

---

## REFLEXIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA SOBRE LA CREACIÓN AUDIOVISUAL PARTICIPATIVA<sup>1</sup>

---

**Itziar Zorita Agirre**

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Dpto Comunicación Audiovisual y Publicidad

### Resumen

Existe una forma de creación audiovisual participativa que se desarrolla en entornos educativos, comunitarios o artísticos, y que se distingue de los modelos de producción audiovisual más convencionales. En términos de procesos creativos, se establecen desde enfoques más horizontales, con una dimensión política, y suelen estar vinculados a proyectos que evolucionan según las contribuciones de las personas participantes. Estas narrativas colectivas, colaborativas y/o participativas se construyen mediante procesos de mediación y metodologías participativas. Este artículo tiene como objetivo crear un corpus discursivo en torno a las prácticas audiovisuales colaborativas y/o participativas para seguir ahondando en su práctica y reflexión teórica. Para ello, se plantea confrontar las referencias teóricas con el estudio de caso de un proyecto real de video participativo desarrollado en 2022 en una residencia de mayores de Bermeo (Bizkaia) bajo el nombre de «*Remake*».

**Palabras clave:** AUDIOVISUAL PARTICIPATIVO; AUDIOVISUAL COLABORATIVO; ARTE COMUNITARIO; MEDIACIÓN CULTURAL; VIDEOARTE

---

## THEORETICAL-PRACTICAL REFLECTION ON PARTICIPATORY AUDIOVISUAL CREATION

---

### Abstract

There is a form of participatory audiovisual creation that emerges in educational, community, or artistic settings, distinguishing itself from more conventional audiovisual production models. In terms of creative processes, these develop from more horizontal approaches, with a political dimension, often linked to projects that evolve based on the contributions of participating individuals. These collective, collaborative, and/or participatory narratives are built through mediation processes and participatory methodologies. This article aims to create a discursive corpus around collaborative and/or participatory audiovisual practices to further delve into their practical implementation and theoretical reflection. To achieve this, the intention is to confront theoretical references with a case study of a real participatory video project developed in 2022 in a senior residence in Bermeo (Bizkaia) under the name «*Remake*».

**Keywords:** PARTICIPATORY AUDIOVISUAL; COLLABORATIVE AUDIOVISUAL; COMMUNITY ART; CULTURAL MEDIATION; VIDEO ART

Zorita Agirre, Itziar. 2024. «Reflexión teórico-práctica sobre la creación audiovisual participativa». *AusArt* 12 (1): 97-109. <https://doi.org/10.1387/ausart.25822>

## 1. Introducción: Creación audiovisual participativa y/o colaborativa

Hacia 1960 en sociedades occidentales, la televisión se revela como el medio de masas por excelencia. En paralelo y desde los movimientos sociales, las artes y el activismo surgen experiencias vinculadas con el videoarte, las televisiones alternativas y el videoactivismo como respuesta al poder de los medios audiovisuales más poderosos y hegemónicos. Entre otros impulsos, estos medios contraculturales pretendían poner imagen y sonido a realidades que no se representaban en los medios mayoritarios. La crítica hacia los modelos y representación y producción hacia los mass media y tecnologías era manifiesta. A partir de esas primeras experiencias alternativas afloran en las siguientes décadas, iniciativas artísticas y comunicativas como, por ejemplo, «*Guerrilla television*» (EEUU), «*Video nas aldeias*» (Brasil) o «*Video nou*» (Catalunya) (Ortuño & Villaplana 2017). Todas estas fórmulas alternativas vinculadas a la izquierda, entendían el uso de estas nuevas tecnologías audiovisuales como herramientas para la transformación social. Espacios audiovisuales que planteaban otras maneras de producción, desde un lugar más afín con la educación popular o el cine social. Todos estos movimientos contribuyeron en la conceptualización del medio audiovisual desde una perspectiva alternativa a la corriente dominante (Montero & Moreno 2020).

En estos espacios alternativos se sitúan también las primeras experiencias audiovisuales inscritas en los modelos colaborativos, participativos o comunitarios. Estas formas de afrontar la práctica audiovisual, videográfica concretamente, no solo invitan a trabajar desde otro tipo de contenidos o imaginarios más diversos, sino que proponen hacerlo desde formas de proceder diferentes, participativas e integradoras. La relación horizontal se alza como una cuestión central en los procesos de creación colectiva. Un tipo de producción audiovisual cuyos sujetos representados buscan ser igualmente los sujetos que representan, que producen las imágenes.

En la actualidad, la consolidación de Internet ha generado transformaciones significativas en el ámbito mediático y audiovisual. Una de las características centrales de la red es justamente, la posibilidad de que multitud de sujetos puedan colaborar en la construcción de contenidos (Jenkins 2006). Cada sujeto tiene la posibilidad de crear su propio canal y difundirlo. Nunca antes fue tan sencillo ponerle imágenes a las realidades invisibilizadas y mostrar la diversidad de voces que existen en el mundo actual. Y a pesar de que se ha comprobado que se trata de un medio que no es ni tan abierto ni tan democrático como se esperaba, asume muchos de los modelos relacionales y productivos reivindicados por la televisión y video alternativos. Cuestión que nos invita a pensar en el potencial que ofrece internet para sustituir y asumir las labores del audiovisual comunitario, colaborativo y participativo.

Pero en contra de todo pronóstico, la producción videográfica que persigue la transformación social a través de modos de trabajo más

colaborativos, sigue siendo un espacio válido. Ha sabido adaptarse al ecosistema cultural y mediático postdigital (Montero & Moreno 2020). Es más, ha servido para definir más su función y poner en valor la necesidad de seguir promoviendo proyectos audiovisuales de estas características. Ahora el foco se desplaza. Ya no es tan primordial seguir siendo un medio para la contrainformación y su valor se centra en las formas organizativas y procesos de trabajo. Asimismo, en respuesta al proceso de virtualización de las relaciones sociales, el video participativo encuentra en los procesos presenciales, cercanos y físicos, un lugar particular y propio.

## **Colaborar y/o participar**

En la actualidad, ya no nos resulta ajeno oír hablar de prácticas colaborativas y/o participativas. En ámbitos sociales, culturales o empresariales es una noción que se menciona y al que se le atribuyen cualidades positivas. Aunque es cierto que puede llegar a ser un concepto a veces manipulado y limitado a una moda (Rodrigo & Collados 2015).

¿Pero cuáles son los puntos centrales que separan los conceptos de participación y colaborativo desde el punto de vista de las prácticas audiovisuales? A menudo colaboración y participación, estas dos palabras aparecen unidas, bien porque guardan lo mismo en cuanto a contenido o bien para subrayar las diferencias que existen entre ellas. Lo que es evidente es que no existe un criterio unificado a la hora de definir o utilizar estos dos términos. Cine colaborativo, cine participativo, vídeo participativo, documental social participativo, vídeo comunitario, remix colaborativo, cine social interactivo, videoactivismo, cine *do-it-together*, cine *crowdsourced*... son algunos de los conceptos habituales. Todos estos términos comparten un punto común: realizar un proyecto audiovisual bajo la premisa y búsqueda de una relación horizontal y dialogada entre los sujetos participantes.

Junto al valor de horizontalidad en las interacciones entre participantes, Villaplana Ruiz (2016) y Ortuño Mengual (2013) añaden otro matiz que aclara y diferencia el posicionamiento político-estético atribuido a cada uno de los términos. La noción de lo colaborativo está intrínsecamente unido a una actitud más activa donde se explicita que todos los sujetos involucrados son dueños de cada decisión y resultado del proyecto. Este posicionamiento de lo colaborativo, agrega Villaplana Ruiz, implica a menudo un proceso de alfabetización mediática. Sin embargo, lo participativo no siempre confluyen con los valores de lo colaborativo. «El cine colaborativo hace referencia a la acción de colaborar con un grupo de personas, no a la de hacer algo simplemente con otro u otros» (Villaplana Ruiz 2016, 113).

La colaboración, según Cruz García (2021), es un concepto más amplio dentro del cual se integran el vídeo participativo o comunitario. Según sus palabras, el cine colaborativo es un contenedor más grande en el que caben diversas prácticas, más o menos definidas. La noción de participación,

sin embargo, hace referencia a estrategias y metodologías aplicadas desde un nivel más práctico.

### **Algunos referentes: Proyectos audiovisuales colaborativos y participativos**

Entre los proyectos audiovisuales de carácter participativo y/o colaborativo que se desarrollan en espacios físicos, próximos y de encuentro, existen multitud de ejemplos y tipologías. Todos ellos se caracterizan, como se ha mencionado anteriormente, por el deseo de integrar activamente la visión de todas las personas involucradas o participantes durante todas las fases de creación audiovisual. Son a menudo iniciativas promovidas desde contextos asociados a las prácticas artísticas y la cultura, la educación o a contextos comunitarios y sociales. Su tamaño, carácter y metodologías son muy diferentes en cada proyecto y es, por tanto, difícil dibujar una cartografía rigurosa de todas estas prácticas. La necesidad de elaborar este mapa y ahondar en el conocimiento de estos proyectos queda de manifiesto.

A nivel estatal, uno de los proyectos de referencia es «*Cine sin autor*» (iniciado en 2008 en el contexto del Matadero Madrid Centro de Creación Contemporánea). La noción de colaboración es llevada con rigurosidad y determinación y todas las personas participantes se involucran en cada fase, tomando cada decisión de manera consensuada, desde la idea hasta el montaje de la película. Todas ellas son directoras, guionistas, actantes, cámara y montadoras. Se defiende una autoría colectiva y como tal, una propiedad intelectual compartida. Este carácter tan compartido genera algunas dificultades de gestión de los trabajos realizados, de su archivo y difusión. Siguiendo ese carácter horizontal, los contenidos no se hayan centralizados en único espacio web o en una sola cuenta de YouTube o Vimeo. Y es por esta razón que resulta especialmente complejo encontrar trabajos realizados a partir de 2018, ya que nadie se ha encargado de mantener los enlaces en activo.

«*Cinema en curso*» es otro proyecto significativo y que, a diferencia del anterior, aún sigue activo desde que se creara en 2004 de la mano de la Asociación A Bao A Qu de Cataluña. Este programa educativo, que se desarrolla durante meses dentro del aula, en escuelas, tiene como objetivo facilitar el acceso a un cine no convencional o *mainstream* y utilizar la creatividad cinematográfica como herramienta pedagógica. El uso de metodologías participativas no es un objetivo en sí mismo, sino un medio. A diferencia del proyecto anterior, su estructura es más jerárquica y las estrategias utilizadas están más en concordancia con las formas participativas que colaborativas. Al fin y al cabo, las personas participantes son menores estudiantes de escuelas que son dirigidos o dinamizados por profesionales del cine y de la mediación artística.

Pero existe una infinidad de proyectos audiovisuales menos conocidos que se desarrollan y quedan determinados por el uso de metodologías

participativas y/o colaborativas. Dependiendo del contexto social y geográfico adquieren diversas formas y estructuras como cooperativas, asociaciones o colectivos informales y ofrecen diferentes servicios dentro de los ámbitos de la comunicación social y la educación principalmente. Muchas de estas iniciativas tienen un carácter profesional demostrando cierta madurez y mayor demanda de esta clase de proyecto audiovisuales. El Parlante de Cataluña, la Asociación Comunicativa Cooperativa de Chile o el Laboratorio Audiovisual Comunitario de Argentina son algunos casos que pueden mencionarse.

## Hacia una relación horizontal

En toda práctica atravesada por lo colaborativo y participativo, la forma de relación entre los sujetos implicados tiende a ser una cuestión determinante. Siendo esto así, ¿Cómo podemos medir los diferentes niveles o grados de participación?

La genealogía y el ecosistema del proyecto en cuestión, son probablemente las primeras cuestiones que definen estos niveles de participación (Roig Telo 2017). Quiénes pueden participar, desde dónde se les convoca y cómo se difunde la convocatoria para participar en el proyecto son algunos de los factores que trazan el modelo de proyecto. Asimismo, el tema de la autoría y los derechos de difusión en torno a la obra creada son otros aspectos importantes.

Pero es posible que, para lograr esa horizontalidad deseada, el hecho más relevante sea el principio de reconocimiento y respeto entre las personas que participan. El cuidado, la detección de las relaciones de poder que se crean o la creación de espacios promovidos por el intercambio multidireccional son imprescindibles. Llegar a estos objetivos indispensable plantear estrategias y metodologías que sean adecuadas y puedan adaptarse a las particularidades de cada proyecto.

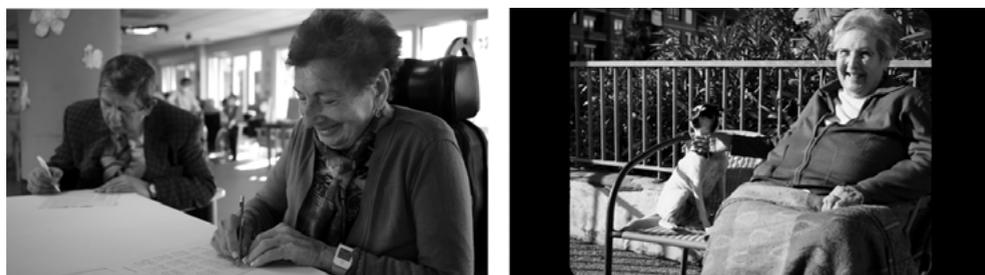
## 2. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este artículo es crear un corpus discursivo en torno a las prácticas audiovisuales colaborativas y/o participativas para seguir ahondando en su práctica y reflexión teórica. Para ello y respondiendo a lo metodológico, se combinan dos estrategias de investigación: la recopilación de artículos vinculados al tema central y el estudio de caso de un proyecto audiovisual participativo dirigido por la investigadora que firma este texto. «*Remake*», título del proyecto en cuestión, fue llevado a cabo con la participación de un grupo de personas mayores de la Residencia Municipal de Personas Mayores de Bermeo (Bizkaia) en 2021-2022, durante seis meses. Este enfoque teórico-práctico dentro del contexto del video participativo,

facilita la obtención de materiales de sumo interés según Montero y Moreno (2020).

*Remake*, ha sido uno de los proyectos seleccionados en la primera convocatoria de *Art(e)gileak* promovido por la Asociación AntEspacio y la Fundación BBK. En esta iniciativa han participado diferentes agentes y personas: dos investigadoras-mediadoras (Universidad del País Vasco) dos trabajadoras sociales de la residencia y 20 personas de entre 74 y 96 años de la residencia de Bermeo. Tomando los recuerdos cinematográficos de las participantes como punto de partida, se han utilizado metodologías próximas a la mediación artística y/o procesos participativos con el propósito de generar un espacio de creación audiovisual basado en la colaboración y horizontalidad entre las personas participantes.

Parte del resultado creado con el título *Pelikulie* puede ver en el siguiente enlace: <https://youtu.be/zl2i47Hsxuo>



**Fig. 1.** Fotogramas de la película del proyecto «*Remake*», 2022. Fuente: Itziar Zorita Agirre.

### **3. Algunos resultados: Entre la práctica y la teoría**

Existen unos pocos manuales que ofrecen pautas para la realización de prácticas audiovisuales participativas (reseñados en Montero & Moreno 2020<sup>2</sup>). Todos coinciden en que las metodologías se han de adaptar a las circunstancias de cada proyecto y, por tanto, cada planteamiento y proceso será único e irrepetible. No obstante, este tipo de manuales pretende establecer un listado de acciones, éticas y premisas que favorezcan la puesta en marcha de estas prácticas.

Con el propósito de crear alianzas entre la investigación teórica y práctica, se plantea confrontar las ideas teóricas que derivan de la reflexión en torno a proyectos audiovisuales colaborativos con el proyecto audiovisual *Remake* descrito en el anterior apartado y que sirve de estudio de caso de esta investigación.

### 3.1. Nivel de horizontalidad y jerarquías

---

¿Qué relaciones se establecen entre los sujetos participantes? ¿Podemos incluir a todas las personas en cada toma de decisión que surge durante el proceso de creación audiovisual, desde la idea al montaje? La búsqueda de una relación no jerárquica es una de las premisas de los proyectos audiovisuales participativos. Sin embargo, lo que en un nivel teórico puede parecer sólido y comprensible, en la práctica no resulta tan evidente. La dirección a seguir es aquella que integra y tiene en cuenta las ideas, opiniones y acciones de todas las personas participantes, pero no siempre es posible ni lo deseado por todos los sujetos que participan.

Si observamos cómo se ha implementado la noción de horizontalidad en el proyecto «*Remake*» deducimos que es más acorde con las definiciones relacionadas con estrategias participativas. Las funciones de las personas participantes han estado divididas desde el comienzo y se distinguen tres roles principales: dirección y mediación (universidad), participantes (grupo de personas mayores) y educadoras sociales (trabajadoras de la residencia). Estos tres perfiles son muy diferentes, como es comprensible, por lo que cada sujeto ha asumido su marco de acción y responsabilidad acorde a su rol diferenciado.

La cuestión colaborativa y horizontal se ha focalizado esencialmente en las relaciones que se han dinamizado entre las 20 personas mayores, protagonistas del proyecto. Como ocurre en dinámicas integradas por diversas subjetividades, las relaciones de fuerza y poder están implícitas o explícitamente presentes. Así, hay quien siempre habla o se mantiene en la sombra, que muchas veces va de la mano del género. Su encauzamiento ha sido también parte importante del proceso. Las personas mayores participantes han mostrado dificultades para participar de manera activa y propositiva, condición que es comprensible debido a las dificultades derivadas de su edad. De tal modo que la intervención de las investigadoras/mediadoras ha sido mayor de la esperada. Frente a esta situación, se ha optado por repartir roles y responsabilidades, decisión debatida entre todas y todos dentro de las sesiones de trabajo semanales. Así, es importante pensar en las complejidades y paradojas que supone lo colaborativo, yendo más allá de la falsa horizontalidad o de las relaciones de consenso entre iguales sujetos.

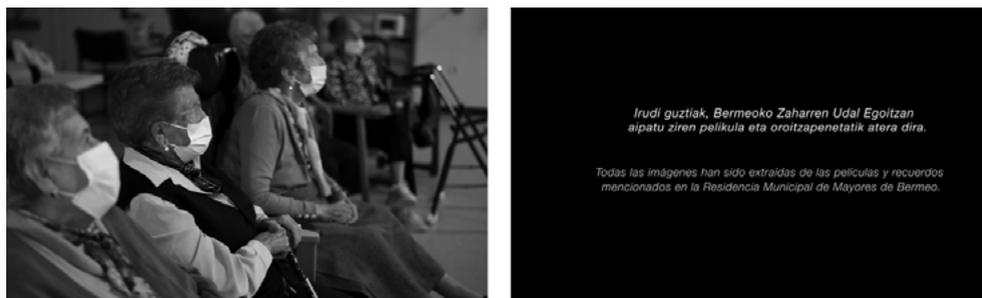
### 3.2. Autoría colectiva

---

Nosotros estamos haciendo un camino lleno de interrogantes. También somos realizadores y realizadoras en busca de autor, pero en nuestro caso, de un autor colectivo. Y somos conscientes de haber tomado una especie de atajo por suicidio autoral (...) Pero hemos elegido correr el riesgo por simple instinto político (Tudurí 2008, 403).

El proyecto «*Cine sin autor*» pone en el centro la concepción de la autoría compartida en contra de lo que convencionalmente se establece tanto en el ámbito del audiovisual como en las prácticas artísticas. En la cuestión relativa a la autoría se distinguen dos apartados: autoría y el derecho a la explotación de la obra. Si bien es cierto que son obras audiovisuales que no generan, en la mayoría de los casos, beneficio económico, Rodrigo y Collados (2015) recuerdan que en la práctica suele ser un tema controvertido. ¿Quién tiene la potestad para distribuir el material? ¿En qué plataforma se presenta? ¿Cómo va el orden de créditos? ¿Qué ocurre si sale premiado en algún festival? Por estas razones, conviene en cada caso establecer las condiciones de uso, mención y explotación desde el inicio del proyecto.

En los créditos finales de la película derivada del proyecto «*Remake*», todos los sujetos participantes aparecen como guionistas. No ocurre lo mismo en el apartado de dirección donde es la investigadora principal, la autora de este texto, quien finalmente firma la obra. El video puede verse en su canal de YouTube y la copia máster también está bajo su control a pesar de que la propia residencia y todas las personas participantes tienen una copia digital del video. El archivo y mantenimiento del proyecto exige cierto conocimiento del medio para que no termine perdiéndose en la red o en discos duros. Y si bien todas las participantes tienen la posibilidad de difundir y mostrar el trabajo realizado, resulta recomendable delegar como albacea del archivo digital a las personas profesionales de la investigación y práctica audiovisual (a falta de productora, por ejemplo).



**Fig. 2.** Fotogramas de la película del proyecto Remake, 2022. Fuente: Itziar Zorita Agirre.

### 3.3. Proceso y resultado

---

Los proyectos audiovisuales participativos suelen anteponer el proceso frente al resultado. En ese sentido, las interacciones y diálogos entre los sujetos participantes han de situarse en el centro del proceso. En el caso del proyecto «*Remake*», ese proceso se ha ido desarrollando a través de encuentros semanales en la residencia en los que a partir de talleres de cine, grabación de video y sonido, música, escritura y dibujo se ha estructurado

el guion de la película. Un trabajo audiovisual situado entre lo experimental y lo documental, donde el resultado formal de la imagen ha quedado en un segundo plano, primando la inmediatez y lo inesperado, el amateurismo y el acto de ir construyendo la película sin guion previo.

La película podría clasificarse dentro de una estética marcada por lo colaborativo. En esta propuesta estética se observan formas de trabajo amateurs y medios y tecnologías limitadas. Asimismo, se advierte cierta noción de proceso abierto e incierto, valor ético-estético intrínseco a este tipo de proyectos audiovisuales. No resulta ajena la vinculación que a menudo se hace entre las prácticas artísticas colaborativas/participativas y la noción de obra abierta (Crespo-Martín 2020).

Pero el resultado, como articula en su discurso Cruz García (2021), no conviene relegar a un segundo plano. Las posibilidades de difundir y realizar presentaciones públicas son parte de esos resultados que no se reducen a la película en sí, sino que se despliegan también a través de los encuentros y diálogos que se producen posteriormente. Es fundamental, como parte esencial del proyecto, idear un plan de socialización que no solo involucre a quienes participaron, sino que también promueva discusiones posteriores y facilite compartir con la comunidad los temas presentes en la película.

Si regresamos al proyecto «*Remake*», la película resultante se ha proyectado en la sala de cine municipal (Bermeo, 16/06/2022), específicamente en la Sala Néstor Basterretxea. Estuvieron presentes todas las personas de la residencia, familiares, gente del pueblo, el alcalde, cargos municipales y medios locales. Además de la experiencia de exclusión experimentada en las residencias durante la pandemia, asumir el papel de protagonista frente a la comunidad y sus familiares, así como la oportunidad de visualizarse en la pantalla grande, ha generado una respuesta sumamente favorable entre las personas participantes o autoras. Sin duda, la difusión pública en su contexto original es una acción fundamental para esta clase de proyectos de carácter participativo-comunitario.

### **3.4. Sujeto representado y sujeto autorrepresentado**

Esta herencia de la mirada sobre el otro como objeto de estudio, como sujeto-contenido de un discurso ideológico ha permanecido a lo largo de muchos años en el documental de tradición cinematográfica (Sucari 2017, 73)

En la creación audiovisual que depende de un colectivo o comunidad, la representación de los sujetos participantes es un tema que se sitúa en el centro. En estas formas de creación audiovisual, la meta predominante suele ser la representación de protagonistas que normalmente no aparecen en los medios, o bien, la presentación de una perspectiva alternativa a la ofrecida por los principales medios de comunicación. Para alcanzar este objetivo,

se requiere la accesibilidad de los medios audiovisuales, un logro que solo puede materializarse a través de una alfabetización audiovisual adaptada a las particularidades del colectivo. En el caso de «*Remake*», considerando que se trata de personas de avanzada edad con escaso conocimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha sido, sin duda, uno de los grandes retos.

Sucari (2017) plantea como punto de partida una serie de cuestiones en forma de preguntas. ¿Cómo hacer que los sujetos protagonistas se apropien de sus propias historias para dejar de ser objeto de estudio y asumir el control o dirección del discurso? La posible manipulación de la comunidad o colectivo implicado es el lugar habitual de las críticas hacia este tipo de prácticas artísticas. Este desacierto según Martínez Sánchez (2016), suele ser más frecuente en el contexto de las prácticas artísticas que en el ámbito de la comunicación social. Debido a las exigencias del contexto artístico, donde se defiende la firma autoral, es lógico pensar que la artista quiera dirigir el proceso y controlar el resultado. Éste podría ser el punto en el que chocan frontalmente las prácticas artísticas y la comunicación social.

La inclinación a asociar la noción de participativo con lo comunitario evidencia una cierta tensión, en línea con el conflicto anteriormente mencionado (Cruz García 2021). ¿Acaso todos los sujetos participantes pertenecen a un mismo colectivo o una misma comunidad? ¿Qué significa pertenecer a un colectivo o a una comunidad? ¿Qué es eso que nos une en un colectivo? A veces, el proyecto puede estar dirigido a un colectivo o comunidad previa al germen del proyecto, otras veces, por el contrario, la supuesta comunidad es un grupo provisional vinculado al proyecto (Crespo Martín 2020). Por ende, es preciso entender que los proyectos audiovisuales participativos no siempre coinciden con las prácticas artísticas comunitarias y quedan enmarcadas dentro de estrategias participativas.

Dentro del proyecto «*Remake*», el término 'colectivo' podría no ser el más preciso, ya que se refiere a un conjunto que comparte diversas características comunes (alojamiento, edad, etc.), pero donde las 20 personas participantes nunca se autodefinirían ni como un colectivo ni como una comunidad.



**Fig. 3.** Fotogramas de la película del proyecto «*Remake*», 2022. Fuente: Itziar Zorita Agirre.

#### 4. Algunas reflexiones sobre el audiovisual participativo

Estas prácticas colaborativas son una producción cultural que se construye en estructuras flexibles formadas por grupos y/o sujetos diversos que, frente a una visión mercantil de la cultura, proponen otras organizaciones y acciones políticas. Ahí reside el germen de su condición político-ética. Pero tal y como precisan Rodrigo y Collados (2015), se trata de prácticas complejas, llenas de aristas y matices. Durante mucho tiempo, el vídeo participativo ha estado asociado a un discurso excesivamente optimista y poco complejo, y es evidente que la realidad de las experiencias se compone de múltiples dimensiones, y que el debate, el error o las discrepancias forman parte de su naturaleza.

La realización de una obra audiovisual a través de procesos participativos y/o colaborativos pone en el centro a las personas, sus relaciones y cuidados. Como material sensible y complejo, la mediación y metodologías asociadas resultan fundamentales. Confrontar práctica y teoría y trabajar de forma paralela puede ser una buena manera. Y es ahí precisamente donde se ubica el proyecto, estudio de caso, «*Remake*».

Las experiencias vinculadas al vídeo participativo, que tienen su origen tanto en el ámbito de la comunicación social como en el de las prácticas artísticas, continúan en este entrelazamiento de espacios que se formaliza de cierta manera en las prácticas relacionadas con la mediación cultural. El espacio de la mediación cultural ayuda a definir las principales estrategias, éticas e ideas que están en juego en los procesos audiovisuales participativos, así como a iniciar la práctica. Sin embargo, es imprescindible tener presente que cada proyecto o proceso es único e irrepetible, porque las personas que participan en él lo son, y los y las profesionales que se involucran en estas prácticas deben saber adaptarse a cada proceso y enfrentarse a nuevas situaciones. Ese es precisamente el encanto de estos proyectos.

#### Referencias bibliográficas

- Crespo Martín, Bibiana. 2020. «Acerca de las prácticas artísticas participativas contemporáneas como catalizadoras de la sociabilización». *Historia y Comunicación Social* 25(1): 275-286. <https://doi.org/10.5209/hics.69244>
- Cruz García, Lázaro. 2021. «La difusión del cine colaborativo: Métodos y beneficios multidireccionales de la difusión de los cines de participación». *AdComunica* 22: 317-337. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.16>
- Jenkins, Henry. (2006) 2008. *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Traducción de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós

- Martínez Sánchez, Cuautli Exal. 2016. «Estrategias del arte participativo: Entre la micro-política y el software social». *AusArt* 4(1): 207-216. <https://doi.org/10.1387/ausart.16704>
- Montero Sánchez, Dadid & José Manuel Moreno Domínguez. 2020. «Explorando el campo de conocimiento del video participativo: Un recorrido por las principales aportaciones teórico-prácticas». *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo RICD* 3(11): 92-108. <https://doi.org/10.15304/ricd.3.11.6345>
- Ortuño Mengual, Pedro & Virginia Villaplana Ruiz. 2017. «Activismo trans-media: Narrativas de participación para el cambio social; Entre la comunicación creativa y el media art». *Obra Digital* 12: 123-144. <https://raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/328402>
- Ortuño Mengual, Pedro. 2013. «Antecedentes del vídeo participativo como alternativa a la televisión comercial». *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário* 14: 113-138. [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_pedro\\_ortuno.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_pedro_ortuno.pdf)
- Rodrigo Montero, Javier & Antonio Collados Alcaide. 2015. «Retos y complejidades de las prácticas artísticas colaborativas y las pedagogías colectivas». *Pulso* 38: 57-72. <https://doi.org/10.58265/pulso.5071>
- Roig Telo, Antoni. 2017. «Cine colaborativo, entre los discursos, la experimentación y el control: Metodologías participativas en ficción y no-ficción». *Obra Digital* 12: 13-25. <http://hdl.handle.net/10609/70656>
- Sucari Jabbaz, Jacobo. 2017. «El documental social participativo: El protagonista como sujeto de la historia». *Obra Digital* 12: 69-85. <https://raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/328398>
- Tudurí, Gerardo. 2008. «Manifiesto del cine sin autor: Realismo social extremo en el siglo XXI (Versión 1.0)». <https://ia802607.us.archive.org/23/items/ManifiestoDelCineSinAutor/ManifiestoCsa.pdf>
- Villaplana Ruiz, Virginia. 2016. «Tendencias discursivas: Cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet». *Ad-Comunica* 12: 109-126. <https://raco.cat/index.php/adComunica/article/view/312860>

## Notas

1. Este artículo se encuadra dentro del grupo de investigación consolidado Akmeka: Artea, Kultura, Media, Kartografiak, código IT 1638-22, financiado por el Gobierno Vasco. 2022-2025
2. *Handbook of participatory video* (Claudia Mitchell, E.J. Milne & Naidene de Lange, 2012), *Participatory video. A practical approach to using video creatively in group development work* (Jacqueline Shaw & Clive Robertson, 1997) o *Participatory video. Images that transform and empower* (Shirley A. White, 2003), por ejemplo.

(Artículo recibido: 10/12/2023; aceptado: 15/01/2024)