

# CINE COLABORATIVO. DISCURSOS, PRÁCTICAS Y MULTIPLATAFORMA DIGITALES. HACIA UNA DIVERSIFICACIÓN DE FORMATOS TRANSMEDIA PARTICIPATIVOS EN EL ESPACIO DIGITAL EUROPEO

*Collaborative Cinema. Discourses, practices and digital platform. Towards a participatory diversification transmedia formats in the European Digital Space*

Virginia VILLAPLANA RUIZ  <http://orcid.org/0000-0001-5033-5325>  
Profesora e investigadora. Universidad de Murcia. Facultad de Comunicación y Documentación. virginia.villaplana@um.es

BIBLID [(2172-9077)11,2015,88-117]

Fecha de recepción del artículo: 30/09/2015

Fecha de aceptación definitiva: 04/11/2015

## RESUMEN

El presente artículo analiza el nuevo panorama de los discursos y prácticas del cine colaborativo en el Espacio Digital Europeo. El artículo desarrolla tres ejes organizados: la producción audiovisual colaborativa como experiencia para configurar imaginarios sociales críticos; las formas de transmisión y recepción de las imágenes vinculadas a procesos de pensamiento colectivo; y el coaprendizaje como estrategia política en el marco de la educación mediática. El artículo se compone de la recopilación de casos de estudio en Europa que argumenta la emergencia de experiencias y prácticas de producción colaborativa (collaborative film-making as process). En relación a procesos de aprendizaje colectivos y medialiteracy en Europa y que en la actualidad se realizan utilizando el cine y las prácticas audiovisuales en espacio del arte post-digital, mediabroadcast y de participación ciudadana con multiplataformas digitales y redes físicas. Estas prácticas colaborativas inciden en la creación de discursos contrahegemónico sobre migración, género y decolonialidad. Del mismo modo, el artículo propone la exploración de nuevas estrategias discursivas colaborativas relacionadas con los formatos transmedia participativos en el marco del espacio digital europeo con el estudio de los casos de Francia y España.

**Palabras clave:** Cine Colaborativo, Discursos, Prácticas, Espacio Digital Europeo, Medialiteracy, Documental Interactivo.

## ABSTRACT

This article aims at the analysis of the new panorama of collaborative discourses and practices in the European Digital Space. The three themes are collaborative audiovisual production and experience to configure social imaginary; modes of transmission and reception of images related to the processes of collective thinking; and co-learning as a political strategy in the framework of media education. It also aims to map out the various case studies in Europe on the one hand argues the emergence of experiences and practices of collaborative production (in collaboration as film-making process). It will illustrate how the concept of collaborative cinema has been at once useful and problematic, in the process of re-politicization, by focusing on collective learning

processes and medialiteracy in Europe and in which currently collaborative cinema is made using the film and audiovisual practices in the post-digital space, mediabroadcast and digital multiplatform participatory formats that provide fertile ground for interrogating the concept of the participatory culture, that provide fertile ground for interrogating the concept of the collaborative film. These collaborative practices works en relation to the creation of counter-hegemonic discourses on migration, gender and decoloniality. Similarly, the article also aims to move and proposes the exploration of new collaborative strategies discursivity related participative transmedia formats in the framework of the European Digital Space, studying the cases of France and Spain.

**Key words:** Collaborative Cinema, Discourses, Practices, European Digital Space, Medialiteracy, Interactive Documentary.

## 1. Introducción

La Comisión de Comunicación<sup>1</sup> en materia de Cine Europeo en el área digital adoptó en el mes de mayo de 2014 una política cultural para la adaptación del sector al nuevo entorno digital. En esta propuesta sobre el proceso de digitalización del cine y la cultura material quedaron incluidas las obras cinematográficas y *demás producciones audiovisuales*. Del mismo modo, se alude a la tecnología digital como una nueva oportunidad para producir y distribuir películas de manera más eficiente. La distribución de una copia de cine digital puede ser hasta diez veces más barata que una impresión tradicional de 35 mm. Por lo tanto, el cine digital se comprende como una ventaja para las películas europeas en un contexto de distribución transnacional. Con ello se incide al mismo tiempo en la distribución a través de vídeo bajo demanda (VOD) como posibilidad de ofrecer ventajas adicionales. Al mismo tiempo que se impulsa el proceso de digitalización de las salas cinematográficas en Europa que ha supuesto un elevado coste se matiza que

---

<sup>1</sup> UE (2013): 'Digital Agenda For Europe. A Europe 2020 Initiative'. Glossary. **Cinematographic and other audiovisual works**. Audiovisual works intended for a first screening in cinemas. Circulation of European cinematographic works is hampered by a number of factors, e.g. the fragmentation of the European market and strong competition from the US. European films rely heavily on public funding. The 2013 Cinema Communication of the Commission lays down the guidelines for granting state aid for films. The Commission Communication on European Film in the Digital area adopted in May 2014 outlines the policy proposed for the adaptation of the sector to the new digital environment. **Digitisation of cinema & cultural material**. Digital technology is a new opportunity to produce and distribute films more efficiently. Distributing a digital film copy can be up to ten times cheaper than a traditional 35 mm print; digital cinema could therefore make it easier for European films to be seen by global audiences. Distribution via **VOD** can offer additional chances. However digital screening equipment for cinemas is expensive. Therefore in Europe, the digitisation process of cinemas is still ongoing. Digital tools are also used for special effects and 3D films. Disponible en: <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

las herramientas digitales también se utilizan para los efectos especiales y películas en 3D.

Este artículo propone analizar la tendencia del cine colaborativo o el cine construido en red para exponer la producción de obras audiovisuales en el Espacio Digital Europeo. Esta tendencia se circunscribe al Cinema 3.0 y la imagen interactiva como indica Daly (2013) proponiendo como las tecnologías digitales e informáticas y las redes de la Web 2.0 están transformando las formas de producir, distribuir y exhibir el cine. La producción y distribución ha permitido la articulación de complejos procesos de mediación cultural, que han participado en la creación de producciones originales como proponen en sus investigaciones sobre cine multiplataforma los teóricos Balsom (2014), Acland (2003) y Tryon (2009). En consecuencia, se trataría de una tendencia que nos lleva a repensar los estudios fílmicos europeos por una parte en la tradición del cine como entidad cultural nacional, transnational o supranational Ledo-Andión, López-Gómez & Castelló-Mayo (2013), Higbee, & Lim, (2010) y Bergfelder (2005). Por otra la emergencia de una digitextualidad según recientemente apuntan Everett y Caldwell (2015) y Manovich (2014) en una economía capitalista según Schumpeter (2009) de la participación y de la cultura digital Tryon (2013) servida bajo demanda. En el contexto de la “era post-digital” (Cascone, 2000; Pepperell and Punt, 2000; Berry, 2014; Alexenberg, 2011) se sitúan las prácticas del cine colaborativo y del vídeo participativo como modalidad e interface (Montero y Moreno, 2015) de la teoría y la práctica en la producción cultural del siglo XXI. Este modo de producción cinematográfica ha sido enunciado y nombrado de muchas formas distintas atendiendo a los contextos de producción social. Además de la expresión cine colaborativo (Parr, H. 2007), más frecuente y que adoptamos aquí “collaborative cinema” (Pack, 2012) con la intención de repolitizar este concepto, otras han sido utilizadas, como “cine participativo”, “remix colaborativo” (Hudson, & Zimmermann, 2009), “cine social interactivo”, “videoactivismo o vídeo participativo”, “cinema do-it-with-others” (Diwo), “cine do-it-together” (DIT) "o" “cine crowdsourced” aportando diversos modelos teóricos para una crítica de las producciones visuales digitales que alcanzan hasta al *cell cinema* y las

prácticas narrativas como argumenta Farman (2013) en su hibridación con las tecnologías locativas.

## 2. Objetivos y metodología colaborativa

El objetivo principal de este artículo es elaborar un marco conceptual sobre el Espacio Digital Europeo en el que se exploran las prácticas colaborativas New Media, y así abrir esta disciplina a nuevas formas de producción cinematográfica horizontales que se propician en la esfera de la participación ciudadana. Este artículo presenta el cine colaborativo o cine construido en red en primer lugar como forma de producción transcultural atendiendo al film colaborativo como proceso y el documental interactivo recopilando diversos casos de estudio. En segundo lugar, se vincula las alfabetizaciones fílmicas (medialiteracy) de las comunidades involucradas en esta práctica a diversas instituciones como museos, universidades y centros de arte contemporáneo en Europa. Para ello, se proponen diversos casos de estudio formas de producción cinematográfica colaborativa que propician la participación vinculadas al espacio digital en el contexto de Europa. Estos casos de estudio desarrollan a su vez dos ejes de reflexión sobre la interculturalidad y la representación de la cultura material generando narrativas transnacionales. Para este artículo la metodología utilizada ha consistido en la recopilación de gran número de artículos, casos de estudio prácticos Stake (1998), e investigaciones sobre cine colaborativo, documental interactivo y el seguimiento teórico práctico de la investigación Subtramas. *Plataforma de investigación y de coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas*<sup>2</sup>. En este sentido, el colectivo Subtramas denomina *Pedagogías visuales colectivas* a las metodologías que se cuestionan cómo romper con las estructuras de juicio y productividad del aprendizaje heredado, cómo producir

---

<sup>2</sup> *Subtramas. Plataforma de investigación y de coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas* (Colectivo formado por Virginia Villaplana, Diego del Pozo y Montse Romani). Financiado por Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Proyecto de investigación en proceso enmarcado en el campo de estudio de la cultura visual digital, que impulsa la investigación y la producción colaborativa en torno a la imagen en movimiento. Para ello, *Subtramas* pone en valor aquellos trabajos que, desde el cine colectivo y las artes visuales, han cuestionado las relaciones entre el conocimiento y el poder, fomentando un territorio de cruce entre el arte, la democracia participativa, la educación y la vida cotidiana. Consultado el día 22 de septiembre de 2015. Disponible en: <http://subtramas.museoreinasofia.es/es> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

conocimiento de las experiencias de cooperación, cómo potenciar y articular estos saberes para generar otras formas de coexistencia social, cómo sustraer nuestras capacidades cognitivas de las condiciones de gobernanza y agenciarlas con la acción colectiva. Las *Pedagogías visuales colectivas* son un fenómeno que recoge todos estos propósitos, conceptos e intereses para llevar la creación de lo visual y el cine hasta grupos sociales diversos donde el trabajo en comunidad, en red, colaborativo se convierta en forma de relación y producción de representación audiovisual. De este modo, las *Pedagogías visuales colectivas* se sustentan en la confluencia de la producción audiovisual con las pedagogías críticas, las prácticas colaborativas y el activismo social. Esta triple esfera enunciada anteriormente permite a partir de la creación de narrativas audiovisuales digitales potenciar un conocimiento ligado a las experiencias de colaboración para generar formas más democráticas de coexistencia común. La recopilación en archivos, mediatecas de museos y festivales de distintos países de Europa y visionado de gran cantidad de obras colaborativas multiplataforma on line han sido uno de los puntos centrales de esta investigación con el fin de acceder de forma teórica y práctica para la elaboración de la propuesta del artículo.

### **3. Experiencias, prácticas de producción colaborativa (Collaborative film-making as process), procesos de aprendizaje colectivos y medialiteracy en Europa**

En relación a la experiencia de investigación con las metodologías de las prácticas culturales cooperativas y colaborativas en Ciencias Sociales y Comunicación es necesario argumentar que en algunas ocasiones estas nociones puede confundirse con los términos "colectivo" y "participativo". El cine colaborativo o cine construido en red plantea que lo "colaborativo" introduce matices más micropolíticos e implica una actitud más activa que la que proporciona participar en algo ya organizado o establecido. El cine colaborativo recupera la noción de cultura como un conjunto de prácticas, lo que conlleva tener presente los objetos, los procesos y también los afectos o las emociones (Hall, 1997; Hills, 2005). El cine colaborativo está en contacto con procesos de aprendizaje vinculados al medialiteracy, al activismo digital y

el valor afectivo y es pertinente volver a plantear los fundamentos de las prácticas educativas en el contextos de las tareas políticas de autoorganización de pequeñas comunidades (Giroux, 2013). El cine colaborativo hace referencia a la acción de colaborar con un grupo de personas, no a la de hacer algo simplemente con un otro u otros. No se trata de la suma de trabajos o fuerzas de diversos agentes, sino de un proceso de coproducción en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o desacuerdos sobre los procesos, metodologías e ideas de trabajo, con la intención de integrar y generar agenciamiento con las diferentes sensibilidades que se suman a los proyectos. Los procesos colaborativos, por tanto, tratan de generar otras formas de hacer que cambian las lógicas de poder verticales del sistema de producción, pero no implican una idea ingenua de horizontalidad, pues no es tan simple como sustituir la verticalidad por la horizontalidad.

En relación a las prácticas audiovisuales entendemos que son colaborativas cuando desarrollan alguno de estos niveles de producción: 1) Un creador o grupo de creadores participan en la vida de los sujetos representados o filmados con un firme compromiso a largo plazo, pero las estrategias estéticas no se negocian con ellos. El equipo creativo se divide por roles (dirección, cámara, montaje, etc.) 2) Un grupo de creadores en cuyo seno no hay división de roles: todo se decide entre los miembros del equipo, y las estrategias estéticas pueden o no ser negociadas con los sujetos representados o filmados. 3) Modelo no autoral. Cine sin autoría: todos los sujetos involucrados, representados y no representados (filmados y no filmados), lo deciden todo entre todos en un proceso en constante negociación.

### **3.1. Cine colaborativo, discursos de género y decolonialidad**

En el contexto europeo el cine colaborativo tiene su genealogía en las prácticas del cine colectivo<sup>3</sup>. En este sentido, los discursos contrahegemónicos de género y decoloniales podemos encontrarlos en experiencias fílmicas como

---

<sup>3</sup> Ver en este sentido el Videoensayo fílmico on line sobre Prácticas audiovisuales colaborativas realizado por Subtramas. Disponible en: <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/videoensayo> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

*Brecht die Macht der Manipulateure / A quebrar el poder de los manipuladores* (Helke Sander. Alemania, 1968) donde narra:

En aquella época, quería hacer un film que pudiera transmitir procesos políticos complejos, que se entendiera que lo que uno lee en los diarios no es solamente 'información', sino que está trabajada, editada y comentada de una manera que atienda a intereses determinados. En aquel tiempo yo misma había accedido a la comprensión de esos procesos gracias a mi participación en el movimiento estudiantil, a pesar de que no era estudiante. El estreno del film en 1968, en el aula magna de la Universidad Libre de Berlín, fue un completo fracaso. El público allí presente quería verse reflejado de manera heroica; no quería saber nada de análisis<sup>4</sup> (Helke Sander, 1968).

Una de las experiencias de cine colectivo recuperadas por *Subtramas* es *Scuola senza fine* (Adriana Monti, 1983). Entre 1974 y 1982 tuvieron lugar en Italia los llamados cursos de formación de 150 horas. Inicialmente dirigidos a los trabajadores de la fábrica y campesinos, eventualmente se ampliaron a los pensionistas y a las amas de casa. Los cursos proponían un particular énfasis en explorar el conocimiento y el poder como estructuras psicológicas que controlan y determinan la subjetividad, potenciando así que los trabajadores reflexionaran individual y colectivamente sobre las condiciones de trabajo, sus derechos sindicales y en consecuencia sobre su propia cotidianidad. *Scuola Senza Fine* parte como un experimento pedagógico en el marco de las clases impartidas a un grupo de amas de casa a partir de la colaboración entre la realizadora, las estudiantes y su profesora Lea Meandri. El film intenta mostrar las relaciones de complicidad que se establecen entre las mujeres, los debates sobre cómo son representadas y cómo desean representarse, y en definitiva cómo el curso supuso un espacio de autoconocimiento y resignificación de los valores que dan sentido a sus vidas. Otra de las experiencias fílmicas

---

<sup>4</sup> Recogido en *Para saber hay que imaginarse!* (2012). Ciclo de Cine comisariado por *Subtramas*. *Plataforma de investigación y de coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas* en el Museo Nacional Reina Sofía.

colectivas usando el remix podemos situarla en *Signs of Empire / Los signos del Imperio* (Black Audio Film Collective. UK, 1984) película realizada por el colectivo inglés *Black Audio Film Collective* que supone una investigación sobre la fantasía colonial y las condiciones históricas, raciales y económicas del fenómeno de la diáspora en la vida contemporánea de Gran Bretaña. Mediante el montaje de textos e imágenes la película deconstruye las narrativas históricas y los archivos fotográficos oficiales, acompañado de una banda sonora que combina música concreta con loops de las cintas magnéticas de diversos discursos políticos. Algunas experiencias recientes que desarrollan en sus prácticas fílmicas *collaborative film-making as process* han abierto la producción cinematográfica de las redes físicas a las digitales según Ledo-Andión (2015), a espacios como museos, colectivos sociales y espacios educativos como colegios o la universidad interconectando los espacios físicos y virtuales de producción de conocimiento. En este sentido, *Sisters!* (Petra Bauer.UK/Suecia, 2011) es un proyecto colaborativo entre la realizadora y las trabajadoras de la organización *Southall Black Sisters*. La película documenta una semana en la vida de la organización, y toma sus actividades cotidianas como punto de partida para un debate visual sobre el feminismo, la política y la estética en la sociedad actual. *Sisters!* se pregunta qué sucede cuando los planteamientos del Movimiento de Liberación de las Mujeres de los 70 (especialmente aquellos explorados por los colectivos de cine feminista de la época) se trasladan al contexto político contemporáneo: cuáles son los temas feministas cruciales en el presente, y en concreto para la actual generación de mujeres negras de minoría étnica. La película *Read the Masks. Tradition Is Not Given* (2010) forma parte de un proyecto en proceso colaborativo del mismo título dirigido por Petra Bauer y Annette Krauss, que cuestiona la tradición holandesa de *Zwarte Piet* (Pedro el negro) y sus implicaciones sociales y políticas. Este proyecto supone una oportunidad para abrir el tema al debate público. En estrecha colaboración con activistas y organizaciones, se realizó una instalación de carteles y pancartas en el *Abbeuseum*, una marcha de protesta y performance en las calles de Eindhoven que finalmente fue cancelada y un debate público. La manifestación prevista en 2008 para expresar públicamente una crítica contra el fenómeno de Pedro el negro/*Zwarte Piet*, es el punto de partida para todo el proyecto a raíz de su cancelación por el

rechazo que generó entre la población y las amenazas que recibieron sus participantes. Realizado con el apoyo de: The Danish Arts Council, If I Can't Dance, I Don't Want To Be Part Of Your Revolution, Wilfried Lentz, The Culture Programme of the European Union, Flamin y Mondriaan Foundation.

Figura 1. Fotograma del film colaborativo *Sisters!* (Petra Bauer. UK\_Suecia, 2011)



*Supposing I love you. And you also love me* (Wendelien van Oldenborgh, 2012). *Suponiendo que te amo. Y tú me ames también* es un montaje filmico de imágenes fijas con diálogos. El trabajo recoge la voz del filósofo Tariq Ramadan en un intercambio con un grupo de cinco jóvenes de orígenes diversos procedentes de Bélgica y los Países Bajos. Planteada como una mini-tragedia polifónica, con formas improvisadas de acción y de expresión, los jóvenes forman un coro en un intercambio lúdico con las ideas y pensamientos que propone Tariq Ramadan sobre la diversidad, el miedo, el conflicto y sus propios compromisos en la ciudad de Rotterdam. En *All the things we need to learn* (Annette Kraus & Petra Bauer, 2005). La película se interroga sobre cómo lo privado navega en un sistema que representa lo colectivo. “¿Para quién debería yo funcionar como persona o como ciudadano en una sociedad?” (Bauer, 2013, p.128). Nos encontramos con Hanna que dejó la escuela, con Hans que quiere enseñar a todo el mundo a nadar y a Måns, que tiene cinco

años de edad, y se reúnen para practicar el idioma sueco correctamente. Ideas sobre lo que nos hace sentir bien combinadas con lo que podemos ser capaces de hacer para encajar en un entorno. Integración a través de la educación. Satisfacción a través de la normalización. Mirar y apreciar el conocimiento como una forma de liberación mediante la práctica del cine colaborativo.

El film colaborativo *Hidden Curriculum* (Annette Kraus, 2007) explora el conocimiento no reconocido, los valores y creencias que forman parte del proceso de aprendizaje en las escuelas holandesas. El proyecto se centró en las formas de aprendizaje escolar generadas fuera de los planes de estudios oficiales. Durante tres meses, dos grupos de adolescentes, estudiantes de 16 a 18 años de la Escuela Rietveld (Utrecht) y Amadeus Liceo (Utrecht), analizaron críticamente su propio comportamiento en el entorno escolar.

Los resultados de sus investigaciones se utilizaron para desarrollar acciones e intervenciones en la escuela y en espacios públicos. Estas acciones trataban de contrarrestar las rutinas normales de ambos entornos, exponer las normas ocultas que existen en los espacios públicos e institucionales y revelar los códigos de conducta desconocidos por los propios estudiantes. Por ejemplo, los estudiantes buscaron un espacio previamente no reconocido en sus hábitos cotidianos dentro de la escuela.

Durante el desarrollo del film los estudiantes entraron en la escuela y documentaron lo que encontraron, evidenciando un paralelismo con las formas de conocimiento que estaban investigando entre los espacios de aprendizaje públicos y privados. Esta acción se extendió al espacio público, donde los estudiantes utilizaron sus cuerpos para crear barreras. En esta resistencia a los procesos de normalización, *Hidden Curriculum* exploró y expuso los límites de las ideas recibidas, tanto en términos de conocimiento como de comportamiento común. Lo importante no fue sólo el proceso de desmontaje de estos códigos a través de un proceso colectivo dentro de la escuela a fin de encontrar estos espacios inesperados de aprendizaje, sino también la forma en que el proyecto hizo hincapié en el potencial para desafiar y cambiar las reglas.

### 3.2. Prácticas audiovisuales colaborativas en red, migración y medialiteracy

La Comisión Europea considera la alfabetización mediática<sup>5</sup> un reto fundamental en el entorno digital, ya que proporciona a los ciudadanos europeos herramientas que les ayudan a familiarizarse con el entorno digital, cada vez más presente en la sociedad europea. El término alfabetización o literacy fue acuñado en el siglo XIX y describe la capacidad de los ciudadanos para leer y escribir (Williams, 1976):

Dos siglos después, el concepto sobre qué es hoy en día saber leer y escribir ha mutado enormemente. La alfabetización se ha ampliado para centrarse ahora en aspectos más profundos: cómo las audiencias interpretan, critican y responden a los medios de comunicación u otras plataformas tecnológicas, así como las actividades e interacciones que desarrollan en estos contextos propios de la Era Móvil y Digital (Grandío, 2014, p. 2).

*Remapping Europe* es una multiplataforma digital que nació de Association “e”, MODE Istanbul, British Film Institute, y con el apoyo y la financiación de European Cultural Foundation.

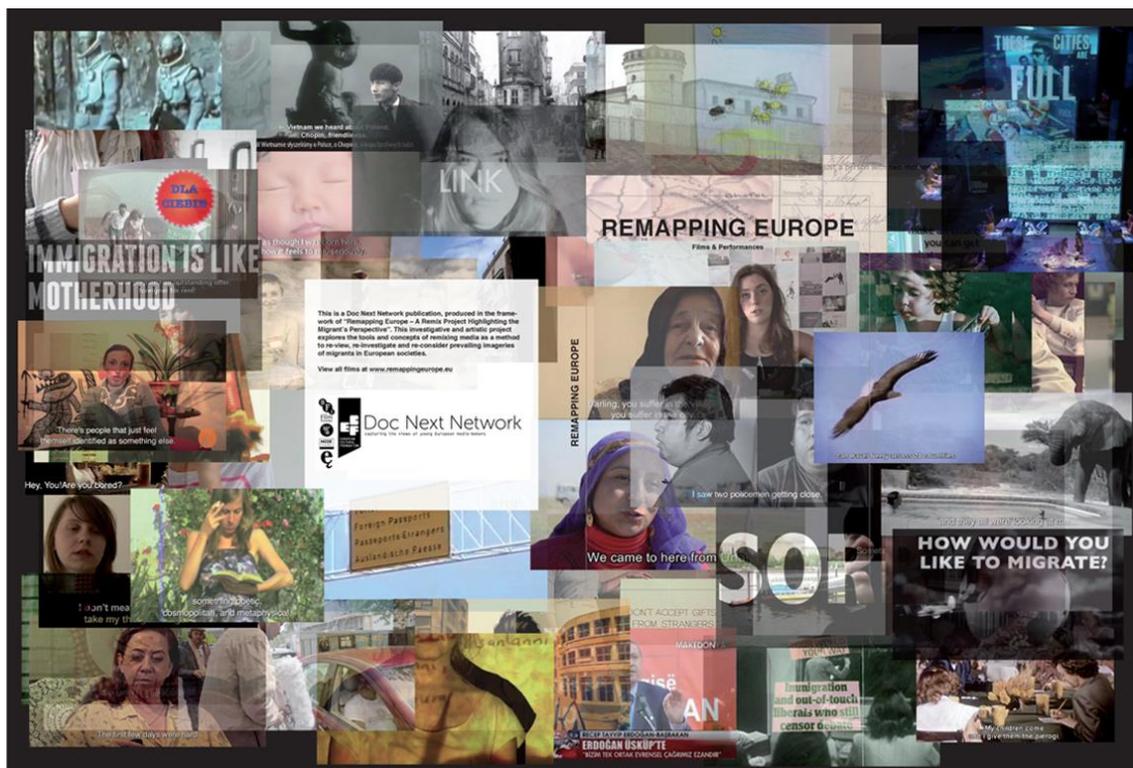
El proyecto consintió en crear historias por las propias personas inmigrantes y hacer con ellas una representación audiovisual. Durante 2013-2014 se produjo cuatro talleres simultáneos en Varsovia, Estambul, Londres y Sevilla.

---

<sup>5</sup> Informe conjunto de 2012 del Consejo y de la Comisión sobre la aplicación del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020). «Educación y formación en una Europa inteligente, sostenible e inclusiva» 2012/C 70/05: Mejora de la creatividad y la innovación, incluido el espíritu emprendedor, en todos los niveles educativos. Asociaciones con empresas, instituciones de investigación y la sociedad civil. Desarrollar modalidades eficaces e innovadoras de creación de redes, cooperación y asociación entre los centros de formación y las partes interesadas, incluidos los interlocutores sociales, las organizaciones empresariales, las instituciones de investigación y las organizaciones de la sociedad civil; impulsar la creación de redes de colegios, universidades y otros centros de educación y formación con el propósito de promover nuevos métodos de organización del aprendizaje de creación de capacidades y de desarrollo de dichas capacidades en forma de organizaciones de aprendizaje. Competencias transversales clave, enseñanza del emprendimiento, alfabetización electrónica, alfabetización mediática y entornos de aprendizaje innovadores. Disponible en: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:52012XG0308%2801%29> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Los participantes eran personas que habían vivido el proceso de la migración o personas cercanas al tema. Una vez finalizado el proyecto, se entrevistó a los participantes para contrastar sus percepciones. Las entrevistas pasaron a formar parte de un nuevo camino, la publicación “Remixing Europe. Migrants, Media, Representation, Imagery”.

Figura 2. Multiplataforma digital Remapping Europe (2013). Catálogo de films on line.



El proyecto se presentó ante una serie de necesidades a partir de las cuales se pretendía generar una reflexión sobre la migración, en la que fuéramos capaces de entender las dificultades que significa ser catalogado como inmigrante, los prejuicios y situaciones a las que en muchos casos resulta imposible eludir. En este sentido:

La riqueza y diversidad de los lenguajes cinematográficos, técnicas y tecnologías del cine son vistos como instrumentos de gran importancia, desde las primitivas películas de Lumière y Méliès hasta las inserciones virtuales más sofisticadas en YouTube. Su

papel como vehículo de la narratología artística y documental, y como factor de una alfabetización fílmica, adquiere una importancia absolutamente incuestionable en cualquier sociedad que se llame a sí misma sociedad del conocimiento y de la información como contribución constructiva a nuestra memoria colectiva y cultural (Vítor Reia-Baptista, 2012, p. 86).

La necesidad de desnudar la ficción mediática a través de historias personales.

1. La necesidad de poner en valor las memorias en tránsito que desplazan el inmovilismo de los imaginarios contruidos mediáticamente.
2. La necesidad de valorar y promover las prácticas ciudadanas emancipadoras que dibujan nuevas representaciones y que configuran un concepto de ciudadanía inclusivo, capaces de devolver voz a quienes están desprovistos de poder ser escuchados.
3. La necesidad de romper con la integración controlada.
4. La necesidad de reclamar para los migrantes su derecho a permanecer y a pertenecer.
5. La necesidad de activar la escucha y vivir los recuerdos de otros, de compartir el derecho a decidir.

*Remapping Europe* se presenta como un proyecto de prácticas audiovisuales colaborativas con redes físicas de personas en diversos países que en la red virtual generan desde la necesidad estrategias narrativas con el uso de la remezcla como herramienta, para deconstruir el imaginario dominante y así dejar al descubierto el racismo mediático, institucional y social en Europa. La necesidad de desnudar la ficción mediática a través de historias colectivas. La necesidad de poner en valor las memorias en tránsito que desplazan el inmovilismo de los imaginarios contruidos mediáticamente. La necesidad de reconstruir lo que significa Europa partiendo del reconocimiento de nuestra vulnerabilidad compartida y la interdependencia inherente como ciudadanos. La

necesidad de valorar y promover las prácticas ciudadanas emancipatorias que dibujen nuevas representaciones y que configuren un concepto de ciudadanía inclusivo, capaces de devolver voz a quienes están desprovistos de poder ser escuchados. La necesidad de narrar identidades como fragmentarias y que, por tanto, sólo pueden ser completadas en la otredad. La necesidad de denunciar cualquiera de las medidas discriminatorias que sufren los migrantes en su intento por integrarse en nuestras sociedades. La necesidad de incidir en la diferencia. La necesidad de re-escribir Europa. De remezclar Europa. De Remapear Europa.

#### **4. Formatos transmedia participativos en el Espacio Digital Europeo. Documental colaborativo como objeto de participación en la construcción de discursos. Imaginarios sociales globales y memoria del presente. Casos de estudio en Francia y España**

Una definición de documental interactivo estaría formada por la conceptualización del documental tradicional y la suma de todas las nuevas características del nuevo documental. En esta definición se debería hablar de su carácter abierto, su uso de las nuevas tecnologías y la noción de cine expandido de Weibel (2003), su función educativa y transmisora de conocimiento, su promoción del conocimiento libre en muchos casos y su ruptura de la linealidad conformando según Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (2014) la emergencia de plataformas, prácticas y discursos que construyen una nueva ecología de la imagen documental. Sobre la dificultad que supone actualmente dotar de una definición al webdoc, reflexiona Sandra Gaudenzi, profesora en University of the Arts London, autora experta en documental interactivo, en uno de sus estudios:

If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries (Gaudenzi, 2009, p. 6).

Aunque los términos documental interactivo y documental web o webdoc se utilizan indistintamente, tenemos que matizar cuales son las diferencias entre ambos términos. Documental interactivo haría referencia a todo tipo de documentales en los que participa el usuario, pueden tener su formato online o en un dvd, sería el término más global. En cambio se llama documental web o webdoc, solamente a los documentales interactivos que están albergados en la red (Gifreu, 2013). Esta última modalidad es actualmente la más común y según apunta Nash (2012) exploran modos desarrollados de interactividad para la simulación de la participación activa y espacios de expresión sociales.

Sandra Gaudenzi, en una entrevista realizada para *Le Blog Documentaire*, explica los principales motivos por los que los dos países que destacan en el Webdocs son Francia y Canadá:

Yo no sé si las diferencias son culturales... hay países que son más avanzado en el sector que otros, porque comenzaron antes. Es verdad que los franceses arrancaron hace casi 10 años, con muchas propuestas desde entonces. El otro gran polo de producción es Canadá, también con presupuestos consecuentes. Los franceses quieren desarrollar un género, y producir arte. Los canadienses, ellos, tienen una cultura histórica del documental y quieren prolongarla en el mundo digital (Gaudenzi, 2013).

En este epígrafe se recopilan los documentales interactivos colaborativos más significativos centrándonos en Francia, y España. De esta forma podremos contemplar la diversidad que atraviesa a los documentales sociales y las aplicaciones de los resultados de investigaciones que se han ido realizando, en las obras documentales colaborativas y la modalidades de participación. Y que en el Espacio Digital Europeo en concreto, Francia y España han centrado sus esfuerzos en la investigación, creación de contenidos, desarrollo de software y difusión de documental interactivo. Los discursos documentales sociales que analizaremos a continuación están seleccionados bien por motivos de innovación al romper esquemas de participación en el webdoc, o bien por motivo de popularidad alcanzada entre usuarios en su interacción y continuidad

hasta la actualidad. *7 Billion Others* (2003-2015). Uno de los primeros webdoc. Se presentó en dos soportes posibles, en una instalación en ordenadores de un modo fuera de línea, o se podía visualizar de forma online. Con este documental se alcanza un gran nivel de participación en el género ya que su temática y estilo es muy similar a la de los documentales de la modalidad *direct cinema* o cine directo. Este webdoc propone la colaboración a varias personas de distintos países del mundo y hace una serie de preguntas sobre temas cotidianos: la vida, la muerte, la amistad y las relaciones familiares enfocando la vida cotidiana y privada. Más de 6.000 testimonios e historias de 84 países. Este proyecto intercultural tiene la función de construir colaborativamente una mirada geopolítica sobre las prácticas de la vida cotidiana con diferentes puntos de vista culturales. En 2011, en el marco del proyecto en materia de desarrollo para la sensibilización sobre los Objetivos de desarrollo del Milenio, se agregaron a esta colección 28 nuevos programas cortos de cinco minutos, que se transmiten todas las semanas por el canal internacional France 24 en francés e inglés. También se ofrecen cuatro nuevas películas de 26 minutos en materia de: salud, pobreza, educación, mujeres e igualdad. *Thanatorama* (2006). Publicado en red, el webdoc comienza explicado que el usuario ha muerto y le pregunta si quiere saber qué ocurre a continuación. Este webdoc muy valorado en la colaboración e interacción narrativa con los usuarios desarrolla un discurso sobre una pregunta común: ¿qué sucede después de la muerte? Este webdoc escenifica y plantea la hipótesis de ver qué ocurre tras la muerte desde diferentes enfoques culturales, opiniones sobre la muerte y sus acontecimientos. *Thanatorama* sería otro documental social que tras su tema principal tiene una función de unir y comprender la diversidad cultural. Este webdoc continua online y se puede seguir visitando. Al igual que *6/7 Billion Others*, suele recibir actualizaciones de forma periódica o cuando se necesita por motivos de la participación de los usuarios en la continuidad de la historia.

Figura 3. *Multiplataforma digital Gaza Sderot – Life in spite of everything* (2008).  
*Documental interactivo y prácticas colaborativas.*



*Gaza Sderot – Life in spite of everything* (2008). *Gaza Sderot* es un proyecto original broadcast para Arte.tv, la televisión cultural franco-alemana en coproducción con Alma Films/Trabelsi Productions en cooperación con *The Sapir College* en Sderot, Ramattan Studios, la productora de documentales Bo Travail, la compañía de producción interactiva Upian.com. y el soporte del Centre National de la Cinématographie. Con esta obra podemos observar que el documental web se transforma en una herramienta colaborativa para dar voz a la ciudadanía, a personas que no la tienen y ayudar a mediar conflictos cuyo principal problema es la falta de la comunicación y el diálogo intercultural en partes implicadas de guerra en los que el Derecho Internacional Humanitario establece que las partes en conflicto deben hacer todo lo posible para evitar daños a la población civil. *Gaza Sderot – Life in spite of everything* emitido diariamente desde el 26 de octubre al 23 de diciembre de 2008, cuenta con 40 episodios, un total de 80 vídeos, mapas interactivos, entrevistas personales, tags, y una gran variedad idiomática. Este documental tiene como fin discursivo narrar el conflicto palestino-israelí desde los diferentes puntos de vista. En él aparecen personas reales y actores que con sus testimonios y opiniones nos relatan lo ocurrido y lo que está ocurriendo en los dos países simultáneamente. Este webdoc como herramienta dialógica es un paradigma del uso de la voz intercultural enfrentado dos posturas muy diferentes para poder comprender ambas, más allá del testimonio. *Gaza Sderot como documental interactivo* es el claro ejemplo de prácticas colaborativas que permiten espacios de participación en situaciones de conflictos sociales como es el contexto geopolítico de

Palestina e Israel. Con una finalidad de propuesta del documental interactivo como nexo de unión entre sociedades, para alcanzar diálogo intercultural, defender los derechos humanos y dar voz, según reflexiona Ariella Azoulay (2012), a la imaginación civil.

*Palestiennes, mères patrie* (2012). El discurso colaborativo que explora *Palestiennes, mères patrie* es el mismo *Gaza Sderot – Life in spite of everything*, el conflicto de Palestina e Israel pero desde otro punto de vista, el de las mujeres. Esta obra hipertextual publicada en web en 2012 aborda el tema del conflicto vivido por las mujeres de una familia. El webdoc nos ofrece la visión de cuatro generaciones diferentes: la generación Intifada, la generación Facebook, la generación Nabka y la generación Arafat. Al entrevistarse a varias de las generaciones de mujeres de esa misma familia, vemos la evolución del conflicto desde Nabka a Facebook. Cada generación comienza con la mujer que pertenece a ella narrando su situación y, a continuación, se nos conduce a una pantalla interactiva, todas en la misma habitación, en la que podemos profundizar sobre la generación y la lucha de las mujeres de cada momento histórico. En la generación de Facebook podemos consultar y ver informaciones relacionadas con la educación como arma, los deportes o las redes sociales, mientras que en la generación de la Intifada se accede a informaciones relativa las leyes, los derechos de las mujeres, la situación del empleo femenino o la experiencia de la guerra en sí. Este documental hibrida de una forma exacta la interacción con la información, el retrato y el testimonio.

*Kinshasa FM* (2012). Este documental social está producido en colaboración de los países de Francia (L'Institut Panos Paris), y la República Democrática del Congo para el proyecto *Medios Ciudadanos* por la paz y la gobernabilidad democrática (MECIP). En este caso se hace una crítica a las situaciones que experimentan los periodistas que trabajan en la República Democrática del Congo, sus dificultades y problemas de censura. Este documental interactivo desarrolla en su mismo acceso un discurso tecnológico sobre la accesibilidad a la información. Se plantea en este sentido, la elección entre varios tipos de conexiones, el tipo de conexión en red lenta o rápida que hace que se cuestione en su acceso la barrera tecnológica que puede haber en comparación con diferentes usuarios, países, acceso global a contenidos web

y que permite la posibilidad de acceso al contenido y uso de la información. El documental colaborativo como objeto de participación en la construcción de discursos sobre imaginarios sociales globales y memoria del presente es una de las preocupaciones que ocupa a los siguientes documentales interactivos. *Apocalypse 10 destins* (2014). Este proyecto producido por CC&C e Ideacom International Web France Télévisions es otro de los documentales que mejor permite la colaboración con los usuarios ya que en este caso se incluye la usabilidad en multiplataforma como parte discursiva de los documentales en la participación con sus usuarios. La participación en este documental permite tanto el soporte web como en tablets y dispositivos móviles. El tema que desarrolla es la Segunda Guerra Mundial, un tema también trabajado en 1996 con *Opération Teddy Bear*, en la etapa de experimentación del documental francés. Con estética similar a la de los videojuegos permite una participación gamificada, su navegación se híbrida con herramientas de animación y formas audiovisuales procedente de archivos fotográficos documentales que hacen a *Apocalypse 10 destins* un webdoc inmersivo a partir de la experiencia y la historia de la vida cotidiana de diez personajes con diferentes nacionalidades perfiles de la Segunda Guerra Mundial. El documental explora la posibilidad de registrarse para acceder a contenidos extra que no están disponibles como usuario visitante, lo que es cada vez más utilizado por los webdoc para crear una comunidad virtual en las redes sociales y llegar a conseguir financiación siguiendo este modelo. Del mismo modo, *Catacombes: Historias del subsuelo de París* (2014) es un proyecto en colaboración entre Francia y España, dirigido por el francés Víctor Serna y producido por Barret Films, Mehdi Hajjaji, Mercé Aldomar. Otro documental creado para múltiples soportes, web, móvil y tablets. *Catacombes: Historias del subsuelo de París* es un documental interactivo de estética elaborada que aborda un tema muy desconocido para muchos, las redes subterráneas que recorren los suelos de la capital francesa. Bajo esta red de galerías encontramos desde cultura hasta historia de la ciudad subterránea. El documental tras una introducción en la que bajamos a las catacumbas parisinas, nos da elegir entre cuatro recorridos o funciones de estos subterráneos. En primer lugar El Bunker Nazi, la historia de los restos nazis que encontramos en el subsuelo, usados en la Segunda Guerra Mundial para comunicaciones y actualmente abandonado. La segunda historia es la de

Las Fiestas Subterráneas, los antiguos búnkeres pasan a ser lugar de fiesta para cientos de personas que se concentran de forma ilegal. La tercera historia es la de La Plague. Estos subsuelos fueron de gran importancia para las revoluciones francesas de mayo del 68, especialmente una de las salas llamada la playa, aunque al final bajo los adoquines no había arena de playa. La última historia es quizás la más macabra, la de los montones de huesos de más de seis millones de personas, que se pueden encontrar en los pasillos y las salas de estas catacumbas. Todos los vídeos de las cuatro historias tienen información documental fotográfica y archivos fílmicos. Las cuatro historias pueden interactuarse de forma no-lineal. La exploración de los discursos colaborativos del documental interactivo en España y sus formas de participación responden a una tradición del webdoc que tiene sus comienzos en la creación de dos documentales publicados online en 1996 y 1998 respectivamente, *Dotze sentits. Poesia catalana d'avui* y *Joan Miró. El color de los sueños*. La memoria del presente, la historia social y cultural están presentes en el discurso del documental interactivo además de los citados encontramos los antecedentes experimentales de *Guernica: Pinturas de guerra*, (CCRTV/Haiku Media, 2007) y *Metamentaldoc*, (Gifreu/UVIC, 2010). Al igual que en Canadá el principal productor y desarrollador de documentales web es el National Film Board, en Francia y Alemania el Canal Arte observamos que en el caso de España una de las instituciones que más ha apoyado el desarrollo del documental interactivo ha sido la RTVE con el Laboratorio de ideas para el desarrollo, producción y difusión on line del webdoc. Dentro del webdocumental en España, tenemos que hacer referencia al laboratorio de investigación audiovisual de Televisión Española:

Precisamente, intentando satisfacer la demanda de nuevas formas de consumo, han aparecido recientemente en nuestro país interesantes iniciativas como la de El Laboratorio de RTVE, un proyecto que pone en práctica nuevas formas de contar y de acercar la información a los usuarios. Esta iniciativa pionera en España en la creación de productos audiovisuales multimedia para un público masivo pone a disposición de

éste, formatos en el contexto de la radiotelevisión pública  
(Liberia-Vayá, 2015, p.298).

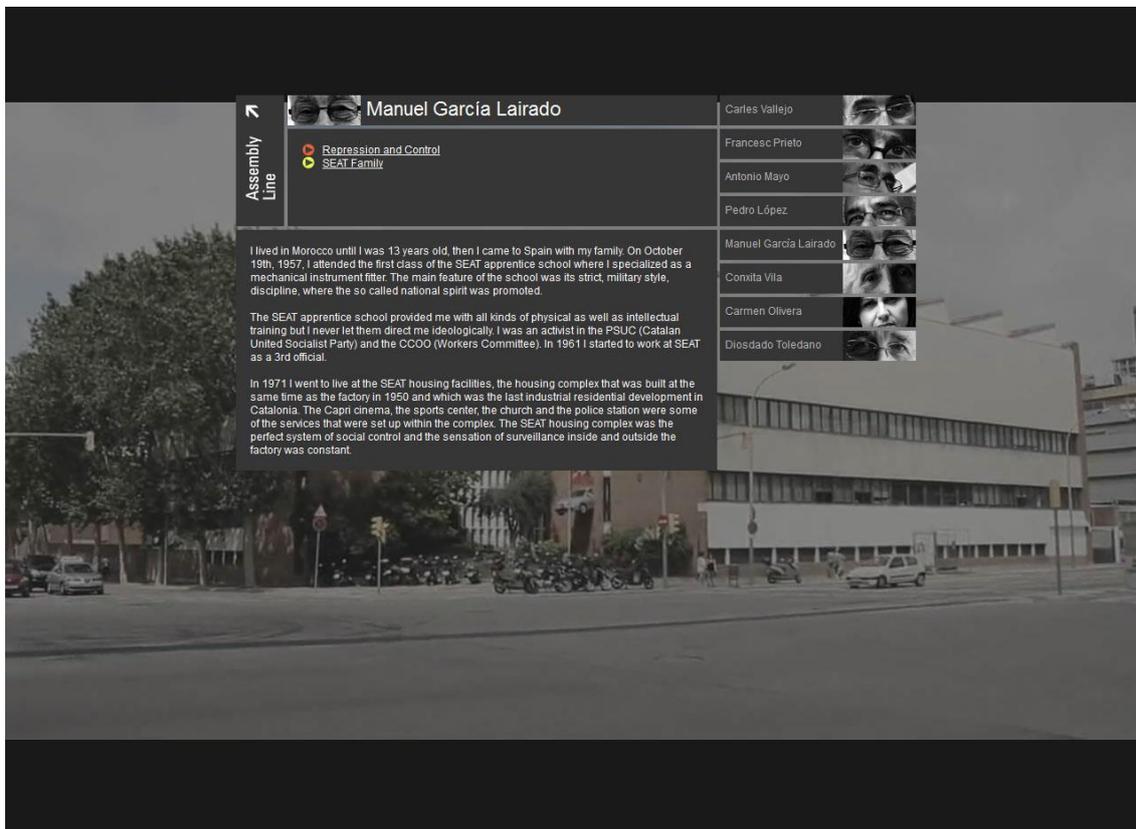
Se trata de un proyecto que busca investigar las nuevas tipologías narrativas que ofrece internet. Aunque El Laboratorio de RTVE ha investigado muchos campos de internet, actualmente está centrando sus esfuerzos en el documental web en España. Además de investigar sobre el webdoc, ha producido y desarrollado bastantes proyectos que han terminado recibiendo importantes premios. Entre los documentales más conocidos de El Laboratorio de RTVE destacan: *Alma, hija de la violencia* (Miquel Dewever e Isabelle Fougère, 2013) sobre la violencia en Honduras narrado y relatado por una persona que ha vivido estos tipos de situaciones violentas, es un documental muy sencillo pero a su vez nos sumerge de una forma muy interesante en la historia, mezclando vídeo y fotografía. *Cromosoma Cinco* (María Ripoll y Lisa Pram, 2013) nos cuenta la historia de una niña de necesidades especiales por falta de cromosomas, podemos ver en esta obra los puntos de vista de los padres que tienen que cuidar a un hijo con estas necesidades. Se trata de una iniciativa de mucho valor para el nuevo género documental. El Laboratorio de RTVE busca en resumen investigar sobre las nuevas narrativas, y ahora con el documental web se abre un amplio abanico de investigación y desarrollo documental interactivo:

El LAB es un departamento de innovación audiovisual que investiga nuevas narrativas y lenguajes para hallar la forma óptima de contar cada historia particular. Es importante destacar que su presencia en la cabecera web de la corporación pública nacional, les convierte en un reclamo para un determinado tipo de público cuyo acceso al mundo webdoc se realiza a través de la televisión tradicional. El rol que desempeñan, por tanto, es fundamental en el panorama creativo español, además, sustentan una cierta posición de privilegio para experimentar con las herramientas digitales en un entorno institucional que garantiza la difusión y la financiación de los proyectos iniciados, toda una ventaja

en el incierto panorama audiovisual contemporáneo (Arnau, 2015, p.310).

*SEAT. Las sombras del progreso* (2012). Historia de la marca automovilística en soporte web. Este documental interactivo tiene su origen de un proyecto educativo universitario de cinco estudiantes del Máster en Documental Creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Figura 4. *Interface cinematográfico espectador y personaje del documental interactivo Seat: Las sombras del progreso, (VVAA, UAB, 2012). Narración colaborativa, memoria colectiva y luchas obreras antifranquistas.*



Al iniciar la narración se nos ofrece la posibilidad de seguir un recorrido más lineal u otro completamente seleccionado a elección del usuario. Lo primero que tenemos que hacer una vez elegido nuestro recorrido es registrarnos, se nos intenta poner en situación tratando al usuario como si de un obrero de la fábrica SEAT se tratase. Para gente que no está muy familiarizada con los webdoc puede que al principio se encuentre algo perdida con éste, y que se

echa en falta un mapa web para que el usuario pueda localizarse cómodamente. El webdoc ha ido corrigiéndose continuamente hasta alcanzar la forma que presenta actualmente, por lo que es posible que los errores que puede presentar ahora mismo sean corregidos en un futuro. El recorrido del documental tiene una forma como si de una cadena de ensamblaje se tratase, mientras se van uniendo las partes del coche se van intercalando fotografías de la época. El webdoc utiliza nuevas herramientas de programación como HTML5. Entre los apartados encontramos Mi Historia, que ofrece a los usuarios contar sus versiones y vivencias de SEAT. Uno de los puntos clave de este documental es hacer una mezcla bastante homogénea entre la historia de la historia de una fábrica, los conflictos políticos y las luchas obreras de la España franquista.

## 5. Conclusiones

Este artículo sirve de fundamentación teórica de los discursos y prácticas del Cine colaborativo o construido en redes físicas y virtuales que implican a la ciudadanía en los proceso de creación de narrativas en el Espacio Digital Europeo.

Las prácticas y estrategias visuales que conforman su discurso han permitido diferenciar entre las experiencias y prácticas de producción colaborativa (Collaborative film-making as process) y los formatos transmedia documentales que se presentan como objeto de participación en la construcción de discursos sobre cultura material, imaginarios sociales globales y memoria del presente.

Los discursos y prácticas del Cine colaborativo o construido en redes físicas y virtuales se desplazan hacia interacciones multiplataforma. Las nuevas categorías de software incluyen: redes sociales (como Facebook); servicios de micro-contenidos (como Twitter); sitios de intercambio en línea (como YouTube, Vimeo, Flickr, etc.); software de organización y edición rápida de medios para consumidores (como iPhoto); editores de blog (como Blogger, WordPress); y, siguen en su desarrollo paralelo a la creación discursos audiovisuales trazando un nueva ecología comunicativa colaborativa. En consecuencia, especial atención debe hacerse a la alfabetización mediática y los procesos de transalfabetización ciudadana.

El imaginario europeo se construye en la hibridación entre producción broadcast y la legitimidad de la “*poor image*” (Hito Steyerl) *que la ciudadanía produce colaborativamente en la era post-digital.*

Los formatos transmedia documentales, las apps y sitios web de la “era de los medios sociales” no tienen la función de aislamiento. Más bien, participan en una ecología más larga, que incluye motores de búsqueda, motores de recomendación, sistemas de blog, flujos RSS y demás tecnologías web; aparatos electrónicos de bajo costo disponibles a los consumidores y creadores para capturar y acceder a medios (cámaras digitales, teléfonos móviles, reproductores de música y video, portarretratos digitales, televisiones con Internet); y, tecnologías que permiten la transferencia de medios entre dispositivos, ciudadanía y el web (memorias de almacenamiento, tecnologías inalámbricas como WiFi y WiMax, estándares de comunicación como USB y 4G). En consecuencia, esta ecología debe ser tomada en cuenta en cualquier estudio sobre la producción de imágenes colaborativas, las redes sociales y su software (así como del acceso a contenidos a nivel del consumidor y desarrollo de software de medios diseñado para trabajar con sitios de intercambio basados en obras audiovisuales en el web). Esta tendencia se circunscribe al Cinema 3.0 y la imagen interactiva como indica Daly (2013) proponiendo como las tecnologías digitales e informáticas y las redes de la Web 2.0 están transformando las formas de producir, distribuir y exhibir el cine. La producción y distribución ha permitido la articulación de complejos procesos de mediación cultural, que han participado en la creación de una creación original como proponen en sus investigaciones sobre cine multiplataforma los teóricos Balsom (2014), Acland (2003) y Tryon (2009). En consecuencia, se trataría de una tendencia que nos lleva a repensar los estudios fílmicos europeos por una parte en la tradición del cine como entidad cultural national, transnational o supranational Ledo-Andión, López-Gómez & Castelló-Mayo (2013), Higbee y Lim, (2010), y Bergfelder (2005). Por otra la emergencia de una digitextualidad según recientemente apuntan Everett y Caldwell (2015), y Manovich (2014) en una economía capitalista Schumpeter (2009) de la participación y de la cultura digital Tryon (2013) servida bajo demanda. Los discursos y narrativas de orden global se transnacionalizan dando como posibilidad la diversidad intercultural y formas colaborativas de producción de conocimiento colectivo.

## 6. Referencias

Acland, Charles R. (2003): *Screen traffic: Movies, multiplexes, and global culture*. Durham, NC: Duke University Press.

Anderson, Mark (2008): *Inventing Film Studies*. Grieveson, & Wasson (Eds.). Durham, NC: Duke University Press.

Alexenberg, Mel (2011): *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol and Chicago: Intellect Books/University of Chicago Press.

Arnau, Robert (2015): "Aproximación a la no ficción interactiva: panorámica del web documental español en la era digital". En: Vanesa Fernández Guerra (ed): *Revisitando el cine documental: de Flaherty al webdoc*. Sociedad Latina de Comunicación Social. La Laguna (Tenerife).

Azoulay, Ariella (2012): *Civil Imagination: A Political Ontology of Photography*. London: Verso.

Balsom, Erika (2014): *Exhibiting cinema in contemporary art*. Amsterdam: University Press.

Bauer, Petra (2013): *Working Together: Notes on British Film Collectives in the 1970s*. London: Focal Point Gallery.

Bergfelder, Tim (2005): "National, transnational or supranational cinema? Rethinking European film studies". *Media, culture & society*, 27(3), 315-331.

Berry, David (2014): *Critical Theory and the Digital*. New York: Bloomsbury Academic.

Berry, Marsha, & Schleser, Max Eds. (2014): *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*. New York: Palgrave Macmillan.

Cascone, K. (2000): "The Aesthetics of Failure: Post-Digital. Tendencies in Contemporary Computer Music". *Computer Music Journal*, 24:4, pp. 12–18.

Daly, Kristen (2010), "Cinema 3.0: the Interactive-Image", *Cinema Journal*, 50, núm. 1, Fall, University of Texas Press: Springer Press.

- Eamon, C. (2012). Exhibition 5: Cinema and its Others. *Public*, 23(46), 121-161.
- Elsaesser, T (1998) 'Digital Cinema: Delivery, Event, Time'. in Elsaesser, T and Hoffman, K. (eds) *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable?* Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 201–222.
- Everett, A., & Caldwell, J. T. (2015): *New media: theories and practices of digitextuality*. New York: Routledge.
- Farman, J. (2013). *The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies*. New York: Routledge.
- Gaudenzi, Sandra (2009): *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. London: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Gaudenzi, Sandra (2013): *Blog Nuevos medios y narrativas transmedia*. Panorama webdoc . Primera parte. Disponible en: <https://elblognuevosmedios.wordpress.com/2013/10/25/panorama-webdocs-1era-parte/>[Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].
- Giroux, Henry (2013): "La pedagogía crítica en tiempos oscuros". En *Praxis educativa*, Año XVII, Núm. 17, pp. 13-26. Disponible en: <http://www.biblioteca.unlpam.edu.ar/pubpdf/praxis/v17n2a02giroux.pdf> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].
- Grandio, M. (2014): "Reflexión teórica y propuesta de indicadores para la medición de la alfabetización transmedia en los jóvenes universitarios". VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. La Laguna, Tenerife.
- Gifreu, Arnau (2013): *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOC.
- Hall, Stuart (1997): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage/ The Open University.
- Hills, M. (2005): *How to Do Things with Cultural Theory*. Londres: Hodder Education.

Higbee, W., & Lim, S. H. (2010): "Concepts of transnational cinema: Towards a critical transnationalism in film studies". *Transnational Cinemas*, 1(1), 7-21.

Hudson, D., & Zimmermann, P. R. (2009). *Cinephilia, technophilia and collaborative remix zones*. *Screen*, 50(1), 135-146.

Ledo-Andión, Margarita (2015): "Cine documental. Cibercultura, tecnologías de proximidad". *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (100), 81-83.

Disponible

en:[http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es\\_ES&id=2015031713410002&activo=6.do](http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2015031713410002&activo=6.do) [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Ledo-Andión, Margarita.; López-Gómez, Antía. & Castelló-Mayo, Enrique (2013): 'Small European cinema in original version as a "creative destruction" paradigm', in IAMCR 2013 Conference Dublin: "Crises, 'Creative Destruction' and the Global Power and Communication Orders".

Liberia Vayá, Irene (2015): "El documental multimedia interactivo. Un estudio de caso: En el reino del plomo. En Portada y Lab de RTVE.es". En: Vanesa Fernández Guerra (ed): *Revisitando el cine documental: de Flaherty al webdoc*. Sociedad Latina de Comunicación Social. La Laguna (Tenerife).

Manovich, Lev (2014). *El software toma el mando*. Barcelona: UOC.

Ministerio de Educación y Cultura (2011): 'Informe de la Comisión de expertos para el fomento de la versión original en la exhibición de las obras audiovisuales'. Disponible en:

[http://www.mcu.es/cine/docs/Novedades/COMISION\\_FOMENTO\\_VO.pdf](http://www.mcu.es/cine/docs/Novedades/COMISION_FOMENTO_VO.pdf) [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Montero, David & Moreno Domínguez, J. Manuel (2015). "Rethinking the definition of participatory video at the interface of theory and practice". En *Glocal Times the communication for development*, número 22/23, Malmö. Disponible en: <http://130.241.16.45/ojs/index.php/gt/article/view/3269> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Nash, Kate, Hight, Craig y Summerhayes, Catherine (2014): *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. London: Palgrave Macmillan.

Nash, K. (2012): "Modes of interactivity: analysing the webdoc". En *Media, Culture & Society* 34 (2), p. 195-210.

O'Flynn, Siobhan (2012): "Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in documentary film*", 6(2), 141-157.

Parr, Hester (2007): "Collaborative film-making as process, method and text in mental health research". *Cultural Geographies*, 14(1), 114-138.

Pack, Sam (2012): "Collaborative Filmmaking in the Digital Age". *Anthropology NOW*, 4(1), 85-89.

Pepperell, Robert, y Punt, Michael (2000): *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*, Bristol, UK: Intellect Books.

Reia-Baptista, Vítor (2012): "La alfabetización fílmica: apropiaciones mediáticas con ejemplos de cine europeo". *Comunicar*, XX (38), 81-90.

Schumpeter, Joseph A. (2009): "Can Capitalism Survive? Creative Destruction and the Future of the Global Economy". New York: HarperCollins.

Tryon, Chuck (2013): *On-demand culture: Digital delivery and the future of movies*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Tryon, Chuck (2009): *Reinventing cinema: Movies in the age of media convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press.

UE (2013): 'Digital Agenda For Europe. A Europe 2020 Initiative'. Disponible en: <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

UE (2015): "European Parliament resolution of 28 April 2015 on European film in the digital era" ([2014/2148\(INI\)](#)). Disponible en: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P8->

[TA-2015-0108+0+DOC+XML+V0//EN&language=EN#def\\_1\\_9](#)[Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

UE (2009): 'Etude sur l'utilisation du sous-titrage. Le potentiel du sous-titrage pour encourager l'apprentissage et améliorer la maîtrise des langues. EACEA/2009/01'. Disponible en:

[http://eacea.ec.europa.eu/llp/studies/documents/study\\_on\\_the\\_use\\_of\\_subtitling/rapport\\_final-fr.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/llp/studies/documents/study_on_the_use_of_subtitling/rapport_final-fr.pdf) [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

UE (2005): 'Recomendación del parlamento europeo y del consejo de 16 de noviembre de 2005 relativa al patrimonio cinematográfico y la competitividad de las actividades industriales relacionadas' (2005/865/CE).

Upfedu. (2015): Upfedu. Recuperado 7 de Junio 2015. Recuperado a partir de: [http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/bibliografia/miro/mir\\_e.htm](http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/bibliografia/miro/mir_e.htm) [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Weibel, Peter (2003): *Expanded cinema, video and virtual environments. Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge: MIT Press.

### **Webgrafía:**

Bertrand, Yann-Arthus (2003-2015). *7 Billion Others*. Disponible en: <http://www.7billionothers.org/node/64> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

Serna, Victor (2014). *Catacombes: Historias del subsuelo de París* (2014). Disponible en: <http://www.lescatacombes.com>[Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2014). *Apocalypse 10 destins*. Disponible en: <http://www.apocalypse-10destins.com/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2014). *Remapping Europe*. Zemos98. Disponible en: <http://www.remappingeurope.eu/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA SEAT. *Las sombras del progreso* (2012). Disponible en: <http://www.sombradelprogreso.com/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2012). *Palestiennes, mères patrie*. Disponible en: <http://cuej.djehouti.com/64-Intro-Gene.htm#>[Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2012). *Kinshasa FM*. Disponible en: <http://webdocus.lesoir.be/kinshasa-fm/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2006). *Thanatorama*. Una aventura eres el héroe muerto. Disponible en: <http://www.thanatorama.com/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

VV.AA (2008). *Gaza Sderot – Life in spite of everything*. Disponible en: <http://gaza-sderot.arte.tv/> [Fecha de consulta: 22 de septiembre de 2015].

La redacción de este artículo de investigación ha sido financiada por el Plan I+D+i Ministerio de Economía e Competitividad (CSO2012-35784) *Hacia el Espacio Digital Europeo: El Papel de las Cinematografías Pequeñas en Versión Original*, Dirección General de Investigación Científica y Técnica, Gobierno de España.