

EL COSMONAUTA¹: UN MODELO ALTERNATIVO DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN CINEMATOGRÁFICA



Simón Vialás Fernández
Máster en Educación y Comunicación – UAB
CC (by-sa)



Resumen:

Son proyectos como “El Cosmonauta” los que nos hacen creer en un futuro esperanzador. Este artículo se propone mostrar el valor de este proyecto colaborativo, abierto y autosostenible desde la perspectiva de educación en medios.

Palabras clave: contenido abierto, producción, distribución, audiovisual

Abstract:

Projects like “The Cosmonaut” make us believe in a brighter future. This article shows the values of this collaborative, open and self-sustainable project through the media literacy perspective.

Keywords: open content, production, distribution, audiovisual

1. Introducción

“El cosmonauta”¹ nace como un proyecto de largometraje del colectivo Riot Cinema, formado en su esencia por tres jóvenes profesionales del audiovisual radicados en Madrid: Carola Rodríguez, Nicolás Alcalá y Bruno Teixidor, ninguno de ellos tiene más de 23 años. Ellos son los que hacen realidad algo con lo que muchos jóvenes sueñan, rodar su propia película. Se trata de una historia de ciencia ficción en la que el primer astronauta ruso pierde la comunicación con el centro de control. Tiempo después, la nave regresa a la Tierra y no hay rastro del cosmonauta. Sin embargo comienzan a llegar mensajes radiofónicos en los que el protagonista dice haber vuelto a la Tierra, y haberla encontrado vacía. Habla en definitiva, sobre los recuerdos y los deseos.

Lo que hace único a este proyecto es la apropiación de modelos y de herramientas que nunca antes se habían aplicado en el ámbito cinematográfico en el estado español. Se trata de un modelo que combina alternativas de producción, financiación, colaboración, distribución y de cómo se pueden compartir los productos que se generen. Lo realmente destacable no es que

¹ “El Cosmonauta” - www.elcosmonauta.es

Riot Cinema vaya a poner en pie un ambicioso proyecto con este modelo, sino que el modelo que ponen en práctica puede ser replicado y ese es uno de los principales objetivos, desarrollar plataformas de producción y distribución alternativas al actual sistema de producción y exhibición cinematográfica.

En el contexto actual de producción cinematográfica se habla de una crisis que se le achaca a la “piratería” y también se percibe una crisis de creatividad. Tiene mérito hacerse un hueco en un sistema en el que los presupuestos de películas comerciales no bajan de los 2 millones de euros.

“El cosmonauta” le planta cara al sistema actual de producción cinematográfica y lo hace con rotundidad, con una estrategia de financiación basada en el crowdfunding². Hoy cuenta con más de 2000 productores, una cifra nada desdeñable, sobre todo si tenemos en cuenta que el 40% de las películas españolas que se estrenan cada año no llegan a 2.000 espectadores. Además la película cuenta con numerosos apoyos entre los que figuran el de Richard Stallman, padre ideológico del movimiento de software libre, de embajadas, de productores de talla internacional como Peter Broderick y como no, con el de Boris Volynov Cosmonauta Retirado que participó en las Misiones Soyuz 5 y 20 y Sergei Volkov Cosmonauta Ruso de la Expedición 17 ISS.

En una fase inicial del proyecto, solicitaron una subvención para el desarrollo del proyecto al ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales), dependiente del Ministerio de Cultura. Parece evidente que el Ministerio incentiva únicamente los proyectos que garantizan una recaudación, negando el apoyo a proyectos verdaderamente creativos. Riot Cinema solicita una subvención para producir una película, distribuirla de manera gratuita y poner a disposición de todo aquel que quiera todo el material creativo que se produzca en el proceso. Sólo se entiende que el Ministerio de Cultura no apoye este tipo de iniciativas porque suponen poner en entredicho la gestión de derechos de autor y de distribución que ejercen las productoras y las entidades de gestión de derechos.

El contexto de distribución y consumo está cambiando, y son los intermediarios (las grandes compañías de distribución y exhibición) los que más están sufriendo. En sus manos está adaptarse a las nuevas circunstancias y asumir que el monopolio que ejercen hasta hoy tiene los días contados. Esto es así porque ya no son indispensables para la producción y distribución de bienes culturales.

En cuanto a la exhibición debemos tener en cuenta que hasta ahora era el exhibidor o distribuidor quien decidía cuándo y cómo tener acceso a la película. Pero internet le ha dado la vuelta a este paradigma y ahora son los usuarios los que eligen cómo disfrutar de los contenidos y sobre todo cuándo. Estos

² Crowdfunding (también conocido como **crowd financing** o **crowd sourced capital**), inspirado por el crowdsourcing, describe la cooperación colectiva, atención y confianza de la gente que trabaja en red y aportan capital de forma colectiva, generalmente a través de internet, de cara a apoyar proyectos iniciados por otras personas u organizaciones. El crowdfunding se utiliza para cualquier tipo de proyectos, desde apoyo a desastres, al periodismo ciudadano, a artistas que buscan el apoyo de seguidores. – Wikipedia.

cambios permiten una mayor circulación, una mayor cuota de popularidad y un mercado potencialmente más amplio que explotar.

Martin Scorsese dijo que “Shadows”, el primer largometraje de John Cassavetes, rodado en 1950 con una cámara de 16mm demostró a los cineastas que “no había más excusas”, y añadió “Si él ha podido, nosotros también podríamos”. De todas formas, incluso en los gloriosos años del movimiento del Nuevo Cine Americano, de los 60 y 70, cuando las majors se mostraban más abiertas a las voces originales, Casavettes tuvo que distribuir él mismo su cinta “A woman under the influence” y lo hizo con éxito, recaudando 6 millones de dólares en el mercado estadounidense³.

¿A qué se debe que se creen y publiquen cada vez más obras culturales bajo licencias Creative Commons (CC)? ¿A la solidaridad o al nefasto papel de las entidades de gestión? Se puede observar como un número creciente de artistas renuncian a que sus derechos sean gestionados por la industria del entretenimiento y las entidades de gestión para controlar ellos mismos qué derechos quieren conservar y qué derechos quieren ceder o compartir.

Estamos ante un cambio en el que modelos como el del software libre proponen una ética y un nuevo concepto de empresa que es viable y que proporciona beneficios que van más allá de lo financiero. Recordamos siempre en este momento la célebre cita del dramaturgo George Bernard Shaw en la que decía “Si tu tienes una manzana y yo tengo otra y las intercambiamos, entonces tú y yo seguiremos teniendo una manzana cada uno. Pero si tú tienes una idea y yo otra y las intercambiamos, entonces cada uno de nosotros tendrá dos ideas”. Parece evidente que compartir e intercambiar libremente proporciona grandes beneficios, ¿por qué no aplicarlo al ámbito cinematográfico?

Este modelo no se propone competir con la producción de películas comerciales de las grandes productoras. Se trata no obstante de crear alternativas sostenibles de producción y distribución artística y de ejercer de contrapeso al poder hegemónico de las televisiones y las majors. También merece especial atención la propuesta de una nueva forma de relación con la audiencia en la que ésta comienza a tener un papel activo más allá del mero consumo de productos culturales.

“El cosmonauta” es un ejemplo de cómo los cineastas pueden expandir su rol y hacerse cargo de llegar e involucrar a las audiencias de todo el mundo a través de todas las ventanas de exhibición posibles. De este modo el espectador se convierte en un espectador colaborativo, menos pasivo y más conectado. Nuevos modelos de negocio están emergiendo como resultado directo de la experimentación y transparencia que envuelven al proceso.

Podemos relacionar en este punto el papel que juegan las instituciones como los ministerios de cultura en cuanto a la producción cultural. Si éstos apoyan la creación de obras culturales mediante subvenciones de dinero público,

³ [Peter Broderick - www.peterbroderick.com/writing/writing/welcometotheworld.html](http://www.peterbroderick.com/writing/writing/welcometotheworld.html)

¿deberían considerarse como procomunes⁴ en lugar de permitir que las majors ejerzan un monopolio sobre su difusión? Nos preguntamos cuál es la finalidad de la producción cultural que recibe subvención pública, ¿no es que esos productos culturales alcancen al mayor número de ciudadanos posible? Eso es lo deseable, tanto para los creadores y los consumidores.

Las respuestas a las dudas de cuáles son las alternativas al actual modelo las encontramos en proyectos como el cosmonauta, insistimos en que no se trata de que este modelo sustituya al presente, sino que se presenta como una alternativa viable de producción y distribución. El potencial de estas alternativas aplicadas al cine es impresionante.

2. Referentes

Inspirada por producciones como “[A Swarm of Angels](#)”⁵ y “[Artemis Eternal](#)”⁶, de Jessica Mae Stover “El Cosmonauta” es la primera película española que hace uso de métodos de financiación a través de crowdfunding y que utiliza licencia creative commons.

En el último año hemos visto como proyectos similares a “El Cosmonauta” han ido ganando presencia. Mencionaremos a modo de ejemplo algunos de ellos mostrando cuales son los rasgos similares y diferenciadores de cada uno de ellos.

En el estado español podemos encontrar proyectos como “O apóstolo” que ha sido financiado mediante crowdfunding. Este modo de financiación ha implementado la creación de plataformas y webs como [partizipa](#)⁷, que ponen en contacto a inversores y creadores en busca de financiación. Otros ejemplos de crowdfunding en España son tales como las producciones de Mundo Ficción⁸ (Sevilla) que después de cosechar un rotundo éxito en Youtube, proyectan financiar su próxima producción mediante el crowdfunding. Fuera de España el prestigioso festival de cine de Rotterdam ha lanzado en su última edición una plataforma online [cinemareloaded](#)⁹ en la que se muestran proyectos en busca de financiación colectiva.

⁴ Se denomina **bien comunal** o **procomún** (de *pro*, provecho, y *común*) a un determinado ordenamiento institucional en el cual la propiedad está atribuida a un conjunto de personas en razón del lugar donde habitan y que tienen un régimen especial de [enajenación](#) y explotación. De esa forma, ninguna persona individual tiene un control exclusivo sobre el uso y la disposición de un recurso particular bajo el régimen de procomún. – Wikipedia.

⁵ “[A swarm of angels](#)”

⁶ Artemis eternal - www.artemiseternal.com/projectnotes.pdf

⁷ www.partizipa.com

⁸ [Mundo Ficción - http://mundoficcionproducciones.com/](http://mundoficcionproducciones.com/)

⁹ www.cinemareloaded.com

“Universos”¹⁰ de J. Corbacho ha sido considerada como la primera “wikipeli”. Es cierto que es la primera película realizada de forma colaborativa, pero no podemos pasar por alto que se trata al final de cuentas de que es una idea y una estrategia de marketing de la marca cervecera Mahou. En contraposición a este ejemplo encontramos otra iniciativa que muy recientemente ha salido a la luz. La realizan trabajadores prejubilados de RTVE que se han unido para producir de forma colaborativa el largometraje “www”¹¹, escrito y dirigido por Javier Díez Moro tratará sobre la red, sus peligros y adicciones.

En el panorama internacional encontramos otros proyectos cinematográficos como “The age of Stupid”¹² de Franny Armstrong, que combina el crowdfunding como medio de financiación y una distribución libre que permite una gestión total por parte de sus creadores de la licencia de proyección y de la gestión de las condiciones de la misma. Esta ha sido una de las películas que ha tenido mayor repercusión internacional con 1035 pases en todo el mundo.

La distribución libre de obras cinematográficas tiene también otros referentes como los documentales “Helvética”¹³, “Bomb It”¹⁴, “Anvil! The Story of Anvil”¹⁵, todas ellos con una excelente crítica y un éxito económico.

Como en todos los campos, podemos encontrar otros modos de producción más ortodoxos, en este caso podemos hablar de cine de código abierto, que usa y adopta la filosofía del software libre. Es decir se caracteriza por que toda la producción se realice con software libre y los productos generados carezcan de cualquier tipo de restricción para su distribución o modificación. Hablamos en este caso de películas de animación fundamentalmente, como es el caso de “Big buck bunny”¹⁶, “El Sueño del Elefante” o “Vaalkama”¹⁷.

Por último merece especial atención el último proyecto del director británico Ridley Scott, “Purefold”¹⁸ que se ha sumado al cine licenciado con CC y producido colectivamente. Se trata de una serie que se distribuirá online y que gira en torno a lo que significa ser un humano y a la empatía. Este es el proyecto que más características comparte con “El Cosmonauta”.

¹⁰ “Universos” - <http://www.lawikipeli.com/wikipeli/pregunta-edad>

¹¹ “www” - www.panoramaaudiovisual.com/2010/03/22/www-interesante-iniciativa-que-retoma-el-espiritu-cooperativista/

¹² “The age of Stupid” - <http://www.ageofstupid.net/>

¹³ “Helvética” - <http://www.helveticafilm.com/>

¹⁴ “Bomb It” - <http://bombit-themovie.com/>

¹⁵ “Anvil! The Story of Anvil” - <http://www.anvilthemovie.com/>

¹⁶ “Big buck bunny” - www.bigbuckbunny.org

¹⁷ Vaalkama - www.valkaama.com/

¹⁸ “Purefold” - <http://www.ag8.com/purefold>

Esta es una pequeña muestra de proyectos que comparten algunas o varias características con “El Cosmonauta” pero lo que hace único a este proyecto dentro del estado español es que han sido pioneros en ceder los derechos de copia y reproducción a los usuarios.

“Olvida lo que sabemos sobre cinematografía, tómate un momento para analizar tu estilo de vida y cuántos medios e historias consumes, piensa sobre qué significa para tí, date un respiro... y olvídate de la época del marketing, de las alfombras rojas y de experiencias cinematográficas comerciales y decepcionantes. Olvídate, camina con nosotros e imagina el ancho mundo que existe fuera de la isla de conglomerados controlados”.

Esta declaración de intenciones de la directora de Jessica Mae Stover hace que nos preguntemos qué es lo que realmente queremos, un reconocimiento social que tiene como referencia el actual star system o poder hacer libremente lo que realmente nos gusta, es decir, hacer películas y disfrutarlas con toda la gente posible. Los chicos de Riot Cinema y los ejemplos anteriores escogen claramente la segunda opción.

3. Características del proyecto

Parece que lo referente a cómo desarrollar estrategias económicas alternativas sería lo más destacable en estos tiempos de crisis, sin embargo merece la pena detenerse a analizar lo que supone empezar a vislumbrar alternativas de distribución y colectivización de productos audiovisuales de cualquier envergadura.

3.1 Producción

La colaboración es uno de los pilares sobre los que se sostiene este proyecto. internet es un área de trabajo fundamental en éste. A través de la red se ha creado una comunidad en la que se comparte ideas, se buscan apoyos y se distribuyen contenidos, creando de este modo una infraestructura virtual que hoy cuenta con más de 1000 seguidores a través de Twitter, más de 4000 amigos y fans en Facebook y más de 100.000 visionados en Youtube.

Esta infraestructura permite establecer relaciones profesionales con todo aquel que se interese por el proyecto, en este momento el equipo de rodaje está formado por más de 35 profesionales. En el cine convergen varias disciplinas, las artes gráficas, la creación musical, etc. El proyecto presenta también la posibilidad de colaborar creando diversos productos relacionados con la película como la cartelería, versiones alternativas de montaje o la banda sonora. Se trata en palabras del colectivo (4) de “llevar el cine a todos los terrenos posibles y de explorar el lado cinematográfico de todos los campos de la comunicación”

3.2 Financiación

Los desarrolladores del proyecto han sabido apropiarse de un modelo financiero que se empieza a aplicar a la producción cinematográfica: el crowdfunding o financiación por la multitud. En el estado español, Riot Cinema ha sido la productora pionera en llevarlo a cabo. Propone que cualquier persona que esté interesada en este proyecto pueda apoyarlo y colaborar con él, una de las formas de colaboración es que todo aquel que lo desee pueda

convertirse en productor/a de la película con una inversión mínima de 2 euros y hasta una aportación de 1000 euros, mediante la cual convierte en inversor y pueda participar de los beneficios que genere. También dejan la puerta abierta a inversores anunciantes y patrocinadores.

Otra forma de financiación que plantea es la capitalización de los sueldos de las personas y empresas que participen en el proceso productivo. De este modo el 40% del presupuesto no se necesita conseguirlo antes de la realización de la película. Los participantes aportan como capital el equivalente a sus sueldos o recursos y a cambio recibirían, el porcentaje de los beneficios correspondiente tomando como base al presupuesto total que ronda los 400.000 euros.

El merchandising es otro de los pilares financieros, los aportes económicos de cada productor pueden ser canjeados en la tienda y así siempre reciben algo a cambio. En lugar de un sistema de donativos es un sistema de compra. También se puede adquirir productos en la tienda online en la que se puede encontrar un variado surtido de productos que van desde la edición en DVD hasta camisetas y se sortearán algunos elementos del vestuario y atrezzo. En resumidas cuentas, el modelo económico que aplican se basa en el valor añadido, en la participación en una experiencia creativa y colectiva en lugar de un cobro por uso o reproducción.

3.3 Sobre el uso de licencias CC

La licencia creative commons que usa “El cosmonauta” es de las menos restrictivas: CC Reconocimiento / CompartirIgual (BySaNc)¹⁹. Esta licencia permite la libre distribución, remezcla, obra derivada y también la distribución comercial, con la condición de que la distribución debe hacerse con una licencia igual a la que regula la obra original.

Podemos ver como es evidente la influencia de la filosofía del software libre en este proyecto y nos invita a imaginar lo que se podría denominar como cine libre.

Distribución Libre

Una de las diferencias fundamentales que plantea “El Cosmonauta” es que el estreno será gratuito. A todo el proyecto, desde los brutos de imagen hasta la banda sonora, se le aplica la licencia cc BySaNc una de las más abiertas, algo inédito en la producción de largometrajes.

El usuario puede consumir y distribuir los contenidos creados sin restricciones, de este modo la película puede llegar a muchas más personas. Así es el usuario el que tiene el mayor potencial de distribución. Esto supone un giro radical en la distribución y permite atraer la atención, generar una posición respecto a la distribución y reforzar la construcción de una comunidad. “El Cosmonauta” se distribuirá gratis por internet y en HD, pero esto no impide que

¹⁹ Creative Commons España - <http://es.creativecommons.org>

se estrene también en salas comerciales, televisiones o en DVD al mismo tiempo.

Tabla 1. Usos y beneficios derivados de la utilización de cc BySaNc

El usuario puede:	Nosotros conseguimos:
Ver la película gratis en Alta definición	Que mucha gente la vea, a la mejor calidad posible.
Distribuir los links o embeberla para que cualquiera pueda verla, sin ánimo de lucro	Una distribución masiva de los contenidos que generamos. La comunidad crece de forma exponencial. Es como un virus.
Subirla o descargarla de redes P2P o servidores de descarga directa	Más comunicación, boca a boca, una comunidad.
Colgar la película en lugares que sí tengan ánimo de lucro, mientras sea en baja definición.	Esos lugares deberán plantearse si, teniéndola en Alta definición en otros lugares de forma gratuita, los usuarios pagarán. O por el contrario les compensa llegar a un acuerdo con nosotros.
Modificarla y distribuir su creación libremente.	Llegar a más gente todavía, y de una forma mucho más directa ya que los usuarios promocionan su película, que lleva indirectamente a la nuestra.

Existe una modalidad que permite combinar una licencia CC con otro acuerdo para poder controlar comercialmente los contenidos, permitiendo a los artistas y autores tener lo mejor de la “economía compartida” y de la “economía comercial”. Se trata de la CC+ (CC Plus) que en este caso permite hacer las siguientes distinciones en el caso de “El cosmonauta”:

- El material tiene una licencia diferente, dependiendo de si se usa en Alta Definición o Baja Definición.
- También tiene una licencia diferente dependiendo de si se exhibe en una u otra plataforma, o en un soporte u otro.

Tabla 2: Condiciones de copia y exhibición

Soportes físicos (excepto 35mm)	BySaNc	Permite reproducir la película o cualquiera de sus contenidos asociados en un soporte físico, siempre que no exista ánimo de lucro. En caso de haberlo, se deberá llegar a un acuerdo con Riot Cinema.
35mm	Copyright	La negociación de los derechos para la exhibición de la película en salas también se realizará de forma innovadora.
Comunicación pública en Alta Definición (excepto Televisión)	BySaNc	Permite distribuir la película dónde, cómo y cuando se quiera mientras no exista ánimo de lucro, directa o indirectamente.
Comunicación pública en Baja Definición	BySa	En el caso de que no se quiera llegar a un acuerdo, permite hacerlo respetando la propiedad intelectual de la obra. Permite la copia, mezcla, distribución e incluso la venta en baja definición. Siempre que se cumplan dos condiciones importantísimas: la cita de los autores originales y se licencia siempre la película bajo la misma licencia cc BySa.
Televisión (entendiéndose ésta por cualquier transmisión de vídeo y audio a través de ondas de radio o de redes especializadas de cable, sean TDT, PLC o de cualquier otro tipo)	Copyright	Las televisiones son las que mayores ingresos generan de todo el entramado audiovisual de exhibición de contenidos y es, por tanto, justo que Riot Cinema haga valer sus derechos de explotación en este formato. Esto significa que cualquier televisión que desee exhibir su película deberá llegar a un acuerdo previo con ellos para la cesión de dichos derechos de exhibición. Las televisiones son las más beneficiadas de este modelo ya que, aunque los derechos de exhibición tendrán un valor similar al de otras películas, podrán realizar la exhibición de la película desde el mismo día de su estreno, pudiendo captar a un número mucho mayor de espectadores permitiendo verla en el lugar más accesible y de mejor calidad: la televisión.

Esta tabla muestra los lugares donde la película puede ser exhibida libremente, incluso con finalidad comercial, donde puede serlo pero sin ánimo de lucro y donde no puede ser mostrada a no ser que previamente se haya pagado por el derecho de exhibición (caso de las televisiones).

El potencial de compartir

Tanto o más relevante que la estrategia de distribución libre son otras posibilidades que permite la licencia cc BySaNc que además de la libre distribución y copia, permite que cualquiera pueda modificar y remezclar la película y todos los materiales derivados de ella. En este momento están disponibles para ello los siguientes materiales:

- [Guión](#)
- [Gráficas](#)
- [Poética para cosmonautas](#)

En este punto prestamos especial atención a las posibilidades de participación que adquiere la audiencia que se erige como demandante, distribuidora y que aporta un feedback sin precedentes. Uno de los ejemplos de esta participación es que los espectadores pueden realizar trailers o finales alternativos y los mejores se incluirán en el DVD junto a la versión original. Se establece de este modo un nuevo tipo de relación con las audiencias en la que éstas cobran un papel activo.

4. Análisis del modelo

Desde la perspectiva de la educación en medios “El Cosmonauta” ofrece una serie de valores y herramientas que consideramos de gran interés. Analizaremos por qué es importante esta propuesta para la educación en medios. El valor pedagógico de “El Cosmonauta” reside en la demostración de que cualquier proyecto cultural puede hacerse realidad con un poco de imaginación, que se pueden establecer nuevos tipos de relaciones entre productores y audiencias, que el uso de licencias CC nos abre un nuevo horizonte de posibilidades, también permite visibilizar que el actual modelo de producción y distribución está sufriendo cambios y que los usuarios y consumidores tenemos el poder de cambiar las relaciones de poder que ejercen las grandes corporaciones mediáticas.

Replicabilidad del modelo

En primer lugar insistiremos en que más que la realización de la película, lo que el colectivo Riot Cinema plantea es la necesidad de desarrollar formas alternativas de hacer cine. Por eso promueven la diseminación del modelo que ellos han aplicado para producir y distribuir su película. Nos demuestran que hay más formas de hacer cine y que son accesibles. Cualquier director, guionista, productor que quiera realizar una obra audiovisual puede replicar este modelo y utilizarlo tal y como el colectivo lo ha hecho.

Consideramos que en el contexto de alfabetización mediática, resulta fundamental mostrar también este tipo de iniciativas, de prestar especial atención a las alternativas que surgen en este momento de cambio de paradigmas.

Libertad creativa

Uno de los elementos que consideramos de mayor importancia es el que se refiere a las posibilidades de desarrollar proyectos sin limitaciones creativas. En el escenario en el que se desarrolla la cultura podemos comprobar cómo la libertad creativa de muchos cineastas se ve coartada por las limitaciones que impone la rentabilización de las películas²⁰. En proyectos como este no existen esas limitaciones y por tanto permite concentrar sus esfuerzos en el cómo hacerlo realidad. Llevándolo al terreno educativo, es precisamente en este punto en el que se debería hacer hincapié, en no poner límites a las capacidades creativas.

El valor de utilizar licencias Creative Commons radica en buena parte en que su uso se opone directamente al desarrollo de monopolios que privilegian un modelo centralizado en detrimento de la posibilidad de constitución de un sistema cognitivamente abierto y pluralista²¹. También radica en que su uso nos dirige hacia una colaboración en términos creativos, económicos al mismo tiempo que protegen la propiedad intelectual y permiten crear bienes intelectuales abiertos. La libre circulación de los productos culturales es un valor a considerar, el libre acceso a bienes culturales para que lleguen al mayor número de personas posible, supone un enriquecimiento cultural de la ciudadanía y esto debe promoverse a través de las instituciones, especialmente desde las educativas y desde la sociedad civil.

La posibilidad de remezclar los materiales producidos por Riot Cinema y por tantos otros que siguen esta filosofía, permite la evolución y la innovación en varios ámbitos como el creativo, social o el cultural. Por ello, promover el uso de CC en educación en medios resulta fundamental.

Apropiación, reciclaje y reutilización

En lo que se refiere a la apropiación de las herramientas de producción y distribución hay que remarcar que al igual que Riot Cinema se ha apropiado del crowdfunding para llevarlo al terreno de la producción audiovisual, otros colectivos pueden apropiarse de modelos y herramientas que puedan serles útiles en sus proyectos. Podemos relacionar esta apropiación con otros conceptos como el de reutilización, cómo encontrar nuevos usos o cómo reciclar herramientas y modelos. De este modo se consigue estimular una imaginación no solo en lo puramente creativo, sino también en lo productivo.

La transparencia informativa es un rasgo fundamental en este proyecto. Riot Cinema hace público su presupuesto, su balance de ingresos, su modelo de negocio y todo lo referente a lo financiero. Esta postura permite tejer un tipo de

²⁰ *Una nueva economía cultural* | [Malos tiempos para la lírica](#)

²¹ LEMOS, R. (2005). «Direito, tecnologia e cultura». - FGV Editora – Rio de Janeiro, Brasil.

relación con los seguidores que se basa en la confianza. “No tenemos secretos” es uno de los lemas del colectivo madrileño. El valor de la transparencia como eje transversal en todo el proceso creativo y productivo hace más fácil que miles de personas se involucren en su proyecto, quizá sea este uno de los valores más importantes para la perspectiva de la educación en medios.

Tal vez se pueda empezar a hablar de un empoderamiento de la audiencia y también de una interacción real con ella. En este tipo de proyectos los espectadores toman un rol activo y participan más allá del mero consumo, este tipo de interactividad nos hace imaginar que si cuando se lleguen a desarrollar muchos proyectos como este, la audiencia podría establecer una relación con los productores de contenidos en la que tendría la capacidad de demandar los contenidos que más le interesase y se invirtiera la relación en la que los medios ofrecen los contenidos que, supuestamente, las audiencias demandan. Se trata por tanto de que las audiencias tomen conciencia de que se puede contrarrestar el poder hegemónico de los medios y demandar los contenidos audiovisuales que quieran.

La fuerza de este proyecto se encuentra en definitiva en la voluntad de demostrar que existen otras formas de realizar cualquier tipo de producción audiovisual. El modelo de producción y distribución está cambiando, lo estamos viendo en este momento y es gracias a proyectos como “El cosmonauta”.

Este proyecto brinda también grandes oportunidades en el terreno de la educación. Nos referimos en concreto a los posibles usos educativos de todo el material creado durante el proceso. Estos materiales pueden ser utilizados como material didáctico para la educación audiovisual, para la creación y experimentación en cualquier contexto educativo que trabaje con el audiovisual.

5. Conclusiones

El control sobre la gestión del proceso en todas sus fases y la autonomía e independencia para llevar a cabo una película, quizá sea lo más reseñable a modo de conclusión. Es evidente que nos encontramos ante un cambio de paradigma, es previsible que en el nuevo contexto surjan nuevas propuestas que hagan que la balanza se vaya equilibrando y los proyectos colaborativos vayan adquiriendo una mayor presencia y visibilidad.

Es necesario explorar y explotar el potencial que tienen este tipo de proyectos para la educación en medios, este y otros ejemplos similares de contenidos abiertos a la distribución y modificación pueden ser una solución a los problemas económicos que tienen que hacer frente los espacios educativos. Pueden ser también una respuesta al deseo acceder al conocimiento y aprendizaje en áreas en las que ese acceso es difícil, puede proporcionar también un abanico de opciones para que el estudiante decida cuándo y cómo aprender y experimentar.

La crisis económica y de creatividad por la que atraviesa el cine, en concreto el cine español, preocupa tanto a la industria como a los espectadores. Apuestas

como la que hace Riot Cinema ponen en entredicho esa crisis y nos hacen ver que la mejor opción es y será compartir. Así contra la crisis, ¡compárte!

El concepto de cultura libre nos obliga a plantearnos cómo debería ser la industria de la cultura para que podamos recoger los mayores beneficios sin convertirla en objeto de consumo de una élite²². Con “El Cosmonauta podemos aprender que la cultura, en todas sus manifestaciones, puede y debe ser accesible para todos y no solo en términos de consumo, sino en participación, creatividad e innovación.

Gracias a “El cosmonauta” y sus compañeros de viaje podemos vislumbrar un horizonte esperanzador.

Referencias bibliográficas

LEMOS, R. (2005). «Direito, tecnologia e cultura». - FGV Editora – Rio de Janeiro, Brasil.

SCHUCH BRUNET, K. (2008). «Apropiações Tecnológicas» – Edufba, Salvador, Brasil

- “El Cosmonauta” - www.elcosmonauta.es
- Peter Broderick - www.peterbroderick.com/writing/writing/welcometotheworld.html
- “A swarm of angels”
http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=A_Swarm_of_Angels&action=edit&redlink=1
- Artemis eternal - www.artemiseternal.com/projectnotes.pdf
- www.partizipa.com
- Mundo Ficción - <http://mundoficcionproducciones.com/>
- www.cinemareloaded.com
- “Universos” - <http://www.lawikipeli.com/wikipeli/pregunta-edad>
- “www” www.panoramaaudiovisual.com/2010/03/22/www-interesante-iniciativa-que-retoma-el-espiritu-cooperativista/
- “The age of Stupid” - <http://www.ageofstupid.net/>
- “Helvética” - <http://www.helveticafilm.com/>
- “Bomb It” - <http://bombit-themovie.com/>
- “Anvil! The Story of Anvil” - <http://www.anvilthemovie.com/>
- “Big buck bunny” - www.bigbuckbunny.org
- El Sueño del Elefante
- Vaalkama - www.valkaama.com/
- “Purefold” - <http://www.ag8.com/purefold>
- Creative Commons España - <http://es.creativecommons.org>
- Una nueva economía cultural | [Malos tiempos para la lírica](http://Malos_tiempos_para_la_lirica)

²² SCHUCH BRUNET, K. (2008). «Apropiações Tecnológicas» – Edufba,