

<http://uocpapers.uoc.edu>

article

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals de l'ús de programari lliure i recursos audiovisuals de codi obert

Jordi Alberich i Antoni Roig

Data de presentació: setembre de 2008

Data d'acceptació: setembre de 2008

Data de publicació: octubre de 2008

Resum

Aquest article analitza l'ús de programari lliure i recursos de codi obert en els processos de creació i producció audiovisual contemporanis. S'hi aborden de manera preferent les implicacions socials i culturals que comporta l'ús de recursos i eines lliures per a l'acció comunicativa en projectes destacats de producció audiovisual col·laborativa.

En primer lloc, es tracten les profundes transformacions que internet i la resta de mitjans i tecnologies de comunicació digital han comportat per a l'acció comunicativa audiovisual contemporània, i es posa un èmfasi especial en les possibilitats creixents d'autonomia, adaptació, creació col·lectiva, iniciativa en la configuració i definició de les eines i dinàmiques de treball per part dels usuaris de programari i recursos lliures.

Després d'una anàlisi detallada de conceptes bàsics sobre llibertat i programari, es tracten les possibilitats i funcionalitats que ofereix un paquet destacat d'eines i recursos audiovisuals (Celtx, The GIMP, Audacity i VirtualDub). Finalment, s'ofereix un ampli recorregut per una selecció representativa d'exemples i projectes audiovisuals participatius de creació en línia, que serveixen de mostra i il·lustren les implicacions socials i culturals significatives que comporta l'ús de recursos lliures i de codi obert en els processos de treball audiovisual.

Paraules clau

programari lliure, creació audiovisual, producció col·laborativa, cinema de codi obert

Abstract

This article analyses the use of open source resources and free software in contemporary audiovisual creation and production processes. It focuses on the social and cultural implications for communicative action brought on by the use of free tools and resources in stand-out collaborative audiovisual production projects.

Firstly, it looks at the profound changes that internet and the other digital communication technologies and media have brought with them in terms of contemporary audiovisual communicative action, placing special emphasis on the growing possibilities for autonomy, adaptation, collective creation, initiatives in the configuration and definition of the tools themselves and the working dynamics for free resource and software users.

Following a detailed analysis of the basic concepts of freedom and software, it looks at the possibilities and functionalities offered by an important range of audiovisual resources and tools (Celtx, The GIMP, Audacity and VirtualDub). Finally, it offers a wide-ranging look at a representative selection of online participative audiovisual creation projects that highlight and illustrate the important social and cultural implications of the use of open source and free resources in audiovisual working processes.

Keywords

free software, audiovisual creation, collaborative production, open source cinema

1. Esprémer la comunicació audiovisual digital

El desenvolupament dels mitjans de comunicació de naturalesa digital i principalment l'ús cada vegada més intensiu d'internet han transformat de manera profunda i irreversible la natura-

sa de la comunicació en les societats contemporànies (Castells, 2001). La digitalització creixent de processos i productes comunicatius al llarg de l'última dècada està implicant canvis importants, no solament en els continguts comunicatius, sinó també i molt especialment en les tasques necessàries associades a la seva creació, producció i difusió (Tubella, 2008).

<http://uocpapers.uoc.edu>

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

Avui dia les direccions són canviants, tant en el mercat com en la indústria i la societat. L'emergència de les tecnologies de comunicació digital ha comportat un desplaçament radical de l'anterior definició moderna dels *media* i ha afavorit i provocat l'aparició de noves i diverses dimensions i possibilitats comunicatives. L'acció comunicativa dins i amb els nous mitjans de comunicació digital ofereix continguts comunicatius típicament flexibles i inestables, d'ubiquïtat asincrònica, desmaterialitzats i/o desterritorialitzats, així com –entre d'altres variables revolucionàries possibles– radicalment accessibles per a usuaris distants, alliberats de l'aquí i l'ara físic i presencial (Echeverría, 1999).

En oposició amb l'estructuració majoritàriament unitària i lineal del model comunicatiu clàssic, un creixent ventall d'eines i recursos audiovisuals digitals ha facilitat exponencialment que les tasques de producció audiovisual en els nous mitjans de comunicació digital abandonin el fonament tradicional a l'hora d'establir els límits, per passar, almenys, a una nova situació de desdibuixament d'aquests límits. Les noves eines i recursos digitals fracturen la linealitat pròpia dels models analògics audiovisuals i promouen una definició de l'acció comunicativa contemporània calidoscòpica (Murray, 1998) oberta, que facilita la interacció i la participació dels usuaris de formes múltiples i diverses.

Internet esdevé en l'actualitat el paradigma d'un entorn social, tecnològic i creatiu on ja no té sentit pensar exclusivament la comunicació mediada en clau unidireccional, d'un a molts, on les barreres entre producció i consum es dilueixen, i on conceptes com *espectador* o *audiència* són insuficients. Així mateix, internet i la cultura digital que comporta possibiliten una visió alternativa als esquemes i les idees tradicionals sobre el desenvolupament personal i professional dels creadors audiovisuals, sovint circumscrit en excés a una concepció massa rígida, normativa i tancada de les possibilitats del sector audiovisual.

Existeix una visió idealitzada d'un autor que adquireix renom per mitjà de projectes personals d'envergadura o de la seva incorporació prioritària i exclusiva a alguna de les principals empreses productores o distribuïdores. Certament, es tracta d'una expectativa totalment raonable i real, però no l'única. Cal tenir en compte altres possibilitats per a la producció i la comercialització audiovisual en tots els seus vessants, que cada vegada són més factibles gràcies a les possibilitats de la comunicació en xarxa. Fa pocs anys era gairebé impensable que un estudiant pogués dissenyar i experimentar els elements bàsics d'una superproducció des de casa seva i aconseguir posteriorment el suport d'una gran productora,¹ o que grups de fans arribessin a produir i difondre les seves versions i homenatges als seus referents

(habitualment produccions de gran pressupost), modestament però amb un nivell de creativitat i qualitat tècnica sorprenent. Avui dia tot això és possible (i habitual). Internet i el conjunt de la nova cultura audiovisual digital estan redefinint el concepte i la relació entre la producció, la distribució, la creació i el consum audiovisual.

L'evolució tecnològica i els processos de creació i producció de projectes *estil Bazar* (Raymond, 1998) proporcionen noves oportunitats per a la creació i la difusió audiovisual amb un grau d'autonomia i independència elevat. En el si d'aquest procés intensiu de canvi i substitució de models i conceptes clau a què assistim, la producció d'aplicacions audiovisuals de naturalesa lliure viu actualment una fase d'investigació de les seves possibilitats. El món actiu del programari lliure fomenta una manera diferent de veure, percebre, viure i valorar les formes audiovisuals, d'assenyalar les problemàtiques i també les oportunitats de les incerteses, una manera de fer que ja assumeixen com a pròpia les joves generacions que s'(auto)identifiquen com a *usuaris* dels *media*, i ja no com a *mers receptors*.

En el camp concret del programari audiovisual resulta sens dubte difícil –i car– adaptar-se en moltes ocasions a les principals solucions propietàries estàndard. Les empreses de programari solen treballar, fins i tot en les seves solucions per a entorns docents, amb llicències d'ús individual i limitat, que representen un sobrecost enorme per als estudiants i usuaris emprenedors.² Juntament amb aquestes solucions, l'opció de l'ús de programari lliure per a la creació i producció audiovisual permet als usuaris un major grau d'adaptació, de creació col·lectiva, d'iniciativa en la configuració i en la definició de l'eina. Esprèmer totes les manifestacions i direccions possibles de la comunicació audiovisual digital té en el programari lliure un dels seus majors aliats, així com el seu ús i la vitalitat de les comunitats virtuals existents de creació col·lectiva resulten avui dia un exponent clar dels processos de redefinició de rols en el camp audiovisual a què estem assistint.

2. Llibertat i programari audiovisual

La preferència per l'expressió *programari lliure* en detriment d'altres de properes com *programari de codi obert* o *programari de domini públic* ha d'assumir implicacions socials i polítiques de pes si volem que el seu ús no resulti fútil. D'acord amb la caracterització establerta per la mateixa Free Software Foundation³ (l'organització internacional creada el 1985 dedicada al desen-

1. És el cas, per exemple, de Kerry Conran i el film *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004).

2. Moltes d'aquestes empreses han optat per oferir versions reduïdes gratuïtes dels seus programes comercials estàndards, tal com exemplifiquen els casos de ProTools (disseny de so), AVID (amb la seva edició DVFree) o SoftImage (generació d'imatges tridimensionals per ordinador), amb la visió prospectiva que els futurs professionals incorporin les versions completes als seus llocs de treball.

3. Vegeu: <<http://www.fsf.org/>>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

volupament i la promoció del programari lliure), un programa és programari lliure sempre que els usuaris tinguin garantides quatre llibertats bàsiques: (1) la llibertat d'executar el programa sigui quin sigui el seu propòsit; (2) la llibertat d'estudiar i modificar el programa per ajustar-lo a les seves necessitats; (3) la llibertat de redistribuir-ne còpies, sia de forma gratuïta, o a canvi del pagament d'un preu, i (4) la llibertat de millorar el programa i de difondre'n les millores per al bé de tota la comunitat.

Cal destacar que, en contra del que resulta una concepció errònia habitual, l'ús de programari lliure no n'implica forçosament la gratuïtat. Qualsevol programa lliure està disponible per al seu ús, desenvolupament o distribució comercial posterior –sempre que respecti les quatre llibertats bàsiques a què hem fet referència. Programari lliure no vol dir programari gratuït, programari de preu zero. Hem d'evitar interpretar-ne l'ús i promoció com una mera qüestió de preu, ja que és i representa molt més que això. El programari lliure implica, abans que res, fomentar i garantir que tots els usuaris d'un programa tinguin la llibertat de cooperar amb altres en usar-lo, i així poder compartir-ne les millores amb la resta de la comunitat i fer-les-hi extensibles. «(El seu ús) tindria un avantatge social, perquè permetria la cooperació entre usuaris, i una ètica, ja que respectaria la seva llibertat» (Stallman, 2004, pàg. 31).

Implica assumir de forma plena i coherent una perspectiva comunitària, una ideologia cooperativa i responsable per al bé comú, així com una *ètica hacker del treball* (Himanen, 2001). L'aposta pel programari lliure comporta, doncs, treballar en nom d'una societat en què la informació estigui veritablement a disposició dels seus ciutadans, en què resulti usable i accessible, i faciliti i promogui el desenvolupament de programes que la gent pugui adaptar, millorar i compartir, i ja no només executar.

En el camp audiovisual, les opcions d'ús, participació i aprofitament d'eines de programari lliure per al desenvolupament de projectes audiovisuals, tant individuals com col·lectius, són ja una realitat. A tall d'exemple, un llistat bàsic d'eines i recursos de programari lliure, dirigits a facilitar les tasques associades al disseny i a la creació d'una hipotètica producció audiovisual digital, hauria d'incloure inicialment un o més programes lliures destinats específicament a la gestió i a la planificació de les tasques de guionatge i preproducció audiovisual, així com també recursos per al retoc i el tractament d'imatges i gràfics digitals. Així mateix, resultaria també clau disposar d'una eina per al disseny, l'edició i el tractament del so digital. Finalment, per tancar aquest hipotètic paquet bàsic de programari audiovisual, caldria,

és clar, un editor de vídeo, indispensable per a les tasques finals d'edició, muntatge i postproducció final.

Celtx, The Gimp, Audacity i VirtualDub són avui dia eines riques i completes i recursos de programari lliure que permeten i satisfan amb escreix el conjunt de tasques i necessitats assenyalades. La selecció d'aquestes quatre eines no aspira a l'exhaustivitat, però sí a la representativitat. Aquests quatre programes il·lustren i personifiquen les possibilitats creixents de crear i produir continguts audiovisuals mitjançant l'ús d'eines i recursos lliures, amb llibertat d'execució per part de tots els seus usuaris, de ser adaptats a les nostres necessitats, de ser redistribuïts, així com de millorar, fer públiques i accedir a les seves millores. Celtx, The Gimp, Audacity i VirtualDub són, a més, programes lliures emprats actualment per riques i nombroses comunitats col·laboratives en línia.⁴

Celtx,⁵ el primer de tots, està dissenyat per satisfer un ampli espectre de les necessitats de la preproducció audiovisual. Així, doncs, una de les seves possibilitats més atractives és la redacció de guions en diferents formats, alhora que permet un fàcil marcatge dels seus elements principals per al posterior desglossament dins del programa, confecció del calendari de producció i opcions de guió il·lustrat. El programa guarda els projectes en carpetes, de manera que facilita l'exportació dels diferents elements a altres programes (com ara a l'Outlook o Adobe) o formats (jpg, gif, png). D'altra banda, mitjançant la central de projectes, Celtx facilita el treball col·laboratiu públic o privat, amb la qual cosa s'erigeix en conjunt com una eina bàsica tant per a l'aprenentatge com per a la pràctica professional.

The GIMP,⁶ acrònim de *GNU Image Manipulation Program*, va néixer originalment d'un projecte de Spencer Kimball i Peter Mattis per a la Universitat de Califòrnia, Berkeley, que va créixer ràpidament fins a convertir-se en un complet programari d'edició d'imatges de mapes de bits. Com a programari lliure, The GIMP resulta accessible sota la GNU General Public License i té avui dia versions disponibles per a la majoria de plataformes. Pot ser emprat com una eina simple de dibuix digital i alhora com un programa expert de retoc fotogràfic, amb capacitat de procés, generació de visualitzacions realistes, conversió i optimització de gràfics digitals. Suporta tot tipus de formats (gif, jpeg, png, xpm, tiff, tga, mpeg, pdf, bmp i d'altres), canals alfa per a l'edició de transparències i té una capacitat infinita per a l'addició de connectors (*plug-ins*), en permanent procés de creació col·lectiva i compartida en qualsevol part del web.

Audacity⁷ és un complet programa lliure de tractament i edició de so que Dominic Mazzoni va iniciar com a projecte al fi-

4. Més enllà de les referències específiques assenyalades, convé insistir en com la constel·lació de solucions de programari lliure presents a la xarxa, resultin o no específicament audiovisuals, es desenvolupen en un permanent procés obert i discontinu de redefinició i transformació, fruit de la seva essencial producció col·laborativa en xarxa.

5. Vegeu: <<http://www.celtx.com/>>.

6. Vegeu: <<http://www.gimp.org/>>.

7. Vegeu: <<http://audacity.sourceforge.net/>>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

nal de 1999 quan estudiava a la Carnegie Mellon University de Pittsburg. Amb el pas del temps, i mitjançant la col·laboració de molts altres desenvolupadors clau per a l'evolució del projecte, com ara Matt Brubeck o Joshua Haberman, aquell projecte inicial s'ha convertit en un potent editor general de domini públic avui dia al nostre abast. Tot el codi font del programa està disponible a la llicència GNU General Public License i és allotjat i accessible des de *SourceForge*. Té una interfície gràfica d'usuari molt intuïtiva, que n'afavoreix l'ús tant a usuaris novells en aquest tipus de programari com a usuaris experts. Permet tant l'enregistrament com la reproducció de so, la importació i l'exportació d'arxius wav, aiff o mp3, entre d'altres. Incorpora, a més, un editor envoltant d'amplitud, un potent mode espectrogràfic i una finestra d'anàlisi de freqüències, entre altres recursos bàsics associats.

Finalment, VirtualDub,⁸ desenvolupat originalment per Avery Lee, és una utilitat de captura, processament i exportació de vídeo per a plataformes Windows, llicenciada una vegada més sota la GNU General Public License. VirtualDub és una de les millors opcions per a aplicar efectes de postproducció de vídeo. Permet dur a terme captures de vídeo des de dispositius analògics, editar-les, així com retocar i corregir tant arxius de vídeo com d'àudio. VirtualDub és una aplicació especialment apreciada pels seus filtres, complets, variats, i de gran qualitat, que possibiliten nombroses funcionalitats. VirtualDub també es pot utilitzar amb facilitat com a servidor de vídeo, i ha donat lloc –i ho continua fent– a un catàleg extens de noves versions modificades i ampliades per a l'edició i el muntatge audiovisual, com ara VirtualDubAVS, VirtualDubMPeg2 i VirtualDubOGM, habitualment agrupades sota el nom de VirtualDubMod.

3. Perspectives de la producció audiovisual col·laborativa: programari i més enllà

Les múltiples possibilitats que ofereix el programari lliure per a la creació i la producció audiovisual són l'exponent d'un corrent cultural més ampli, que es caracteritza per facilitar una major autonomia a creadors independents, ja que rebaixa les barreres d'entrada a la producció de continguts, així com també proporciona una major capacitat d'accés als públics. Disposem d'infinitat d'exemples d'aquest últim fenomen dia a dia a YouTube i llocs similars, però la barreja de sorpresa i familiaritat amb què podem observar la proliferació de l'audiovisual a internet no hauria d'impedir-nos valorar-ne la diversitat: un sol individu, amb sort i en qüestió de minuts, pot tenir llest un petit fenomen a

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

YouTube; d'altra banda, un equip d'entusiastes pot invertir hores, mesos o fins i tot anys a confeccionar un producte complex i ambiciós, que pot arribar a captar l'atenció de la indústria. En tots aquests casos, el programari lliure i altres eines i plataformes col·laboratives tenen un paper fonamental dins d'un entorn de creació participativa en contínua expansió.

Un dels exemples més representatius de projectes de creació participativa que podem vincular al moviment del programari lliure és el que es denomina *cinema de codi obert*, concepte de difícil definició, però que ens permet agrupar una sèrie de pràctiques summament rellevants. En una primera aproximació, podem considerar cinema de codi obert aquell realitzat utilitzant programari lliure i/o de codi obert. És el cas del curt pioner *Elephant's Dream* (2004),⁹ creat íntegrament per un equip de desenvolupadors de l'eina 3D Blender i que ha tingut continuïtat amb una proposta nova i recent, *Peach* (2008).¹⁰ Ambdós projectes han tingut des del principi una orientació col·laborativa en un doble sentit: d'una banda, l'experimentació i la millora tècnica del programa mitjançant la implicació en un projecte concret (per tant, amb un objectiu fonamentalment tecnològic) i, de l'altra, han traslladat la filosofia del programari lliure al camp cultural, han facilitat el lliure accés als films i al procés de producció, així com també n'han obert l'ús: es permet i es promou no solament la lliure distribució, sinó també la lliure reelaboració, sempre que es reconegui l'autoria original i no es persegueixin fins comercials.

L'ús d'eines lliures no implica necessàriament que ens trobem davant d'un exponent de cinema de codi obert: un bon exemple n'és el film argentí *Plumíferos* (2007),¹¹ llargmetratge d'animació comercial creat íntegrament amb Blender (ens trobaríem aquí amb una situació similar a la del prestigiós programa de programari lliure per a postproducció Cinepaint, utilitzat en produccions de Hollywood com la saga Harry Potter). De totes maneres, la complexitat d'aquestes pràctiques queda reflectida en el fet que els creadors de *Plumíferos* faciliten lliurement l'accés a la versió millorada de Blender utilitzada per produir el film. Ara bé, malgrat que sovint l'ús de programari lliure comporta altres formes d'obertura, no es pot afirmar que ens acabem trobant necessàriament davant de cinema de codi obert.

Una segona aproximació permet observar determinades plataformes i eines que no encaixen dins dels principis propis del programari lliure, però que en canvi estimulen formes de creació col·lectiva i autoproducció. Un exemple interessant és el de l'evolució de la tècnica coneguda amb el nom genèric de *machinima*, definida com la producció de peces d'animació utilitzant com a eina el motor dels videojocs, l'origen de la qual s'identifica en l'in-

8. Vegeu: <<http://www.virtualdub.org/>>.

9. Vegeu: <<http://www.elephantsdream.org/>>.

10. Vegeu: <<http://peach.blender.org/>>.

11. Vegeu: <<http://www.plumiferos.com/>>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

terès per part de jugadors experts a gravar partides com a mostra pública de la seva habilitat.¹² L'autoproducció de *machinima* s'ha vist circumscrita a la pràctica del joc fins fa relativament poc, fins que la popularització d'entorns virtuals com *Second Life* o eines específiques com *Moviestorm*¹³ han introduït noves possibilitats. En aquest últim cas, ens trobem davant d'un programa específicament dissenyat per a la creació de *machinima*: a partir d'un paquet bàsic de lliure descàrrega es proporcionen personatges, escenaris, vestuari, objectes i actuacions perquè l'usuari configuri i dirigeixi accions que registren diverses càmeres virtuals definides també per l'usuari, de forma molt similar a una realització cinematogràfica i televisiva.

Els desenvolupadors de *Moviestorm* ofereixen diferents paquets d'ampliació, alguns de pagament, d'altres també gratuïts i dinamitzen una comunitat creixent on, de manera similar a la lògica pròpia de la indústria del videojoc, s'estimula el *feedback* sobre futures ampliacions, així com l'intercanvi i la creació de noves aparences i objectes. D'aquesta manera, la pròpia lògica del desenvolupament del programa obre la porta al treball col·laboratiu i estableix una via intermèdia entre el programari comercial i el programari lliure. Encara que pugui semblar una obvietat, és important destacar que al contracte final d'usuari es reconeix l'absoluta propietat de l'usuari sobre el film, a canvi de l'explicitació en els crèdits que ha estat realitzat amb *Moviestorm*. D'aquesta manera s'estableix una diferència amb altres eines propietàries com les integrades als videojocs, on la propietat final resulta –com a mínim– difusa.

En una tercera aproximació, podem considerar l'adopció d'estratègies col·laboratives pròpies de la translació de determinats principis del codi obert a la creació audiovisual, més enllà de determinades opcions de programari. Un dels exemples més complets i ambiciosos el trobem en el projecte britànic *A Swarm Of Angels*,¹⁴ iniciat l'any 2006 amb l'objectiu de produir un llargmetratge «remesclable» de manera col·laborativa, que impregnés de lògica participativa tots i cadascun dels seus processos. Partint de certes idees conceptuals que manifesten una afinitat temàtica cap a la ciència-ficció distòpica en la línia de *Matrix*, s'han anat impulsant diverses iniciatives productives, com ara la creació d'ambients musicals (*moodcasts*), pòsters, tràilers o un documental generat pels mateixos usuaris (automenats *àngels*).

Tanmateix, fins ara, la iniciativa més important ha estat el desenvolupament col·lectiu de dues propostes de guió perquè

els usuaris votin la més adequada a ser produïda. Més enllà del possible resultat final, el més atractiu de *A Swarm Of Angels* és el procés de creació d'un model de producció propi, a cavall del lideratge d'un reduït «nucli creatiu» i la participació col·lectiva d'un ampli grup d'usuaris entusiastes. En aquest sentit, les primeres fases de *A Swarm Of Angels* (fins al començament de 2008), han anat fonamentalment dirigides a la creació dels seus espais, eines i dinàmiques de comunicació i col·laboració i, progressivament, cada vegada més cap als recursos orientats a la producció.¹⁵

Un altre projecte, actualment en fase *alfa*, però que pot representar un avenç important per a la producció col·lectiva en el futur és *Star Wreck Studios*: una plataforma de producció audiovisual col·lectiva impulsada des de Finlàndia, definida pels seus responsables com un *mercat creatiu* en el qual, dins d'un marc de socialització lúdica propi de la web 2.0, es podrien localitzar tant equips tècnics i artístics per desenvolupar projectes, com inversors, distribuïdors o experts en màrqueting, així com eines per a la producció. L'aval d'interès d'aquest projecte rau en la trajectòria del jove equip d'Energia Productions, artífexs d'un dels majors fenòmens cinematogràfics a Finlàndia, el film distribuït gratuïtament per internet *Star Wreck: in the pirkinning* (2005)¹⁶ i que es troben actualment preparant un nou llargmetratge, *Iron Sky*, amb la intenció que es converteixi en la primera experiència desenvolupada per mitjà de la nova plataforma.

4. Cap a una cultura audiovisual lliure en l'era digital

El recorregut realitzat per les eines i els projectes audiovisuals col·laboratius exposa un corrent cultural emergent en l'àmbit audiovisual contemporani inspirat en principis pròxims al moviment del programari lliure i que té com a objectiu principal establir models de creació i producció audiovisual oberts i participatius. Una cultura col·laborativa en línia que estableix sinergies importants que coincideixen en l'establiment d'una ètica alternativa a la comercialització i l'elitisme de la producció cultural en l'era digital.

D'acord amb la perspectiva ètica comunitària que domina el desenvolupament del conjunt del programari lliure, el desenvolupament

12. Aquesta primera motivació ha anat cedint terreny a la creació específica de ficcions audiovisuals cada vegada més elaborades, fins al punt que diferents videojocs com *The Sims* i molt particularment *The Movies* han anat estimulant explícitament la creació de *machinima*.

13. Vegeu: <<http://www.moviestorm.co.uk/>>.

14. Vegeu: <<http://www.aswarmofangels.com/>>.

15. Tal com ho reflecteix l'experimentació amb eines de desenvolupament de guió col·laboratiu com *Plotbot* o de generació d'imatges en 3D com *Motion Avatar Capture*.

16. Vegeu: <<http://www.starwreckstudios.com/>>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

lupament de projectes audiovisuals lliures i/o de codi obert com els que s'han detallat en els apartats precedents representa i vol fomentar i garantir la possibilitat de participació col·lectiva en projectes de creació audiovisual, així com la possibilitat de compartir i fer ús dels continguts audiovisuals resultants per part del conjunt de la societat, des de la creença ètica comuna i compartida que els continguts audiovisuals han de ser, en la nostra societat xarxa, dels usuaris i per als usuaris.

La creació i producció de projectes audiovisuals col·laboratius com ara *Peach*, *Plumíferos*, *A Swarm of Angels* o *Iron Sky* implica afavorir l'enfortiment d'una cultura lliure, en què s'assumeixi de forma plena i coherent una perspectiva cooperativa i responsable per al bé cultural comú, d'ús, accés i domini públic, d'acord amb la inspiració de les pròpies eines lliures que n'han permès, afavorit o inspirat la creació. És a dir, treballar en nom d'una societat on la informació i els continguts de naturalesa audiovisual estiguin realment a disposició dels ciutadans, en què resultin plenament usables i accessibles, sense les limitacions i restriccions d'ús tan habituals a què la cultura audiovisual comercial ens té avui dia (sic) tan habituats.

Aquest és, i no un altre, l'abast de les implicacions socials i culturals de l'aposta pel desenvolupament de projectes audiovisuals col·laboratius mitjançant l'ús d'eines de programari lliure: incentivar la formació, l'esperit de cooperació i el control sobre les nostres vides com a usuaris de les noves tecnologies, i que l'ús i accés lliure a la creació cultural (audiovisual) també figuri entre els nostres objectius bàsics com a societat.

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

Referències bibliogràfiques

- ALBERICH, J.; MEGÍAS, D.; ROIG, A. (2004). «Programari lliure audiovisual. Eines i recursos lliures per a la creació i la producció audiovisual en entorns virtuals» [article en línia]. UOC.
< <http://www.uoc.edu/dt/20410/20410.pdf> >
- BAIGORRI, L.; CILLERUELO, L. (2006). *Net.art (prácticas estéticas y políticas en la red)*. Barcelona: Editorial Brumaria.
- CASACUBERTA, D. (2002). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Random House Mondadori.
- ECHEVERRÍA, J. (1999). *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Editorial Destino.
- GONZÁLEZ BARAHONA, J. [et al.] (2003). *Introducción al software libre*. Barcelona: Editorial UOC.
- HIMANEN, P. (2001). *La ética hacker y el espíritu del informacionalismo*. Barcelona: Editorial Destino.
- MURRAY, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial Paidós.
- RAYMOND, E. S. (2001). *The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly Media.
- STALLMAN, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.
- TUBELLA, I.; [et al.] (2008). *Internet i televisió: La guerra de les pantalles*. Barcelona: Editorial Ariel.

Citació recomanada:

ALBERICH, Jordi; ROIG, Antoni (2008). «Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals de l'ús de programari lliure i recursos audiovisuals de codi obert». *UOC Papers* [article en línia]. Núm. 7. UOC. [Data de consulta: dd/mm/aa].

<http://www.uoc.edu/uocpapers/7/dt/cat/roig_alberich.pdf>

ISSN 1885-1541

Aquest article s'emmarca dins el projecte HUM2006-02317 finançat pel Ministeri de Ciència i Innovació.



Aquesta obra està subjecta a la llicència Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 2.5 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-la, distribuir-la i comunicar-la públicament sempre que n'especifiqueu l'autor i la revista que la publica (*UOC Papers*); no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.ca>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

Creació i producció audiovisual col·laborativa. Implicacions socials i culturals...

**Jordi Alberich**

Doctor i professor de Comunicació Audiovisual i Publicitat (Universitat de Granada)
jalberich@ugr.es

Jordi Alberich Pascual, doctor per la Universitat de Barcelona (1998), actualment és professor contractat de Comunicació Audiovisual i Publicitat a la Facultat de Comunicació i Documentació de la Universitat de Granada, i investigador associat de l'Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC, on col·labora en el projecte d'investigació *Arte, Estética & New Media* (2006-2009). És autor, entre d'altres, dels llibres *Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética* (Editorial UOC, 2007), *El canto de las sirenas. Ecos postmodernos en la fotografía contemporánea española* (Fundació Espais, 2000) i *Fotografía y fin de siglo. Arte, discurso y fotografía* (Edicions Di7, 1999). Així mateix, va obtenir el Primer Premi d'Investigació Nadal Batle i Nicolau (1998) sobre el passat i present de les tecnologies de la informació i el seu impacte social, convocat pel Consell Social de la Universitat de les Illes Balears (UIB).

**Antoni Roig**

Professor i coordinador 2n. cicle de Comunicació Audiovisual Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació (UOC)
aroigt@uoc.edu

Antoni Roig Telo és enginyer tècnic de Telecomunicacions (1992) i llicenciat en Comunicació Audiovisual (1999). Actualment és professor dels Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació de la UOC i director del Programa de Comunicació Audiovisual de la mateixa universitat des dels seus inicis. Investigador de l'Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC, on col·labora en el projecte d'investigació *Arte, Estética & New Media* (2006-2009). Ha orientat la seva investigació cap a l'àmbit dels *New Media* i el cinema digital, i en l'actualitat està acabant la tesi doctoral sobre cinema col·laboratiu, pràctiques culturals i formes de producció participatives. Així mateix, va coordinar i editar –juntament amb Jordi Alberich– l'antologia *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas* (Editorial UOC, 2005). Ha contribuït també, entre d'altres, en les antologies *La televisión no lo filma* (2006) i *Horitzó TV* (2007).