

## Plataformas de creación colaborativa en el audiovisual

Narce Dalia Ruiz Guzmán  
 Universidad Politécnica de Valencia, España  
 Nuria Lloret Romero  
 Universidad Politécnica de Valencia, España  
 António Costa Valente  
 Universidade de Aveiro, Portugal

### Abstract

*Different platforms of collaborative work oriented to the audiovisual have proliferated in the last ten years, offering solutions for diverse problems of the creation; from the help to the search of financing, networking, talent search, script reading, among others, they are announced like options only for professionals. The platforms try to break through as a globalized collaborative creation alternative, in a more horizontal side, within the already very vertical and even dictatorial film industry. In addition, a distinction is made between the concepts of collaborative, collective and participatory creation, in order to arrive at a definition of what are the types of platforms on which the article focuses. Thanks to interviews with representatives of the Nerdeo, Filmarket Hub and Frameio platforms, we will learn about project data made by managing the platforms and how they interact with the agents present in the audiovisual creation chain.*

**Keywords:** Platforms, Collaborative, Audiovisual, Production, Cinema

### Introducción

El espectacular avance de las nuevas tecnologías de la comunicación ha propiciado el surgimiento de todo un movimiento de nuevos medios ciudadanos basados en una filosofía de trabajo colaborativa y horizontal. La economía colaborativa representa la revolución del consumo mundial.

Las plataformas de creación colaborativa han ido apareciendo junto al concepto de economía digital y economía colaborativa, propiciado por los cambios generados por las tecnologías de la información. La aparición del crowdfunding online, con plataformas como Kickstarter en 2009, ha representado un punto de inflexión en las producciones audiovisuales de manera colaborativa.

En este texto haremos una distinción entre lo que son las creaciones audiovisuales a nivel colaborativas, las participativas, y las colectivas, especialmente en lo que se refiere al cine. Se hará además un acercamiento a una definición de los que son las plataformas de trabajo colaborativo en el audiovisual.

Se enlistarán las plataformas que actualmente están ofreciendo espacios virtuales para el trabajo colaborativo y también se mencionarán algunas que a esta fecha han dejado de operar.

Finalmente, se mencionará qué tan conocidas son estas plataformas entre el sector de creación

audiovisual a nivel profesional, los proyectos creados a partir de ellas, y el cómo interactúan con los agentes que intervienen en la creación audiovisual

### Desarrollo

El enorme potencial que tienen las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC), ha ido evolucionando desde la rudimentaria versión de la web 1.0, hacia el cambio social que significó el poder de la multitud en el web 2.0 y el “hashtag” #, hasta llegar a la incipiente web 4.0 donde aparatos inteligentes seguirán nuestras ordenes de solicitar un taxi, comprar vuelos o pedir comida a domicilio. Todas aquellas cuestiones que hace 30 años se apreciaban como utopías, se han ido con el devenir de los años convirtiendo algunas en realidad.

Las empresas de los más diversos sectores están incorporando a su forma de comercialización la vertiente tecnológica, a través de portales de venta online, desarrollos de APP, entre otras formas, están tratando de alcanzar un efecto favorable sobre el crecimiento económico y el incremento de la productividad de las empresas. La propia Unión Europea a través de las convocatorias del programa Media Creative, busca promover nuevos modelos de distribución para permitir el desarrollo de nuevos modelos de negocios orientados a lo online.

El aspecto más importante de la nueva economía no es por tanto, el obvio creciente peso del sector de las tecnologías de la información o la proliferación de las punto com y otras start ups que han encontrado un nuevo canal para llegar hasta el consumidor final sino la manera en como las TIC permiten el desarrollo del intercambio económico. (Pampillón 2001, 46)

La economía digital se centra en la capacidad de acumulación y aplicación de conocimiento adquirido por parte de los agentes, además de la administración de la información que posean.

La economía digital está muy ligada al concepto de economía colaborativa; con esta expresión se hace referencia a los nuevos sistemas de producción y consumo de bienes y servicios surgidos gracias a los avances de la tecnología de la información para intercambiar y compartir dichos bienes y/o servicios a través de plataformas digitales.

En la economía colaborativa, los agentes suelen actuar simultáneamente como unidades de consumo y producción muy pequeñas. Hay que tomar en cuenta que este tipo de economía es muy difícil llevar a cabo sin una red como internet, pues requiere que

estén conectados simultáneamente muchos agentes. La economía colaborativa es un acceso a nuevas actividades profesionales, por un lado, permite la aparición de nuevos tipos de proveedores que ofrecen servicios hasta ahora restringidos a las empresas.

Es en esta coyuntura que plataformas digitales orientadas al ecosistema del audiovisual han ido apareciendo, buscando hacerse un espacio y crear nuevas formas de producción, en una jerarquía tan marcada con la de producción de cine.

## Creación colaborativa, colectiva, participativa

Existe desde la academia un debate sobre los que se denomina Cine Colaborativo, Cine Colectivo y Cine Participativo. Antoni Roig, catedrático de la Universidad Oberta de Catalunya lleva años haciendo publicaciones sobre el cine colaborativo, es interesante ver como conforme pasan los años, su postura se va flexibilizando respecto va avanzando la interrelación de los individuos en internet, en uno de sus artículos publicado en 2017 menciona:

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 sobre los procesos de toma de decisiones se distribuyen de forma desigual entre los mismos. 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 predefinidos de crowdsourcing tales como reCaptcha). (Roig 2017, 16)

Su diferenciación de lo que es Participativo y Colaborativo, y como se puede dar la una sin la otra, es importante de cara a la conformación de un equipo de trabajo, financiación, distribución y otros procesos de la creación cinematográfica.

Los cambios impulsados por las TIC hacen que los ecosistemas de producción y recepción cultural se modifiquen y emerja un escenario de cultura participativa. La cultura participativa emerge a medida que la cultura absorbe y responde a la expresión de las tecnologías de los nuevos medios de comunicación que hace posible que la mayoría de los consumidores archiven, comenten, se apropien y hagan circular los contenidos en los medios de formas poderosamente nuevas. Según menciona Andreu Belsonces, la cultura participativa reelabora las reglas en la que opera la escuela, la expresión cultural, la vida cívica y el trabajo.

La literatura, la pintura, la música son tipos de arte que se trabajan desde la individualidad del artista. El cine por su propia naturaleza necesita de un amplio grupo de personas para su realización. Puede ser un grupo interdisciplinar numeroso como en el caso de los blockbusters hollywoodenses con más de 500 personas trabajando en una película, o tan pequeño como de 3 personas en una producción independiente

de bajo presupuesto. Su vertiente colaborativa está impresa en el ADN del proceso cinematográfico; este proceso se extiende en el tiempo en distintas fases de conceptualización, desarrollo, distribución, lo que justifica que se hable de una película como un proyecto.

El trabajo colaborativo se define como aquellos procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, mas las herramientas diseñadas para dar soporte y facilita el trabajo. Un ejemplo de esto son las tecnologías de la información. En el marco de una organización, el trabajo en grupo como soporte tecnológico se presenta como un conjunto de estrategias tendientes a maximizar los resultados y minimizar la pérdida de tiempo e información en beneficio de los objetivos organizacionales. El mayor desafío es lograr la motivación y participación activa del recurso humano. Además, deben tenerse en cuenta los aspectos tecnológicos, económico y las políticas de la organización. Trabajo colaborativo o groupware son palabras para designar el entorno en el cual todos los participantes del proyecto trabajan, colaboran y se ayudan para la realización del proyecto.

El trabajo coordinado de un grupo de personas para conseguir un objetivo es la definición misma del proceso de creación cinematográfica. Sin embargo, el que un grupo de personas no profesionales, fuera del circuito de creación industrial de cine, se coordinen con el objetivo de ayudar a un individuo o institución a lograr producir una película, es lo que muchos autores han consensuado en llamar Cine Colaborativo. Es decir, el cine que se ha hecho desde sus entramados industriales, el que está insertado en los circuitos comerciales, el que se consume en los canales de televisión tradicional o en las salas de cine, ese cine, no es llamado colaborativo, es llamado cine comercial. El tipo de cine que se hace con la participación de individuos a través de su interacción de comunicación por interfases tecnologías, el que, a través de plataformas, páginas web, grupos en redes sociales, o cualquier otra forma de agrupación con la intervención tecnológica, es lo que se ha dado a llamar Cine Colaborativo, aunque su termino más adecuado debería ser Cine Participativo. Participan de alguna manera para que se realice, pero no colaboran como tal. Es un termino un tanto ambiguo, pero vamos a ceñirnos al consenso que parecen tener diversos autores como Roich, Alberich, Carrasco entre otros y lo llamaremos Cine Colaborativo.

La producción de información y cultura están siendo transformadas junto con la adopción de las tecnologías y el surgimiento de nuevas prácticas creativas. Descrito como organizaciones voluntarias descentralizadas y distribuidas. Las producciones colaborativas están siendo contrastadas con organizaciones e industrias formales, en las que la producción es altamente jerárquica y se ocupan de la creación de bienes propios.

Lo denominado como movimiento de Cine Colaborativo, está marcado según lo mencionan varios autores, por la llega de YouTube y su trabajo en collage desde varias comunidades de usuarios. Ejemplos como *Star Wars Uncut*, *Star Wreck: In the*

*Pirkinning*, entre otros, demuestran como la masa o multitud, colaboran para rehacer historias ya hechas. Recortan, reeditan, el espíritu del collage se apodera y empoderan nuevas formas de creación.

Las comunidades digitales se caracterizan por romper las tradicionales estructuras jerárquicas de tipo piramidal estableciendo un nuevo orden de relaciones entre sus miembros. Organizados en redes de innovación cada miembro aporta su grano de arena en la construcción colectiva. (Carrasco y García 2013, 2)

Lo que les lleva a colaborar no es una cuestión monetaria, sino más bien, es que buscan asegurarse la socialización y obtener reconocimiento por su trabajo. Las herramientas u los procesos ahora resultan accesibles algunos a bajo precio otros de forma gratuita desde cualquier lugar del planeta, a cada instante.

Según el mismo artículo citado anteriormente de Vicente Carrasco y David García, las fortalezas productivas que aporta la creación colaborativa en el ciberespacio son:

**La ampliación del espectro creativo:** Las opciones aumentan al poder contar con profesionales especializados en áreas de conocimiento concretas, sin tener en cuenta ni su lugar de residencia ni sus horarios de producción.

**Internacionalización:** Cualquier creador puede ser plurinacional. No es necesario trabajar en una gran compañía del sector multimedia para diseñar e implementar proyectos que involucren a personas residentes en cualquier punto geográfico.

**Reducción de costes:** Reducción de costes. Los equipos informáticos y las conexiones de banda ancha han estabilizado sus costes, siendo accesibles para la inmensa mayoría de los ciudadanos residentes en el mundo desarrollado.

**Estructura modular:** Resulta muy sencillo conformar redes funcionales entre varias personas. Ello permite alcanzar un nivel de complejidad del entramado cognitivo que es proporcional al nivel de sofisticación del proyecto que se desee abordar.

**Tiempos de producción:** La colaboración online disminuye la distancia entre los participantes, que pueden trabajar juntos, en los mismos documentos, y al mismo tiempo, como si todos estuviesen en el mismo lugar físico. Ello significa que los proyectos se pueden realizar mucho más rápidamente, porque los documentos no deben ir y volver recursivamente a los respectivos centros de trabajo.

La colaboración a distancia basada en la red abre la puerta a un escenario productivo en el que se pueden concretar productos audiovisuales completos o fraccionados que integrarán un futuro producto.

Un modelo de hacer cine popularizado en la década de los sesenta del siglo pasado, que había estado prácticamente desaparecido para finales de los años noventa del siglo pasado, resurge con los movimientos del cine colaborativo, y es el llamado Cine Colectivo, que no es un género como tal, pero también es conocido como los ómnibus films. Este tipo

de películas están formadas normalmente por breves históricas, episódicas, normalmente unidas por un tema en común.

Un ejemplo de este tipo de películas es *Boccaccio 70*, película italiana, hecha en 1962 donde participan directores como Fellini, Visconti y De Sica. Las historias evocan el estilo del autor Giovanni Boccaccio de aspectos de la moralidad y del amor en los tiempos que transcurrían. Más tarde, en 1995 Allison Anders, Alexandre Rockwell, Robert Rodríguez y Quentin Tarantino estrenaron la película *Four Rooms*, es una película dividida en cuatro segmentos, cada uno de ellos dirigidos por un director diferente, unía las historias el estar ubicadas en el mismo hotel. Esta película se enmarca en el inicio de las carreras de directores que posteriormente se consagrarían como Tarantino y Rodríguez. Después en el año 2006, varios directores como los hermanos Coen, Gus Van Sant, Isabel Coixet, Alfonso Cuarón entre otros, hicieron la película *Paris je t'aime*, convertida en un éxito de taquilla que tuvo diversas réplicas con este tipo de taquilla como *New York I Love You*, *Rio eu te amo*, entre otras.

El cine conformado por pequeñas historias con un mismo hilo temático es el conocido como Cine Colectivo. Este tipo de cine ha tenido en los últimos años más resonancia, no sólo por el fenómeno de *Paris je t'aime*, sino por una convocatoria lanzada por Ridley Scott a través de YouTube en 2010 para producir una película colectiva, con clips de la vida de cotidiana grabados en un día en específico, el 24 de julio de 2010. Se recibieron más de 80 mil videos de todo el mundo, para que posteriormente el director Oscar Kevin Macdonald diera forma y ritmo editando todos estos videos, y conformando la película que se daría a conocer como *Life in a Day*. Esta película fue estrenada en el Festival de Cine de Sundance con éxito. Posteriormente la BBC lanza un llamado para hacer una película similar llamada *Britain in a Day*, en 2012 se estrenó *Japan in a day*, y en 2015 *Spain in a day*, entre otros títulos similares.

Este cine colectivo, hecho bajo el llamado de alguna institución, director o empresa, es la esencia del crowdsourcing, aprovechar la multitud para una misión. En este caso el contar una historia en un día en específico de personas alrededor de un país o del mundo entero. Sería una labor titánica emprender una historia así de manera tradicional, pero a través de la multitud y las nuevas tecnologías, se hizo en un tiempo relativamente corto. Sin embargo, el proceso final de qué videos entran dentro de la historia, como se confecciona la narrativa de 95 minutos de la película *Life in a Day*, sigue perteneciendo a los agentes que tradicionalmente tienen las tomas de decisión en producciones más industriales.

Otras iniciativas interesantes, de nuevo, más cercanas al transmedia, son *La Wikipeli* y *Cosmonauta*.

*La Wikipeli* fue una película producida en 2009 por encargo de la compañía cervecera Mahou, que a través de un portal de internet y con líderes carismáticos del proyecto, a dos cómicos españoles, José Corbacho y Juan Cruz, lanzaron la convocatoria para producir una película de manera "colaborativa".

Se trataba de que los usuarios del portal podían opinar en cuestiones creativas, de giros de la historia, los actores que querían que participaran, el tipo de música que se debería usar, entre otras cuestiones similares. Posteriormente, las ideas, opiniones que estuvieran consensuadas, serían las que se llevarían a cabo. De nueva cuenta, este tipo de consenso de la audiencia permite una participación, más que una colaboración. La forma en que se produjo *La Wikipeli*, que en realidad es un cortometraje de media hora de duración, fue de una manera tradicional en su confección de grabación. Dos directores, un talento artístico de caras conocida en la televisión española, equipo técnico profesional. Un rodaje tradicional, para una película colectiva, colaborativa, participativa. Bajo las definiciones otorgadas anteriormente, es más participativa que otra cosa.

El caso de *Cosmonauta* tiene un espíritu diferente. *Cosmonauta* es un proyecto transmedia iniciado en 2008 por tres jóvenes (que tenían al momento de iniciar el proyecto entre 18 y 20 años), con la ambición de contar la historia de cómo el primer cosmonauta que pisa la Luna no regresa a casa en 1975. Pretendían hacer un documental, un libro y 36 piezas multimedia. Sería financiado a través de un crowdfunding, para después ser estrenado con licencias de Creative Commons de manera gratuita en internet.

Según declaraban los creadores del proyecto, Nicolás Alcalá, Bruno Teixidor y Carola Rodríguez estaban destinados a cambiar la historia del cine; con un modelo que para ellos parecía novedoso y único, finalmente los terminó consumiendo, ya que entraron diferentes agentes al proyecto, por un lado la Agencia Espacial Rusa, por otro una co-productora que les prometió financiar la mitad del proyecto, y que cuando ya estaban listos para grabar en un país extranjero, en otro idioma, con el equipo ya dispuesto, resultó desaparecer y no dar la parte del dinero pactado; después solicitaron apoyo al Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales de España para poder terminar el documental, que por ser apoyado por el Instituto los obligaba a un estreno en salas de cine.

*Cosmonauta* tenía toda la intención de ser un producto hecho desde la multitud y para la multitud, aprovechando las TIC, con la ambición de demostrar que otro modelo de producción es posible. Lo triste es que el proyecto los terminó devorando, arruinado años de amistad de los creadores y con demandas legales y juicios perdidos ante el Estado Español.

Tanto el modelo de *Life in a Day*, *La Wikipeli* o *Cosmonauta*, aprovecha las nuevas plataformas digitales para la creación, pero sus modelos de producción o rodaje como tal, siguen siendo tradicionales.

Se hacen algunas consideraciones respecto a los modelos emergentes de producción de contenidos audiovisuales en la era digital en especial en forma de producciones abiertas y colaborativas que ha sido facilitado por el internet en las llamadas Comunidades Crecientes Online (CCO).

La producción cinematográfica colaborativa es muy

similar a la red social. En muchos casos compañías productoras utilizarán las comunidades de internet para crear películas. La participación en casos como Iron Sky o la Wikipeli son en alguna línea argumental puntual, en las propuestas de música a incluirse en la película o el opinar sobre algunas escenas.

Algunos de apuntes sobre este tipo de Cine colaborativo, o colectivo o participativo son:

1. Que necesitan una figura carismática para hacer el llamado a la participación de la multitud

2. Que deberían de funcionar como complemento a los procesos jerárquicos y burocráticos que imponen las producciones profesionales, y no como un modelo en contra de los procesos, ya que puede suceder lo del caso de *Cosmonauta*.

3. El cine comercial puede tener la etiqueta de cine colectivo, a través del tipo de películas ómnibus, pero no colaborativo o colectivo, aunque se realice a través de la suma de trabajo de un amplio grupo de individuos.

4. Cine crowdsourcing sería una etiqueta más apropiada para el tipo de cine que se realiza con el apoyo de la multitud.

5. Aunque pueden llegar a estrenarse en festivales de cine o en salas de cine, el denominado cine colaborativo, no ha tenido un impacto real en taquilla de salas de cine, es así que para los grandes estudios no representa un modelo de producción que les interese.

La producción entre iguales posibilita efectivamente la libre cooperación de productores, quienes tienen acceso a sus propios medios de producción, y el valor de uso resultante de los proyectos supera a las alternativas lucrativas. Históricamente, aunque las fuerzas de mayor productividad puedan estar temporalmente sumergidas en el antiguo sistema productivo, conducen a reconstituciones y profundas crisis de la economía política. La emergencia de modos capitalistas dentro del sistema feudal es un ejemplo. Esto es particularmente importante porque sectores claves de la economía de lucro están retrasando deliberadamente el crecimiento productivo (en música, mediante las patentes) e intentando prohibir la producción P2P y las prácticas de intercambio. (Bauwens 2014, 26)

## Hacia una definición de plataforma de trabajo colaborativo audiovisual

Según Margaret Rouse en su texto para Search Data Center, una plataforma de colaboración es una categoría de software empresarial que agrega amplias capacidades de redes sociales a los procesos de trabajo.

El objetivo de una aplicación de software de colaboración es fomentar la innovación mediante la incorporación de la gestión del conocimiento en los procesos de negocio para que los empleados puedan compartir información y resolver los problemas empresariales de manera más eficiente. (Rouse 2017)

Según el texto de Sharing España, hay algunas plataformas que se pueden categorizar como plataformas colaborativas, que conectan a los prestadores con los usuarios y facilitan las transacciones entre ellos.

Recuperado de la página con mejor ejemplo de cómo funciona un Open Source que es la Wikipedia, la definición de una *plataforma de trabajo colaborativo* es un espacio virtual de trabajo, o sea, una herramienta informática, con frecuencia un sitio digital de internet, que centraliza todas las funciones ligadas a la conducción de un proyecto, la gestión de conocimiento y/o el funcionamiento de una organización, poniendo las mismas a disposición de los diferentes actores involucrados.

Podemos decir entonces, que una *plataforma de trabajo colaborativo audiovisual* es un espacio virtual, que centraliza las funciones ligadas a un proyecto audiovisual, y gestiona conocimiento, tiempo y funcionamiento para la realización de dicho proyecto, conectan a los involucrados de una producción con interesados en participar y facilitan comunicación entre ellos.

## Las plataformas

*Filmmarket hub*. Creada en el año 2014 en España. Es un mercado online para cine y series en desarrollo. Combinan proyectos con empresas productoras de todo el mundo. Análisis de guión. Pitching de proyectos en festivales de cine.

Existe una parte de red social dentro de la plataforma que permite la colaboración entre pares.

*Nerdeo*. Creada en el año 2013 en Inglaterra. Es una plataforma para profesionales de la industria del cine, la televisión y videojuegos. Este servicio permite conectar a los mejores talentos y estudiantes con directores y productores, global y localmente. Su objetivo es promover la transferencia de habilidades en estas industrias, proporcionando herramientas de bajo costo para la colaboración. Nerdeo nació como resultado de la experiencia de primera mano en la producción independiente, para subsanar las brechas en el ciclo de vida de la producción. Fue creado por un supervisor de efectos visuales y un especialista en diseño digital.

*Movidiem*. Creada en el año 2014 en Inglaterra. es una red de 15,000 talentos creativos de clase-mundial. Profesionales a nivel global, es un mercado y una plataforma de gestión de proyectos para las industrias creativas, su red incluye agencias internacionales, las principales empresas de producción, y los cineastas ganadores del Oscar.

*Frameio*. Creada en 2013 en Estados Unidos. Es una plataforma para la revisión y colaboración de videos. Cargue videos y colabore con directores, productores, editores, ejecutivos y más, con comentarios precisos al marco y profundas integraciones en muchas herramientas comunes de postproducción como Premiere Pro, Final Cut Pro X y DaVinci Resolve. Se trata de colaborar con personas que ya conoces y hacerlo todo online. Es lo que se conoce como

Software como Servicio, por sus siglas en inglés SAAS.

Todas estas plataformas aún se encuentran operativas a día de hoy, hay otro par de plataformas que son significativas por los ideales que persiguen y el relativo éxito que tuvieron en su momento, pero que ya no están funcionando. Son:

*Wreck a movie*: Creada en Finalndia en el año 2007. Fue una plataforma colaborativa para la producción de películas, permitía que las personas formaran comunidades y así encontrar proyectos con los cuáles colaborar, en una red de trabajo. Su objetivo era hacer películas de manera más sencilla y posible para todos. *Wreck a movie* ayudó a que se hiciera posible el ambicioso proyecto de *Iron Sky*, que en 2012 fue parte de la selección de películas del prestigioso Festival de Cine de Berlín, esto, después del éxito que demostró la plataforma al producir de manera colaborativa la película parodia *Star Wreck*.

*Production Minds*. Creada en el año 2011 en Budapest. Plataforma para la gestión de la producción y colaboración creativa para proyectos profesionales de cine, televisión y video comercial; mantenía a los equipos de filmación organizados al brindar acceso a un único conjunto de documentos actualizados en tiempo real, con descripciones de proyectos claramente estructuradas, acceso sofisticado y control de versiones, flujo de trabajo eficiente para equipos de película y la creación de archivos en línea seguros para su uso en producciones posteriores.

Existe otro grupo de plataformas que lo que permiten es la colaboración mediante la recepción de micromecenazgos o crowdsourcing como la más conocida a nivel internacional *Kickstarter*, y otra que opera desde el mercado español como *Verkami*; sin embargo, estas plataformas no están enfocadas al sector audiovisual en lo exclusivo, se dedican a cualquier actividad que requiera financiamiento a través de la multitud, como la publicación de un libro, o grabar música, poner en pie una obra de teatro, hasta juntar dinero para que unos niños asistan a las próximas olimpiadas de matemáticas, entre muchas varío pintas actividades, así que no se detallarán más esas plataformas, ya que en realidad no son puntos de encuentro y de colaboración entre profesionales del sector. Aunque sí fueron en su momento importantes para que cineastas pudiesen financiar sus primeros proyectos y también por el caso mencionado anteriormente de *Cosmonauta*.

## Entrevistas

En una serie de entrevistas realizadas a los representantes de las plataformas Nerdeo, Filmmarket Hub y Frameio, se obtienen datos relevantes sobre el papel de las plataformas en el sector audiovisual.

La cantidad de usuarios varía desde los 5 mil hasta los 40 mil usuarios. Por solicitud de las plataformas no se mencionará cuáles son los datos específicos de cada una, pero lo que tienen en común es que cada una considera un éxito su propia plataforma, desde el punto de vista de las metras trazadas en el proyecto de las mismas.

Algunos casos de éxito, por ejemplo Frameio menciona que la afamada opera prima de Jordan Peele, *Get Out* (2017), utilizó su servicio SAAS para hacer los efectos visuales.

Filmmarket Hub, que tiene una estrecha relación con productores de cine y televisión de España y sirve como puente para que sus usuarios puedan presentar sus ideas a estos productores más consagrados, asegura que títulos como *Errementari* (2015) de Paul Urkijo, y *Sin Fin* (2018) de los hermanos Alenda, se han hecho gracias a las gestiones realizadas a través de la plataforma.

La película *Arthur & Merlin* (2015) de Marco van Belle que actualmente se encuentra disponible en Netflix, es un proyecto que inició a gestarse en Nerdeo, así como *Troll Bridge* (2019), cortometraje dirigido por Daniel Knight.

Sus usuarios varían entre los profesionales del sector, los recién egresados y en algunas ocasiones también estudiantes.

En el ámbito geográfico, la gran mayoría de los usuarios, son de Estados Unidos y Europa, un porcentaje menor se divide entre Latinoamérica y Medio Oriente.

Aseguran las tres plataformas que aún se encuentran en fase de crecimiento, pero se sienten optimistas en lo que está por venir en el futuro.

## Conclusiones

En el contexto de la democratización de las herramientas de creación, la economía digital y la economía colaborativa, se han creado en años recientes plataformas orientadas al ecosistema audiovisual, a manera de empresas de internet, o start ups, que buscan a través de una vertiente colaborativa, ayudar a crear producciones más horizontales, intentando flexibilizar las rígidas estructuras jerárquicas de este sector. Algunas plataformas están trabajando aún por la labor, mientras otras ya no tienen operativos sus sitios web.

Aún y cuando la creación audiovisual requiere de un amplio grupo de individuos especializados, para su puesta en marcha, los procesos industriales del sector no se han considerado ni colaborativos, ni participativos. A partir del desarrollo tecnológico y la nueva vertiente colaborativa que hay sobre todo en economía, al tipo de producciones hechas gracias a la financiación por crowdfunding se les considera colaborativas, cuando es más bien una financiación por micro mecenazgo.

Al tipo de producciones que se hacen por crowdsourcing, como el caso de *La Wikipeli*, se les llama películas colectivas, cuando en realidad el cine colectivo, es una especie de subgénero también conocido como Cine Ómnibus. *La Wikipeli* promocionada como una "película colaborativa" realmente no terminan siendo una película en un sentido riguroso e industrial, sino uno o dos cortometrajes, que se estrenan a través del mismo portal web que lanza la convocatoria y en sitios como YouTube.

La creación colaborativa es llamada así de manera indistinta para referirse a cosas muy diferentes. Lo que en realidad sería ideal que se llamase así, es lo que tradicionalmente se ha hecho en las producciones independientes en todo el mundo. El trabajo de colaboración de un grupo de creadores, músicos, editores, sonidistas, creadores de escenarios, fotógrafos, directores, productores, escritores. Una producción audiovisual es en la mayor parte de los casos una creación de colaboración, pero no siempre se entiende así.

Las plataformas que han aparecido, lo que están buscando es que esta creación esté mediada por componentes tecnológicos, que las barreras espaciales ya no sean un problema, porque el punto de encuentro es el ciberespacio, y que los problemas de financiación se resuelvan desde la colectividad con creatividad y apoyo de las redes de trabajo internas de las plataformas.

Las plataformas que ofrecían estas soluciones, algunas han desaparecido y otras siguen buscando su reconocimiento y popularización entre los creadores.

Es probable que la plataforma defina efectivamente la era digital, con el algoritmo e Internet y la nube como bloques de construcción. Sostenemos que estamos viendo una transformación digital, que se extenderá a la Internet de las cosas y más allá, que solo está comenzando y es probable que libere una enorme creatividad, pero también problemas perversos de gestión. (Kenney & Zysman 2015, 3)

## Referencias Bibliográficas

- Alberich, Jordi. and Roig, Antoni. 2008 "Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso de software libre y recursos audiovisuales de código abierto" in UOC Papers: revista sobre la sociedad del conocimiento nº 7: 1-8.
- Anderson, Chris. 2006. *The Long Tail: why the future of business is selling less of more*. Hyperion Books.
- Bauwens, Michael. 2014 "La economía política de la producción entre iguales" in Revista Hipertextos nº 2: 15 – 29.
- Belsunes, Andreu. 2016 "Narración colaborativa como tecnología blanda: funciones, aplicaciones y desafíos" in *AusArt Journal* nº 4: 127-142.
- Berlinguer, Marco, Martínez, Rubén, Fuster, Mayo and Subirats, Joan. 2013 "Modelos emergentes de sostenibilidad procomunes audiovisuales" in *Teknokultura. Revista de cultura digital y movimientos sociales* nº 1: 131-153.
- Carrasco, Vicente and García, David. 2013. "Creación audiovisual colaborativa online. Procesos y herramientas". Comunicación presentada en X Festival de Cine de Alicante. "Lo sonoro en el audiovisual: estado de la cuestión". 7-8 junio.
- Fundéu BBVA 2012 "Plataformas multimedia" Recuperado el 2 de abril de 2017 de <https://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/>
- Hatzopoulos, Vassilis. 2018. *The Collaborative Economy and EU Law*. Bloomsbury Publishing.
- Kenney, Martin and Zysman, John. 2015. "Choosing a future in the platform economy: the implications and consequences of digital platforms". Kauffman Foundation

New Entrepreneurial Growth Conference. 18-19 junio.

Massarolo, Joao and Tavares, Marcus. 2009. "A indústria audiovisual e os novos arranjos da economia digital". Comunicación presentada en XXXII Congresso Brasileiro de Ciências de Comunicação. 4-7 septiembre.

Pampillón, Rafael. 2001. "La nueva economía: análisis, origen y consecuencias" in Economía Industrial nº 340:43-50.

Roig, Antoni. 2017. "Cine colaborativo, entre los discursos, la experimentación y el control: metodologías participativas en ficción y no-ficción" in Obra digital: revista de comunicación nº 12: 13-25.

Rouse, Margaret. 2017. "Plataforma de colaboración" en Search Data Center. <https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Plataforma-de-colaboracion> Recuperado el 12 de diciembre de 2018.

Saavedra, Marta, Pedrero, Luis and Grijalba, Nicolás. 2018. "Hacia una redefinición de las competencias y perfiles profesionales del comunicador audiovisual en el ecosistema digital" in Doxa Comunicación. nº 27, 3769-385.

Villalta, Aura. 2018 "La regulación europea de las plataformas de intermediarios digitales en la era de la economía colaborativa" in Revista crítica de derecho inmobiliario nº 765: 275-330.

Varela, Mauricio. 2005 "Internet como plataforma de la Nueva Economía" in El Cotidiano nº 130, 24-30.