, 11(2), 94-101.
- Enzensberger, H. M. (1982). *Critical Essays*. The Continuum Publishing Company.
- Epstein, J. (1926). A propósito de algunas condiciones de la fotogenia. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 335-340). Cátedra.
- Estellés-Arolas, E. y González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information Science*, 38(2), 189-200.
- Estrella, M. y Gaventa, J. (1997). Who Counts Reality? Participatory Monitoring and Evaluation: A Literature Review. *IDS Working Paper*, 70.
- Faguet, M. (2009). Pornomiseria: Or How *Not* to Make a Documentary Film. *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, 21, 5-15.
- Fernández Labayen, M. y Prieto Souto, X. (2017). A Network of Affinities: Helena Lumbrera's Collective Films and Social Struggle in Spain. *The Modern Language Review*, 112(2), 397-412.
- Fiske, J. (2016). *Power Plays Power Works*. Routledge.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Morata

- Francl, T. J. (2014). Is Flipped Learning Appropriate? *Journal of Research in Innovative Teaching*, 7(1), 119-130.
- Fraser, N. (1997). *Justice Interruptus: Critical Reflections on the "Postsocialist" Condition*. Routledge.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Bloomsbury.
- French, J. R. P., Israel, J. y Aas, D. (1960). An experiment in participation in a Norwegian factory. *Human Relations*, 13(1), 3-19.
- Foley, G. (2001). Radical adult education and learning. *International Journal of Lifelong Education*, 20(1/2), 71-88.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected interviews & other writings. 1972-1977*. Pantheon Books.
- Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Enquiry*, 8(4), 777-795.
- Foucault, M. (2013). *Obras esenciales*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1969).
- Foucault, M. (2014). *Las redes de poder*. Prometeo.
- Fountain, A. (2007). Alternative film, video and television 1965-2005. En K. Coyer, T. Dowmunt y A. Fountain (Eds.), *The Alternative Media Handbook* (pp. 29-47). Routledge.
- Fuchs, C. (2010). Alternative Media as Critical Media. *European Journal of Social Theory*, 13(2), 173-192.
- Fuchs, D. (2013). Participatory Democracy. En A. Delwiche y J. J. Henderson (Eds.), *The Participatory Cultures Handbook* (pp. 163-171). Routledge.
- García Espinosa, J. (1970). Por un cine imperfecto. *Revista Universitária do Audiovisual*.
- García-Merás, L. (2007). El cine de la disidencia. La producción militante antifranquista (1967-1981). *Desacuerdos*, 4, 16-43.
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Tesis Doctoral]. University of London.

- Gaudenzi, S. (2014). Strategies of Participation: The Who, What and When of Collaborative Documentaries. En K. Nash, C. Hight y C. Summerhayes (Eds.), *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 129-149). Palgrave Macmillan.
- Gaventa, J. (2006). Finding the Spaces for Change: A Power Analysis. *IDS Bulletin*, 37(6), 23-33.
- Getino, O. y Solanas, F. (1969). Hacia un tercer cine: apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo. *Revista Universitària do Audiovisual*.
- Getino, O. (2011). The Cinema as Political Fact. *Third Text*, 25(1), 41-53. (Trabajo original publicado en 1973).
- Gifreu-Castells, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* [Tesis Doctoral]. Universitat Pompeu Fabra.
- Gifreu-Castells, A., Sánchez Castillo, S. y Galán, E. (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia. *Pasavento: Revista de Estudios Hispánicos*, 7(2), 275-302.
- Gillespie, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, 12(3), 347-364.
- Gilroy, P. (1988). Nothing But Sweat inside my Hand: Diaspora Aesthetics and Black Arts in Britain. *ICA Documents*, 7, 44-47.
- Ginsburg, F. (1991). Indigenous Media: Faustian Contract or Global Village? *Cultural Anthropology*, 6(1), 92-112.
- Ginsburg, F. (1999). The After-Life of Documentary: The Impact of *You Are on Indian Land*. *Wide Angle*, 21(2), 60-67.
- Ginsburg, F. D. (2002). Screen Memories: Resignifying the Traditional in Indigenous Media. En F. D. Ginsburg, L. Abu-Lughod y B. Larkin (Eds.),

- Media Worlds. Anthropology on New Terrain* (pp. 39-58). University of California Press.
- Ginsburg, F. (2008). Breaking the law with *Two Laws*: reflections on a paradigm shift. *Studies in Documentary Film*, 2(2), 169-174.
- Ginsburg, F. (2008). Rethinking the Digital Age. En P. Wilson y M. Stewart (Eds.), *Global Indigenous Media* (pp. 127-145). Duke University Press.
- Goldberg, K. (1990). *The barefoot channel: Community television as a tool for social change*. New Star Books.
- Graham, B. y Cook. S. (2010). *Rethinking Curating: Art after New Media*. MIT Press.
- Graham, B. (2014). Histories of Interaction and Participation: Critical Systems from New Media Art. En O. Remes, L. MacCulloch y M. Leino (Eds.), *Performativity in the Gallery. Staging Interactive Encounters* (pp. 65-85). Peter Lang.
- Gramsci, A. (1975). *Quaderni del carcere (vol. 3)*. Einaudi.
- Grant, P. D. (2016). *Cinéma Militant. Political Filmmaking & May 1968*. Wallflower Press.
- Gready, P. (2009). Reasons to Be Cautious about Evidence and Evaluation: Rights-based Approaches to Development and the Emerging Culture of Evaluation. *Journal of Human Rights Practice*, 1(3), 380-401
- Grierson, J. (1972). Memo to Michelle about Decentralizing the Means of Production. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 61-66). McGill-Queen's University Press.
- Grimshaw, A. (2002). From Observational Cinema to Participatory Cinema – and Back Again? David MacDougall and the Doon School Project. *Visual Anthropology Review*, 18(1-2), 80-93.

- Guardia, I., Martínez, C. y Xifra, J. (2020). The militant documentary films of Helena Lumbreras as dissent and protest public relations. En A. Theofilou (Ed.), *Women in PR History*. Routledge.
- Gumucio Dagron, A. (2001). *Making Waves. Stories of Participatory Communication for Social Change. A Report to the Rockefeller Foundation*. The Rockefeller Foundation.
- Gumucio Dagron, A. (2014). Aproximación al cine comunitario. En A. Dagron (Coord.), *El cine comunitario en América Latina y el Caribe* (pp. 17-75). Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Hakak, Y. y Holmes, K. (2017). Life at the other end: participatory film-making, power and the 'common third'. *Social Work Education*, 36(2), 217-222.
<https://doi.org/10.1080/02615479.2017.1296988>
- Hall, S. (1997). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.
- Halleck, D. y Magnan, N. (1993). Access for Others: Alter (Native) Media Practice. *Visual Anthropology Review*, 9(1), 154-163.
- Haller, A., Holt, K. y de La Brosse, R. (2019). The "other" alternatives: Political right-wing alternative media. *Journal of Alternative and Community Media*, 4.
- Hanlon, D. (2010). Traveling Theory, Shots, and Players: Jorge Sanjinés, New Latin American Cinema, and the European Art Film. En R. Galt y K. Schoonover (Eds.), *Global Art Cinema. New Theories and Histories* (pp. 351-367). Oxford University Press.
- Hanna, H. y Kucharczyk, S. (2021). Example of best practice: participatory film-making with migrant learners in practice. *Intercultural Education*, 32(3), 348-351. <https://doi.org/10.1080/14675986.2021.1886428>
- Hardt, M. (1999). Affective Labor. *Boundary*, 2, 89-100.
- Hardy, F. (1966). *Grierson on Documentary. Revised Edition*. University of California Press.

- Hartley, J. (2002). *Communication, Cultural and Media Studies. The Key Concepts*. Routledge.
- Heftberger, A. (2015). Propaganda in Motion. Dziga Vertov's and Aleksandr Medvedkin's Film Trains and Agit Steamers of the 1920s and 1930s. *Apparatus. Film, Media and Digital Cultures in Central and Eastern Europe*, 1, 7-22.
- Henderson, J. J. (2013). Toward an ethical framework for online participatory cultures. En A. Delwiche y J. J. Henderson (Eds.), *The Participatory Cultures Handbook* (pp. 272-281). Routledge.
- Henley, P. (2020). *Beyond Observation. A History of Authorship in Ethnographic Film*. Manchester University Press.
- Hergenrather, K. C., Rhodes, S. D., Cowan, C. A., Bardhoshi, G. y Pula, S. (2009). Photovoice as Community-Based Participatory Research: A Qualitative Review. *American Journal of Health Behavior*, 33(6), 686-698.
- High, C., Singh, N., Petheram, L. y Nemes, G. (2012). Defining participatory video from practice. En E-J Milne, C. Mitchell y N. de Lange (Eds.), *Handbook of Participatory Video* (pp. 35-48). AltaMira Press.
- Hoechner, H. (2015). Participatory filmmaking with Qur'anic students in Kano, Nigeria: 'speak good about us or keep quiet!' *International Journal of Social Research Methodology*, 18(6), 635-649.
<https://doi.org/10.1080/13645579.2014.929877>
- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (1947). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta.
- Horton, J., Macve, R. y Struyven, G. (2004). Qualitative Research: Experience in Using Semi-Structured Interviews. En C. Humphrey y B. Lee (Eds.), *The Real Life Guide to Accounting Research* (p. 339-359). Elsevier.
- Howe, J. (2006, 1 de junio). The Rise of Crowdsourcing. *Wired*.
<https://www.wired.com/2006/06/crowds/>

- Hugman, R. y Bartolomei, L. (2014). The Ethics of Participation in Community Work Practice. En A. K. Larsen, V. Sewpaul y G. O. Hole (Eds.), *Participation in Community Work. International Perspectives* (pp. 19-30). Routledge.
- InsightShare (2021). *The Bertha Foundation Progress Report. 2020/21*. InsightShare.
- International Commission for the Study of Communication Problems (1980). *Many Voices, One World. Towards a new more just and more efficient world information and communication order*. UNESCO.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2001, 1 de junio). Convergence? I Diverge. For all the talk about “convergence”, multiple media will never coalesce into one supermedium. *Technology Review*.
<https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*.
<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (2007, 21 de marzo). Transmedia Storytelling 101. *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more*.
http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. y Carpentier, N. (2013). Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 19(3), 265-286.

- Jenkins, H. (2014). Participatory Culture: From Co-Creating Brand Meaning to Changing the World. *GfK Marketing Intelligence Review*, 6(2), 24-39.
- Jenkins, H. (2016a, 19 de enero). Telling Stories: Lina Srivastava Talks About Transmedia Activism (Part One). *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more.*
<http://henryjenkins.org/blog/2016/01/telling-stories-lina-srivastava-talks-about-transmedia-activism-part-one.html>
- Jenkins, H. (2016b, 21 de enero). Telling Stories: Lina Srivastava Talks About Transmedia Activism (Part Two). *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more.*
<http://henryjenkins.org/blog/2016/01/telling-stories-lina-srivastava-talks-about-transmedia-activism-part-two.html>
- Jenkins, H. (2016c, 26 de enero). Telling Stories: Lina Srivastava Talks About Transmedia Activism (Part Three). *Pop Junctions. Reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and more.*
<http://henryjenkins.org/blog/2016/01/telling-stories-lina-srivastava-talks-about-transmedia-activism-part-three.html>
- Jenkins, H. (2016d). Youth Voice, Media, and Political Engagement. Introducing the Core Concepts. En H. Jenkins, S. Shresthova, L. Gamber-Thompson, N. Kligler-Vilenchik y A. M. Zimmerman (Eds.), *By Any Media Necessary. The New Youth Activism*. New York University Press.
- Jenkins, H., Ito, M. y boyd, d. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Polity Press.
- Jenkins, H. y Shresthova, S. (2016). "It's Called Giving a Shit!" What Counts as "Politics"? En H. Jenkins, S. Shresthova, L. Gamber-Thompson, N. Kligler-Vilenchik y A. M. Zimmerman (Eds.), *By Any Media Necessary. The New Youth Activism*. New York University Press.

- Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N. y Zimmerman, A. M. (2016). *By Any Media Necessary. The New Youth Activism*. New York University Press.
- Jenkins, H., Peters-Lazaro, G. y Shresthova, S. (Eds.) (2020). *Popular Culture and the Civic Imagination. Case studies of creative social change*. New York University Press.
- Karabulut-Ilgu, A., Jaramillo Cherez, N. y Jahren, C. T. (2018). A systematic review of research on the flipped learning method in engineering education. *British Journal of Educational Technology*, 49(3), 398-411.
- Karathanasis, P. (2019). Exploring Ways for Participation. Review of The Maribor Uprisings: A Live Participatory Film (2017) by Maple Razsa & Milton Guillén. *Public Anthropologist*, 1, 119-126.
- Kelty, C. M. (2014). From Participation to Power. En A. Delwiche y J. J. Henderson (Eds.), *The Participatory Cultures Handbook* (pp. 22-33). Routledge.
- Kennelly, J. (2018). Envisioning Democracy: Participatory Filmmaking with Homeless Youth. *Canadian Review of Sociology*, 55(2), 190-210.
- Kidd, J. (2016). *Representation*. Routledge.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.
- Larsen, A. K., Sewpaul, V. y Hole, G. O. (2014). Introduction. En A. K. Larsen, V. Sewpaul y G. O. Hole (Eds.), *Participation in Community Work. International Perspectives* (pp. 1-17). Routledge.
- Lassiter, L. (2005). *The Chicago Guide to Collaborative Ethnography*. University of Chicago Press.
- Lee-Wright, P. (2010). *The Documentary Handbook*. Routledge.
- Lefebvre, H. (1974). *La producción del espacio*. Capitán Swing.

- Lemaire, I., and Lunch, C. (2012). Using Participatory Video in Monitoring and Evaluation. In: E-J. Milne, C. Mitchell y N. de Lange (Eds.), *Handbook of Participatory Video* (pp. 303-317). AltaMira Press.
- Leruth, M. F. (2017). *Fred Forest's Utopia. Media Art and Activism*. The MIT Press.
- Lesage, J. (1978). The political aesthetics of the feminist documentary. *Quarterly Review of Film Studies*, 3(4), 507-523.
- Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Editorial Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Editorial Traficantes de Sueños.
- Lévy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Perseus Books.
- Literat, I. (2018). Make, share, review, remix: Unpacking the impact of the internet on contemporary creativity. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1168-1184.
- Lizzani, C. (1949). Peligros del conformismo. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 196-202). Editorial Cátedra.
- Low, C. (1984). Grierson and Challenge for Change. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 16-24). McGill-Queen's University Press.
- Lukes, S. (2005). *Power. A Radical View*. Palgrave Macmillan.
- Lunch, N. y Lunch, C. (2006). *Insights into Participatory Video. A Handbook for the Field*. InsightShare.
- MacDougall, D. (1975). Beyond Observational Cinema. En P. Hockings (Ed.), *Principles of Visual Anthropology* (pp. 115-133). Mouton de Gruyter.

- Manuel, J. y Vigar, G. (2021). Enhancing citizen engagement in planning through participatory film-making. *EPB: Urban Analytics and City Science*, 48(6), 1558-1573. <https://doi.org/10.1177%2F2399808320936280>
- Marchessault, J. (1995). Amateur Video and the Challenge for Change. En T. Waugh, M. B. Baker, E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 354-366). McGill-Queen's University Press.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Editorial Gustavo Gili.
- Martínez Gallardo, F. D. y Alberich Pascual, J. (2013). Plataformas y proyectos de crowdsourcing y crowdfunding cinematográfico en España (2007-2011). *Historia y Comunicación Social*, 18(número especial), 85-95.
- Marzi, S. (2021). Participatory video from a distance: co-producing knowledge during the COVID-19 pandemic using smartphones. *Qualitative Research*.
- Mateos, C. y Sedeño, A. (2018). Videoartivismo: Poética del conflicto simbólico. *Comunicar*, 57 (26), 49-58.
- Medvedkin, A. (1978). El tren cinematográfico. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 127-134). Editorial Cátedra.
- Merriam, S. B. y Bierema, L. L. (2014). *Adult learning: Linking theory and practice*. Jossey-Bass.
- Mestman, M. (2001). La exhibición del cine militante. Teoría y práctica en el Grupo Cine Liberación (Argentina). *Actas del VIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Historiadores del Cine (AEHC)*.
- Miller, L. y Allor, M. (2016). Choreographies of collaboration: social engagement in interactive documentaries. *Studies in Documentary Film*.
- Milne, E-J, Mitchell, C. y de Lange, N. (2012). *Handbook of Participatory Video*. AltaMira Press.

- Milne, E-J (Ed.) (2016). Critiquing participatory video: experiences from around the world [Special issue]. *Area*, 48(4), 401-451.
- Mirizio, A. (2017). El anacronismo visual en el cine militante de Helena Lumbreras. Notas a propósito de la influencia de Pasolini y Zavattini. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 18(4), 426-441.
- Mitchell, C., Milne, E-J y de Lange, N. (2012). Introduction. En E-J Milne, C. Mitchell y N. de Lange (Eds.), *Handbook of Participatory Video* (pp. 1-16). AltaMira Press.
- Montero, D. y Moreno, J. M. (2020). Explorando el campo de conocimiento del vídeo participativo. Un recorrido por las principales aportaciones teórico-prácticas. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 11, 92-108.
- Montero Sánchez, D. (2020). Rethinking participatory video in the times of YouTube. *Media, Culture & Society*.
- Monterrubio, L. (2016). Del Cinéma Militant al Ciné-Essai. *Letter to Jane* de Jean-Luc Godard y Jean-Pierre Gorin. *L'Atalante*, 22, 55-66.
- Moore, R. (1992). Marketing Alterity. *Visual Anthropology Review*, 8(2), 16-26.
- Morales, T., Muñiz, S., Montero Sánchez, D. y Moreno-Domínguez, J. M. (2021). Autonomía y sostenibilidad en prácticas de vídeo participativo con comunidades indígenas. El caso de la Marabunta Filmadora. *Andamios*, 18(47), 397-422.
- Moreno Zambrano, V. y Gifreu-Castells, A. (2016). Aproximación al potencial colaborativo de la narrativa documental interactivo en los procesos de cambio social. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 15, 153-169.
- Muñiz, S. (2011). InsightShare global network of community-owned video hubs. *Participatory Learning and Action*, 63, 130-135
- Naremore, J. (2004). Authorship. En T. Miller y R. Stam (Eds.), *A Companion to Film Theory* (pp. 9-25). Blackwell.

- Nash, K. (2010). Exploring power and trust in documentary: A study of Tom Zubrycki's *Molly and Mobarak*. *Studies in Documentary Film*, 4(1), 21-33.
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210.
- Nash, K. (2014). What is interactivity for? The social dimension of web-documentary participation. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 28(3), 383-395.
- Nash, K. y Corner, J. (2016). Strategic impact documentary: Contexts of production and social intervention. *European Journal of Communication*, 31(3), 227-242.
- Nash, K. (2021). *Interactive Documentary. Theory and Debate*. Routledge.
- Navas, E., Gallagher, O. y burrough, x. (Eds.) (2017). *The Routledge Companion to Remix Studies*. Routledge.
- Nichols, B. (1972). *Newsreel: Film and Revolution* [Tesis Doctoral] University of California, Los Angeles.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Notley, T., Gregory, S. y Lowenthal, A. (2017). Video for Change: Creating and Measuring Ethical Impact. *Journal of Human Rights Practice*, 1-24.
- O'Dwyer, R. (2017). A Capital Remix. En E. Navas, O. Gallagher y x. burrough (Eds.), *The Routledge Companion to Remix Studies* (pp. 309-319). Routledge.
- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 65, 17-37.
- Orenstein, D. (1989). [Revisión del libro *The Vision of Robert Flaherty, The Artist as Myth and Filmmaker*, de Richard Barsam]. *SVA Newsletter*, 5(2), 33-34.
- Parr, H. (2007). Collaborative film-making as process, method and text in mental health research. *Cultural Geographies*, 14, 114-138.

- Pateman, C. (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge University Press.
- Penta, L. J. (1996). Hannah Arendt: On Power. *The Journal of Speculative Philosophy*, 10(3), 210-229.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for beginners*. Createspace.
- Propios Yusta, C. (2014). Cine y vídeo indígena: ¿hacia una comunicación alternativa? En E. Ardévol y N. Muntañola (Coords.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Editorial UOC.
- Quiroga San Martín, C. (2014). Bolivia. En A. Dagrón (Coord.), *El cine comunitario en América Latina y el Caribe* (pp. 107-143). Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Raheja, M. H. (2007). Reading Nanook's Smile: Visual Sovereignty, Indigenous Revisions of Ethnography, and "Atanarjuat (The Fast Runner)". *American Quarterly*, 59(4), 1159-1185.
- Renov, M. (2004). *The Subject of Documentary*. University of Minnesota Press.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. The MIT Press.
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs. The Next Social Revolution*. Basic Books.
- Roberts, T. y Lurch, C. (2015). Participatory Video. En R. Mansell y P. H. Ang (Eds.), *International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. John Wiley & Sons.
- Roberts, T. y Muñoz, S. (2018). Fifty Years of Practice and Innovation Participatory Video (PV). En J. Servaes (Ed.), *Handbook of Communication for Development and Social Change* (pp. 1-17). Springer.
- Rogers, M. (2016). Problematizing participatory video with youth in Canada: the intersection of therapeutic, deficit and individualising discourses. *Area* 48(4), 427-434.

- Rogers, M. (2017). Participatory Filmmaking Pedagogies in Schools: Tensions Between Critical Representation and Perpetuating Gendered and Heterosexist Discourses. *Studies in Social Justice*, 11(2), 195-220.
- Roig Telo, A. (2010). La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos. *Anàlisi*, 40, 101-114.
- Roig Telo, A. (2017). Cine colaborativo, entre los discursos, la experimentación y el control: metodologías participativas en ficción y no-ficción. *Obra Digital*, 12, 13-25.
- Roig, A., Sánchez-Navarro, J. y Leibovitz, T. (2017). Multitudes creativas. El *crowdsourcing* como modelo para la producción audiovisual en el ámbito cinematográfico. *El Profesional de la Información*, 26(2), 238-248.
- Rose, M. (2010, 16 de mayo). Mass Observation. *Collabdocs. Where documentary meets networked culture*.
<https://collabdocs.wordpress.com/2010/05/16/mass-observation/>
- Rose, M. (2011, 30 de noviembre). Four Categories of Collaborative Documentary. *Collabdocs. Where Documentary Meets Networked Culture*.
<https://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>
- Rosendo, N. (2016). Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century. *Artnodes*, 18, 20-28.
- Rosenthal, A. (1980). *You Are on Indian Land: Interview with George Stoney*. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 169-180). McGill-Queen's University Press.
- Rossellini, R. (1953). Dos palabras sobre el neorrealismo. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética*.

- Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 202-205). Editorial Cátedra.
- Royds, K. (2015). Listening to learn: Children's experiences of participatory video for global education in Australia and Timor-Leste. *Media International Australia*, 154, 67-77.
- Ruby, J. (1992). Speaking For, Speaking About, Speaking With, or Speaking Alongside: An Anthropological and Documentary Dilemma. *Journal of Film and Video*, 44(1-2), 42-66.
- Russell, B. (2017). Appropriation is Activism. En E. Navas, O. Gallagher y x. burrough (Eds.), *The Routledge Companion to Remix Studies* (pp. 203-211). Routledge.
- Rusted, B. (2010). Portapak as Performance: *VTR St-Jacques* and *VTR Rosedale*. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 218-234). McGill-Queen's University Press.
- Sánchez-Mesa, D., Aarseth, E., Pratten, R. y Scolari, C. A. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*, 18, 8-20.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. y Alberich-Pascual, J. (2019). Introducción. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 7(2), 253-258).
- Sánchez-Mesa, D. y Alberich-Pascual, J. (Eds.) (2022). *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Tirant lo Blanch.
- Sánchez-Mesa, D. y Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los new media studies. *Tropelías*, 27.
- Sánchez-Mesa, D. y Baetens, J. (2019). El giro transmedial en la investigación en nuevos medios digitales de comunicación: el concepto de *demediación*. En F. Sierra Caballero y J. Alberich Pascual (Eds.), *Epistemología de la*

- Comunicación Digital. Retos Emergentes.* (pp. 163-179). Editorial Universidad de Granada.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (2020, 23 de noviembre). II ASETEL International Summer School: Bill Nichols [Vídeo]. Vimeo.
<https://vimeo.com/482564885>
- Sánchez-Mesa, D. (2021). Especificidad cibertextual de la poesía digital. Una lectura estrecha de *Amor de Clarice*, de Rui Torres. *Theory Now. Journal of Literature, Critique, and Thought*, 4(2), p. 19-44.
- Sánchez Noriega, J. L. (2006). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.
- Sanjinés, J. y Grupo Ukamau (1979). *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo*. Siglo Veintiuno Editores.
- Sedeño Valdellós, A. (2012). Cine social y autoría colectiva: prácticas de cine sin autor en España. *Razón y Palabra*, 80.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2015). Prácticas de activismo audiovisual con objetivo de integración social: el caso del colectivo Cine sin Autor (CsA). *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 129, 181-192.
- Seguí, I. (2019). Las mujeres del Grupo Ukamau: Dentro y fuera de la pantalla. *Secuencias*, 49-50, 33-56.
- Schneider, A. (2016). A Black Box for Participatory Cinema: Movie-making with 'Neighbors' in Saladillo, Argentina. *Visual Anthropology*, 29(4-5), 406-431.
<http://dx.doi.org/10.1080/08949468.2016.1192376>
- Schoch, K. (2020). Case study research. En G. J. Burkholder, K. A. Cox, L. M. Crawford y J. H. Hitchcock (Eds.), *Research design and methods. An applied guide for the scholar-practitioner* (pp. 245–259). SAGE.
- Scolari, C. A. (2013a). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa.
- Scolari, C. A. (2013b). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

- Scolari, C. A., Bertetti P. y Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics ad Pulp Magazines*. Palgrave Macmillan.
- Scolari, C. A. (2019). Beyond the myth of the “digital native”. Adolescents, collaborative cultures and transmedia skills. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 14(3-04), 164-174. <https://www.doi.org/10.18261/issn.1891-943x-2019-03-04-06>
- Shaw, J. y Robertson, C. (1997). *Participatory Video. A practical guide to using video creatively in group development work*. Routledge.
- Shaw, J. (2012). Interrogating the Gap between the Ideals and Practice Reality of Participatory Video. En E-J Milne, C. Mitchell y N. de Lange (Eds.), *Handbook of Participatory Video* (pp. 225-241). AltaMira Press.
- Shaw, J. (2014). Emergent ethics in participatory video: negotiating the inherent tensions as group processes evolve. *Area*, 48(4).
- Shaw, J. (2017). *Making All Voices Count Research Report: Pathways to accountability from the margins: reflections on participatory video practice*. Hivos, Institute of Development Studies and Ushahidi.
- Shohat, E. (1995). The Struggle Over Representation: Casting, Coalitions, and the Politics of Identification. En R. de la Campa, E. A. Kaplan y M. Sprinker (Eds.), *Late Imperial Culture* (pp. 166-178). Verso.
- Shohat, E. y Stam, R. (2014). *Unthinking Eurocentrism. Multiculturalism and the Media*. Routledge.
- Singh, N., High, C., Lane, A. y Oreszczy, S. (2017). Building agency through participatory video: insights from the experiences of young women participants in India. *Gender, Technology and Development* 21(3): 173-188. <https://doi.org/10.1080/09718524.2018.1434993>
- Sinnreich, A. (2017). The Emerging Ethics of Networked Culture. En E. Navas, O. Gallagher y x. burrough (Eds.), *The Routledge Companion to Remix Studies* (pp. 213-232). Routledge.

- Spivak, G. C. (1988). Can the Subaltern Speak? En C. Nelson y L. Grossberg (Eds.), *Marxism and the Interpretation of Culture* (pp. 271-313). Macmillan Education.
- Spivak, G. C. y Harasym, S. (1990). Practical Politics of the Open End. En S. Harasym (Ed.), *The Post-Colonial Critic. Interviews, Strategies, Dialogues* (pp. 95-213). Routledge.
- Srivastava, L. (2009) Transmedia Activism: Telling Your Story across Media Platforms to Create Effective Social Change. NAMAC.
<https://web.archive.org/web/20130515174049/http://www.namac.org/node/6925>
- Stallman, R. M. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Editorial Traficantes de Sueños.
- Stam, R. (2000). *Film Theory. An Introduction*. Blackwell.
- Stark, T. (2012). "Cinema in the Hands of the People": Chris Marker, the Medvedkin Group, and the Potential of Militant Film. *October*, 139, 117-150.
- Stein, L. (2001). Access Television and Grassroots Political Communication in the United States. En J. D. H. Downing (Ed.), *Radical Media. Rebellious Communication and Social Movements* (pp. 299-325). Sage.
- Stern, R. A. (2011). Collaborative Ethnographic Film: A Workshop Case Study. *PSU McNair Scholars Online Journal*, 5(1).
- Sudbury, S. (2016). Locating a 'third voice': participatory filmmaking and the everyday in rural India. *Journal of Media Practice*, 17(2), 213-231.
<https://doi.org/10.1080/14682753.2016.1248191>
- Sudbury, S. (2018). Visualising the everyday: participatory filmmaking in rural India. *Visual Ethnography*, 7(2), 6-223. <http://dx.doi.org/10.12835/ve2018.1-0110>
- Taylor, R. y Christie, I. (Eds.) (2005). *Inside the Film Factory. New approaches to Russian and Soviet Cinema*. Routledge.

- Theocharis, Y. y van Deth, J. W. (2018). *Political Participation in a Changing World. Conceptual and Empirical Challenges in the Study of Citizen Engagement*. Routledge.
- Thumim, N. (2012). *Self-Representation and Digital Culture*. Palgrave Macmillan.
- Ticona, J. y Mateescu, A. (2018). Trusted strangers: Carework platforms' cultural entrepreneurship in the on-demand economy. *New Media & Society*, 20(11).
- Tirard, L. (2002). *Lecciones de cine*. Paidós.
- Truffaut, François (1954): "Una cierta tendencia del cine francés". En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 225-252). Cátedra.
- Todd Hénaut, D. y Sherr Klein, B. (1969). In the Hands of Citizens: A Video Report. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 24-34). McGill-Queen's University Press.
- Todd Hénaut, D. (1976). The Challenge for Change Experience. *Journal of Architectural Education*, 29(3), 28-29.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. Bantam.
- Torre-Espinosa, M. de la (2019). *Reflecting Worlds: Noción de mundo transmedia aplicada al género documental*. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 195-794, 1-11.
- Van Dijck, J. (2009). Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, Culture & Society*, 31(1), 41-58.
- Varghese, D., Olivier, P. y Bartindale, T. (2020). Towards Participatory Video 2.0. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.

- Vasudevan, P. y Kearney, W. A. (2015). *Remembering Kearneytown: race, place and collective memory in collaborative filmmaking*. *Area*, 48(4), 455-462. <https://doi.org/10.1111/area.12238>
- Vasudevan, L. y Riina-Ferrie, J. (2019). Collaborative filmmaking and affective traces of belonging. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1560-1572. <https://doi.org/10.1111/bjet.12808>
- Vázquez-Herrero, J. y Moreno, G. (2017). Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social. *Doc On-line*, número especial, 109-130.
- Verba, S. (1961). *Small Groups and Political Behaviour*. Princeton University Press.
- Villanueva Baselga, S. (2015). Prácticas colaborativas en el documental contemporáneo: propuesta de análisis y revisión del modo participativo en la Teoría del Documental. *L'Atalante*, 20, 116-123.
- Villaplana-Ruiz, V. (2015). Cine colaborativo. Discursos, prácticas y multiplataforma digitales. Hacia una diversificación de formatos transmedia participativos en el Espacio Digital Europeo. *Fonseca, Journal of Communication*, 11, 88-117.
- Villaplana-Ruiz, V. (2016). Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet. *AdComunica*, 12, 109-126. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.8>
- Visconti, L. (1943). Cine antropomórfico. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 193-196). Editorial Cátedra.
- Walsh, S. (2014). Critiquing the politics of participatory video and the dangerous romance of liberalism. *Area* 48(4), 405-411.
- Waugh, T., Baker, M. B. y Winton, E. (Eds.) (2010). *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada*. McGill-Queen's University Press.

- Waysdorf, A. S. (2021). Remix in the age of ubiquitous remix. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(4), 1129-1144.
- Webb, J. (2009). *Understanding Representation*. Sage.
- Weber, M. (1922). *Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva*. Fondo de Cultura Económica.
- White, S. A. (2003). *Participatory Video: Images that Transform and Empower*. Sage.
- White, S. C. (1996). Depoliticising development: The uses and abuses of participation. *Development in Practice*, 6(1), 6-15.
- Whyte, W. F. (1996). Emancipatory Practice through the Sky River Project. *Systems Practice*, 9(2), 151-157.
- Widdis, E. (2005). *Alexander Medvedkin*. I.B. Tauris.
- Wiebe, S. M. (2015). Decolonizing Engagement? Creating a Sense of Community through Collaborative Filmmaking. *Studies in Social Justice*, 9(2), 244-257.
- Wiehl, A. (2017). Documentary as co-creative practice: From Challenge for Change to Highrise – Kate Cizek in conversation with Mandy Rose. En J. Aston, S. Gaudenzi y M. Rose (Eds.), *I-docs. The Evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 49-66). Wallflower Press.
- Wiesner, P. K. (1992). Media for the People: The Canadian Experiments with Film and Video in Community Development. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 73-103). McGill-Queen's University Press.
- Williams, E. C. (2013). The Fog of Class War: Elio Petri's *The Working Class Goes to Heaven*. Four Decades On. *Film Quarterly*, 66(4), 50-59.
- Winston, B. (1988). The Tradition of the Victim in Griersonian Documentary. En L. Gross, J. S. Katz y J. Ruby (Eds.), *Image Ethics. The Moral Rights of Subjects in Photographs, Film, and Television* (pp. 34-58). Oxford University Press.

- Winton, E. y Garrison, J. (2010). "If a Revolution Is Screened and No One Is There to See It, Does It Make a Sound?" The Politics of Distribution and Counterpublics. En T. Waugh, M. B. Baker y E. Winton (Eds.), *Challenge for Change. Activist Documentary at the National Film Board of Canada* (pp. 404-427). McGill-Queen's University Press.
- Wolffram, P. (2018). Dreaming a Narrative and Conjuring an Image: Collaborative Filmmaking with People and Spirits in Melanesia. *Visual Anthropology*, 31(3), 268-291.
<https://doi.org/10.1080/08949468.2018.1445712>
- Worth, S. y Adair, J. (1972). *Through Navajo Eyes*. University of New Mexico Press.
- Yang, K-H. (2016). Participatory Video in Adult Education. Cultivating Participatory Culture in Communities. Springer.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications. Design and Methods*. Sage.
- Young, C. (1975). Observational Cinema. En P. Hockings (Ed.), *Principles of Visual Anthropology* (pp. 99-114). Mouton de Gruyter.
- Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Consonni.
- Zafra, R. (2017). El entusiasmo. *Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Editorial Anagrama.
- Zavala Scherer, D. y Leetoy, S. (2016). Documental participativo como herramienta de agencia cultural: El Salto, un caso de estudio. *IC – Revista Científica de Información y Comunicación*, 13, 235-261.
- Zavattini, C. (1953). Tesis sobre el neorrealismo. En J. Romaguera i Ramió y H. Alsina Thevenet (Eds.), *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones* (pp. 205-219). Editorial Cátedra.
- Zavattini, C. (1962). The Newsreel for Peace. En D. Brancaleone (Ed.), *Cesare Zavattini. Selected Writings. Volume I* (pp. 311-317). Bloomsbury.
- Zavattini, C. (1967). Free Newsreel. En D. Brancaleone (Ed.), *Cesare Zavattini. Selected Writings. Volume I* (pp. 340-348). Bloomsbury.

- Zavattini, C. (1969). Free Newsreel. *Cinema Journal*, 54(3), 9-11.
- Zemits, B., Maypilama, L., Wild, K., Mitchell, A. y Rumbold, A. (2014). Moving Beyond 'Health Education': Participatory Filmmaking for Cross-Cultural Health Communication. *Health Communication*, 30, 1213-1222.
<https://doi.org/10.1080/10410236.2014.924792>
- Zimmermann, P. R. (1995). *Reel Families. A Social History of Amateur Film*. Indiana University Press.

Anexo:

Resultados de la revisión sistemática

	Autores	Términos empleados	Referencias	Casos citados
1	Alberich-Pascual y Gómez-Pérez (2016)	Cine colaborativo	Cine de código abierto, <i>crowdsourcing</i> audiovisual, <i>remix</i> , autoproducción audiovisual	Películas de la Fundación Blender, <i>Life in Day</i> , <i>RIP! A Remix Manifesto</i> , <i>Star Wars Uncut</i> . Proyectos transmedia como <i>El Cosmonauta</i> y <i>(des)iguales</i>
2	Baumann et al. (2020)	Collaborative filmmaking	Etnografía y sociología como disciplinas que han empleado métodos visuales, investigación basada en las artes y <i>photovoice</i> . Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación)
3	Benjamin-Thomas et al. (2019)	Participatory filmmaking	Participatory Action Research (PAR), métodos de investigación participativos y visuales, <i>photovoice</i> y PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Oorai Kaatha Pasanga</i>
4	Canosa et al. (2017)	Participatory film	Investigación participativa y métodos visuales participativos. Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Rubbish Run</i> , <i>Just One Piece</i> y <i>Alpacas versus bus</i>
5	Capstick y Ludwin (2015)	Participatory film-making	Métodos de investigación participativa	Su propio proyecto (investigación)
6	Cruz García (2021)	Cine colaborativo (también cine comunitario y PV)	Prácticas militantes en Latinoamérica (Tercer Cine, Grupo Ukamau), videoactivismo y PV	Televisiones comunitarias, Video Nas Aldeias, Colectivo Cine sin Autor y casos de PV
7	Elder (1995)	Collaborative filmmaking (también community collaborative filmmaking)	Antecedentes como <i>Nanook of the North</i> , el trabajo de Jean Rouch, el programa Challenge for Change y colectivos militantes como Newsreel	Sus películas en el Alaska Native Heritage Film Center (ANHFC)

8	Hakak y Holmes (2017)	Participatory film-making	Etnografía y documental	Su propio proyecto (investigación)
9	Hanna y Kucharczyk (2021)	Participatory film-making	Métodos visuales participativos	Su propio proyecto (investigación): <i>The Arrival</i>
10	Hoechner (2015)	Participatory filmmaking	Investigación participativa y PV	Su propio proyecto (investigación): docudrama con jóvenes de Kano, Nigeria
11	Karathanasis (2019)	Live participatory film	Interactividad y documental interactivo	<i>The Maribor Uprisings</i>
12	Kennelly (2018)	Participatory filmmaking (también participatory video-making)	PV e investigación participativa	Su propio proyecto (investigación)
13	Manuel y Vigar (2021)	Participatory film-making (también participatory video)	PV y el programa Challenge for Change	Su propio proyecto (investigación)
14	Parr (2007)	Collaborative film-making	PV e investigación participativa	Su propio proyecto (investigación): <i>Recovering Lives: mental health, gardening and the arts</i>
15	Rogers (2017)	Participatory filmmaking and collaborative filmmaking	Participatory video	Su propio proyecto (investigación): <i>What's up Doc?</i>
16	Roig-Telo (2017)	Cine colaborativo	Experiencias de comunicación digital, como el <i>crowdsourcing</i>	<i>Life in a Day, Man with a Movie Camera: the Global Remake, A Swarm of Angels...</i>
17	Schneider (2016)	Participatory cinema (también participatory community cinema)	Cineclubs, medios comunitario, PV, cine interactivo y cine comunitario	Iniciativa Cine con Vecinos. También <i>open source cinema</i> y películas como <i>A Swarm of Angels</i>
18	Sudbury (2016)	Participatory filmmaking	<i>Nanook of the North, Navajo Film Themselves, Cronique d'un été</i> , el cine participativo de MacDougall. Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Sneha Praja Video</i>
19	Sudbury (2018)	Participatory filmmaking	Cine etnográfico, producción documental y PV. Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Sneha Praja Video</i>
20	Vasudevan y Kearney (2015)	Collaborative filmmaking	Medios indígenas, etnografía colaborativa e investigación basada en la comunidad. Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Remembering Kearneytown</i> (2012)

21	Vasudevan y Riina-Ferrie (2019)	Collaborative filmmaking	Organizaciones de medios para jóvenes	<i>Tough on crime, tough on our kind</i> (2001, Educational Video Center -EVC)
22	Villaplana-Ruiz (2015)	Cine colaborativo (también <i>remix</i> colaborativo, video participativo, cine <i>crowdsourced</i> , entre otros)	Cine militante de colectivos como Black Audio Film Collective o películas como <i>A quebrar el poder de los manipuladores</i> (1968), entre otros	Películas como <i>Scuola Senza Fine</i> o iniciativas en la red, transmedia y documentales interactivos
23	Villaplana-Ruiz (2016)	Producción fílmica colaborativa (también <i>remix</i> colaborativo, video participativo, cine <i>crowdsourced</i> , entre otros)	Cine militante de colectivos como Cinema Action, Grupo Dziga Vertov, Colectivo Cine de Madrid o Grupo Ukamau	Colectivo Cine sin Autor, <i>Remapping Europe</i> , <i>Long Short Story</i>
24	Wiebe (2015)	Collaborative filmmaking	Participatory Action Research (PAR). Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación): <i>Indian Givers</i>
25	Wolffram (2018)	Collaborative filmmaking (también collaborative ethnographic filmmaking)	Cine etnográfico y PV	Su propio proyecto (investigación)
26	Zemits et al. (2014)	Participatory filmmaking	El proyecto de Fogo Island y PV. Cita referencias de PV	Su propio proyecto (investigación)