

PRÁCTICAS *CROWDSOURCING* DESDE LA PRODUCCIÓN COLABORATIVA AUDIOVISUAL COMUNITARIA EN ANTIOQUIA*

Wilmar Daniel Gómez Monsalve

Magíster en Comunicación Digital por la Universidad Pontificia Bolivariana. Comunicador por la Universidad Cooperativa de Colombia. Miembro del Grupo de Investigación Comunicare, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios–Uniminuto.

Correo electrónico: comunicadordanielgomez@gmail.com
<http://orcid.org/0000-0002-5177-2006>

RESUMEN

A través del siguiente artículo se identificaron las prácticas de trabajo colaborativo como el *crowdsourcing*, dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios, y las prácticas grupales para producir contenido, especialmente el video. Mediante una metodología cualitativa, se realizaron entrevistas, observación no participativa y flotante, que ayudaron para analizar los fenómenos de producción colectiva que se utilizan en las fases de realización audiovisual en los colectivos audiovisuales con tinte comunitario. En esta reflexión se evidencia el acercamiento del audiovisual a las tendencias de trabajo en la sociedad de la información y el conocimiento, y las herramientas y las oportunidades que descubren con la aplicación de ellas. Es importante que los nuevos roles audiovisuales se reestructuren de acuerdo con los trabajos que se evidencian en las prácticas colaborativas con respecto al video comunitario.

Palabras clave: tratamiento de la información documental, gestión del conocimiento, TIC, fractura digital.

* Investigación, resultado de la tesis de maestría: Producción colaborativa en tres colectivos audiovisuales de Bello.

PRÁCTICAS *CROWDSOURCING* DESDE LA PRODUCCIÓN COLABORATIVA AUDIOVISUAL COMUNITARIA EN ANTIOQUIA

Introducción

Internet significó la llegada de la revolución tecnológica y de diferentes herramientas portables para capturar video que actualmente son más accesibles para las personas; por lo tanto, se evidencian prácticas relacionadas con el trabajo colaborativo y la producción audiovisual traducidas en actividades permeadas por varios personajes en las diferentes etapas de creación.

Se puede evidenciar que en la última década los productos audiovisuales comunitarios se desarrollan mediante herramientas como los computadores, los dispositivos móviles y cámaras de video. Desde lo epistemológico audiovisual, las producciones para cine han narrado películas, sagas y documentales. La antigua pantalla cuadrada, o sea, la televisión, produce informativos y ficciones; mientras que la internet, articulada con los teléfonos celulares, cuenta con productos concernientes a minificiones y videos producidos por usuarios de la Web (Murolo, 2009).

Por lo tanto, a través de las plataformas digitales 2.0 se expande el concepto de multitudes colaborativas; que son espacios donde los usuarios participan y extraen el máximo partido a los recursos que allí se generan, lo que implicó nuevos retos para empresas y entidades que generan información (Marín, 2009). Estas formas de participación y generación de contenido estuvieron vinculadas con las nuevas herramientas que se desarrollaron en la sociedad de la información y el conocimiento (SIC).

Los antecedentes investigativos relacionados con los procesos de producción colaborativa audiovisual bajo la tendencia *crowdsourcing* son escasos, y los trabajos académicos que se lograron identificar abarcaron otras áreas del *crowdsourcing*. Como ejemplo, se cita el estudio de Durango Yepes y Gil Vera (2016), quienes abordaron el concepto *crowdsourcing* desde un ámbito más gerencial y administrativo. Lara (2014) ofreció en su artículo «Crowdsourcing. Cultura colaborativa» una mirada más cultural, ejemplificando procesos colaborativos donde intervinieron varios usuarios y destacando el videoclip de Johnny Cash, creado con miles de fotogramas dibujados por las personas (Lara, 2014). Sin embargo, el artículo elaborado por Telo, Navarro y Leibovitz (2012) se enfocó en la producción audiovisual de forma colaborativa.

Como se pudo apreciar, a través de las prácticas colaborativas citadas en el párrafo anterior se logró identificar algunas tendencias colaborativas gracias al uso de las TIC, porque se convirtieron en herramientas que desarrollaron facultades y múltiples beneficios a través de los usos y la apropiación digital que los usuarios

tuvieron. Además, dichos dispositivos generaron comunicación instantánea e interactividad, como también permitieron una comunicación bidireccional (Iberestudios, 2011).

En tal sentido, se pudo comprender que la tecnología hizo posible un mundo de inteligencia colectiva a la que Rheingold (2004) denominó: multitud inteligente; esa que emergió de los talentos humanos para crear cooperación de una forma positiva o negativa, según sean los intereses afines de la colectividad.

Entonces, estas prácticas colaborativas permearon el mundo. Colombia no fue ajena a dicho fenómeno porque también se localizaron ejemplos audiovisuales de *crowdsourcing*; como *El Caza Noticias*, «donde el reportero es usted», iniciativa que invitó al consumidor a producir contenido y que marca una tendencia importante en el panorama digital.

En consecuencia, este artículo contó con la participación de varios grupos audiovisuales comunitarios y analiza el uso de plataformas virtuales, espacios de retroalimentación que jugaron un papel importante para que los consumidores fueran parte activa de los nuevos procesos digitales; tales como: el trabajo colaborativo, la generación de contenido y la difusión. Además, explora las oportunidades que se generaron en los procesos audiovisuales comunitarios con la aparición de aplicaciones, *software*, herramientas y dispositivos móviles que permiten la optimización de procesos en cuanto a registro y finalización de piezas audiovisuales, como también la apropiación y el uso de la tecnología.

Con la investigación, se buscó identificar las prácticas de trabajo colaborativo como el *crowdsourcing*, dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios, y las prácticas grupales para producir contenido con el uso de TIC y herramientas, que desarrollaron facultades de trabajo colaborativo dentro de colectivos y grupos sociales.

La construcción de este artículo se nutrió de reflexiones basadas en métodos donde los miembros de colectivos comunitarios aportaron y desempeñaron distintos roles, encaminados en dirección colaborativa, que es protagonista en los nuevos panoramas de la SIC.

Método

La recolección de la información se realizó a través del método cualitativo. Inicialmente, se hizo la selección de seis colectivos audiovisuales en Antioquia. Estos se filtraron a través de varios parámetros previamente identificados; como la constancia y participación en internet, el uso que dieron a la web para alcanzar objetivos grupales y, por último, los procesos de formación y periodicidad de difusión a través de los espacios virtuales del trabajo realizado.

Después del filtro inicial con los colectivos audiovisuales, se eligió a Full Producciones, Colectivo Nómada y Consejo de Artes Visuales de Bello porque fueron colectivos que mostraron gran interés en hacer parte del trabajo y, también, evidenciaron las características que buscó la investigación.

Las entrevistas a profundidad se convirtieron en una de las principales herramientas y sirvieron como «catalizadoras de una expresión exhaustiva de los sentimientos y opiniones del sujeto y del ambiente de referencia dentro del cual tienen personal significación sus sentimientos y opiniones» (Aristizábal, 2008, p.88).

Por otra parte, dentro de los ambientes virtuales se establecieron dos tipos de técnicas: la observación, que funcionó como suministro para una etnografía que sintetizó los datos que ofrecieron un gran aporte documental, y una observación flotante no participante, que suele utilizarse en los entornos virtuales como primera fase de la observación y es especialmente útil para la identificación de entornos apropiados como escenarios de la investigación (Álvarez Cadavid, 2009).

Con el instrumento de observación se pudo recopilar la información de los grupos a través de una ficha de observación. En esta se definieron la participación grupal y el trabajo colaborativo, el uso de herramientas TIC y la distribución de roles. Estos tres ítems permitieron reconocer la realidad de los grupos intervenidos, sin alterar o maquillar sus operaciones cotidianas.

A través de los instrumentos de investigación mencionados se logró realizar una recolección de datos para articular una triangulación entre lo teórico, los hallazgos y la discusión. Lo que significó “analizar los mismos datos bajo diferentes visiones teóricas o campos de estudio”. (Sampieri *et al.*, 1988, p.66).

Resultados

Entre ideas, cámaras, luces y equipos de edición, se empezó a vislumbrar el trabajo colaborativo en el Consejo de Artes Visuales, ubicado en el municipio de Bello (Antioquia), con el que se tuvo un acercamiento interesante a la producción *crowdsourcing* con los jóvenes que participaron de dicha iniciativa. En las prácticas se evidenció la planificación colectiva desde las etapas iniciales donde construyeron las ideas audiovisuales para enriquecer las historias y guiones que plasmaron en los ejercicios audiovisuales realizados. Telo, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2011), reconocieron este tipo de prácticas como variaciones del *crowdsourcing*, en que la comunidad toma parte desde el principio en el desarrollo del producto cinematográfico, no solo de encargos, sino también cuando participan en la toma de decisiones sobre las orientaciones de las historias audiovisuales.

Por ejemplo, con la producción del *stop motion*, el grupo Consejo de Artes Visuales logró experimentar de una manera más contundente los beneficios de ese

trabajo colaborativo y de esta manera se configuró una historia cinematográfica en la que todos los participantes apoyaron la parte creativa y la realización del guion técnico y literario. Los miembros del colectivo audiovisual realizaron una lluvia de ideas y construyeron de forma colectiva el guion y la ambientación para la pieza cinematográfica. Es importante reconocer que este ejercicio audiovisual contó con una figura jerárquica que se encargó de evolucionar y centralizar las ideas expresadas por cada integrante del grupo.

Mientras tanto, para el proceso final, en que se consolidó la pieza audiovisual, el Consejo de Artes Visuales contó con la participación de una persona experta en procesos de edición, con quien fue posible unificar cerca de 500 fotografías montadas a una velocidad de 12 fotogramas por segundo, lo que consolidó la obra cinematográfica titulada: *Stopmotion*, y realizada de forma colaborativa por el colectivo audiovisual. En ese ejercicio, los integrantes del grupo se limitaron a ver su idea y su producción ya finiquitada, sin poder intervenir en la fase de edición. Es así como los procesos de selección, edición y organización se encuentran totalmente en manos del núcleo creativo (Telo, Sánchez-Navarro y Leibovitz, 2011).

Entonces, se puede entender que cuando se configuró la participación de los integrantes en la elaboración del guion y en el proceso de producción, la pieza audiovisual quedó bajo la atribución del Consejo de Artes Visuales. Estas características fueron reconocidas por Valdellós (2012) como cine sin autor:

El cine sin autor se define como un proceso socio-cinematográfico o forma de creación fílmica colaborativa en que los creadores optan por buscar el anonimato o al menos la indefinición de roles y puestos jerárquicos típicos de los equipos técnicos. (p. 4)

En la investigación se pudo evidenciar la convergencia de roles al interior del grupo Consejo de Artes Visuales porque realizaron prácticas como la participación de los integrantes del grupo en los diferentes procesos de engranaje cinematográfico y que se tradujo en el video *Stopmotion*. También, en los procesos que estuvieron mediados a través de las TIC, en los cuales se facilitó el intercambio de conocimiento y fue posible para los miembros del equipo crear y recibir contenidos que alimentaron el espíritu autodidacta del colectivo.

Por otra parte, fue posible reconocer que las prácticas colaborativas apreciadas en el colectivo audiovisual Consejo de Artes Visuales representaron algunas de las tendencias en cuanto a métodos para la producción de videos. Esto se pudo evidenciar en la forma como realizaron las fases de preproducción y producción cinematográfica, en que se pudo contar con la participación de todos los integrantes del grupo.

Otro de los grupos que trabajó en la construcción de esta investigación fue el Colectivo Nómada, ubicado en la Comuna 6, de la ciudad de Medellín (Colombia).

Sus miembros realizaron trabajos colaborativos que se pudieron apreciar en prácticas como la asignación de roles, entre otras.

Dentro del Colectivo Nómada no hubo integrantes que se dedicaran a algún rol específico, como al departamento de fotografía o de producción. Tampoco existió una persona que fuera siempre el director o camarógrafo, simplemente fueron propuestas y tareas concebidas por cualquier persona del grupo y que sirvieron para crear productos audiovisuales.

En este colectivo se pudo evidenciar un claro ejemplo en los momentos de reuniones para trabajar en las etapas de preproducción. En este caso, los integrantes realizaron aportes para madurar la idea de un cortometraje al que llamarían *Los soldaditos*. En los encuentros grupales fue posible discutir sobre locaciones y actores, y entre todos los participantes del grupo se llegó a un consenso para elegir el vestuario de los personajes. Dichas características se configuran en los grandes aportes que realiza el *crowdsourcing* y lo colaborativo, que consisten en aprender reflexionando sobre lo que se hace y en el intercambio de saberes colectivos e individuales que se hacen explícitos con dichas tendencias de trabajo (Pico y Rodríguez, 2011).

En consecuencia, esa virtud de libre manejo en los roles dentro del Colectivo Nómada permitió que sus integrantes retroalimentaran sus conocimientos como grupo y que se fortalecieran; por lo tanto, el grupo adquirió ciertas destrezas en los procesos que desarrollaron, gracias a la variedad de visiones, puntos de vista e ideas que compartieron entre sí a través del conocimiento colectivo. Levy (2004) reconoció estas tendencias como intelecto colectivo:

El mundo del intelecto colectivo, el que para él significa, piensa en él, y por consiguiente lo constituye como intelecto colectivo. Es su mundo —siempre en estado naciente—, el que hace la identidad en devenir del intelecto colectivo. El sujeto implica el objeto. Diáfano, el intelecto colectivo cubre a su mundo pensante. (p.124)

Dentro de esa construcción colectiva de que se viene hablando, el Colectivo Nómada realizó un cortometraje de nombre: *Políptico*, en el cual se desarrollaron cuatro historias con cuatro directores pertenecientes al grupo audiovisual, lo que configuró una práctica *crowdsourcing* de autoría propia denominada: Colectivo Nómada.

Una característica bien importante dentro del trabajo *crowdsourcing* es el uso de herramientas colaborativas. Dentro del Colectivo Nómada se detectó que utilizaron con frecuencia Google Drive, en que los integrantes del grupo audiovisual alimentaban los contenidos que fortalecieron las ideas de los productos que estuvieron trabajando. Bien es el caso del cortometraje *Los soldaditos*, cuyo trabajo se articuló desde dicha plataforma de contenidos, con la actualización de información general, de arte o fotografía, y que fue eficaz porque cada vez que alguien subía información, inmediatamente los compañeros tenían acceso al contenido para verlo o modificarlo.

Para Ariza y Oliva (2000), estas experiencias de trabajo y aprendizaje colaborativo generaron en el individuo adquisición de conocimiento, habilidades o actitudes como resultado de la interacción grupal o, más brevemente, aprendizaje individual como resultado de un proceso grupal.

Por otra parte, se trabajó con el colectivo audiovisual Full Producciones, de la Comuna 13, en Medellín (Colombia), en que las prácticas de trabajo colaborativas se alimentaron de ideas que los integrantes expresaron en las reuniones de planeación para la elaboración de las piezas audiovisuales. Por ejemplo, cuando se inició con la preproducción del proyecto *Sonidos de la Navidad*, se desplegó una serie de aportes por parte de los miembros para redondear la iniciativa y se logró consolidar un guion que al final se tradujo en una pieza cinematográfica comunitaria.

En este caso existió una retroalimentación directa entre la junta directiva de Full Producciones y el semillero audiovisual, que sirvió para orientar y determinar el enfoque de las ideas que los jóvenes desarrollaron en las reuniones previas. Los ejercicios estuvieron virados a tendencias *crowdsourcing*, en los cuales se creó una cooperación alineada (Prádanos y Rega, 2012) entre el colectivo y el semillero. Para este caso, el público se convirtió en prosumidor, porque el barrio y sus habitantes fueron protagonistas de las ideas que quisieron producir. Todo el ejercicio se configuró con encuentros entre la producción y los espectadores, creadores/productores, e involucró un grupo reducido de habitantes del barrio desde la génesis de la narración audiovisual (Programa Ibermedia, 2013).

A pesar de las iniciativas colaborativas que se apreciaron en algunas fases de los procesos audiovisuales con el colectivo Full Producciones, llegaron etapas de creación donde fue necesario delegar funciones y roles. Responsabilidades que, aunque recayeron en un miembro del grupo, estuvieron apoyadas por todo el personal del colectivo y fortalecieron los proyectos de videos que se venían trabajando.

En la metodología de trabajo colaborativo, el Colectivo Full Producciones desplegó en sus reuniones ideas y elaboró guiones audiovisuales. Luego, se asignaron roles para cada pieza audiovisual y, por último, todo el grupo aportó y apoyó en todas las etapas de realización la propuesta seleccionada.

A través de los ejercicios de entrevista y observación, se detectó que en los momentos cuando el grupo Full Producciones realizó su trabajo de campo produciendo contenido, las funciones de los miembros fueron distribuidas en varios roles, por lo general en procesos colaborativos delante y detrás de la cámara; tales como: actuación, iluminación, sonido o cámara. Como consecuencia de dicha práctica colaborativa, la sección final de créditos en las piezas audiovisuales quedaron denominadas bajo el nombre de Full Producciones, dando paso a una distribución

de roles dentro del trabajo colaborativo (Acosta 2013); como el dinamizador, comunicador, relator, utilero y el vigía del tiempo, en los que se erigieron procesos orientados hacia la creación del cine sin autor, ese que Valdellós (2012) consideró como una «forma de creación fílmica colaborativa en que los creadores optan por buscar el anonimato o al menos la indefinición de roles» (p.8).

Discusión/conclusiones

Con el proceso investigativo que buscó identificar las prácticas de trabajo colaborativo como el *crowdsourcing* dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios, se evidenció que en los colectivos explorados se desarrollaron prácticas colaborativas con dicha tendencia.

Los grupos investigados desconocen teóricamente cuáles son las prácticas colaborativas; sin embargo, a través de la forma en la que produjeron, planearon y difundieron su material, fue posible detectar trabajos permeados de estrategias *crowdsourcing* que se desarrollaron a través de métodos participativos con los miembros de los grupos, que intercedieron en las diferentes fases de la realización audiovisual, lo que generó competencias polifuncionales para los integrantes de los colectivos.

Del mismo modo, gracias a programas desarrollados para trabajar colaborativamente en línea, los participantes de los grupos audiovisuales encontraron una mejor sinergia de producción que estuvo en armonía con los ideales del grupo, debido a la optimización de tiempo, espacio y recursos que ofrecieron programas como Google Drive. A través de esta plataforma, los integrantes pudieron realizar sugerencias o modificaciones en las propuestas de los distintos departamentos que integraron el equipo de producción, y también alimentaron de una forma colectiva la propuesta general audiovisual.

Los resultados recolectados en esta reflexión expusieron la metodología para construir las producciones audiovisuales con tinte colectivo, gracias a la forma conjunta en que elaboraron sus narraciones audiovisuales, como también sus prácticas en las diferentes fases de realización cinematográfica.

A través de la distribución de roles y la participación de los miembros de los colectivos en diferentes etapas y procesos de la producción audiovisual, se eliminaron las jerarquías verticales en la organización de equipos de trabajo y se evidenció que los grupos audiovisuales alimentaron sus conocimientos por medio de una colaboración mutua.

Asimismo, el *crowdsourcing* permitió un intercambio de conocimientos en las distintas fases en que se construyeron las piezas audiovisuales y se crearon experiencias en los participantes desde otros roles, que hasta el momento no habían sido explorados

por ellos. Se arriesgaron a asumirlos gracias a la información que encontraron en la internet, convirtiéndose en autodidactas y agentes experimentadores de áreas como la iluminación, la camarografía, la edición o el arte.

También podemos mencionar que las TIC jugaron un papel importante porque apoyaron a los colectivos a través de distintos frentes. Les permitieron realizar alianzas y establecer contactos con personas, organizaciones o entidades que se identificaron con sus objetivos. Además, se convirtieron en un espacio para convocar. Adquirieron equipos como cámaras y luces; también, talento humano. Así, crearon sus producciones audiovisuales. Por último, les permitieron visibilizar los grupos y las temáticas trabajadas ante el mundo, gracias a los espacios virtuales en los que participaron.

Así mismo, los dispositivos móviles –como celulares, tabletas, cámaras digitales, computadoras personales, memorias o tarjetas USB– alimentaron de una forma productiva los grupos e irrumpieron positivamente en los procesos porque facilitaron los registros audiovisuales gracias a la calidad técnica que ofrecieron dichas herramientas. Además, sistematizaron la información de una manera más ágil y recopilaron sus producciones de una forma óptima.

A través de los distintos espacios, como las redes sociales, los grupos en Facebook o los archivos compartidos en Google Drive, se generó conocimiento colectivo. Lo anterior, debido a la interacción y al intercambio de información que se suscitó en estos espacios, bien sea con el fortalecimiento de la idea del proyecto audiovisual o con el compartir teoría, conocimiento y experiencias pertinentes a los objetivos que como grupo contemplaron.

Por otra parte, la mayoría de los grupos investigados no tuvieron como objetivo la realización de sus producciones audiovisuales para la Internet. Sin embargo, todos tienen presencia en portales web como YouTube para alojar videos.

Por tales motivos, los colectivos audiovisuales consideraron que Internet es una puerta indispensable para que se presenten oportunidades. También, reconocieron que es importante contar con presencia en espacios virtuales y establecer contenidos para públicos globales; tendencias que vinieron con la SIC y a las cuales los grupos no fueron ajenos.

Los espacios virtuales y las nuevas prácticas colaborativas generaron ambientes de participación, formación y retroalimentación, lo que posibilitó las formas de gestar conocimiento colectivo a través de la interacción de experiencias y la configuración de varios roles en las fases de producción colaborativa audiovisual, lo que desencadenó una sinergia de aptitudes que enriqueció a los grupos investigados.

Por último, las TIC crearon un ciudadano activo y prosumidor que fue capaz de generar contenidos y de construir conocimiento colectivo; porque la época,

los espacios y las herramientas fueron propicias para desarrollar iniciativas de trabajo colaborativo bajo la tendencia *crowdsourcing*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta (2013). Roles para el desarrollo del trabajo colaborativo. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. <http://es.slideshare.net/angelicaacostavega/roles-para-el-trabajo-colaborativo-ok>

Álvarez Cadavid (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Q*, 3 (6), 31. <http://revistaq.upb.edu.co>

Ariza, A. y Oliva, S. (2000). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y una propuesta para el trabajo colaborativo. *Comunicación presentada en la RIBIE*. <http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt20037291645Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas.pdf>

Durango Yepes, C. y Gil Vera, V. (2016). Development of a General Crowdsourcing Maturity Model. *Cuadernos de Administración*, 32(55), 72-86. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46452016000100007&lng=es&tlng=.

Iberestudios (2011). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?* <http://noticias.iberestudios.com/%C2%BFque-son-las-tic-y-para-que-sirven/>

Murolo, N. L. (2009). Nuevas pantallas frente al concepto de televisión. Un recorrido por usos y formatos. *Razón y Palabra*, 14(69).

Lara, T. (2014). Crowdsourcing. Cultura colaborativa. *Anuario AC/E de Cultura Digital 2014*. http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/2Crowdsourcing_TLara.pdf

Levy, P. (2004). *Por una antropología del ciberespacio*. Inteligencia colectiva. <http://www.minipimer.tv/txt/20110120/Inteligencia-Colectiva-Pierre-Levy.pdf>

Marín, L. (2009). Comunicación 2.0: El dominio de los usuarios. <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/559850/Comunicacion-2-0-el-dominio-de-los-usuarios.html>

Programa Ibermedia (2013). *Cocreación*. Programa Ibermedia <http://www.programaibermedia.com/glossary/cocreacion/>

- Rodríguez, C. y Pico, M. L. (2011). Trabajo colaborativo. Ministerio de Cultura y Educación de Argentina. <http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/97103>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B. y Pérez, M. D. L. L. C. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1). McGraw Hill.
- Telo, A. R., Navarro, J. S. y Leibovitz, T. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! *Crowdsourcing y crowdfunding* como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Icono14*, 10(1), 3.
- Valdellós, A. S. (2012). Cine social y autoría colectiva: prácticas de cine sin autor en España. *Razón y Palabra*, (80).