

# Cine colaborativo, entre los discursos, la experimentación y el control: metodologías participativas en ficción y no-ficción.

***Collaborative cinema, between discourses, experimentation and control: participatory methodologies in fiction and non-fiction.***

1

ARTÍCULO



**Antoni Roig Telo**

Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, Universitat Oberta de Catalunya

Profesor agregado en el departamento de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Doctor en Sociedad de la Información y el conocimiento, con tesis doctoral sobre prácticas culturales participativas en el cine digital. Entre sus principales intereses de investigación destacan las formas emergentes de producción audiovisual, el crowdsourcing, la producción de fans, las prácticas mediáticas, la producción audiovisual colaborativa en ficción y no-ficción, las estrategias transmedia, el storytelling aplicado a la creación colectiva, la autoproducción y el cine digital.

aroigt@uoc.edu  
orcid.org/0000-0003-1237-8628

Fecha de recepción: 01 de diciembre de 2016 / Aceptación: 25 de enero de 2017

## Resumen

Las formas basadas en la colaboración y la participación de colectivos amplios y diversos, no necesariamente especializados, en procesos creativos, como es el caso del cine colaborativo, se han erigido en uno de los principales fuentes de experimentación formal, temática y metodológica en la producción cultural contemporánea. En este artículo, nos proponemos explorar algunas de las principales características del cine colaborativo, partiendo de una discusión sobre la noción de participación basada en los

estudios sobre democracia. A través de dos casos-ejemplo paradigmáticos identificaremos algunas discrepancias entre los discursos y la implementación de procesos reales de participación, así como diferencias y continuidades entre las metodologías de creación colaborativa cinematográfica en el campo de la ficción y la no-ficción.

## PALABRAS CLAVE

cine colaborativo, participación, comunidad, documental, ficción, no-ficción.

## **Abstract**

*Cultural forms based on collaboration and participation in large, diverse, not necessarily specialized groups in creative processes, as is the case for collaborative cinema, have become one of the key sources of formal, thematic and methodological experimentation in contemporary cultural production. In this article, we explore some of the main features of collaborative cinema, on the basis of a discussion of the notion of participation*

*based on democracy theory. We discuss two paradigmatic cases to showcase discrepancies between discourses and the implementation of actual participation processes, and methodological differences and similarities between collaborative fiction and non-fiction film-making.*

## **KEYWORDS**

*collaborative cinema, participation, community, documentary, fiction, non-fiction.*

---

## **1. INTRODUCCIÓN**

Por su propia naturaleza, el cine puede verse como un arte fruto del trabajo colectivo y por tanto, con una dimensión colaborativa en tanto que precisa necesariamente de la implicación de un importante número de personas en sus procesos de producción, con distintos perfiles e integrados dentro de una estructura jerarquizada. Este proceso se extiende a lo largo del tiempo en distintas fases de conceptualización, desarrollo y difusión, lo que justifica que se hable de una película como proyecto. Esta dimensión colaborativa de toda producción cinematográfica es equiparable, en distintas escalas, al conjunto de la producción cultural. Incluso en aquellos ámbitos en los que la autoría y el proceso de creación tienden a ser más individuales, ya se trate de una novela o de un vídeo DIY de Youtube, adquieren relevancia diversos agentes que intervienen en el proceso de distintas maneras. Puede tratarse de editoriales, distribuidores, puntos de venta o prescriptores en un caso, o plataformas globales de difusión, anunciantes o suscriptores en el otro. En este sentido, es fundamental tener presente que de entrada cualquier proceso de creación cultural está formado por una red de agentes o participantes, de manera que el control y el poder so-

bre los procesos de toma de decisiones se distribuyen de forma desigual entre los mismos.

¿Qué podemos entender entonces como cine colaborativo? Una propuesta es considerar como cine colaborativo a una tipología de proyectos cinematográficos en los que se abre una parte significativa de los procesos de producción y se establecen una serie de mecanismos participativos para redistribuir de forma más equitativa el control sobre la toma de decisiones. Esto tiene de entrada dos grandes implicaciones: por un lado la apertura facilita el acceso de forma amplia a personas que podemos considerar como 'no profesionales', con distintos grados de experiencia o conocimientos, y que se caracterizan por una afiliación voluntaria basada en el compromiso personal en un proceso que -siempre en función del tipo de colaboración- puede extenderse en el tiempo. Por otro lado, la descentralización del control implica establecer unos mecanismos que compensan -no eliminan- el desequilibrio de las relaciones de poder entre los distintos participantes. Este aspecto, como indica Carpentier (2011), se conecta el concepto de participación con sus raíces vinculadas a la teorización la participación democrática (Pateman citado en Carpentier, 2011; Carpentier, Dahlgren y Pascuali, 2013). Como veremos más adelante,

esta definición mantiene de forma consciente un importante nivel de ambigüedad en tanto a lo que podamos entender como “apertura de una parte significativa” o “formas más equitativas de control”, apuntando en definitiva a un conjunto diverso de prácticas.

Es importante tener en cuenta que la producción colaborativa no se manifiesta solamente en productos culturales ‘cerrados’, es decir, que den pie necesariamente a un producto final que se considera ‘definitivo’ (por ejemplo el montaje final de una película). En muchos proyectos audiovisuales interactivos nos encontramos más bien con proyectos dinámicos que se actualizan en función de las contribuciones de los participantes y que por tanto no disponen de una versión ‘final’. Es el caso de proyectos de cine de base de datos en los que cada participante puede añadir en cualquier momento su contribución a un todo que permite construir múltiples versiones; algunos ejemplos son *Man with a Movie Camera: the Global Remake* (Perry Bard, iniciado en 2008) o *Star Wars Uncut* (Casey Pugh, 2010). Otra posibilidad se encuentra a medio camino: proyectos que combinan una versión cerrada con otros textos abiertos, como es el caso de *Life in a day* (Kevin MacDonald, 2010), en el que se editó un documental lineal a partir de contribuciones enviadas por los participantes y donde, a la vez, se podía acceder a todas ellas en su versión íntegra en una página de Youtube, partner del proyecto). En cualquier caso, sigue siendo importante atender a los dos aspectos mencionados anteriormente, la apertura de los procesos (vinculada al acceso) y la distribución del control (vinculado al establecimiento de mecanismos de participación más democráticos en la toma de decisiones).

En este artículo se pretende comprender cuáles son los factores específicos y distintivos de los proyectos e iniciativas que se han dado a conocer bajo la denominación de cine colabo-

rativo, en relación a otras formas de producción audiovisual. Para responder a esta pregunta partiremos de una discusión de la noción de participación en el ámbito cultural y cómo ciertas dinámicas participativas se aplican en procesos de trabajo creativo basados en la colaboración, a partir de la literatura especializada, para centrarnos a continuación en las distintas estrategias en las que se materializa dicha colaboración a partir de investigación previa y la observación de distintos proyectos etiquetados como colaborativos. Finalmente, analizaremos dos casos de alcance transnacional considerados como ejemplares significativos debido a su impacto y continuidad: un proyecto de no-ficción, *In a day*, convertido en franquicia, y *Create50*, una plataforma de colaboración en proyectos de ficción. Ambos casos-ejemplo nos permiten cubrir dos grandes ámbitos de la producción cinematográfica. Pero también nos permiten observar distintas estrategias en marcha hacia un objetivo común, esto es, favorecer la implicación y la participación de distintos agentes creativos para obtener un producto final que al mismo tiempo refleja estos procesos de creación colectiva.

## 2. PARTICIPACIÓN, ENTRE LO DESCRIPTIVO Y LO NORMATIVO

Es evidente que la diversidad de proyectos que podemos etiquetar como ‘cine colaborativo’ es enorme y corremos el riesgo (este ha sido al menos nuestro caso) de querer ser celosamente normativos y trazar una línea estricta entre proyectos colaborativos y aquellos que no lo son. Esta tentación se acentúa ante la omnipresente retórica de la participación en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana, hasta el punto de convertirse en un término en ocasiones vacío de contenido y ser utilizado de forma

indistinta a colaboración, o bien a una como sublimación de la otra. El debate es complejo, pero por una cuestión de claridad expositiva, queremos subrayar las diferencias semánticas fundamentales entre colaboración y participación: entendemos participación como acción de tomar parte de forma activa y legitimada en algo; colaboración como trabajo coordinado junto a otros agentes para conseguir un objetivo. Así, puede existir participación sin colaboración (por ejemplo votando en unas elecciones), y colaboración sin participación (por ejemplo en procesos estrictamente pre-definidos de crowdsourcing tales como reCaptcha).

En el campo de la producción cultural, introducir mecanismos de participación en términos de apertura y distribución del control sienta las bases para formas de trabajo basadas en una intensa colaboración, aunque esto no tiene por qué ser necesariamente así. Afortunadamente, podemos identificar un continuo entre formas de participación, que oscila entre propuestas de participación minimizadas y fórmulas de participación maximizadas (Carpentier, 2011), en función de cómo se articulen estos mecanismos de participación en la toma de decisiones y el acceso. Así, un proyecto en el que el acceso se abra de forma restrictiva (por ejemplo con procesos de selección vinculados a la experiencia o el talento) y/o donde la capacidad de influencia en el proceso y el resultado final sean pequeños o incluso testimoniales (por ejemplo a través de votaciones puntuales con decisión final por parte de los promotores del proyecto, o solo a través de microfinanciación) nos sitúan en la banda más baja del espectro. Por otro lado, aquellos proyectos en los que el acceso se realice de manera amplia (sin restricciones ni condiciones previas) y en los que los procesos de toma de decisión sean significativos y vinculantes nos situarán en la banda más alta. Aquí encontraremos proyec-

tos más intensamente -e 'idealmente' - colaborativos: de todas formas, la mayor parte de los proyectos mencionados en este artículo se sitúan en una zona intermedia, con lo que en el análisis será importante atender a sus diferentes 'intensidades' (Jenkins y Carpentier, 2013) y sus limitaciones en términos participativos. Resulta así esencial poder entender las afinidades pero también las diferencias en intensidad entre los atributos de un proyecto sustentado con dinámicas de trabajo participativas (orientadas a una mayor democratización de procesos culturales habitualmente cerrados) y otro tipo de proyectos que definimos mediante atributos como interactividad, inmersión, transmedia, crowdsourcing, crowdfunding, co-creación, contribución o co-opción. Como hemos remarcado anteriormente, este tipo de proyectos pueden o no incorporar mecanismos de participación, o en todo caso, los pueden incorporar a niveles muy distintos.

Sin entrar en detalle en esta discusión normativa, lo que sí nos parece importante es atender a la naturaleza de cada proyecto, qué objetivos persigue y cómo define su discurso participativo. Un proyecto presentado como colaborativo puede perseguir un por otra parte legítimo interés instrumental de pensar la participación como una estrategia para generar expectativas, obtener financiación, multiplicar contribuciones y de esta manera obtener contenido a bajo coste; o fidelizar al público potencial, estimular la conversación sobre sí mismo para incrementar así su relevancia. Sea como sea, resulta esencial pensar en la finalidad que persigue esta participación, ya que ahí encontraremos las diferencias entre los discursos y su implementación real. En proyectos abiertamente colaborativos, probablemente buscaremos la implicación de los participantes en una causa que les afecta y a la que pueden contribuir, o fruto de un interés o pasión compartida, o se

tratará de proyectos nacidos de un impulso de experimentación formal o metodológica, o de la voluntad de construir una comunidad alrededor de un interés o de obtener un producto final a partir de la conjugación de distintas voces y estéticas que de otra manera no podría haberse materializado (Roig et al., 2017).

### 3. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS PROYECTOS COLABORATIVOS

En cualquier forma, los proyectos colaborativos en ficción y en no-ficción comparten algunos principios básicos relacionados con lo expuesto anteriormente: a grandes rasgos podemos distinguir proyectos en función de cómo se articula el acceso (quién puede participar, cómo se lleva a cabo la convocatoria y en qué momento se abre el acceso) y los mecanismos de distribución del control (sobre qué se decide, cómo se decide o cómo se estructuran las relaciones jerárquicas entre los participantes). A partir de ahí podemos establecer múltiples posibilidades, como se refleja en la siguiente tabla:

<b>Acceso</b>	<b>Quién puede participar</b>	Cualquier persona interesada Cualquier persona con unas ciertas habilidades o conocimientos (expertise) Cualquier persona que manifieste una voluntad de compromiso a lo largo del tiempo.
	<b>Cómo es la convocatoria</b>	Masiva o restringida en cuanto a número de participantes Permanentemente abierta (o sujeta a un timing) Sujeta o no a selección o aprobación previa En función del tipo de mecanismo o plataforma que se utilice para dinamizar la convocatoria.
	<b>Momento en el que se abre el acceso</b>	En todas las fases del proyecto (la intensidad de la participación puede ser variable según la fase) En fases determinadas.
<b>Distribución del control</b>	<b>Sobre qué se decide</b>	Se puede decidir sobre cualquier cosa o solo sobre determinados aspectos y en determinadas fases. Alcance general o 'profundidad' de las decisiones.
	<b>Cómo se articulan los procesos de toma de decisiones</b>	Mecanismos de toma de decisión vinculantes, orientativos, discrecionales, basados o no en principios de transparencia (en la relación entre promotores y participantes) y reciprocidad (reconocimiento mutuo de todos los participantes como agentes activos en la toma de decisiones).
	<b>Jerarquización de los participantes</b>	División más o menos explícita entre promotores y participantes, formas de liderazgo, o incorporación de mecanismos de meritocracia.

Tabla 1. Elaboración propia

De la tabla anterior se desprende la importancia de tener en cuenta las circunstancias iniciales del proyecto y los objetivos de sus promotores. Será en las primeras fases donde se definirán las cuestiones clave del acceso y los mecanismos de participación: quién puede participar y bajo qué condiciones, qué se abre a la participación, hasta qué grado de intensidad se lleva esta participación, qué relación se establece entre promotores y participantes y qué relación se establece también entre participantes. En un proyecto colaborativo 'ideal' -lo que es de hecho poco habitual-, la participación aparecería integrada desde los primeros pasos.

## **4. PRINCIPALES ESTRATEGIAS EN EL CINE COLABORATIVO**

Los proyectos de cine colaborativo se suelen materializar a través de distintas estrategias. A continuación describiremos algunas de los más populares, como el crowdsourcing, la co-creación y la construcción de una comunidad, que más adelante utilizaremos en la discusión de los casos presentados.

### **4.1 CROWDSOURCING**

En las iniciativas basadas en el crowdsourcing se lleva a cabo una convocatoria abierta y potencialmente masiva en la que los promotores efectúan una llamada para resolver un problema o proponer un reto determinado en forma de tarea o encargo. De acuerdo con Estellés-Arolas y González-Ladrón de Guevara (2012), podemos incluir en esta categoría el crowdfunding, entendida como un tipo concreto de convocatoria en la que se pide dinero para financiar el proyecto. Aunque de entrada en el crowdsourcing se establece una distinción bastante clara y jerarquizada entre pro-

motores y participantes, así como en relación a lo que se pide (y lo que no), resulta un punto de entrada importante en relación a los proyectos colaborativos. De hecho, en el campo creativo, los retos planteados en iniciativas basadas en crowdsourcing rehuyen a menudo la noción clásica de resolución de problemas (reflejada por ejemplo en Brabham, 2008), para proponer acciones con un importante componente lúdico en las que las tareas se convierten en reglas o premisas para desarrollar la propia creatividad (Roig et. al. 2012 y 2017; McIntosh, 2015).

### **4.2 CO-CREACIÓN**

De acuerdo con la propuesta de Banks y Potts (2010), entendemos la co-creación como un acuerdo de colaboración entre los promotores y un conjunto selecto de participantes, tanto en número como en habilidades requeridas alrededor de una iniciativa o proyecto concreto y delimitado en el tiempo. Este proceso de filtraje se traduce en una colaboración de mayor intensidad en partes significativas y sensibles del proyecto, con lo que los frutos del proceso de co-creación deberían, estrictamente, trasladarse de forma clara al resultado final.

### **4.3 CONSTRUCCIÓN DE UNA COMUNIDAD**

Los proyectos basados en la creación de una comunidad cuentan, entre sus principales finalidades, con el interés común, la disponibilidad a colaborar y el compromiso mutuo. En este caso la afiliación voluntaria basada en el compromiso pasa por encima del volumen neto de participantes, las habilidades requeridas o los retos y tareas a asumir y existe una dimensión de espacio de relación social importante. Uno de los elementos más interesantes de esta modalidad es el vínculo más fuerte y durade-

ro que se establece entre los participantes, lo que es particularmente interesante en el caso de iniciativas de carácter social, aquellas en las que se busca su continuidad en el tiempo, en las que se estimula que puedan surgir nuevas ideas desde la propia comunidad o que tengan como finalidad la creación de un producto dinámico o permanentemente actualizable. La construcción de una comunidad puede ser compatible con convocatorias abiertas basadas en el crowdsourcing o iniciativas de colaboración más focalizada con miembros expertos y con un objetivo específico.

## 5. CINE COLABORATIVO EN LA FICCIÓN Y EN LA NO-FICCIÓN

La manera en la que se abordan los proyectos colaborativos desde la ficción y la no-ficción resultan de entrada diversos. La tradición participativa del documental, en la que el relato de una determinada realidad abre fácilmente vías de colaboración y diálogo con los sujetos situados en el centro de ese proceso, junto con los mecanismos narrativos propios de lo factual, facilitan la proliferación de proyectos colaborativos de referencia en el cine colaborativo. Por su parte, la ficción se enfrenta a priori a dos obstáculos: por un lado la necesidad de un proceso previo de desarrollo basado en la invención coherente de situaciones, conflictos y personajes enmarcados en un tono y un flujo narrativo específicos, lo que resulta más propicio al trabajo individual o llevado a cabo por pequeños grupos; por otro lado la tradición de una estética basada en la unidad formal, con unos códigos narrativos y estéticos muy arraigados que de nuevo ponen barreras a la distribución de la autoría (Ben Shaul, 2012). De todas formas, a pesar de las diferencias, existen más continuidades de lo que puede parecer a primera vista.

Partiendo pues de una concepción del cine colaborativo dentro de un continuo de participación, efectuaré un breve análisis de dos casos significativos, uno de no-ficción y otro de ficción, que nos permitirán ilustrar las distintas disrupciones, continuidades y contradicciones que rodean a los modelos colaborativos. Desde un punto de vista metodológico, hemos buscado elegir dos ejemplares significativos que nos permitan cubrir los grandes ámbitos de la producción cinematográfica, la ficción y la no-ficción. Los criterios de selección en este sentido se han basado fundamentalmente en su impacto a nivel de participantes, la continuidad de la iniciativa (muchos proyectos se agotan tras su impulso inicial) y que fueran de alcance transnacional. Paralelamente, a lo largo del artículo se mencionan también otras iniciativas relevantes que complementan el análisis. Por un lado he elegido un proyecto ampliamente conocido, convertido en franquicia, *In a day*, que recientemente ha conocido su versión en España, lo que nos ha permitido acceder a datos de sobre el proyecto a través de la productora del film, complementados con entrevistas al productor Bernat Elias y a la directora Isabel Coixet. En segundo lugar, una iniciativa orientada a la ficción, Creative50, creada por el London Screenwriters' Festival y que impulsa la creación colectiva de largometrajes de ficción -y también recopilaciones de relatos cortos alrededor de carácter temático- a través de un complejo sistema de colaboración, feedback y trabajo autónomo que hasta el momento ha dado pie a un largometraje, *50 Kisses* y uno en desarrollo, *Impact50*. *Creative 50* es relevante por conectar con una tendencia al alza en el campo de la ficción, la combinación de la creación de una comunidad con la co-creación, como se refleja también en iniciativas como *CollabFeature* o *Tentsquare* (ambos en Estados Unidos). Ambos proyectos mantienen ciertas similitudes en cuanto a que plantean la realización de films

colectivos con elementos de crowdsourcing, aunque con planteamientos notablemente distintos en relación a los mecanismos de participación.

## 6. IN A DAY: CURANDO VISIONES DEL MUNDO

Actualmente conocemos *In a day* como el nombre de la franquicia iniciada por la productora de Ridley Scott, Scott Free, en 2010, e inaugurada con el film documental *Life in a day*, fruto de un partnership con Youtube, LG y National Geographic. *Life in a day* se presentó como una propuesta basada en el Crowdsourcing, en la que se pedía que los participantes desde cualquier parte del mundo enviaran un vídeo cotidiano relatando algún aspecto personal de su vida, con la condición que fueran grabados en un mismo día, el 24 de julio de 2010 (Roig et al., 2012). El proyecto fue impulsado con un vídeo viral promocional en la que se invitaba a los participantes a 'formar parte de un experimento cinematográfico histórico' y un página del proyecto en Youtube en donde se podían ver buen parte de los vídeos enviados (más de 80,000 en total). El camino para convertir las 4,500 horas de imagen en un film en formato de largometraje tuvo lugar a través de un complicado proceso de selección para el que se contó con una veintena de estudiantes o recién graduados en cine de distintas nacionalidades, coordinados por el montador Joe Walker, que llevaron a cabo la descripción y la valoración de las imágenes, en un sistema de puntuación de cero a cinco estrellas. No fue hasta ese momento en el que Kevin MacDonald entró en escena como director, revisando con Walker los vídeos mejor puntuados, tras lo que se inició un largo proceso de montaje con distintas versiones hasta obtener un montaje final por debajo de las dos horas (Sternberg, 2011). En

la versión finalmente presentada públicamente se acredita a todos los usuarios seleccionados como 'co-directores'. Paralelamente, la mayor parte de los clips estuvieron disponibles en la página de Youtube del proyecto antes que el film estuviera terminado, lo que permitía una vía alternativa de acceso más cercano a una base de datos (y la creación de un ránking informal de popularidad a través del número de visionados y las valoraciones). El film fue presentado en enero de 2011 en el festival de cine de Sundance, para el que se preparó una importante campaña promocional, en el que se invitó a alguno de los co-directores, en un acto de co-opción que quería ser coherente, aunque sin salir del ámbito promocional, con la promesa de co-autoría (un año después del rodaje, se publicaron una serie de vídeos relacionados con algunas de las historias reflejadas en el film, bajo el título 'un año después', volviendo dar voz a algunos de los protagonistas del film). Pero si bien existe sin duda una importante dimensión participativa en relación con el acceso, *Life in a day* tiene muy poco de participativo en relación a la distribución del control, la relación entre los participantes o la toma de decisiones. Una vez era enviada la pieza, los 'co-directores' perdían todo control sobre el proceso de selección, organización y edición de su contribución y por supuesto, del producto final. Este hecho levantó no pocas críticas relacionadas con la condición de 'free labour' de *Life in a day* y su sumisión a las normas de la 'nueva economía' neoliberal (Cuenca, 2012). *Life in a day* se puede considerar en un continuo más cercano a la minimización de la participación de lo que han defendido sus responsables, siguiendo una lógica de contribución propia del crowdsourcing, aunque con algunas particularidades: por un lado, se plantea como un reto más que con una lógica de resolución de problemas, permite la construcción de un producto concebido por distintas voces aunque fuertemente 'cura-



do' por un equipo cerrado, lo que da lugar a un resultado que no podría haberse hecho con un sistema de producción tradicional. Al menos en el caso de *Life in a day*, se facilita el acceso una mayor parte del contenido, sin editar, a través de Youtube, lo que aporta al proyecto un mayor nivel de transparencia y no-linealidad. A pesar que el experimento se replicó de forma similar en *Britain in a day* (de nuevo con partnership de Youtube y financiado por la BBC), este último aspecto ha ido perdiendo presencia en los últimos exponentes de la franquicia, como *Italy in a day* (financiado por la RAI en 2014) o *Spain in a day* (financiado por RTVE en 2016). El proceso de organización, descripción y preselección de los contenidos enviados sigue siendo similar, aunque en estos últimos casos parte de las contribuciones se han vehiculado a través de una App, desarrollada en *Spain in a day* por la productora Mediapro, que es quien adquirió la franquicia, vendió el proyecto a Televisión Española y organizó la producción del film contando con la directora Isabel Coixet. Este aspecto refuerza otro punto importante en *In a day* y en otras iniciativas colaborativas, la presencia de directores reconocidos (Kevin MacDonald, Ridley Scott, Isabel Coixet) que contribuyen a amplificar el sentido de relevancia, de formar parte de algo mayor (el tagline original de *Life in a day* era 'una película dirigida por Kevin MacDonald y tú'), una sensación vicaria de estrecha colaboración, bidireccional, aunque exista una divergencia notable entre los discursos y la articulación real de la participación.

## **7. CREATE50: UNA COMUNIDAD BASADA EN LA IMPLICACIÓN Y LA COLABORACIÓN PARA LA CREACIÓN DE FICCIÓN**

*Create50* es una iniciativa surgida en 2012 en el seno del London Screenwriters' Festival. La idea fue proponer un reto al colectivo de guionistas asociado al Festival: escribir una serie de guiones de dos páginas que pudieran ser rodados por cineastas de todo el mundo, a partir de unas orientaciones temáticas básicas (que estuvieran ambientados en el Día de San Valentín e incluyeran un beso). Bajo la coordinación de un jefe de proyecto, Chris Jones, se recibieron 1870 propuestas, que fueron revisadas y seleccionadas por un equipo de profesionales, para elegir así 50 guiones. Estos guiones fueron entonces compartidos con la comunidad (que incluía a todos los participantes en el proceso, no solo los seleccionados), con lo que se entró en un proceso de comentario y feedback para mejorar el resultado final. En paralelo, otros miembros de la comunidad, definidos como productores, empezaron un proceso de colaboración con los guionistas y los revisores de guión para generar notas de producción, que también se compartieron en la web del proyecto. De forma similar, se hizo una convocatoria a directores para que eligieran un guión, entraran en colaboración con los guionistas y produjeran su versión. De ahí surgieron 127 piezas (en algunos casos se rodaron hasta nueve versiones de un mismo guión); los primeros montajes de la mayor parte de estas piezas se compartieron con la comunidad para un nuevo proceso de feedback, junto con nuevas 'notas de producción' sugiriendo cambios en el primer montaje para obtener la versión final que terminaría convirtiéndose en un largometraje episódico, *50 Kisses* (varios directores, 2014). Para garantizar el intercambio entre los miembros de esta emergente comunidad, *Create50* establece una obligación de dar feedback a otros participantes para poder realizar una contribución. En la actualidad, el método diseñado para este primer proyecto se ha refinado y replicado en otros posteriores, como recopi-

laciones de relatos cortos y un nuevo proyecto cinematográfico, *The Impact50*, con una premisa de ciencia-ficción apocalíptica. En ambos casos, al igual que en otros films producidos siguiendo un método de colaboración intensiva, como *The owner* (varios directores, 2012) o *Train Station* (varios directores, 2015), ambos impulsados por *CollabFeature*, el resultado final es una obra colectiva y totalmente distribuida, lo que por un lado genera un tipo de producto que, al igual que *In a day*, no podría haberse realizado mediante una modalidad tradicional de producción, pero a la vez limita el alcance de lo que se puede conseguir con estas metodologías.

Como se puede observar, *Create50* se erige en un importante reto metodológico para idear una metodología colaborativa de trabajo, combinando el crowdsourcing con la creación de una comunidad, en el seno de la cual se toman decisiones (supervisadas por un núcleo creativo, quien define las reglas constitutivas y lidera la discusión) y, tanto o más importante, se intercambian impresiones sobre el trabajo en marcha, siempre abierto para los miembros de la comunidad, con lo que se influye directamente en el resultado final. Podemos considerar que, en este sentido, nos situamos en un la banda más alta del continuo de participación, pero sin llegar a una configuración 'ideal'. En *50 Kisses*, la discusión sobre la calidad de los productos finales obligó a tomar una decisión no prevista en las bases, la de reducir las 50 historias iniciales a las 25 mejores a causa de la desigual calidad de las piezas finales, lo que fue objeto de airada discusión en el seno de la comunidad. Por otro lado, se percibe en *Create50* un complejo equilibrio entre la autoridad y visibilidad otorgada de los profesionales (lectores de guión, productores, directores de proyecto, jurados...) y a los miembros de la comunidad, legitimados como participantes pero sujetos a unas reglas de participación estrictamente

definidas. Esta contradicción se refleja en dinámicas más propias del crowdsourcing, como la convocatoria para crear la banda sonora o los premios '*50 Kisses awards*', que se otorgaron durante la presentación del film en 2014 y que visibilizan una clara delimitación entre promotores y participantes. También es importante destacar que los participantes deben efectuar una aportación económica al proyecto, de carácter simbólico (cinco libras), para poder hacer llegar su contribución, lo que busca cubrir gastos organizativos pero también genera un primer filtro de entrada. En definitiva, la notable voluntad de generar un método colaborativo con una alta implicación y capacidad de decisión de la comunidad no puede ocultar una diferencia entre discursos y reglas constitutivas, en las que se pueden identificar claras líneas rojas en términos de poder y de control.

## 8. CONCLUSIONES

En este artículo nos hemos centrado en la discusión de la cuestión de la participación en proyectos cinematográficos colaborativos, tanto de ficción como de no-ficción. Para ello hemos tomado como ejemplos para la discusión proyectos basados en la distribución de la autoría entre un número elevado de participantes que contribuyen a un todo con su propio contenido. Este enfoque nos ha permitido destacar algunos elementos importantes tanto para la discusión teórica, a la vez que nos permite destacar diferencias y continuidades. Hemos destacado la importancia de conceptualizar la participación en relación con los principios democráticos basados en la abertura del acceso y la toma de decisiones. Estos principios, aun siendo muy amplios, nos permiten, al ser trasladados a los procesos de producción propios del audiovisual, identificar los fundamentos del cine colaborativo, en los términos que hemos

propuesto en el artículo. Se hace necesario entender estos procesos en un continuo entre una mínima y una máxima expresión de la participación, evitando clasificaciones excesivamente normativas. Y a la vez nos lleva a señalar los excesos de los discursos sobre la participación (que tienden a la exageración e incluso juegan a la confusión con otros conceptos afines) e identificar qué objetivos de un proyecto llevan a invocar la participación como estrategia, táctica o finalidad en sí misma.

Del análisis de los dos casos expuestos, hemos podido observar cómo la no-ficción presenta amplias posibilidades para la colaboración de forma orgánica, estimulando la diversidad de voces a nivel local y global, como refleja el éxito de la franquicia *In a day*. De todas formas, dicha diversidad, expresada a través de la creación de contenido no es sinónimo de un nivel máximo de participación. En *In a day* no se puede hablar de una descentralización del control o una compensación de los mecanismos jerárquicos en los procesos de selección, organización y edición del material final, lo que lo sitúa en los límites del crowdsourcing. El crowdsourcing ha sido precisamente una opción habitual a la hora de abordar mecanismos colaborativos de creación cinematográfica en la ficción. *Create50* supone una apuesta por la experimentación metodológica basada en un intenso compromiso por parte de una comunidad para desarrollar e intercambiar valoraciones y conocimiento experto para la creación de un largometraje colectivo, lo que refleja la mayor complejidad y los obstáculos que presenta el trabajo colaborativo en el campo de la ficción. Aunque *Create50* se acerca por su metodología de trabajo a la banda alta del espectro de la participación, no podemos ignorar una serie de reglas que constituyen esta práctica y que evidencian claros límites en el acceso y en la distribución del poder en los procesos de toma de decisiones.

Por supuesto, los casos presentados como ejemplo en este artículo constituyen una visión muy focalizada del fenómeno. Si tomamos como referencia la clasificación tentativa propuesta por Mandy Rose (2011) sobre documentales colaborativos, observamos una notable diversidad de mecanismos de participación en el ámbito de la no-ficción. Rose destaca por un lado las formas basadas en contribuciones masivas de contenido, llamadas a integrar un conjunto fragmentado y diverso, que puede estar altamente predefinido (como en el caso *Man with a Movie Camera: the Global Remake*, donde se toma como patrón el film original de Dziga Vertov) o permitir un mayor margen de libertad creativa (como en *Life in a day*). Pero también destaca otras que pueden arrojar luz sobre otros mecanismos participativos de carácter más abiertamente comunitario, como la que denomina 'comunidades con una finalidad'. En esta tipología, se prioriza la implicación de los participantes en el conjunto de una producción alrededor de un objetivo compartido, normalmente relacionado con el cambio social, más que simplemente el contenido. Como indica Rose, en esta tipología, el diálogo y el intercambio de experiencias es tan importante como el producto, poniendo como ejemplos proyectos como *Global Lives* (David Evan Harris, iniciado en 2004) o *Highrise* (Katerina Cizek, iniciado en 2009).

Finalmente, en cuanto a la ficción, cabe destacar que existen otras experiencias que han trabajado con metodologías de distribución de la creatividad con el objetivo de conseguir un producto final 'unificado' en lugar de episódico o fragmentado, aunque con desiguales resultados. Un intento pionero fue el proyecto inacabado de ciencia-ficción colaborativo británico *A Swarm of Angels* (Matt Hanson, 2006-2009) y en el que se experimentó con diferentes metodologías participativas que afectaban a todos los aspectos del proyecto y *The entertainment*

*experience* (Justus Verkerk, 2012), proyecto holandés mucho más pautado en el que el trabajo colaborativo en el guión y la realización distribuida de fragmentos de guión votados previamente por la comunidad servía como prototipo para la producción final de un largometraje profesional dirigido por el reconocido director holandés Paul Verhoeven (de nuevo las celebridades se utilizan como estímulo para la implicación), con el título *Tricked* (2014), que

tuvo escasa repercusión. De todas formas, el deseo de conjugar distintas voces, habilidades y visiones artísticas a través de la experimentación metodológica y formal proporciona a la producción colaborativa, tanto en lo ficcional como en lo factual, un notable dinamismo que busca formas de consolidación de modelos viables pero a la vez sigue buscando ampliar sus límites.

## 9. REFERENCIAS

- Banks, J., y Potts, J. (2010). Co-creating games: a co-evolutionary analysis. *New Media & Society* 12(2), 253-270. doi: 10.1177/1461444809343563
- Ben-Shaul, N. S. (2012). *Cinema of choice: optional thinking and narrative movies*. London: Berghahn.
- Brabham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a model for problem solving an introduction and cases. *Convergence: the international journal of research into new media technologies* 14 (1), 75-90. DOI: 10.1177/1354856507084420
- Carpentier, N. (2011). *Media and participation: a site of ideological-democratic struggle*. Bristol: Intellect Ltd.
- Carpentier, N., Dahlgren, P., & Pasquali, F. (2013). Waves of media democratization A brief history of contemporary participatory practices in the media sphere. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 19 (3), 287-294. doi: 10.1177/1354856513486529
- Cuenca, A. L. (2012). Artistic Labour, Enclosure and the New Economy. *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry* (30), 4-13. doi: 10.1086/667241
- Estellés-Arolas, Enrique; González-Ladrón-de-Guevara, Fernando. (2012a). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information science* 38(2), 189-200. doi: 10.1177/0165551512437638
- 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. doi: 10.1177/1354856513482090
- McIntosh, H. (2015). Producing the Crowdsourced Documentary. Marcus, D., y Kara, S. (eds.), *Contemporary Documentary*, 57-71. London: Routledge.
- Roig, A.; Sánchez-Navarro, J.; Leibovitz, T. (2012). "¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea". *Revista Icono14*. 10 (1) <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/113/79>. doi: <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v10i1.113>
- Roig, A.; Sánchez-Navarro, J.; Leibovitz, T. (2017). ¿Multitudes creativas? El crowdsourcing como modelo para la producción audiovisual colectiva en el ámbito cinematográfico. *El profesional de la información*. 26 (2).
- Rose, M. (2011). *Four categories of collaborative documentary*. Consultado desde <https://collab-docs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>
- Sternberg, D. (2011). *Around the World in One Day*. Consultado desde <http://www.nytimes.com/2011/07/24/magazine/around-the-world-in-one-day-on-youtube.html>