

## **El Crowdsourcing, los roles compartidos y las nuevas formas de producción en el audiovisual comunitario**

**Crowdsourcing, shared roles and new forms of production in community audiovisuals.**

**Crowdsourcing, papéis compartilhados e novas formas de produção em audiovisuais comunitários**

340

Wilmar Daniel Gómez Monsalve<sup>34</sup>

### **Resumen**

A través del siguiente artículo se identificaron las prácticas de trabajo colaborativo como el crowdsourcing dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios y prácticas grupales para producir contenido, especialmente el video. Mediante una metodología cualitativa se realizaron entrevistas, observación no participativa y flotante, que sirvieron como instrumento para analizar los fenómenos de producción colectiva que se utilizan en las fases de realización audiovisual en tres colectivos audiovisuales de Antioquia - Colombia y que presentan un enfoque comunitario. En esta reflexión se evidencia el acercamiento del audiovisual a las tendencias de trabajo de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, las herramientas y las oportunidades que descubrieron con el uso de ellas. Es importante reconocer que, de acuerdo con las formas de trabajo que se evidenciaron en las comunidades con respecto a las prácticas colaborativas en el video comunitario, los nuevos roles audiovisuales son polivalentes y no se encasillan en una única tarea dentro de las etapas de producción.

---

<sup>34</sup> Corporación Universitaria Minuto de Dios - Uniminuto Bello [wgomezmo@uniminuto.edu.co](mailto:wgomezmo@uniminuto.edu.co)

## Palabras clave

crowdsourcing, audiovisual, cine comunitario ,TIC.

## Abstract

Through the following article, collaborative work practices such as crowdsourcing within the development of community audiovisual products and group practices to produce content, especially video, were identified. Through a qualitative methodology, interviews, non-participatory and floating observation were carried out, which served as an instrument to analyze the phenomena of collective production that are used in the audiovisual production phases in three audiovisual groups in Antioquia - Colombia and that present a community approach. This reflection shows the approach of the audiovisual to the work trends of the Information and Knowledge Society, the tools and opportunities that they discovered with the use of them. It is important to recognize that, according to the forms of work that were evidenced in the communities regarding collaborative practices in community video, the new audiovisual roles are multipurpose and are not pigeonholed into a single task within the production stages.

## Keywords

crowdsourcing, audiovisual, TIC, community cinema.

## Resumo

No artigo seguinte, foram identificadas práticas de trabalho colaborativo como crowdsourcing no desenvolvimento de produtos audiovisuais comunitários e práticas de grupo para produção de conteúdo, especialmente vídeo. Por meio de

uma metodologia qualitativa, foram realizadas entrevistas, observações não participativas e flutuantes, que serviram de instrumento para analisar os fenômenos de produção coletiva que se utilizam nas fases de produção audiovisual em três grupos audiovisuais em Antioquia - Colômbia e que apresentam uma abordagem comunitária. Esta reflexão mostra a aproximação do audiovisual às tendências de trabalho da Sociedade da Informação e do Conhecimento, as ferramentas e oportunidades que descobriu com a sua utilização. É importante reconhecer que, de acordo com as formas de trabalho que foram evidenciadas nas comunidades no que diz respeito às práticas colaborativas em vídeo comunitário, os novos papéis audiovisuais são polivalentes e não são categorizados em uma única tarefa nas etapas de produção.

### **Palavras-chave**

crowdsourcing, audiovisual, cinema comunitário, TIC.

## Introducción

Internet significó la llegada de una nueva dinámica tecnológica y de diferentes herramientas como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que a su vez impulsó aparatos portables para capturar video y que actualmente son accesibles para los usuarios en general.

Por lo tanto, en los últimos años, el panorama audiovisual es bastante alentador. La industria creativa hizo metamorfosis con las prácticas colaborativas y dichos ejercicios, en las etapas de realización audiovisual, migraron a métodos de trabajo donde un rol o tarea se compagina con varios roles o tareas.

Así mismo, se puede evidenciar que en la última década, los productos audiovisuales, y específicamente los de tinte comunitario, se desarrollan mediante herramientas como los computadores, los dispositivos móviles y las cámaras de video amateur.

Desde la concepción inicial de la producción audiovisual, generalmente se han narrado películas, sagas y documentales. La antigua pantalla cuadrada, es decir, la televisión, produce informativos y ficciones, mientras que la internet, articulada con los teléfonos celulares, cuenta con productos como las mini ficciones y videos producidos por usuarios de la web (Leonardo Murolo, 2009).

Por lo tanto, a través de las plataformas digitales 2.0 se expande el concepto de multitudes colaborativas; que son dinámicas donde los usuarios son prosumidores porque participan y extraen el máximo partido de los contenidos que se generan en los entornos digitales, 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 nacieron a la par de la era llamada

Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).

Estos métodos de trabajo en el campo audiovisual, la integralidad de roles y la polivalencia de funciones dentro de una creación audiovisual, como también la incursión de proyectos documentales y argumentales en los cuales los usuarios y los creadores tienen un papel protagónico y creativo, sirvió para que se revise el panorama en cuanto a las tendencia *crowdsourcing* en realización audiovisual. Por lo tanto, se busca analizar los fenómenos de producción colectiva que se utilizan en las fases de realización audiovisual en tres colectivos audiovisuales de Antioquia - Colombia y que presentan un enfoque comunitario en sus contenidos.

Algunas perspectivas de *crowdsourcing* fueron abordadas por Durango Yepes & Gil Vera (2016) quienes revisan el concepto desde un ámbito más gerencial y administrativo; mientras que Tíscar Lara (2014) ofreció en su artículo: “Crowdsourcing. Cultura colaborativa” una mirada más cultural del y ejemplifica procesos colaborativos donde intervinieron varios usuarios y destacó el videoclip de Johnny Cash creado con miles de fotogramas dibujados por las personas (Lara, 2014); mientras que el artículo elaborado por Telo, Navarro y Leibovitz (2012) se enfocó el *crowdsourcing* desde la producción audiovisual y destaca una gran variedad de ejercicios colaborativos en cuanto a producción de videos tanto musicales como argumentales y documentales.

Dicha revisión bibliográfica permitió hacer una perfilación hacia las tendencias colaborativas donde se destaca el uso de las TIC. Se logran asociar las capacidades productivas que estas herramientas entregaron a los usuarios y las industrias creativas, porque aumentaron la apropiación digital, la instantánea, la interactividad y la comunicación bidireccional (Iberestudios, 2011).

Poco a poco se abre paso un ejercicio comunicativo que muestra el camino

donde la tecnología se vincula estrechamente con un contexto hiperconectado, que generó dinámicas con usuarios prosumidores dentro una inteligencia colectiva a la que Rheingold (2004) denominó: multitud inteligente; esa que emergió de los talentos humanos para crear cooperación en red.

¿Las prácticas colaborativas contagiaron el mundo? Claramente hay una fuerte tendencia: colaboraciones de *YouTubers* e *Instagramers*, noticieros y espectadores que producen mancomunadamente, artistas que producen de la mano de sus seguidores, entre muchos otros ejemplos que en el mundo se pueden referenciar.

En Colombia el panorama en cuanto a *crowdsourcing* es alentador, porque también se reproducen ejemplos audiovisuales de con dinámicas de trabajo colaborativo y que se pueden reconocer como “*El Caza Noticias*, donde el reportero es usted”, iniciativa de *Noticias RCN* donde se invita al televidente a producir contenido y que año tras año sigue posicionado entre la teleaudiencia colombiana. Otros ejemplos son: “*El periodista es usted*”, de Caracol televisión o “*Medellín M24*”, programa que fue emitido por Telemedellín, canal institucional con amplia audiencia en la ciudad de Medellín.

También en Colombia, precisamente en el Departamento de Antioquia, algunos colectivos audiovisuales comunitarios empezaron a definir en su método de trabajo el uso de plataformas digitales como medio de retroalimentación y canal de construcción colaborativa. En conjunto con sus comunidades, las hicieron parte activa de los nuevos procesos de realización en cuanto al trabajo colaborativo, la generación de contenido y la difusión de su material audiovisual. Además, exploraron las oportunidades que se generaron con la aparición de aplicaciones, software, herramientas y dispositivos móviles para la optimización de procesos en

cuanto a registro y finalización de piezas audiovisuales y a su vez con la apropiación y el uso de la tecnología.

Por lo tanto, identificar las prácticas de trabajo colaborativo como el crowdsourcing dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios y prácticas grupales para producir contenido con el uso de TIC permiten centrar una tendencia que desarrolla facultades de trabajo colaborativo dentro de colectivos y grupos sociales porque explora un método idóneo que va en concordancia con la tendencia prosumidora y la dirección colaborativa.

### Marco Referencial

Los avances de las herramientas tecnológicas y los cambios que trajo la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC), los celulares y dispositivos móviles inteligentes, la sociedad red y la autocomunicación de masas que habla Castells (2009), todos, facilitaron la manera en que se edifica un mensaje y optimiza procesos y brinda artilugios, a los que se refiere Pere Marquès Graell (2000)

La digitalización permite realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable: escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes. Para ello disponemos de programas especializados: procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo, gestores de bases de datos, editores de presentaciones multimedia y de páginas web.(p.2)

En esta misma tónica Erika Jailler Castrillón (sf) propone dos variaciones dentro de las herramientas TICD, en este caso habla de las NTIC y las reconoce como las nuevas tecnologías como la videograbadora, cable, sistema satélite, láser, Cds. Las TICD se refiere a la telefonía móvil, los Personal Digital Assistant, las computadoras de mesa y las portátiles, los periféricos y elementos de interconexión como los sistemas bluetooth, los aparatos de fotos digitales, los MP3, el videoteléfono o la webcam (p.7)

En consecuencia, estos recursos tecnológicos pueden ser de utilidad para fortalecer una comunidad y generar participación social. Castells (2009) menciona que los internautas son actores del cambio social, ellos construyen sus proyectos compartiendo su experiencia. Subvierten las prácticas de la comunicación tradicional, se toman el medio y hacen su mensaje, crean una comunicación horizontal (p.552), pero ¿Cómo podemos integrar estos fenómenos con lo audiovisual?

Cardozo Guzmán (2010) recalca la esencia de la comunicación para el cambio social es la intencionalidad con la que se realizan cambios contundentes en las comunidades y su entorno, a través de la participación de los actores que la conforman (p.22). Por ejemplo Roman (2010) comenta que cuando realizan actividades de video encaminadas al cambio social se consolidan organizaciones sociales y allí es cuando se puede empezar a hablar de activismo comunitario (p.143).

En esta línea encaminamos el video comunitario como herramienta de fortalecimiento y reconocimiento de una comunidad, “el video participativo puede utilizarse para perfeccionar las habilidades de documentación y comunicación, para actividades de apoyo y para la solución de problemas, todo lo cual contribuye al empoderamiento de la comunidad” (Lunch, 2006, p.23).

El video en estos contextos se convierte en un elemento motivador para la comunidad porque las personas son protagonistas en todos los procesos de producción. No importa si está versado para dominar las herramientas, lo fundamental en estos casos es la intencionalidad y el punto de vista que el producto audiovisual transmita.

El video comunitario está viviendo un momento trascendental, su difusión ha



alcanzado audiencias globales, algo antes impensado por sus realizadores y ha sido fácil la familiarización con las herramientas digitales. Galán Zarzuela (2012) comenta que cualquiera puede subir un video a la red; el desafío de hoy consiste en producir pero de manera colectiva para que se convierta en un hecho político (p.1100).

Un interrogante que intrigaba a quienes producían videos para el cambio social era su modo de difusión, pero el panorama actual ha dado respuesta a estas inquietudes y ha demostrado el alcance que pueden adquirir estas propuestas, Vila (2012) comenta sobre la ola actual de protestas en la denominada “Primavera Árabe”, argumenta que se ha dado en un contexto tecnológico propicio para la divulgación de la producción de vídeos con pocos recursos y con posibilidad de un amplio alcance, sobre todo a partir de la eclosión de la web 2.0 (p.168).

Miles de vídeos se han producido en todo el mundo para informar, denunciar, retratar, convocar a manifestaciones o movilizar adhesión. Las redes sociales están viviendo una auténtica explosión – con producciones de altísima calidad en muchos casos– que demuestran que el lucro no es el único motor del mundo. (Vila, 2012, p.168)

Sin duda los elementos tecnológicos suscitaron un cambio en el modo de trabajo, los nuevos dispositivos permiten retransmitir en vivo o subir fotos y vídeos desde el mismo lugar donde suceden los acontecimientos (Arbide y Pin, 2011, citado en Videoactivismo 2.0: ¿revueltas, producción audiovisual y cultura libre, 2012, p. 171), al mismo tiempo que ha favorecido el trabajo colaborativo en red.

Es así como Telo, Navarro, & Leibovitz (2012) anotan en referencia al crowdsourcing que es una convocatoria abierta donde el público juega un papel importante en la generación de contenidos, pero el producto final está netamente determinado por los intereses de quien dirige, mientras que en la co creación los actores y sus decisiones están implicados en todas las fases del proyecto (p29.)

La autogestión de imágenes y el activismo de los usuario han permitido la consolidación de distintos proyectos que ya no tienen un único director, en donde los personajes involucrados puedes ser protagonistas, participar con varios roles, aportar ideas y consolidar proyectos que no pertenecen a una única persona, proyectos de creación colectiva, rasgos a los que Pierre Levy & (1999) hace referencia

Se comprende mejor ahora por qué la inteligencia está impregnada de una dimensión colectiva: por qué no son solamente los lenguajes, los artefactos y las instituciones sociales quienes piensan en nosotros, sino el conjunto del mundo humano, con sus líneas de deseo, sus polaridades afectivas, sus máquinas mentales híbridas, sus paisajes de sentido pavimentados de imágenes (p.87)

Estas nuevas propuestas de trabajo colaborativo que hemos venido apreciando en esta reflexión nacen como tendencia que discrepa con el cine de autor, ese que es un indicio de superioridad en cierta jerarquía fílmica, allí el director se implica en la totalidad de la película, el guión debe ser de su autoría y las películas deben tener rasgos comunes o similares (Valdellós, 2012, p4.), es así como nace una vertiente cinematográfica en la que los participantes no definen roles, un cine sin autor con prácticas que cuestionan temas como la propiedad de las películas, su adscripción a un nombre y a un tiempo, a un movimiento o incluso a algunas fórmulas tradicionales de consumo como el género (p.8).

Uno de los ejemplos a nivel mundial precursores del cine colectivo es Video nasAldeias en Brasil. Valdellós (2012) explica que los objetivos son apoyar las luchas indígenas, fortalecer identidad, patrimonios territoriales y culturales a través de recursos cinematográficos (p.12), también hace referencia al grupo CsA en Europa.

Por último, se quiere destacar desde estas líneas el grupo Cine sin Autor (CsA), que trabaja con objetivos pedagógicos y políticos en Madrid y Toulouse. Por

su cercanía espacial y temporal las explícitas prácticas de autoría colectiva en Madrid nos hacen presentarlos como la más radical experimentación actual en el intento de suicidio autoral, como kamikaze cultural. Esta modalidad subversiva está forjando unas prácticas que tienen una faceta productiva y otra teórica. En cuanto a esta última, el Manifiesto del Cine sin autor (CsA) pretende ser un diccionario de términos, opciones creativas y estéticas.

Por lo tanto estas nuevas tendencias se van desarrollando en gran parte del mundo, impulsados por el activismo de los consumidores que hoy se convierten en productores de contenidos, las herramientas (TIC) y una red digital que brinda la facilidad de producir, difundir, interactuar y retroalimentar.

### **Método**

La información recolectada para este artículo fue extraída *in situ* a través del método cualitativo tipo Exploratorio – Descriptivo desde el diseño de un estudio de casos. Se seleccionó el exploratorio porque el objetivo de la investigación busca examinar un tema o problema de investigación poco estudiado en un contexto, del cual, aún se tienen dudas.

Inicialmente se seleccionó una muestra inicial de seis colectivos audiovisuales dentro del Departamento de Antioquia - Colombia, para que hicieran parte de la investigación. A partir de la población inicial se utilizaron algunos filtros para precisar la muestra.

Los criterios aplicados fueron identificar los grupos en los cuales primaban la participación y el uso y la apropiación de la web para alcanzar objetivos grupales, la generación periódica de contenidos digitales y por último; los procesos de formación y periodicidad de difusión de sus trabajos realizados a través de los espacios virtuales.

Luego de haber aplicado el filtro inicial con los colectivos audiovisuales, se eligieron a Full Producciones, Colectivo Nómada y Consejo de Artes Visuales de Bello (CAVB), porque ellos demostraron que fueron grupos que cumplieron con las características señaladas para que hicieran parte de la investigación y porque mostraron gran interés por hacer parte del ejercicio investigativo.

Adicionalmente, para ésta 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 tiene personal significación sus sentimientos y opiniones” (Aristizábal, 2008, p.88).

Por otra parte, dentro de los ambientes virtuales se establecieron dos tipos de técnicas como la observación que funcionó como suministro para una etnografía que sintetizó los datos que ofrecieron los colectivos audiovisuales y sirvió como un gran aporte documental y bibliográfico. También, se estableció 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 entornos apropiados como escenarios de la investigación (Álvarez Cadavid, 2009, p.24).

Por lo tanto, con el instrumento de observación se pudo recopilar la información de los grupos a través de una ficha de observación, donde se tuvieron criterios definidos como 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 posteriormente articular una triangulación entre lo

teórico, los hallazgos y la discusión, en consecuencia, es “analizar los mismos datos bajo diferentes visiones teóricas o campos de estudio”. (Sampieri, Collado, Lucio & Pérez , 1988, p.66).

## Resultados

Entre ideas, cámaras, luces y equipos de edición, se empezó a vislumbrar el trabajo colaborativo en el colectivo Consejo de Artes Visuales, ubicado en el municipio de Bello - Antioquia. En el grupo se aprecia un acercamiento interesante a las prácticas de producción colaborativa a través de un trabajo articulado con los jóvenes que participaron de dicha iniciativa.

Como evidenciadas de la apuesta colaborativa en el colectivo CAVB se puede precisar que allí refuerzan la planificación colectiva en todas las etapas iniciales de producción audiovisual y con ello logran enriquecer las historias y guiones que van a plasmar en sus contenidos cinematográficos. Éste tipo de prácticas Telo; Sánchez-Navarro & Leibovitz (2011) los reconocieron como variaciones del *crowdsourcing*, donde la comunidad tomó parte desde el principio en el desarrollo del producto cinematográfico, no sólo de encargos sino también cuando participaron en la toma de decisiones sobre las orientaciones de las historias audiovisuales.

Por ejemplo, cuando el CAVB inició con la producción de una pieza audiovisual bajo la técnica del stopmotion, ellos destacaron que se logró experimentar de una manera más contundente los beneficios del trabajo colaborativo y es así como se configuró una historia cinematográfica en la que todos los participantes apoyaron la parte creativa y la realización del guión técnico y literario. La metodología planteada para ese ejercicio fue sencilla pero se traduce en una práctica *crowdsourcing*, porque los miembros del colectivo audiovisual

realizaron una lluvia de ideas para construir de forma colectiva el guión 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 que salieron del ejercicio grupal.

Así mismo, en la etapa final donde se consolidó la pieza audiovisual, el CAVB 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 colectiva por el grupo audiovisual. En ese ejercicio, los participantes del equipo se limitaron a ver su idea y su producción ya finiquitada, sin poder intervenir en la fase de edición, sin embargo, esta participación pasiva en la fase de postproducción es característica general de las prácticas colaborativas *crowdsourcing*, y es así como los procesos de selección, edición y organización se encuentran totalmente en manos del núcleo creativo. (Telo; Sánchez-Navarro & Leibovitz, 2011).

Se puede entender que cuando se configuró la participación de los integrantes en la elaboración del guión y en el proceso de producción, la pieza audiovisual quedó bajo la atribución del CAVB, éstas 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 esta misma práctica y metodología de trabajo en el CAVB, se pudo evidenciar la convergencia de roles al interior del grupo porque se evidenciaron dinámicas como la participación de los integrantes en los diferentes procesos del

engranaje cinematográfico y esto se tradujo en el video “*Stopmotion*”. También, en los procesos que estuvieron mediados a través de las TIC, 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 se reconoce evidentemente que las prácticas colaborativas apreciadas en el colectivo audiovisual CAVB, representaron nuevas tendencias en cuanto a métodos para la producción de videos y ésto se pudo evidenciar en la dinámica como realizaron las fases de preproducción y producción cinematográfica, porque desde allí se pudo contar con la participación de todos los integrantes del grupo.

Otro de los grupos que trabajó en la construcción de ésta investigación fue el Colectivo Nómada, ubicado en la Comuna 6 de la ciudad de Medellín - Colombia y quienes realizaron prácticas colaborativas que se pudieron apreciar en metodologías como la asignación de roles para los integrantes, entre otras.

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

En este colectivo Nómada fácilmente se apreció un claro ejemplo de dinámicas colaborativas específicamente en las reuniones donde se contraba la forma de trabajo en las etapas de preproducción, por ejemplo, en éste caso, los integrantes realizaron aportes para evolucionar la idea de un cortometraje al que llamarían “*Los Soldaditos*”. En los encuentros grupales discutieron sobre locaciones y actores para su grabación, y entre todos los participantes del grupo se llegó a un

consenso donde eligieron el vestuario de los personajes. Este ejercicio común y participativo se configura en uno de los grandes aportes que realiza el *crowdsourcing* y lo colaborativo, que consiste en aprenden 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 & Rodríguez, 2011).

Esa virtud de manejar libremente los roles dentro del Colectivo Nómada, permitió que sus integrantes fortalecieran sus habilidades de producción audiovisual y que también retroalimentaran sus conocimientos como grupo, por lo tanto, adquirieron 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 éstas 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 que se viene desarrollando, el grupo Nómada continuó con las prácticas colaborativas y es así como realizó un cortometraje de nombre: *Políptico*, donde se desarrollaron cuatro historias con cuatro directores diferentes, todos pertenecientes al grupo audiovisual, por lo tanto, esta dinámica se configuró como una práctica *crowdsourcing* de autoría propia, dirigida por el Colectivo Nómada.

Una característica bien importante dentro del trabajo *crowdsourcing* es el uso de herramientas ofimáticas y aplicaciones de índole colaborativo. El Colectivo Nómada no fue ajeno a esta tendencia y desde el grupo se detectó que utilizaron con frecuencia Google Drive, aplicación online donde los participantes alimentaban



y fortalecieron las ideas de los productos que estaban en desarrollo, bien es el caso del cortometraje “Los Soldaditos” que su información general de arte o fotografía se actualizaba siempre en la nube y fue eficaz porque cada vez que alguien subía información, inmediatamente los compañeros tenían acceso al contenido para modificarlo o revisarlo.

Se puede concluir que en el colectivo Nómada éstas 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 (Ariza & Oliva, 2000)

Por otra parte, se trabajó también con el colectivo audiovisual de la Comuna 13 en la ciudad Medellín llamado: Full Producciones. Desde allí, las prácticas de trabajo colaborativo 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 guión 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, lo 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* y se creó una cooperación alineada entre el colectivo y el semillero audiovisual (Prádanos & Rega, 2012). 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).

Las iniciativas colaborativas que se apreciaron en algunas fases de los procesos audiovisuales con el colectivo Full Producciones, culminaron en la etapa de producción donde fue necesario delegar funciones y roles. Responsabilidades que, aunque recayeron en un miembro del grupo, estuvieron apoyadas por todo el personal del grupo.

En cuanto a la metodología de trabajo colaborativo, el Colectivo Full Producciones en sus reuniones desplegaron ideas y elaboraron guiones audiovisuales, asignaron roles para cada pieza audiovisual y por último, entre todo el grupo, aportaron y apoyaron en todas las etapas de realización de la propuesta audiovisual seleccionada.

A través de entrevistas y observación, se detectó que cuando el grupo Full Producciones realizó su trabajo de campo en la fase de producción audiovisual, las funciones de los miembros fueron distribuidas en varios roles: por lo general en procesos colaborativos delante y detrás de la cámara como actuación, iluminación, sonido o cámara. Como consecuencia de dicha práctica colaborativa, la sección final de créditos en las piezas audiovisuales quedan 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 vigia del tiempo, donde se erigieron procesos orientados hacia la creación del cine sin autor, ese que Ana Sedeño 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

Desde este proceso investigativo se buscó identificar las prácticas de trabajo colaborativo como el *crowdsourcing* dentro del desarrollo de productos audiovisuales comunitarios y se evidenció que en los colectivos explorados se desarrollaron prácticas colaborativas bajo la modalidad planteada

Los grupos investigados, teóricamente, desconocen cuáles son las prácticas colaborativas, sin embargo, a través de la metodología y dinámica en la que produjeron, planearon y difundieron su material, fue posible detectar trabajos permeados de estrategias *crowdsourcing* que paso a paso se desarrollaron con sus integrantes a través de métodos participativos donde vincularon su gente en las diferentes fases de la realización audiovisual, esto generó competencias polifuncionales en los miembros de los colectivos.

Del mismo modo, gracias a programas en línea desarrollados para trabajar colaborativamente, los participantes de los grupos audiovisuales encontraron una mejor sinergia de producción porque esta dinámica estuvo en sintonía con los ideales del grupo, ya que los *software* como Google Drive contribuyen a la optimización de tiempo, espacio y recursos. A través de estas aplicaciones online, los integrantes pudieron realizar sugerencias o modificaciones a las propuestas que los distintos departamentos de la fase de preproducción desarrollaban. También alimentaron de una forma colectiva la propuesta general de guiones, iluminación, planos audiovisuales, entre otros.

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 conocimiento en las distintas fases donde se construyeron las piezas audiovisuales y creó en los participantes experiencias desde otros roles o funciones, que hasta el momento no habían sido explorados por ellos, y que se arriesgaron a asumirlos gracias a la información que encontraron a través de la internet y donde se convirtieron en autodidactas y agentes experimentadores de áreas como la iluminación, la camarografía, la edición o el arte.

También se puede mencionar que las TIC jugaron un papel importante porque apoyaron los colectivos a través de distintos frentes. Les permitió realizar alianzas y establecer contactos con personas, organizaciones o entidades que se identificaron con sus objetivos, además se convirtió en un espacio donde convocaron y adquirieron equipos como cámaras, luces y también talento humano y así crearon sus producciones audiovisuales. Por último, permitió visibilizar ante el mundo los grupos y sus temáticas trabajadas, 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 manera 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, debido a la interacción y al intercambio de información que se suscitó en estos espacios, bien sea con el fortalecimiento de las ideas del proyecto audiovisual

o al momento de compartir literatura, teoría, conocimiento y experiencias particulares enfocadas en los objetivos que contemplan como grupo.

Por otra parte, la mayoría de los grupos investigados no tuvieron como objetivo la realización de sus producciones audiovisuales para la Internet, sin embargo, los tres grupos audiovisuales tienen presencia en portales web como *YouTube* y *Vimeo*.

Por tales motivos, los colectivos audiovisuales consideraron que Internet es una puerta indispensable para que se presentarán oportunidades. También se reconoce que es importante contar con presencia en espacios virtuales y así mismo crear contenidos para públicos globales, tendencias que vinieron con la SIC y de 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 otras dinámicas para crear conocimiento colectivo a través de la interacción con experiencias y la configuración de varios roles en las fases de producción colaborativa audiovisual, lo que desencadenó una sinergia de aptitudes que enriquecieron a los grupos investigados.

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

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

- Acosta (2013). Roles para el desarrollo del trabajo colaborativo. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Extraído desde: <http://es.slideshare.net/angelicaacostavega/roles-para-el-trabajo-colaborativo-ok>
- Agudelo, Carlos Andrés (2008). Metodología de la investigación. Guía didáctica y módulo. Fundación Universitaria Luisa Amigó. Recuperado desde: <http://www.funlam.edu.co/administracion.modulo/NIVEL-06/TeoriaYMetodologiaDeLaInvestigacion.pdf>
- Álvarez Cadavid (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. (Artículo de reflexión no derivado de investigación.) Revista Q, 3 (6), 31. Recuperado desde: <http://revistaq.upb.edu.co>
- Amézquita, C. (2009). Panorama de la sociedad de la información en América Latina (2000-2007). Revista Facultad de Ciencias Económicas, 17(2), 151-170.
- Arias, R. D. (2009). El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (33), 63-71.
- Aristizábal, C. (2008). Teoría y metodología de la investigación. Colombia: Fundación universitaria Luis Amigo Facultad deficiencias administrativas, económicas y contables. <http://es.slideshare.net/javierdani1/teoria-y-metodologia-de-la-investigacion-carlos-andrs-botero>
- Ariza, A., & Oliva, S. (2000). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y una propuesta para el trabajo colaborativo. *Comunicación presentada en la RIBIE*. Disponible desde: <http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt20037291645Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADAs.pdf>
- Beltrán, L. R. (2005). La comunicación para el desarrollo en Latinoamérica: un recuento de medio siglo. Ponencia extraída desde: <http://orton.catie.ac.cr/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=COLEC.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=008439>
- Beltrán, L. R. (1993). Comunicación para el desarrollo en Latinoamérica. Una evaluación sucinta al cabo de cuarenta años. IV Mesa Redonda sobre Comunicación y Desarrollo organizada por el Instituto para América Latina (IPAL). Extraído desde: <http://comsocialup.com/documentos/desarrollo.pdf>
- Bianco, C., Lugones, G., & Peirano, F. (2003). Propuesta metodológica para la medición de la sociedad del conocimiento en el ámbito de los países de América Latina. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 1(1), 109-133.

Boisier, S. (2001). Sociedad del conocimiento, conocimiento social y gestión territorial. *Interações*, 2(3), 9-28

Burch, S. (2005). Sociedad de la información/Sociedad del conocimiento. *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información, C & F.* <http://www.vecam.org/article518.html>.

Cardozo Guzmán, V. L. (2010). Compilado y análisis de las investigaciones en pregrado de comunicación para el desarrollo de siete facultades de comunicación social de Bogotá del 2003 al 2007. Trabajo de grado. Extraído desde <http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/handle/10656/625>

Camacho, K. (sf). Glosario Básico Uso social de las TIC. Cooperativa Sulá Batsú R.L. Extraído desde: [http://www.comunicacionparaeldesarrollo.org/media/uploads/cyclope\\_old/adjuntos/glosario.pdf](http://www.comunicacionparaeldesarrollo.org/media/uploads/cyclope_old/adjuntos/glosario.pdf)

Castells, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza editorial. Recuperado desde: [http://holismoplanetario.files.wordpress.com/2012/09/comunicacion\\_y\\_poder\\_de\\_manuel\\_castells.pdf](http://holismoplanetario.files.wordpress.com/2012/09/comunicacion_y_poder_de_manuel_castells.pdf)

Castells, M. (2009). La apropiación de las tecnologías: cultura juvenil en la era digital. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (81), 111-113. [http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores\\_81TELOS\\_DOSSIER15/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2009110317560001&activo=6.do](http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores_81TELOS_DOSSIER15/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2009110317560001&activo=6.do)

Castrillón, E. J. (sf). Conceptualización Básica sobre TIC 1. Documento creado para fines exclusivos de la Maestría en Comunicación Digital de la Universidad Pontificia Bolivariana

Cobos, T. L. (2011). Y surge el community manager. *Razón y palabra*, (75), 50. Extraído desde: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia\\_75/varia2parte/15\\_Cobos\\_V75.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/varia2parte/15_Cobos_V75.pdf)

Cocreación en la práctica (sf). Casos de éxito. Extraído el 18 de Noviembre desde: <http://crearyganar.blogspot.com/p/casos-de-exito.html>

De la urbe (2014). Full Producciones, mejor medio comunitario del país. Disponible desde: <http://delaurbe.udea.edu.co/2014/12/02/full-producciones-mejor-medio-comunitario-del-pais/>

Durango Yepes, Carlos Mario, & Gil Vera, Víctor Daniel. (2016). Development of a general crowdsourcing maturity model. *Cuadernos de Administración (Universidad del Valle)*, 32(55), 72-86. Recuperado en 12 de noviembre de 2017, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-46452016000100007&lng=es&tlng=](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46452016000100007&lng=es&tlng=)

El Tiempo (2014). Medellín, la ciudad más innovadora del mundo. Disponible en

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12627468>

Freire (2013). La evolución del concepto de crowdsourcing. Extraído desde: <http://nomada.blogs.com/jfreire/2013/02/la-evolucion-crowdsourcing.html>

Fundación Universitaria Luisa Amigó. Recuperado desde: <http://www.funlam.edu.co/administracion.modulo/NIVEL-06/TeoriaYMetodologiaDeLaInvestigacion.pdf>

Galán Zarzuelo, M. (2012). Cine militante y videoactivismo: los discursos audiovisuales de los movimientos sociales. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (10), 1091-1102.

Garcés, A., & Betancur, T. (2006) COMUNICACIÓN ALTERNATIVA Una mirada a través de las agrupaciones juveniles. Recuperada desde: <http://cdigital.udem.edu.co/ARTICULO/A08200092006146919/ARTICULO%205.pdf>

García, B. V. (2011). Conceptualizar el papel de las redes sociales en internet en movimientos sociales y acciones colectivas. *Propuestas aplicadas a lo digital. Razón y Palabra*, 16(77). Extraído desde: [http://www.razonypalabra.org.mx/varia/77%205a%20parte/64\\_Valades\\_V77.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/varia/77%205a%20parte/64_Valades_V77.pdf)

Gómez Mont, C. (2002). Los usos sociales de las tecnologías de información y comunicación. fundamentos teóricos. México: Versión, Estudios de Comunicación y Política, (12). Extraído desde: [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/7-129-1879goc.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-129-1879goc.pdf)

González-Molina, S. (2013): El uso de Twitter en el entorno del Periodismo Institucional 2.0: estrategias cross-media y diálogo informativo, *Icono* 14, volumen 11 (2), pp. 141-162. doi: 10.7195/ri14.v11i2.582

Graells, P. M. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. *Departamento de pedagogía aplicada, facultad*. Disponible en: [http://www.sistemas.edu.bo/acespedes/REALIDAD\\_NACIONAL/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf](http://www.sistemas.edu.bo/acespedes/REALIDAD_NACIONAL/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*.

Herreros, M. C. (2009). Nuevas formas de comunicación: cibermedios y medios móviles. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (33), 10-13.

Hidalgo, J. (2012). Usos sociales de la tecnología. Ponencia congreso del Centro de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 31 de octubre de 2012. Extraído desde: <http://es.slideshare.net/jhidalgo/usos-sociales-de-la-tecnologia>

Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. *Wired magazine*, 14(6), 1-4. Extraído desde: <http://sistemas-humano-computacionais.wdfiles.com/local-->



files/capitulo%3Aredes-sociais/Howe\_The\_Rise\_of\_Crowdsourcing.pdf

Howard, R. (2004). Multitudes inteligentes: la próxima revolución social.

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

Jiménez, A. G., de Ayala López, M. C. L., & García, B. C. (2013). Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. *Comunicar*, 21(41), 195-204.

Leonardo 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. Disponible en: [http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/2Crowdsourcing\\_TLara.pdf](http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/2Crowdsourcing_TLara.pdf)

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

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual?. Disponible desde: <http://www.hechohistorico.com.ar/Archivos/Taller/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.PDF>

Lunch, C. (2006). Video participativo como herramienta de documentación. *LEISA Revista de Agroecología*, Lima, Perú: junio, 23-25.

Macau, R. (2004). TIC: ¿ PARA QUÉ? (Funciones de las tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones). *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 1(1), 2. Disponible desde: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1030600>

Marin, L. (2009). Comunicación 2.0: El dominio de los usuarios. Extraído el 30 de abril de 2015, desde: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/559850/Comunicacion-2-0-el-dominio-de-los-usuarios.html>

Mazo, C. (2012). Posibilidades del audiovisual comunitario en la cibercultura (Trabajo de grado para Maestría inédito). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

Moreno, A. P. (2011). La primavera árabe: ¿una cuarta ola de democratización?. *UNISCI Discussion Papers*, 26, 75-93.

Moreno, R. M. A., & de comunicadores Sociales, A. (2000). Culturas populares y comunicación participativa: en la ruta de las redefiniciones. *Razón y Poder* (18). Extraído el 15 de Febrero del 2014 desde: <http://www.razonypalabra.org.mx/>

anteriores/n18/18ralfaro.html

Montero, E. (1999). Nuevas tecnologías: Técnicas y usos. Extraído desde: <http://ruc.udc.es/bitstream/2183/10947/1/CC%2054%20art%203.pdf>

Pascual, J. A., & Telo, A. R. (2012). Creación colectiva audiovisual y cultura colaborativa online. Proyectos y estrategias. Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 8(1), 85-97.

Polanco, U. G. & Aguilera, T. C. (2011). Luchas de representación: prácticas, procesos y sentidos audiovisuales colectivos en el suroccidente colombiano.

Proimágenes Colombia (2014). 5 Festival nacional de Cine y Video Comunitario. Extraído desde: [http://www.proimagenescolombia.com/secciones/eventos/evento\\_interna.php?ntd=46](http://www.proimagenescolombia.com/secciones/eventos/evento_interna.php?ntd=46)

Programa Editorial Universidad del Valle. Extraído desde: <http://videocomunidad.univalle.edu.co/estudios.html>

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

Reingold, H. (2004). Multitudes inteligentes. La próxima revolución social. Gedisa Editorial.

Rodríguez, C., & Pico, M. L. (2011). Trabajo colaborativo. Disponible en: <http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/97103>

Rodríguez, J. M., Vicente, Y. M., Sebastià, B. M., Cano-Villalba, M., & Gras-Martí, A. (sf). Uso de las TIC. Disponible en: [http://www.agm.albertgrasmarti.org/recerca-divulgacio/UsoTIC\\_formacionProf\\_DCES.pdf](http://www.agm.albertgrasmarti.org/recerca-divulgacio/UsoTIC_formacionProf_DCES.pdf)

Román, M. J. (2010). Mirar la mirada: para disfrutar el audiovisual alternativo y comunitario. Folios, revista de la Facultad de Comunicaciones, (21).

Rueda Ortíz, R. (2013). Convergencia tecnológica: síntesis o multiplicidad política y cultural. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 114-130.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., & Pérez, M. D. L. L. C. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1). México: Mcgraw-hill.

Sierra, L. I. (2010). Reseña de " Comunicación y poder" de Manuel Castells. *Signo y Pensamiento*, 29(57), 558-561.

Telefónica, F. (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (Vol. 13). Fundación Telefónica. Disponible desde: [http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=P4lnJz\\_t11cC&oi=fnd&pg=PA1&dq=J%C3%93VENES,+CULTURAS+URBANAS+Y+REDES+DIGITALES&ots=1U2xqSP941&sig=ZakZWjXcxgAepRQLj5S2KMCN3t4#v=onepage&q=J%C3%93VENES](http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=P4lnJz_t11cC&oi=fnd&pg=PA1&dq=J%C3%93VENES,+CULTURAS+URBANAS+Y+REDES+DIGITALES&ots=1U2xqSP941&sig=ZakZWjXcxgAepRQLj5S2KMCN3t4#v=onepage&q=J%C3%93VENES)

Telo, A. R. (2010). La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (40), 101-114.

Telo, A. R., Navarro, J. S., & Leibovitz, T. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Icono14*, 10(1), 3–.

UNAD (2012). Crea tu propio blog o página web. Especialización en gerencia estratégica de mercadeo. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Disponible en: [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/106050/2-TRABAJO\\_FINAL\\_2014-1.pdf](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/106050/2-TRABAJO_FINAL_2014-1.pdf)

366

Urribarrí, R. (2007). Medios comunitarios: el reto de formar (se) para la inclusión. *Comunicación*, 137, 48-53. Extraído desde: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16610/1/comunitaria.pdf>

Valdellós, A. S. (2012). Cine social y autoría colectiva: prácticas de cine sin autor en España. *Razón y Palabra*, (80).

Vásquez (sf). Enfoques teóricos en la comunicación para el desarrollo. *Perspectivas*. Extraído desde: [http://www.fcctp.usmp.edu.pe/cultura/imagenes/pdf/18\\_06.pdf](http://www.fcctp.usmp.edu.pe/cultura/imagenes/pdf/18_06.pdf)

Vila, N. (2012). Videoactivismo 2.0: Revueltas, producción audiovisual y cultura libre. *Toma uno*, 1(1), 167-176.