

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «NARRATIVAS TRANSMEDIALES»

Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa iberoamericana contemporánea*

Jordi Alberich-Pascual

Profesor Titular de Comunicación audiovisual y Publicidad

Departamento de Información y Comunicación

Universidad de Granada

Francisco-Javier Gómez-Pérez

Profesor Contratado Doctor de Comunicación audiovisual y Publicidad

Departamento de Información y Comunicación

Universidad de Granada

Fecha de recepción: octubre de 2016

Fecha de aceptación: octubre de 2016

Fecha de publicación: noviembre de 2016

Resumen

El presente artículo analiza la emergencia de iniciativas pioneras de creación cinematográfica colaborativa transmedia en la escena iberoamericana contemporánea. Para ello, evaluamos en primer lugar la unidad y estandarización narrativa dominante en los proyectos históricos de creación cinematográfica colaborativa de referencia internacional. A continuación, realizamos una selección y un análisis de desarrollos emergentes transmedia en producciones cinematográficas colaborativas españolas e iberoamericanas a lo largo de la última década. Finalmente, ofrecemos la discusión de los resultados e implicaciones industriales y culturales que evidencian el conjunto de exploraciones colaborativas transmedia objeto de la presente investigación.

Palabras clave

Creación cinematográfica colaborativa, narrativa transmedia, cine de código abierto, *crowd-sourcing*, *crowdfunding*

* Este artículo se enmarca dentro del proyecto *Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación periodística y performance en la era digital* (Referencia CSO2013-47288-P), dirigido por el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Ministerio de Economía y Competitividad.

Transmedia explorations in contemporary Ibero-American collaborative film-making

Abstract

This article analyses the emergence of ground-breaking initiatives in transmedia collaborative film-making in contemporary Ibero-America. Firstly, we assess the unity and the narrative standardisation that has been predominant in past, collaborative film-making projects that have met with international success. We then go on to make a selection and analysis of emerging transmedia developments in Spanish and Latin American collaborative film productions over the last decade. Finally, we enter into a discussion about the results and implications for culture and the film industry that can be deduced from the transmedia collaborative explorations studied here.

Keywords

Collaborative film-making; transmedia narrative; open source film-making; crowdsourcing; crowdfunding

1. Introducción

La digitalización del sector audiovisual contemporáneo ha comportado una ampliación revolucionaria de las posibilidades de desarrollo personal y profesional de los creadores audiovisuales. Frente a la visión tradicional de un autor que solo es capaz de alcanzar proyección profesional a) mediante proyectos personales de envergadura en el seno de la industria audiovisual, o b) fruto de su incorporación laboral, prioritaria y exclusiva en alguna de las principales productoras audiovisuales, un amplio abanico de creaciones audiovisuales contemporáneas se desarrollan a partir de planteamientos creativos colaborativos, basados en la autoproducción colectiva audiovisual, y que los nuevos sistemas, herramientas y medios digitales posibilitan como nunca antes (Hartley, 2005; Jenkins, 2006; Hesmondhalgh, 2008).

Internet y el conjunto de los nuevos medios interactivos en red existentes definen en la actualidad un ecosistema social, tecnológico y comunicativo donde ya no tiene sentido pensar la creación audiovisual exclusivamente en clave unidireccional, donde las barreras entre producción y consumo se diluyen, y donde conceptos como espectador o audiencia resultan insuficientes, posibilitando y promoviendo así una revisión de las anteriores inercias y concepciones normativas y cerradas del propio sector audiovisual (Tubella y Alberich, 2012).

Numerosos grupos y colectivos de creadores conectados en línea implementan a diario una autoría compartida, fruto de la interrelación de sistemas y contenidos audiovisuales de procedencia y naturaleza diversa, una nueva forma comunitaria de entender la creación audiovisual en la que la autoría del proyecto pasa a compartirse por una colectividad de participantes y/o colaboradores en numerosas ocasiones de forma anónima y desinteresada, cuando no directamente altruista.

En el ámbito específico de la creación cinematográfica contemporánea, expresiones como *cine de código abierto*, *crowdsourcing audiovisual*, *largometrajes remezclables* o *autoproducción audiovisual* han sido a lo largo de la última década el exponente de una amplia corriente cultural caracterizada por haber rebajado las barreras tradicionales de acceso a la creación y producción de proyectos cinematográficos, facilitando así una mayor autonomía y accesibilidad a creadores y profesionales independientes (Alberich-Pascual y Roig, 2010).

2. Objetivos, métodos y materiales

En relación con el campo discursivo previo, la presente investigación tiene como objetivo general analizar los tintos y las exploraciones transmedia que se evidencian en un conjunto significativo de proyectos recientes de creación cinematográfica colaborativa. Aún cuando nuestro abordaje parte de un enfoque global, focalizamos nuestra atención en aquellos agentes, iniciativas y proyectos de creación cinematográfica colaborativa transmedia surgidos en el ámbito iberoamericano a lo largo de la última década (2006-2015).

En adecuación con el objetivo precedente, planteamos como hipótesis 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. Así pretendemos evidenciar y demostrar la evolución de un conjunto significativo de proyectos recientes de creación cinematográfica colaborativa hacia formas narrativas transmedia, y advertir de ello.

Para el tratamiento metodológico de los objetivos previos, hemos hecho uso de una metodología multidisciplinar que ha implicado

tanto elementos y herramientas de investigación básica documental y bibliográfica como trabajo de campo de observación y análisis en plataformas, comunidades y foros de creación cinematográfica colaborativa iberoamericana a lo largo de la última década. Hemos apoyado la búsqueda y selección de los proyectos cinematográficos que conforman las exploraciones transmedia analizadas a partir de nuestra atención preferente de cuatro plataformas de *crowdfunding* de referencia a largo de la última década en el ámbito hispanoamericano (Verkami, Kifund y Goteo) e internacional (Kickstarter).

En el marco de la revisión bibliográfica afín al marco y objeto de investigación de este trabajo, ha resultado crucial la conceptualización inicial de *Transmedia Storytelling*, de Henry Jenkins (2003, 2006), junto con las aportaciones posteriores de Klastrup y Tosca (2004), Dena (2009), Scolari (2009, 2013) y Baetens y Sánchez-Mesa (2015), así como la atención a los intensos procesos de cambio y redefinición de roles en las industrias creativas contemporáneas que los procesos productivos de colaboración imprimen, tal y como los estudios precedentes de Lessig (2002, 2004), Christopherson (2008) o Tapscott y Wilkins (2010), entre otros, han evidenciado.

Han resultado igualmente cruciales para la necesaria acotación del campo conceptual y performativo específico de la creación y la producción cinematográfica colaborativa contemporánea los trabajos de Hanson (2004), Howe (2006), Roig (2012), Estellés Arolas y Ladrón de Guevara (2012), Martínez-Gallardo y Alberich (2013) o Villaplana-Ruiz (2015), así como los substratos discursivos afines al desarrollo de propuestas y estrategias en beneficio de una cultura (audiovisual) procomún, tales como las desarrolladas por la *Open Source Initiative*, la *Creative Commons Foundation*, la *Wikimedia Foundation* o la *Open Knowledge Foundation*, entre otras.

3. Unidad y estandarización narrativa en la creación cinematográfica colaborativa pionera internacional

Una revisión de las principales obras de creación cinematográfica colaborativa que fueron pioneras en la escena internacional ofrece como resultado un conjunto de iniciativas y proyectos focalizados de forma dominante y común en la creación y producción de obras únicas (cortometrajes o largometrajes), principio y fin narrativo del relato ficcional o documental implementado.

Resultan ejemplos emblemáticos de ello el conjunto de las ocho *Open Movies* desarrolladas hasta la fecha desde la *Blender Foundation* (2006-2016), así como un catálogo de largometrajes de naturaleza tan diversa como *RIP! A Remix Manifesto* (2008), *Star Wars Uncut* (2010), *Life in a Day* (2011), o *Iron Sky* (2012), obras pioneras todas ellas y de indudable referencia histórica en el ámbito de la creación fílmica colaborativa. Pese a su naturaleza experimental y revolucionaria

por su modelo común de autoproducción colaborativa, en todas y cada una de ellas el proyecto creativo se concentra, focaliza y tiene como resultado una historia contada en y a través de un formato cinematográfico histórico estándar, habitualmente cortometrajes o largometrajes con unidad narrativa en sí mismos.

El conjunto de las *Blender Open Movies* constituye el caso reciente más paradigmático de creación cinematográfica colaborativa mantenida en el tiempo a lo largo de más de una década. Con la intención prioritaria de exprimir y optimizar el propio desarrollo del programa de código abierto Blender de modelado, animación y creación gráfica 3D, así como su promoción en el marco del movimiento *Open Source*, la fundación sin ánimo de lucro Blender ha lanzado y promovido convocatorias abiertas a los usuarios de la comunidad de desarrolladores y usuarios del programa, solicitando su participación e implicación colaborativa en diversos proyectos de cortometrajes y largometrajes experimentales.

Desde *Elephants Dream* (2006), pasando por *Big Buck Bunny* (2008), *Sintel* (2010), *Tears of Steel* (2012), *Caminandes: Gran Dillama* (2013), *Cosmos Laundromat* (2015), *Glass Half* (2015), hasta el más reciente *Caminandes 3* (2016), todas y cada una de estas autodenominadas *Open Movies* desarrolladas hasta la fecha han mantenido una orientación colaborativa en un sentido doble: por un lado, la experimentación, mejora técnica y testeo de la última versión de Blender a través de su uso en un proyecto cinematográfico de envergadura, y por otro lado trasladando la filosofía del *software* libre al campo cultural, facilitando el libre acceso a los films y al proceso de producción, así como abriendo su uso permitiendo y promoviendo no solo la libre distribución de la versión final en línea de los cortometrajes y largometrajes, sino también la libre reelaboración de estos, siempre que se reconozca la autoría original y no se persigan fines comerciales. Asimismo, en todos los casos, la fundación Blender pone a disposición de los usuarios la compra del DVD o Blu-Ray del cortometraje o largometraje en cuestión, a modo de pieza final de coleccionista con unidad narrativa en un soporte estandarizado por la industria audiovisual contemporánea.

RIP! A remix manifesto (2008) constituye un hito de la creación cinematográfica documental colaborativa. Durante cerca de seis años, Brett Gaylor, impulsor del proyecto original, y director del largometraje, fue poniendo a disposición de los usuarios y colaboradores que quisieron participar en la obra el material grabado sin editar a través de la plataforma web *opensourcecinema.org*, para que cualquiera lo pudiera editar, mezclar o remezclar, integrando posteriormente una selección de las piezas y montajes de los colaboradores en el propio largometraje final.

De acuerdo con el propio título final del largometraje, este 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, a partir de las siguientes afirmaciones: *i. La cultura siempre se construyó basada*

en el pasado; ii. *El pasado siempre intenta controlar al futuro*; iii. *El futuro se está volviendo menos libre*; iv. *Para construir sociedades libres es necesario limitar el control del pasado* (Gaylor, 2008), y que el propio largometraje ilustra y ejemplifica a lo largo del conjunto de su metraje. En coherencia con el discurso mantenido por Gaylor como narrador en primera persona, una vez concluida su edición, *RiP: A remix manifesto* estuvo disponible de inmediato para su descarga libre en torrents bajo una licencia *Creative Commons BY-NC* (Atribución-No Comercial), con la fórmula de negocio *Pay what you want to pay* (paga lo que quieras pagar).

Star Wars Uncut (2010) nos adentra por su parte en el auge contemporáneo del cine de fans a través de Internet, como experimento exitoso de creación de un *remake* colaborativo de la película original *Star Wars. Episode IV: A New Hope* (1977). Tras una convocatoria inicial en 2009 a través de las redes sociales de los impulsores del proyecto, Casey Pugh y Jamie Wilkinson, el resultado cerca de dos años después fue un largometraje de factura radicalmente heterogénea, con el mismo guion y duración que la obra original de 1977, confeccionado esta vez a partir de una selección de 472 clips de quince segundos de duración aportados desinteresadamente por miles de fans de la serie de todo el mundo. Aunque radicalmente singular y experimental en su modo de confección, *Star Wars Uncut* se autolimita a la mera recreación fidelizada por parte de los seguidores y entusiastas de la serie del universo narrativo de la obra original, obviando toda exploración narrativa más allá de este.

Life in a Day (2011), un nuevo hito histórico de la creación cinematográfica colaborativa reciente, exigió que miles de personas de todo el mundo respondieran al llamamiento previo de Youtube para que grabaran un fragmento de su vida del día 24 de julio de 2010, y lo enviaran al proyecto. Las respuestas fueron más de 80.000 clips que sumaban más de 4.500 horas de grabación procedentes de video-creadores de 192 países, condensados en una película documental de formato y duración estándar (noventa minutos) sobre un día de la vida en el planeta Tierra. El largometraje final, dirigido por Kevin McDonald, y coproducido por los hermanos Ridley y Tony Scott, fue estrenado en el Festival de Cine de Sundance en 2011 y mostrado en directo por YouTube. *Life in a Day* ha tenido posteriormente adaptaciones nacionales con el mismo enfoque y formato en diversos países como Reino Unido, Japón, Italia o España, donde en 2016 se estrenaría el largometraje colaborativo *Spain in a Day* bajo la dirección de Isabel Coixet, y con la coproducción de TVE y Mediapro.

Concluimos esta revisión de la unidad y estandarización narrativa que dominan las principales obras de creación cinematográfica colaborativa pioneras en la escena internacional, con *Iron Sky* (2012), estrenada el 11 de febrero de 2012 en la sexagésima segunda edición del Festival Internacional de Cine de Berlín. Dirigida por Timo Vuorensola, *Iron Sky* se gestó y se desarrolló durante cerca de seis años en el marco de la plataforma *Wreck a Movie*, una plataforma abierta de referencia en la cultura colaborativa contemporánea fo-

calizada en la creación de todo tipo de obras audiovisuales gracias a la aportación y participación comunitaria en las diversas fases del proceso de producción. A través de *Wreck a Movie* se crearon de forma colaborativa los pósteres promocionales, se buscaron los actores y diseñadores, e incluso se decidieron varias localizaciones para el rodaje de *Iron Sky*. Actualmente, tras una nueva y exitosa campaña de *crowdfunding* en Indiegogo, está en fase de desarrollo una segunda parte de ella, *Iron Sky: The Coming Race*, a modo de secuela cinematográfica del proyecto original.

4. Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa contemporánea iberoamericana

En oposición a la unidad y estandarización narrativa dominantes en la creación cinematográfica colaborativa pionera en la escena internacional, proyectos e iniciativas posteriores de creación cinematográfica colaborativa han llevado a cabo exploraciones narrativas transmedia, en las que el proyecto propuesto se despliega a través de varios medios y plataformas de comunicación, y se expande en un mosaico de piezas de contenido ligadas narrativamente entre sí. Aun cuando este tipo de exploraciones transmedia tienen un alcance internacional, tal y como permiten ilustrar casos ya emblemáticos como *Hidden Curriculum* (2007), *Read the Masks. Tradition Is Not Given* (2010), o *Clockwork Watch* (2012), entre otros, focalizamos y realizamos a continuación la revisión y el análisis de cinco significativos proyectos cinematográficos colaborativos transmedia surgidos en el ámbito específicamente iberoamericano, culminados exitosamente los tres primeros, e inconclusos y/o en curso los dos últimos.

El cosmonauta (2008-2013) tuvo su origen en una iniciativa del director Nicolás Alcalá producida por los estudios Riot Cinema Collective. Aunque dispuso de financiación privada, así como de ayudas públicas del ICAA, ambas vías de financiación tradicional se vieron significativamente complementadas mediante *crowdfunding* por las aportaciones de usuarios y miembros de la comunidad en línea generada durante su proceso de producción en la Red, que pudieron participar directamente en el proyecto haciendo aportes desde dos euros, y recibiendo a cambio un *Welcome Pack* con diferente material promocional, un certificado de productor y la aparición en los créditos (Martínez-Gallardo y Alberich-Pascual, 2013).

Más allá de la producción del largometraje central del proyecto, *El cosmonauta* ha dado lugar a un universo transmedia distribuido por distintos medios y plataformas en línea, y formado inicialmente por un cortometraje, treinta y dos webisodios, un libro, un falso documental, un final alternativo, así como la posibilidad de acceder a multitud de materiales documentales sobre su propio proceso de preproducción, realización y posproducción. Aun cuando *El Cosmonauta* puede enten-

derse sin necesidad de explorar el resto de las piezas transmedia, los episodios web, por ejemplo, aclaran partes de la película incompletas, y el cortometraje *The Moon Files* permite conocer lo que le ocurre a uno de los personajes centrales del largometraje desde que pierde la comunicación con la Tierra hasta que regresa, algo no desvelado en la película. El largometraje deviene así en pieza central de un rico mosaico narrativo, que el usuario-espectador puede explorar y experimentar a su antojo.

Cuentos de viejos (2011-2014) es un proyecto documental colaborativo transmedia desarrollado durante cerca de cuatro años, como coproducción de Hierro Animación (Colombia), Piaggiodematei (España) y Señal Colombia (Colombia), que tiene como objetivos dar voz y rescatar los recuerdos de las personas mayores, alentar el diálogo intergeneracional, integrar sus relatos en los medios contemporáneos y reflexionar acerca de la historia y memoria común. Para ello, *Cuentos de viejos* se desarrolló en distintos medios y plataformas, a partir de a) una serie animada de televisión, b) una plataforma web colaborativa donde los usuarios-espectadores pueden tanto explorar las historias ya coleccionadas, como compartir e integrar nuevos relatos a la red de recuerdos original, así como c) experiencias y dinámicas escolares presenciales afines al proyecto.

Tiempo perdido (2012-2015) es un proyecto experimental de cine colaborativo con desarrollo transmedia, a partir de la producción de las colombianas Cine de Amigos y La Guapa Films del largometraje homónimo dirigido por Alexander Giraldo. El largometraje narra la búsqueda del tiempo que han desperdiciado sus cinco protagonistas en el pasado. Son cinco historias independientes, narradas en el montaje de forma paralela, que se entrecruzan, levemente, en apenas algunos segundos de la película; cada historia presenta en perspectiva la búsqueda del tiempo perdido por cada uno de los protagonistas y de sus familias o amigos.

La historia de *Tiempo perdido* se expande más allá del propio largometraje y alcanza de forma significativa a) un *teaser* rodado siete meses antes que la propia película, b) cinco cortometrajes a modo de extras narrativos del largometraje central, donde se amplían ideas asociadas a cada uno de los personajes de esta, y c) una invitación abierta a través de la campaña «Ayúdanos a encontrar el tiempo perdido» para generar contenidos alrededor del concepto de *tiempo perdido*, facilitando usar brutos y material no empleado en el montaje final, reeditar escenas, o cualquier otro contenido afín de toda índole, que se integrarían en la website del proyecto como extras de la película, reconociendo a sus creadores en los créditos de ella. *Tiempo perdido* combina así una estrategia transmedia que incluye un *teaser* y cortos complementarios a la pieza principal, con contenidos aportados por los usuarios a través de un proceso colaborativo de *crowdsourcing* audiovisual.

La idea de Europa, un diálogo abierto (2013-2015) es un proyecto transmedia colaborativo español de no ficción con guion y dirección de Montecarlo, director de la productora Química Visual (España), con

la colaboración del actor, guionista y productor teatral Óscar Intente, compuesto originalmente por una obra de teatro, un largometraje documental, un documental televisivo, una website, una webserie, así como por un webdoc colaborativo. El punto de arranque y *leit motiv* central del conjunto de proyecto es la conferencia homónima de George Steiner (2004) en el *Nexus Instituut* de Tilburg, donde coincidiendo con la presidencia de la Unión Europea de los Países Bajos, reflexionó sobre las ideas fundamentales de lo que constituye eso que hemos venido en llamar Europa. Aunque premiado en 2014 en la categoría de obras en desarrollo en el Festival Documental de Narrativas Digitales docs.21, *La idea de Europa, un diálogo abierto* sigue inconcluso. Resulta un ejemplo significativo tanto de la atención e interés que despiertan los proyectos creativos transmedia en la actualidad, como también de las dificultades por desarrollarlos y culminarlos.

La primera de las piezas del proyecto fue la exitosa adaptación teatral previa de Óscar Intente de la conferencia de George Steiner; la convirtió en un sugerente monólogo con la única intervención ocasional de un acordeonista en la representación. La representación teatral sería el referente base tanto para un largometraje documental sobre esta como para un documental televisivo sobre el proceso de creación del texto, de la obra de teatro y del propio largometraje documental que debía terminar con la pregunta abierta «¿Aún es válida la idea de Europa?», y con una llamada a la acción, invitando a los espectadores y usuarios de la plataforma web asociada al proyecto, a colaborar en el webdoc *Las voces de Europa*, el elemento central de creación cinematográfica colaborativa del conjunto, en el que se habría de solicitar a los participantes su contribución enviando una escena de vídeo en cualquier lengua europea, correspondiente a una línea del texto original, con el fin de conformar con el conjunto de las aportaciones un documental interactivo colaborativo a partir de las aportaciones recibidas.

Así, mientras algunas piezas del proyecto transmedia resultan más estandarizadas, y con unidad narrativa en sí mismas (la obra de teatro, el largometraje o el documental televisivo), el webdoc colaborativo proyectado debía explorar abiertamente las posibilidades narrativas digitales a partir de contenido original generado por el usuario (CGU), transformando así el texto de la conferencia original de Steiner en un punto de partida para la construcción colectiva de la narrativa documental proyectada.

(des)iguales (2015-2017) es una iniciativa en curso de documental transmedia emprendido desde la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (Córdoba, Argentina) que busca visualizar de forma colectiva las desigualdades y diferencias que atraviesa Latinoamérica, en diferentes ámbitos o índoles: desigualdades sociales, políticas, económicas, sexuales, etc. El proyecto tiene como fundamento una propuesta de creación colaborativa de webisodios (cortos documentales pensados para la web) aportados por los usuarios participantes de la propuesta, y se conforma inicialmente a partir

de ella. Posteriormente se remezclarán para conformar y/o estimular el resto de las piezas del proyecto transmedia: a) un canal de realidad aumentada (RA), b) intervenciones urbanas y proyecciones públicas en una selección de ciudades iberoamericanas, c) elaboración mediante geolocalización de un mapa colaborativo agregando datos, fotografías y/o vídeos de las acciones realizadas, y d) un libro multiplataforma que contendrá un relato multifocal sobre el conjunto de la experiencia desarrollada.

El conjunto del proyecto parte del modelo propuesto por Denis Porto Renó para categorizar el desarrollo de documentales transmedia, a partir del formato establecido por este *de navegación territorial* en el que se «consigue involucrar a los participantes en ambientes no solamente virtuales, sino también territoriales» (Renó, 2014), comprendiendo así a las propias ciudades iberoamericanas como plataformas narrativas transversales, en las que construir y desarrollar una historia de territorialidad expandida en la que múltiples lenguajes, soportes, dispositivos y géneros articulan un relato colectivo a partir de la participación y colaboración audiovisual inicial.

5. Discusión y conclusiones

Mientras que en los proyectos cinematográficos colaborativos pioneros y más emblemáticos de la escena internacional el proyecto narrativo se articula y se despliega de forma dominante a partir de la preproducción, realización y edición en un único cortometraje o largometraje que es inicio y punto final de la historia, un conjunto significativo de producciones colaborativas en España, Colombia y Argentina ejemplifican la emergencia de exploraciones cinematográficas con desarrollo transmedia en el seno de la escena iberoamericana colaborativa contemporánea.

La revisión y análisis de los proyectos objeto de estudio permite concluir 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 iberoamericana contemporánea, y evidencian con ello la evolución de un conjunto significativo de proyectos recientes de creación cinematográfica colaborativa hacia formas narrativas transmedia que se despliegan a través de distintos medios y plataformas de comunicación, expandiéndose en un mosaico de piezas de contenido ligadas narrativamente entre sí.

Los proyectos transmedia de *El cosmonauta*, *Cuentos de viejos*, *Tiempo perdido*, *La idea de Europa*, y *(des)iguales* exploran de forma común las posibilidades de participación y colaboración de los espectadores, seguidores y usuarios de estos, conformando o nutriendo sus aportaciones el mosaico narrativo final propuesto/alcanzado de forma significativa, resultando así la colaboración de usuarios independientes un elemento fundamental y necesario para su propia definición final.

La implementación del conjunto de propuestas analizadas evidencia finalmente la ampliación revolucionaria de las posibilidades de desarrollo personal y profesional de los creadores audiovisuales contemporáneos a través de proyectos colaborativos transmedia, conformados por piezas audiovisuales interconectadas en línea a través de múltiples medios y plataformas, fruto de una comprensión comunitaria de la creación audiovisual.

Referencias bibliográficas

- ALBERICH-PASCUAL, J., ROIG, A. (2010). «Creación colectiva audiovisual y cultura colaborativa online. Proyectos y estrategias». *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*. Vol. 8, n.º 1, pág. 85-97.
- BAETENS, J.; SÁNCHEZ-MESA, D. (2015). «Literature in the Expanded Field. Intermediality at the Crossroads of Literary Theory and Comparative Literature». *Interfaces*, 36/2015.
- CHRISTOPHERSON, S. (2008). «Beyond the self-expressive creative worker an industry perspective on entertainment media». *Theory, culture & society*. Vol. 25, n.º 7-8, pág. 73-95.
- DENA, C. (2009). «Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments». *School of Letters, Art and Media Department of Media and Communications Digital Cultures Program*. University of Sydney.
- ESTELLÉS-AROLAS, E.; LADRÓN-DE-GUEVARA, F. (2012). «Towards an integrated crowdsourcing definition». *Journal of Information Science*, vol. 38, n.º 2. California: Sage. pág. 189-200.
- HANSON, M. (2004). *The end of celluloid: film futures in the digital age*. Brighton: RotoVision.
- HARTLEY, J. (2008). «From the Consciousness Industry to Creative Industries: Consumer-created content, social network markets and the growth of knowledge». En: J. HOLT; A. PERREN (2008). *Media Industries: History, Theory and Methods*. Oxford: Blackwell.
- HESMONDHALGH, D. (2008). «Cultural and Creative Industries». En: T. BENNETT; T. J. FROW (2008). *The Sage Handbook of Cultural Analysis*. Londres: Sage. <<http://dx.doi.org/10.4135/9781848608443.n27>>
- HOWE, J. (2006). «The Rise of Crowdsourcing». En: *WIRED Magazine, Issue 14.06*, junio de 2006, Nueva York: Condé Nast Publications. [Fecha de consulta: 01-09-2016] <<http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>>
- JENKINS, H. (2003). «Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling». En: MIT Technology Review. <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- KLASTRUP, L.; TOSCA, S. (2004). «Transmedial Worlds. Rethinking

- Cyberworld Design». <http://www.itu.dk/people/klastrup/klas-truptosca_transworlds.pdf>
- LESSIG, L. (2002). *The future of ideas: The fate of the commons in a connected world*. Nueva York: Vintage.
- LESSIG, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Nueva York: Penguin Press.
- MARTÍNEZ-GALLARDO, F. D.; ALBERICH-PASCUAL, J. (2013). «Plataformas y proyectos de *crowdsourcing* y *crowdfunding* cinematográfico en España (2007-2011)». *Historia y comunicación social*, vol. 18, n.º especial octubre, págs. 85-95.
- RENÓ, D.; RENÓ, L. (2014). «Mapas interactivos como plataformas informativas para ciudadanos desconectados». *Razón y palabra*, n.º 89, pág. 6-13.
- ROIG, A. (2012). *Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross-media*. Barcelona: Editorial UOC.
- SCOLARI, C. (2009). «Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production». *International Journal of Communication*, n.º 3, pág. 21.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto Ediciones.
- STEINER, G. (2004). *The Idea of Europe*. Amsterdam: Nexos Institute.
- TAPSCOTT, D.; WILKINS, A. (2010). *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes eEverything*. Toronto: Penguin Press.
- TUBELLA, I.; ALBERICH-PASCUAL, J. (2012). *Comprender los media en la sociedad de la información*. Barcelona: Editorial UOC.
- 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* [Internet]. 1 Dic. 2015 [citado 9 Nov 2016]; 11(11): 88-117. Disponible en: <<http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/13436>>

Cita recomendada

- ALBERICH-PASCUAL, Jordi; GÓMEZ-PÉREZ, Francisco-Javier (2016). «Exploraciones transmedia en la creación cinematográfica colaborativa iberoamericana contemporánea». En: Domingo SÁNCHEZ-MESA, Jordi ALBERICH-PASCUAL, Nieves ROSENDO (coords.). «Narrativas transmediales». *Artnodes*, n.º 18, págs. 28-36. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n18-alberich-gomez/n18-alberich-gomez-pdf-es>> <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3054>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV

**Jordi Alberich-Pascual**

Profesor Titular de Comunicación audiovisual y Publicidad
 Departamento de Información y Comunicación
 Universidad de Granada
 jalberich@ugr.es

Facultad de Comunicación y Documentación
 Universidad de Granada
 18071 Granada (España)

Profesor titular de Universidad de comunicación audiovisual y publicidad en la Universidad de Granada. Actualmente es coordinador académico del grado en Comunicación Audiovisual, y subdirector del Departamento de Información y Comunicación de la propia Universidad de Granada. Ha desarrollado su actividad investigadora como experto en comunicación en los nuevos medios y en creación audiovisual colaborativa. Es investigador principal del grupo de investigación PAI SEJ-585 *Procesos de creación, producción y postproducción audiovisual y multimedia*, miembro del laboratorio de investigación SECABA LAB, así como del proyecto I+D *NarTrans. Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital*. Es autor y/o coautor de más de una decena de libros sobre la acción comunicativa en la era digital, entre los que destacamos «Políticas de impulso a las industrias audiovisuales» (Comunicación Social, 2015), «Comprender los media en la sociedad de la información» (Editorial UOC, 2012), «Previously On. Interdisciplinary studies on TV series in the Third Golden Age of Television» (Monográficos FRAME, 2011), «Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios» (Editorial UOC, 2010), o «Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas» (Editorial UOC, 2005), entre otros.

CV

**Francisco-Javier Gómez-Pérez**

Profesor Contratado Doctor de Comunicación audiovisual y Publicidad
Departamento de Información y Comunicación
Universidad de Granada
frangomez@ugr.es

Facultad de Comunicación y Documentación
Universidad de Granada
18071 Granada (España)

Profesor contratado doctor en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada, de la que actualmente es vicedecano de Asuntos Económicos e Infraestructuras. Doctor y licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Fue becario de Formación de Personal Docente e Investigador de la Junta de Andalucía, e impartió clases en las Universidades de Sevilla, Extremadura, Huelva y San Juan de Puerto Rico, así como en el Centro Andaluz de Estudios Empresariales (CEADE), homologado por la Universidad de Gales. Ha dictado diferentes cursos, talleres y conferencias en foros educativos y empresariales. Autor del libro *Consolidación industrial del cine andaluz* (2011) y editor de *Políticas de impulso a las industrias audiovisuales* (2015). Asimismo ha colaborado con capítulos en más de veintena de publicaciones colectivas, ha publicado diversos artículos en revistas científicas de impacto, ha realizado estancias de investigación en instituciones nacionales e internacionales y ha organizado y coordinado varios congresos y encuentros de investigación. Es miembro del grupo de investigación PAI SEJ-585 *Procesos de creación, producción y postproducción audiovisual y multimedia* y de diversas asociaciones de investigadores en comunicación, e investigador del proyecto I+D *NarTrans. Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital*.