

**TFM**

**EXPERIENCIA DE CREACIÓN  
COLABORATIVA EN INTERNET  
Un cadáver exquisito 2.0**



Presentado por Rafaela Morales Morales  
Tutora: Núria Lloret Romero  
Tipología 4

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Máster en Producción Artística  
Curso 2017-2018  
Convocatoria Julio



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÀSTER en  
PRODUCCION ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València






*A mi tutora por creer en el proyecto y sus posibilidades.*

*A Toni y Vicente por su amor y su paciencia.*

*A mis compañeros de la EASD por su inestimable colaboración.*

*A Joaqui y Amparo por estar siempre ahí.*

*Y a todos los demás.*





## **RESUMEN**

Mi trabajo final de máster surge como respuesta a mi creciente interés por las prácticas colaborativas y su incidencia en diferentes ámbitos, motivado a su vez, por las reflexiones surgidas alrededor de las asignaturas cursadas en el máster. Consiste en la creación e implementación de un proyecto de creación colaborativa en la web dirigido al conjunto de estudiantes y profesores de la Escuela de Arte y Diseño de Alcoy.

El objetivo principal del proyecto es construir una plataforma online que favorezca la libre expresión y la colaboración de los participantes y desarrollar estrategias que permitan la difusión en redes sociales para fomentar el uso de la plataforma.

La metodología empleada tiene una parte de investigación teórica y otra práctica. La primera nos ayuda a contextualizar la situación actual de la creación colaborativa, el modelo cooperativo de trabajo frente al competitivo y los nuevos modelos de interacción a través de las nuevas tecnologías. La segunda aborda el diseño de la plataforma web y el desarrollo de un plan de acción para la difusión en redes sociales y en el entorno de la escuela.

El trabajo me ha permitido conocer los diferentes conceptos, problemáticas y cuestiones técnicas y sociales que surgen en torno a la red y que fomentan los nuevos modelos de trabajo que condicionan las prácticas artísticas y profesionales de hoy en día.

## **PALABRAS CLAVE**

Web 2.0, Creación Colaborativa, Interacción, Interactividad, Autoría compartida, Tecnología.

## **RESUM**

El meu treball final de màster sorgeix com a resposta al meu creixent interès per les pràctiques col·laboratives i la seua incidència en diferents àmbits, motivat alhora, per les reflexions sorgides al voltant de les assignatures cursades en el màster. Consisteix en la creació i implementació d'un projecte de creació col·laborativa en la web dirigit al conjunt d'estudiants i professors de l'Escola d'Art i Disseny d'Alcoi.

L'objectiu principal del projecte és construir una plataforma online que afavorisca la lliure expressió i la col·laboració dels participants i desenvolupar estratègies que permeten la difusió en xarxes socials per a fomentar l'ús de la plataforma.

La metodologia emprada té una part de recerca teòrica i una altra pràctica. La primera ens ajuda a contextualitzar la situació actual de la creació col·laborativa, el model cooperatiu de treball enfront del competitiu i els nous models de interacció mitjançant les noves tecnologies. La segona aborda el disseny de la plataforma web i el desenvolupament d'un pla d'acció per a la difusió en xarxes socials i a l'entorn de l'escola.

El treball m'ha permès conèixer els diferents conceptes, problemàtiques i qüestions tècniques i socials que sorgeixen al voltant de la xarxa i que fomenten els nous models de treball que condicionen les pràctiques artístiques i professionals d'avui dia.

## **PARAULES CLAU**

Web 2.0, Creació Col·laborativa, Interacció, Interactivitat, Autoria compartida, Tecnologia.

## **ABSTRACT**

My final master's project arises as a response to my growing interest in collaborative practices and its impact in different areas, motivated in turn, by the reflections arising around the subjects studied in the master. It consists of the creation and implementation of a collaborative creation project on the web directed to the group of students and professors of the School of Art and Design of Alcoy.

The main objective of the project is to build an online platform that allows the free expression and collaboration of the participants and develop strategies that allow the dissemination and channel the results in social networks to encourage the use of the platform.

The methodology used has a part of theoretical research and a practical part. The first one helps us contextualise the current situation of collaborative creation, the cooperative working model versus the competitive one and the new models of interaction through new technologies. The second deals with the programming and design of the web platform and the development of an action plan for dissemination in social networks and in the school environment.

The work has allowed me to know the different concepts, problems and technical and social issues that arise around the network and that encourage the new work models that condition the artistic and professional practices of today.

## **KEY WORDS**

Web 2.0, Collaborative Creation, Interaction, Interactivity, Shared Authoring, Technology.

## **Experiencia de creación colaborativa en Internet. Un cadáver exquisito 2.0**

1. INTRODUCCIÓN .....	9
JUSTIFICACIÓN.....	9
OBJETIVOS.....	11
METODOLOGÍA .....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. A cerca de las prácticas colaborativas. El modelo competitivo frente al modelo colaborativo .....	12
2.1.1. Arte colaborativo en la web .....	13
2.1.2. Aprendizaje colaborativo en la web.....	15
2.1.3. Trabajo y Diseño colaborativo .....	16
2.2. La web 2.0 como espacio para las prácticas colaborativas.....	17
2.2.1. Aplicaciones y herramientas de la web 2.0 .....	19
2.2.2. Evolución de la web 2.0. Otras tecnologías .....	23
2.3. Estrategias de creación colaborativa.....	26
2.3.1. El cadáver exquisito.....	26
2.3.2. La cultura del remix.....	29
2.4. Creación colaborativa. Autoría compartida y libre. ....	31
2.4.1. Licencias Creative Commons .....	32
2.5. Experiencias colaborativas en la web.....	34
2.5.1. Otros Cadáveres Exquisitos .....	34

<b>3. CASO DE ESTUDIO.</b>	
<b>UN CADÁVER EXQUISITO.COM.....</b>	<b>41</b>
3.1. Conceptualización del proyecto. Contexto y descripción.....	41
3.2. Creación e Implementación. Estrategias para la difusión .....	44
3.2.1. Digitales .....	44
A. El Blog .....	44
A.1. Estructura del blog.....	47
A.2. Creación del blog.....	48
B. Redes sociales .....	53
B.1. Facebook.....	55
B.2. Instagram .....	56
B.3. Twitter .....	57
B.4. Pinterest .....	58
B.5. Youtube .....	59
3.2.2. Otras acciones.....	61
C. Cartel colaborativo .....	61
D. Cuaderno Interactivo y colaborativo .....	62
3.3. Encuesta de satisfacción y participación .....	66
<b>4. CONCLUSIONES .....</b>	<b>70</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>72</b>
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>74</b>



# 1. INTRODUCCIÓN

## JUSTIFICACIÓN

Hoy en día se habla con frecuencia de lo colaborativo. Trabajo colaborativo, arte colaborativo, diseño colaborativo, en definitiva creación colaborativa. Asistimos a la irrupción de un nuevo paradigma que está cambiando el panorama de las prácticas artísticas y del diseño porque está permitiendo la aparición de nuevos dominios de creatividad colectiva.

El presente proyecto pretende crear un espacio abierto donde poner en práctica la experiencia de creación colaborativa en la web dirigido a la comunidad educativa de la escuela de diseño de Alcoy. Un espacio donde las diferentes disciplinas objeto de estudio en estas escuelas, confluyan y se manifiesten a través de las aportaciones personales y diversificadas de diferentes individuos a partir de una misma temática.

En este contexto cabe destacar que en la sociedad globalizada, tecnológica y digital la colaboración y cooperación son habilidades y competencias propias del siglo XXI que deben fomentarse desde los centros educativos. Ofrecer un espacio para la creación colaborativa induce a la reflexión acerca de estas dinámicas de trabajo que son las que mueven el mundo de hoy. No solo en la educación, también en el ámbito laboral se impone el modelo cooperativo frente al modelo competitivo.

La colaboración es un proceso en el que dos o más personas u organizaciones trabajan conjuntamente hacia un objetivo común, mediante el intercambio de conocimientos, el aprendizaje y la creación de consenso (Siefkes, 2008). Entendiendo que siempre ha habido dentro de las diferentes civilizaciones algún tipo de colaboración, es ahora cuando, mediante internet, hay centenares de millones de personas conectadas y es en este entorno donde la colaboración puede ser más fructífera.

“La creación colectiva es el contenido más revolucionario de la cultura digital, aquello que mejor facilita su distinción de la cultura tradicional es la posibilidad de construir una cultura realmente colectiva”. (Casacuberta, 2003: 11). Tal y como indica el autor, la creación colaborativa es digital, no podemos hablar de ella sin hablar de internet y la web 2.0.

El término web 2.0 hace referencia a una nueva generación de webs, comunidades de usuarios y redes sociales que facilitan la interacción entre ellos y el intercambio de información. De acuerdo con O'Reilly (2005), la web 2.0 se basa en la arquitectura de la participación. El usuario deja de ser un espectador pasivo de los contenidos web y se convierte en un contribuidor activo que puede crear contenidos y compartirlos y que convierte así las aplicaciones 2.0 en herramientas de colaboración que en el campo del arte permiten construir otras formas de interacción entre autor y espectador.

Analizar el uso de esas herramientas y sus posibilidades es una tarea que en el ámbito de la investigación artística, resulta .

Este proyecto puede suponer una herramienta para fomentar la colaboración y la experiencia de compartir nuestras ideas, nuestras reflexiones y nuestras obras. Permite explorar nuevos ámbitos de interacción donde lo digital y lo real confluyan y permitan nuevas visiones e interpretaciones. Esto nos conduce a establecer la siguiente hipótesis:

La creación de un espacio de creación colaborativa en la escuela de diseño puede favorecer la interrelación entre sus diferentes disciplinas artísticas y fomentar el modelo colaborativo de trabajo.

## **OBJETIVOS**

Generales:

Reflexionar acerca del fenómeno de las prácticas colaborativas en el arte y su presencia en Internet.

Analizar las herramientas de la web 2.0 y sus posibilidades.

Considerar el uso de nuevas tecnologías propiciadas por Internet en las prácticas artísticas.

Específicos:

Construir una plataforma online que permita la colaboración desinteresada.

Desarrollar estrategias que permitan la difusión y canalicen los resultados en redes sociales para fomentar el uso de la plataforma.

Experimentar con tecnologías que establezcan nuevas relaciones colaborativas.

## **METODOLOGÍA**

El trabajo se articula en torno a dos bloques fundamentalmente en los que se han empleado diferentes metodologías. Por una parte hay una labor teórica en la cual se ha realizado una búsqueda y recopilación de textos que ha servido para exponer los puntos en que se fundamenta el proyecto, a saber: prácticas colaborativas en el ámbito de la educación, el arte y el diseño; la web 2.0 y su evolución que contempla nuevas tecnologías al servicio de las prácticas creativas; el cadáver exquisito como estrategia colaborativa y la cultura de la remezcla y la cuestión de subyace bajo estas prácticas respecto a la autoría compartida y libre.

Por otro lado en lo que respecta a la parte de la producción se ha empleado una metodología práctica para la elaboración de la plataforma web y las diferentes estrategias de implementación y una metodología cuantitativa para medir la aceptación de la plataforma entre los participantes y poder establecer así unas conclusiones respecto a su éxito.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. A cerca de las prácticas colaborativas. El modelo competitivo frente al modelo colaborativo

El creciente interés en los modelos colaborativos y las prácticas participativas en el entorno de las Redes, está vinculado a un amplio proceso global de transformación cultural, social y económica. Hablar de redes implica una evidente relación con la tecnología pero también se trata del desarrollo de las relaciones humanas y de los lazos económicos, políticos, sociales y culturales que comparten. Compartir se convierte en una fórmula de ahorro, de redistribución, de exploración y explotación inteligente y sostenible de recursos materiales, relaciones y conocimientos.

El adelanto social y comunicativo hacia un modelo abierto, plural y compartido se produce gracias a las extraordinarias posibilidades que presentan Internet y sus múltiples herramientas online de establecer relaciones y contactos (profesionales, personales, etc.) de forma inmediata y cómoda.

Surgen nuevas formas creativas, nuevos intereses, conocimientos e intercambios culturales, nuevas prácticas colaborativas e interactivas que forman parte de un paisaje horizontal y universal, ligado a la cibercultura, donde se producen cada vez más nuevos saberes compartidos. Como afirma la investigadora Margarita Rodríguez Ibáñez :

“La aparición de la Web como lugar de sinergia intercultural va estrechamente unida al concepto de cibercultura, en la medida en que es el nuevo espacio cibernético el que proporciona no sólo nuevos intereses culturales, sino la capacidad de conectar al usuario con algunas disciplinas en las que no tenía interés activo, pero que, al crearse nexos de unión entre ellas, se facilita el desarrollo de nuevos vínculos y con ello una cultura más extensa y participativa”. (Rodríguez Ibáñez, 2012:75)

La evolución de este nuevo espacio de acción engendra un cambio radical de modelo que afecta a las formas, las prácticas y la esencia del conocimiento, que estimula la interculturalidad, que impulsa la creación participativa y cooperativa,

que favorece el intercambio y la difusión del saber y promueve nuevos paradigmas de colaboración.

La colaboración y cooperación son habilidades propias del siglo XXI que están cada vez más presentes en ámbitos relevantes para la transmisión del conocimiento y la consecución de una cultura colectiva, la educación, el trabajo y el arte.

Las prácticas colaborativas se postulan como una clara alternativa al individualismo, ya que un planteamiento colaborativo implica dialogar y discutir con el otro. El trabajo colaborativo frente al modelo de trabajo competitivo, enseña a saber actuar y convivir con otros dándose relaciones interpersonales como consecuencia del trabajo en grupo. Sin duda, esta forma de interactuar prepara para la vida profesional futura en la que, la creación de espacios conversacionales donde concurren ideas y diversidad de opiniones es garantía de nuevas oportunidades.

En cualquier caso es importante reconocer el papel que juega aquí Internet y las herramientas de la llamada web social, que proporcionan un sinfín de posibilidades hacia el desarrollo de las dinámicas participativas y la creación de comunidades virtuales de aprendizaje, trabajo y creación.

### **2.1.1. Arte colaborativo en la web**

El arte colaborativo en línea es una de las nuevas formas que los artistas tienen para crear sus obras. Internet permite que artistas en distintas localidades entren en contacto dando lugar a la producción de algo en conjunto.

Puede denominarse arte colaborativo a la práctica de la creación artística compartida por Internet, dando lugar a un proceso de interacción-colaboración y difusión que redefine y determina nuevos aspectos en las creaciones. Cuando un sujeto propone un trabajo de índole artística -visual, literario, musical- y otro individuo lo recibe en algún lugar del planeta, si decide actuar lo devuelve a ese espacio - el ciberespacio - modificado, elaborado, intervenido, transformado. Es decir, una imagen, es asumida y trabajada por otro usuario de la

Red, este la devuelve a su punto de partida o la instala en su propio sitio o en otro disponible, o combina las situaciones.

Con esto se abren nuevos cuestionamientos sobre la autoría, ya que por mucho tiempo se ha pensado en el artista como un individuo creador de algo original. En el arte colaborativo esta concepción cambia ya que al ser una creación de muchos artistas deja de importar el nombre del individuo. También cambia la relación con la audiencia, ya que la plataforma de Internet permite que todos participen y se involucren en el proceso creativo de la obra, dejando de ser receptores y pasando a ser productores de contenido. Se generan de este modo relaciones y procesos sociales a través del espacio de la multitud conectada y no tanto objetos o autorías. La plataforma permite que el artista dialogue con otros. En este sentido, se puede decir que Internet es un medio que permite la democratización del arte.

En definitiva, lo que las prácticas colaborativas pretenden acentuar, es sobre todo, el valor procesal, la intervención de la multitud y la superación de la “unicidad” de la obra de arte. Estas obras de arte se nutren de una experiencia colectiva que sustituye a la experiencia aurática de las obras académicas, de manera que crean comunidades en torno a un interés común.

La manera en que producimos información, accedemos a la misma, nos comunicamos con otros y otros nos hablan, son componentes cruciales de la forma de libertad en una sociedad. (Benkler, 2006). Con el surgimiento de Internet se permite una producción social, en la que los contenidos, incluyendo los del arte, se producen de forma colaborativa. Se pasa de un modelo de producción centralizado a uno más descentralizado y democrático. En contraposición al modelo comercial de los medios masivos, la red abierta de Internet elimina barreras de control de un número limitado de empresas a contenidos de cultura y conocimientos de información.

El estar en una sociedad donde el arte también se puede producir de forma colectiva y gratuitamente habla de una sociedad donde la libertad es mayor. Muchos artistas que

quizás antes no poseían los medios, ahora pueden acceder a Internet y colaborar para producir contenidos culturales. Además, las obras pasan a estar expuestas en Internet para ser vistas por todos. Nos encontramos así frente a una mayor libertad y democracia, donde muchos producen y acceden al arte.

### **2.1.2. Aprendizaje colaborativo en la web**

La velocidad a la que ha evolucionado Internet ha propiciado la aparición de nuevas formas de producir y compartir información. Desde las últimas décadas del siglo pasado hasta la actualidad, han acontecido sucesos importantes como los cambios de paradigma en la educación, los nuevos enfoques y modelos así como las teorías de enseñanza-aprendizaje que están modificando la forma en la que las personas accedemos, seleccionamos y analizamos la información, dando lugar a la proliferación del aprendizaje colaborativo, de las herramientas de la web 2.0 y de los enfoques de redes sociales.

Son muchas las ventajas de esta metodología de aprendizaje (Martín-Moreno, 2004): el trabajo colaborativo incrementa la motivación; favorece mayores niveles de rendimiento académico, puesto que el aprendizaje individual y el grupal se retroalimentan; mejora la retención de lo aprendido; potencia el pensamiento crítico; multiplica la diversidad de los conocimientos y las experiencias que se adquieren.

Los estudiantes se presentan ante un nuevo escenario para la interacción y el intercambio de ideas en el que el aprendizaje colaborativo y las herramientas de la web 2.0 juegan un papel muy importante ya que despiertan el interés y la motivación de los alumnos por el aprendizaje, factores cruciales para determinar los resultados del mismo (Lee & Rha, 2009).

La Web 2.0 genera un impacto potencial en la comunidad educativa, al aportar un entorno más colaborativo, integrado por estudiantes que analizan, sintetizan y evalúan el conocimiento adquirido. Con un entorno más abierto como el de Web 2.0, los alumnos tienen la oportunidad de interactuar con otras personas interesadas en las mismas materias o te-

mas, aportando ideas propias y participando activamente en la sociedad global. La Web 2.0 posibilita el enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes, abriendo una amplia gama de alternativas contemporáneas que favorecen los aprendizajes desde una perspectiva constructivista y cognitiva (Padilla; 2008).

Partiendo de que la Web 2.0 actúa bajo los principios de participación, colaboración y reacción cuyos objetivos esenciales son el compartir recursos y producir contenidos reutilizables por otros, se puede asegurar que la tecnología Web 2.0 es actualmente una poderosa herramienta que refuerza los procesos de enseñanza y aprendizaje. Integrar a los alumnos en comunidades virtuales en las que debatir, aportar y compartir lo aprendido sea una práctica habitual, supone una experiencia muy enriquecedora en la adquisición y conservación del conocimiento.

### **2.1.3. Trabajo y Diseño colaborativo**

Tal y como plantea Alfonso S. Uzábal en su artículo “Diseño colaborativo: abriendo el proceso de diseño”, las nuevas posibilidades tecnológicas no sólo sirven para mejorar la eficiencia de los procesos tradicionales, sino que también pueden dar lugar a nuevas formas de organización, aspecto en el que tal vez resida su mayor potencial. En este sentido, las nuevas herramientas de trabajo colaborativo, que permiten, entre otras cosas, que varias personas trabajen en paralelo sobre un mismo proyecto, abren la posibilidad a nuevas formas de organizar el trabajo.

Frente a las formas tradicionales de organizar el proceso de diseño se pueden plantear nuevos esquemas que redefinan la relación entre los mismos diseñadores y sus clientes. Los procesos de trabajo colaborativo facilitan la comunicación entre las distintas partes implicadas a cambio de debilitar las barreras de conocimiento de los distintos expertos, incluidos los diseñadores. Por otra parte, las nuevas tecnologías, al tiempo que facilitan la comunicación y el intercambio de conocimiento, también permiten al diseñador acceder a un amplio catálogo de soluciones disponibles, modificando por completo el entorno en



el que desarrolla su trabajo y reconsiderando la importancia de la originalidad en el proceso de diseño.

“En este nuevo paradigma, la gestión del conocimiento creado colectivamente (procomún) y la comunicación con el cliente pasan a ser habilidades imprescindibles para llevar a buen fin cualquier proceso de diseño”. (Uzábal, 2013).

Como en tantos otros sectores, en el mundo del diseño, las nuevas tecnologías han democratizado el sector, haciendo que la tarea de ejecución sea accesible a un grupo cada vez más numeroso de personas, perdiendo importancia el papel del diseñador como experto y reduciendo la brecha de conocimiento entre clientes y diseñadores.

Por otro lado, Internet usado convenientemente permite que la información fluya de manera más directa entre la gente dedicada o interesada por el diseño. Las posibilidades que ofrece la red para compartir información de manera horizontal han propiciado la incorporación indirecta, y muchas veces invisible, de nuevos actores a cualquier proyecto de diseño: hoy día la reutilización de ideas, material y trabajo ya desarrollado por otros constituye una parte fundamental en cualquier proceso de creación.

Este escenario digital en el que se desarrolla el trabajo de diseño ofrece nuevas posibilidades y obliga a repensar el papel de los actores, desde el cliente al diseñador, del proceso de diseño, y la gestión del conocimiento generado.

Establecer una relación de trabajo colaborativo entre el diseñador y el cliente implica acercar a este último el proceso de diseño, haciéndolo participe en su desarrollo y favoreciendo la comunicación para que la toma de decisiones sea una experiencia conjunta y acertada.

## **2.2. La web 2.0 como espacio para las prácticas colaborativas**

Los profundos y rápidos cambios a los que hemos asistido a lo largo de las últimas dos décadas, impulsados por la así llamada “revolución digital”, han producido efectos tan

importantes que se suele hablar del nacimiento de un nuevo paradigma social y cultural. Un paradigma general que caracteriza una nueva era centrada en la web 2.0.

Acuñado en el año 2004 por Tim O'Reilly, el término "web 2.0" se suele utilizar para referirse a aquellos sitios web que facilitan el proceso comunicativo y la participación del usuario. A diferencia de los sitios web estáticos "1.0" (o de primera generación), en los que los usuarios se limitaban a la recepción (lectura) pasiva de los contenidos, en los sitios web 2.0 el usuario puede intervenir activamente, dejar comentarios y compartir el contenido a través de plataformas online como las redes sociales. Ahora se posibilita la creación y publicación de contenido en Internet, cuya principal característica podríamos decir que se basa en una comunicación abierta, dando la posibilidad de compartir, modificar y crear dicho contenido por todos.

O'Reilly definió la web 2.0 como una "arquitectura de la participación en red". La arquitectura de la participación ocurre cuando mediante el uso normal de una aplicación o servicio, el servicio mismo mejora. Aplicado a la Web 2.0, se potencia y mejora en la medida que más personas las utilizan. El software de la Web 2.0 está diseñado de forma que las interacciones del usuario tienen el efecto colateral de mejorar el servicio. A más usuarios de un servicio, más posibilidades de que este mejore y que funcione mejor. Cuanto más busco con el Google, más lo mejoro en sus resultados de búsqueda, cuanto más gente usa Facebook mejor es Facebook.

Esta arquitectura se construye alrededor de las personas y no de las tecnologías. El papel de la tecnología es facilitar herramientas de empoderamiento y democratización en el intercambio del conocimiento. Tras esta arquitectura de participación hay una ética de cooperación implícita, donde la Web 2.0 actúa como intermediario inteligente, conectando los extremos de la red entre sí y aprovechando las posibilidades que ofrecen los propios usuarios en la aportación de su conocimiento.

Efectivamente, una parte esencial de la Web 2.0 es el aprovechamiento de la inteligencia colectiva, en palabras de Pierre Lévy, “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada y movilizada en tiempo real” (1994:19). La inteligencia colectiva se obtiene de sumar la capacidad de cada individuo de aportar aquello que considera relevante para la comunidad. Una especie de cerebro compartido es posible a partir de la suma de multitud de inteligencias individuales.

Para ello, es necesario que esas personas puedan conversar e interactuar, lo que resulta muy sencillo hoy en día gracias a la tecnología. Internet y en concreto la web 2.0 favorece la coordinación entre el intercambio de ideas y conocimientos de cada uno, y más aún ahora, que podemos disponer de esta tecnología en distintos dispositivos a parte del ordenador.

El conocimiento absoluto no es posible. Es por esta razón que resulta casi vital la colaboración de todos para “el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas” (ídem), tal y como afirma Pierre Lévy en su libro.

Lévy defiende que en la era del conocimiento, negar al otro su inteligencia es arrebatarle su identidad social con la consiguiente hostilidad y frustración que nace de la violencia. Por el contrario, cuando se valoriza al otro según sus conocimientos se reconoce su identidad y se fomenta el positivismo que favorece la implicación en proyectos colectivos.

Así es que la web 2.0, es el escenario perfecto para el desarrollo de acciones colectivas en diferentes ámbitos, social, artístico, educativo,... ya que aporta las herramientas necesarias para que los ciudadanos se constituyan en comunidades inteligentes y comprometidas.

### **2.2.1. Aplicaciones y herramientas de la web 2.0**

El término web 2.0 está muy popularizado en la sociedad y cada vez es más utilizado y personalizado por muchos autores. Por lo que respecta a sus herramientas, podemos



Figura 1. Esquema de aplicaciones web 2.0  
 Brian Solis, (2008). <https://www.bigredcloud.com/sponsorforaday-at-bizpartyinspires-how-do-i-manage-my-time-on-social-media/>

definirla como “la transición que se ha dado en aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de la web enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generan colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio” (Henst, 2005).

En definitiva, las aplicaciones 2.0 son aquellas que admiten la participación colectiva permitiendo a los usuarios: compartir información, interactuar y colaborar entre sí. La información compartida unida a la interacción entre los usuarios, debe permitir la creación conjunta de contenidos.

Antes de establecer una clasificación de las diferentes aplicaciones que ofrece la web 2.0 conviene destacar una serie de características clave que la definen como una web participativa:

**Folcsonomía:** clasificación libre de información. Permite a los usuarios clasificar y encontrar información colectivamente mediante marcadores, etiquetas, etc.

**Rica experiencia de usuario:** contenido dinámico, sensible a la entrada del usuario.

**Participación de usuario:** la información fluye de dos formas entre el dueño del sitio y el usuario en modo de evaluación, revisión y comentarios.

**Software como servicio:** los sitios Web 2.0 desarrollan API's (conjunto de funciones predefinidas que permiten la comunicación entre softwares) para permitir el uso automatizado entre diferentes aplicaciones.

**Participación en masa:** el acceso a la web casi-universal conduce a una diferenciación de interés, de la Internet tradicional de usuario base a una variedad de usuarios más amplia.

El usuario ya no depende de que el software que ocupa regularmente o la información con la que trabaja habitualmente, estén instalados en su computadora; en vez de eso, aprovecha el almacenamiento en la nube para acceder a los datos y aplicaciones personales a través de sitios que lo identifican de forma única por medio de un usuario y una contraseña. Con esta característica, utilizando herramientas Web 2.0, el usuario puede tener acceso a toda su informa-

ción desde cualquier equipo, en cualquier parte del mundo donde tenga conexión a Internet.

Para compartir en la web 2.0 se utilizan una serie de herramientas, entre las que se pueden destacar:

**Redes sociales.** Las aplicaciones de redes sociales ponen en contacto personas individuales a partir de alguna relación de interés común que puede ser de amistad, económica, laboral, etc.

Las redes sociales incluyen herramientas para favorecer la relación y el conocimiento de las personas. En numerosos casos se proporcionan las herramientas adecuadas para la creación de contenidos de forma colaborativa.

En este sentido, la mayoría de las aplicaciones 2.0 tienen un componente de red social, ya que agrupan usuarios con intereses comunes.

Facebook, LinkedIn, Pinterest, Instagram, Twitter, Flickr, Messenger, entre otros.

**Blogs.** Un blog es un sitio web personal que se actualiza periódicamente y que ofrece la lectura de artículos cortos sobre temas de interés. Estos artículos son los "posts" o "entradas".

En cada entrada, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta. De esta forma se fomenta un diálogo en el que autores y lectores pueden compartir, convirtiéndose así el blog en un espacio colaborativo.

Las principales plataformas de generación de blogs existentes en la actualidad son Wordpress.com y Blogger.com

**Wikis.** Son páginas web cuyo contenido se crea y edita por múltiples usuarios a través de cualquier navegador. Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información.

Su principal objetivo pues, es fomentar y difundir la información de forma colaborativa.

Wikipedia, la enciclopedia libre, Wikispaces, Wikinoticias, Wikididáctica,...

**Herramientas para compartir recursos.** Son entornos concebidos para dar soporte a comunidades que quieran compartir información. Nos permiten almacenar recursos o contenidos en Internet, compartirlos y visualizarlos cuando nos convenga. Existen de diversos tipos, según el contenido que albergan o el uso que se les da:

**Documentos:** Google Drive y Office Web Apps (OneDrive), en los cuales podemos subir nuestros documentos, compartirlos y modificarlos.

**Vídeos:** Youtube, Vimeo, Dailymotion, Dalealplay... Contienen miles de vídeos subidos y compartidos por los usuarios.

**Fotografías:** Flickr, Instagram... Permiten disfrutar y compartir las fotografías, organizarlas con etiquetas y separarlas por grupos como si fueran álbumes. También podemos seleccionar y guardar aparte las fotografías que no queramos publicar.

**Agregadores de noticias:** Digg, Reddit, Menéame... Noticias de cualquier medio son agregadas y votadas por los usuarios.

**Almacenamiento Online:** Dropbox, Google Drive, SkyDrive.

**Presentaciones:** Prezi, Slideshare, Emaze.

**Plataforma educativa:** Moodle, Polivirtual, Schology, entre otros.

En definitiva, los servicios y aplicaciones claves de la Web 2.0 facilitan la creatividad, la colaboración y la posibilidad de compartir contenidos y otros recursos entre usuarios. Por un lado, encontramos generadores de contenidos que actúan como plataformas de distribución de lo que producen los usuarios. Por otra parte tenemos aquellos servicios que se encargan de la efectividad en el intercambio de los contenidos producidos de manera colectiva y participativa mediante el empleo de etiquetas.

### 2.2.2. Evolución de la web 2.0. Otras tecnologías

No podemos hablar claramente de una evolución de la web 2.0 en el sentido de cambio o transformación gradual de algo, dado que actualmente conviven diversas versiones de la web, (2.0, 3.0, etc) que son términos que se le han dado para intentar marcar un progreso, un antes y un después.

El uso de estos términos para definir la web es objeto de controversia entre los expertos. Sí que se advierte un salto importante entre la web 1.0 [representada por páginas básicas que solo permitían la lectura y estaban controladas por el creador de las mismas] y la web 2.0, la llamada web social, que da paso a una nueva forma de usar la web basada en la colaboración y el intercambio de información entre los usuarios. Sin embargo, no parece existir un acuerdo claro acerca de si la web 3.0 supone un cambio definitivo en la forma de entender y usar la web.

La definición más utilizada para Web 3.0 es la ofrecida por Wikipedia, en la que se dice que se trata de un neologismo que es utilizado para describir la evolución del uso y la interacción en la red a través de diferentes caminos. Ello incluye, la transformación de la red en una base de datos, un movimiento para ofrecer los contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser, el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la Web Semántica, la Web Geoespacial, o la Web 3D.

**Base de datos.** Una web con una gran base de datos que pueda dotar a los buscadores de nuevas y diferentes posibilidades, sin las limitaciones actuales que encontramos en las búsquedas.

Actualmente, la empresa española Digibis ha creado una web en la que se han unido las dos bases de datos culturales más grandes del mundo: Digital Public Library of America y Europeana. En la búsqueda de digitalizar el conocimiento humano, pone a disposición de los internautas unos 30 millones de objetos digitales: documentos de texto, periódicos de los últimos tres siglos, rollos de microfilms, cómics, pe-

lículas, partituras, grabaciones sonoras, grabados, copias fotográficas...

Iniciativas en este sentido dotarán a la web de bases de datos mucho más completas y precisas que las actuales.

**Non-browser.** Define la nueva forma de acceder a Internet sin que el usuario tenga que escribir la dirección. Es lo que ocurre gracias a herramientas como las Apps, los códigos QR, los accesos directos y los hipervínculos.

Numerosos museos y galerías utilizan las Apps para permitir el acceso directo e interactuar con el usuario. En este sentido, aparecen numerosas tendencias en el ámbito cultural que unen el mundo online con el offline mediante los QR, códigos binarios que permiten que nuestro móvil acceda a una dirección en Internet.

**Inteligencia artificial.** Se refiere a la utilización de la información por parte de las máquinas de una manera más autónoma, lo que permitiría una mayor colaboración –y más efectiva- entre el hombre y sus dispositivos.

En el campo del arte de los nuevos medios, en relación a la inteligencia artificial, surgen iniciativas como Agent Ruby en SFMOMA de San Francisco. Un robot al que los visitantes pueden plantear preguntas y establecer una comunicación directa. También se ha creado un chat por Internet para hablar con este robot.

**Web semántica.** Engloba las diferentes actividades tendientes a la creación de tecnologías para publicar datos que puedan ser mejor interpretados por las máquinas, de manera que se pueda llegar al entorno idílico de que puedan descifrar páginas web de manera similar a como lo hacemos los humanos. Así lo definió por primera vez el científico Tim Berners-Lee.

La Web semántica está especialmente diseñada para dotar de significado a su contenido, de tal manera que cuando el buscador trata de localizarlo, no se fija en las palabras que contiene, sino precisamente en el significado, en lo que el usuario de verdad está buscando.



El mecanismo con que funciona la Web semántica se desarrolla a través de ontologías (esquemas conceptuales definidos para el intercambio de información), para añadir significado semántico a la Web, y taxonomías (reglas), para definir objetos y las relaciones que se pueden establecer entre ellos.

**Web geoespacial.** Se trata de una web con una gran integración de datos geográficos, de manera que permita la localización rápida de cualquier punto (tienda, espacio a visitar, lugar que aparece en una fotografía, etc).

Muchas propuestas artísticas realizan una unión entre el espacio digital y el físico, desarrollando nuevas experiencias unidas a contextos geográficos como la aplicación “story-pin” que permite geolocalizar y fechar antiguas fotografías en el espacio donde se crearon.

**Web 3D.** Muchos pronosticadores de tendencias ven la web futura en 3D, un entorno cuasi real donde se mezcla el mundo online y el offline.

En este sentido destaca la Realidad Aumentada que superpone imágenes y datos virtuales en la realidad que vemos gracias a la tecnología.



Figura 2. *The Danger Tree, Sacrlet Raven, 2016.* <https://www.stampaprint.net/es/blog/acerca-de-la-impresion/realidad-aumentada-arte>

**La Realidad Aumentada (RA)** es la visualización del entorno real con la incorporación de elementos generados por ordenador (sonido, vídeo, texto, imagen o datos obtenidos por GPS) a través de un dispositivo. Se entiende que la realidad es aumentada puesto que la percepción del usuario no se limita a lo que captan sus sentidos, sino que recibe información adicional generada por el ordenador a partir de librerías predefinidas o bien en base a datos obtenidos en tiempo real, por ejemplo de una conexión a Internet. El concepto de Realidad Aumentada se empieza a desarrollar ya con la investigación en torno a la Realidad Virtual, si bien se considera que fue el científico de Boeing, Thomas Caudell, quien acuñó el término en 1990.

La Realidad Aumentada, en su dimensión de generar espacios en los que se combina el mundo real con el virtual, ha

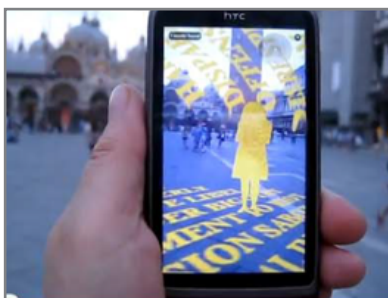


Figura 3. *Shades of Absence*. Tamiko Thei 2011. (Grupo MAnifest.Ar). <http://toyoutome.es/blog/tablet-art-el-arte-movil/11868>



Figura 4. IOCOSE 2011. (*The Invisible Pavilion*). <http://www.theinvisiblepavilion.com/photogallery/>

dado lugar a nuevas perspectivas dentro de la creación artística de vanguardia, con nuevas visiones e interpretaciones. Frente a otros ámbitos del conocimiento, el campo del arte representa uno de los más fructíferos en cuanto al tratamiento de la Realidad Aumentada, que no sólo se plantea desde un punto de vista tecnológico, sino que además ha realizado nuevas experiencias en las que se juega con la concepción de interconectar dos mundos en los que lo ficticio y lo real conviven en un mismo espacio.

La Realidad Aumentada nos ofrece una nueva perspectiva en nuestra forma de mirar el mundo que nos rodea, ofreciendo una imagen en la que los elementos físicos reales se combinan con gráficos generados por ordenador, coexistiendo en un mismo espacio, y donde la línea que separa la realidad de la virtualidad se convierte en difusa.

Esta nueva percepción de la obra digital, que se inserta en escenarios reales, ofrece nuevas posibilidades para el artista que, tras varios años donde la obra digital se encontraba separada del mundo real, ahora es capaz de saltar los límites de los dispositivos hardware y crear, no para el mundo virtual, sino ya para el mundo real.

## 2.3. Estrategias de creación colaborativa

### 2.3.1. El cadáver exquisito

Entre las técnicas creativas que más se ha vinculado al trabajo grupal encontramos el cadáver exquisito. Se trata de una composición cooperativa entre varios sujetos para la creación de una obra a partir de sus colaboraciones, que contenga elementos o trozos de cada uno de ellos y que permita crear una obra única a partir de quizá diferentes intencionalidades.

En la búsqueda de obras que estuvieran concebidas a partir del mayor automatismo posible, donde la razón no delimitara ninguna de sus formas, el movimiento surrealista ideó un sistema que permitía la participación conjunta de los artistas. El procedimiento lo iniciaba un componente del grupo, quien realizaba una pequeña obra -ya fuera plástica o literaria- so-

bre un fragmento de papel. A continuación, doblaba dicho segmento con el fin de ocultarlo al siguiente participante, quien debía continuar la creación de manera completamente ajena al trabajo de su predecesor. Esto se repetía sucesivamente hasta obtener como resultado, una vez finalizada y desplegada, una obra compuesta por elementos inconexos que daba pie a todo tipo de teorías y percepciones imaginativas. Esta nueva imagen resumía el axioma de la mínima intervención de la voluntad consciente del autor, establecida por Andre Breton en su Manifiesto surrealista de 1924. Por su parte, la invención de término “cadáver exquisito”<sup>1</sup>, obedece a los resultados obtenidos del primer ejercicio literario realizado: *“El cadáver exquisito beberá el vino joven”*<sup>2</sup>.

Así, la presencia arbitraria de elementos dentro de la obra será un rasgo común empleado en los dos caminos propios del surrealismo: el automatismo y el onirismo. El primero de ellos, liderado por el pintor André Masson, defendía la inconsciencia e intervención del azar como componentes esenciales del instante creativo. De ahí que obtuvieran obras con una huella más que impresionista, gestuales y automáticas, cuyo valor residía en el resultado final fruto de un ejercicio mental fuera de toda norma. El onirismo, por el contrario, abogaba por una pintura más cuidada donde el ingrediente surrealista lo aportaba la asociación dispar de elementos. Esta vertiente producía obras de gran virtuosismo técnico, rozando en ocasiones el hiperrealismo. Representantes de esta tendencia son René Magritte, Salvador Dalí y el fotógrafo Man Ray, quienes, a pesar de abandonar el grupo surrealista de André Breton en los años 30, mantuvieron fidelidad a la distracción mental que ofrecía el juego irracional del cadáver exquisito.

Combinando esos elementos, los artistas crearon esos híbridos creativos que diseccionados pertenecían a un individuo pero en conjunto era una obra totalmente anónima, un elemento artístico sin dueño pero cuyo significado se poten-

---

1. “Cadavre exquis” en francés

2. “Le cadavre / exquis / boira / le vin / nouveau” en francés.

ciaba mucho más que si se tratara de la autoría de una sola persona. (Morales Olea, 2015).

### **Las posibilidades del cadáver exquisito en Internet**

Algunos autores sostenían que un cadáver exquisito tiene la facultad de revelar la realidad inconsciente del grupo que lo ha creado. Ernst observó que el juego funciona como un 'barómetro' de los contagios intelectuales dentro de un círculo de creadores. El matiz psicológico de este juego, las especiales relaciones que se establecen en él, parecen requerir de la presencia cara a cara de los participantes, porque la activación del inconsciente colectivo adquiere, en la relación concreta de unos individuos dados, una dirección determinada (y así no será lo mismo un juego entre colegas, amantes o rivales).

Pero las nuevas formas de comunicación virtual y las prácticas colaborativas que estas pueden sostener han propiciado cadáveres exquisitos 2.0., esto es, cadáveres realizados por grupos que no se reúnen físicamente para realizarlos. La interacción que se deriva de un cadáver exquisito realizado "en diferido" es sin duda, psicológicamente hablando, distinta del cadáver exquisito de principios del siglo XX. Cabría preguntarse en qué medida esta diferencia es significativa. Si el ejercicio Surrealista en estas condiciones puede, de todos modos, revelar el inconsciente colectivo o si esta forma de realización atenúa su carga psicológica y acentúa su carga estética y su valor como juego. Y para nosotros ésta es la parte que más nos interesa, el cadáver exquisito como una forma de expresión y participación grupal.

La gran cantidad de avances tecnológicos, la web 2.0, el uso extendido del blog y sus comentarios, el hipertexto, la fotografía digital y las redes sociales, hacen posible ampliar las posibilidades del cadáver exquisito propuesto inicialmente por los surrealistas.

Aunque la linealidad sumatoria forma parte de su concepción 'formal' –si es que puede hablarse de forma en un juego de creación surrealista-, en Internet ésta linealidad puede romperse o multiplicarse, llevarse a cabo de forma paralela o

simultánea e incluso aprovechar elementos multimedia.

Si se entiende el cadáver exquisito como un diálogo lúdico y libre, la posibilidad de mantenerlo a tiempo real con otros implicados, mantiene vivo su interés, eliminando barreras geográficas cuando antes se requería presencia física inmediata y de no ser posible ésta, tiempo y paciencia para esperar las idas y venidas del correo ordinario. Gracias a Internet, la edición y velocidad de difusión del material producido también se amplían.

Cadáver exquisito y red comparten su sentido de globalidad, interactividad y convergencia.

### **2.3.2. La cultura del remix**

“La cultura es un palimpsesto infinito” afirmó en 1978 Roland Barthes; es un enorme manuscrito que todavía conserva las huellas de muchas otras escrituras anteriores a ella. Hablamos de canon, tradición o simplemente cultura.

Continuamente construimos sobre el pasado, recuperándolo, re-mezclándolo y reorganizándolo. Siempre creamos a partir del infinito archivo de la cultura que nos ha precedido. Bajo esta perspectiva casi histórica, la remezcla es una de las fuentes más poderosas para la creación y el acceso a ese amplio contenido cultural. Comúnmente asociamos el término remix a una práctica vinculada con el dispositivo tecnológico. Pensamos en la remezcla como audiovisual o en la remezcla como la apropiación y reinvención de piezas musicales, pero la remezcla es mucho más que esto. Remezcla son las adaptaciones teatrales de otras obras narrativas, las pinturas cubistas inspiradas en el imaginario primitivo africano, las versiones cinematográficas de cientos de novelas y los collages visuales de las vanguardias. La remezcla es una práctica discursiva. Es una forma de reflexión sobre la información a la que tenemos acceso. Una invitación a organizar esa información y a utilizarla para construir nuestras propias versiones sobre lo que leemos o vemos.

A pesar de la naturaleza analógica de la remezcla como acceso al imaginario cultural, hoy en día esta práctica se ve

potenciada por la emergencia de los entornos digitales. Nos encontramos en un momento de transición. Un momento en el que el viejo sistema de medios está muriendo para dar paso al nacimiento de un nuevo sistema. Una era en la que la cultura del espectador está dejando lugar a la cultura de la participación (Henry Jenkins). La apropiación por tanto, surge de forma coherente en un entorno cada vez más mediatizado. Los ciudadanos se transforman entonces en usuarios de la cultura, al tener la capacidad para modificarla y recrearla fácilmente gracias a su fácil acceso a la tecnología. Surge pues, un ejército de potenciales creadores que pueden participar en su construcción más allá del simple consumo.

“La noción de originalidad y creación se desdibuja en este nuevo panorama cultural, en el que se destaca la figura del programador, cuya tarea consiste en seleccionar objetos culturales insertándolos en un nuevo contexto. Los artistas internacionales más destacados de estos años inscriben la obra de arte en una red de signos y significados. Ya no se trata de comenzar de cero sino de encontrar el medio de inserción en las innumerables corrientes de producción”. (Bourriaud, N. 2004).

Estamos ante un nuevo concepto de autoría colaborativa y cooperativa, en la que el usuario hace gala de su participación en la creación de manera inconsciente o involuntaria.

En 2008 Richard Prince, conocido artista apropiacionista, realizó una exhibición con 41 imágenes intervenidas, tomadas de un libro del fotógrafo Patrick Cariou. Las fotos fueron alteradas agregando unos pocos elementos que modificaban las imágenes, lo que fue presentado como un nuevo trabajo basado en el anterior. Prince alegó, ante la demanda por infracción de copyright de Cariou, que el uso que hizo de las fotos cambiaba significativamente su sentido y era estéticamente diferente. Tal y como defendía Duchamp, elegir un objeto y ponerlo en otro contexto constituye ya un trabajo creativo, el artista pasa a trabajar mucho más con el significado que con los materiales.

Con esto se abre el debate a cerca del sentido de la propiedad intelectual y su complejidad, tema que abordaremos a continuación, si bien, no entraremos en detalles.

#### **2.4. Creación colaborativa. Autoría compartida y libre.**

En la última década se han producido transformaciones que han modificado significativamente la mayoría de los aspectos de nuestras vidas, desde los modos de comunicarnos y de generar conocimiento, hasta las formas de producir y consumir.

La cultura digital, atravesada por prácticas de producción colaborativa y por una facilidad sin precedentes para compartir y modificar archivos digitales, presenta un desafío al tradicional concepto de autor. La cibercultura deja de poner el acento en el producto para revalorizar el proceso de producción en el que pueden intervenir diversas personas o grupos de personas, quienes crean y reelaboran sobre lo que otros produjeron previamente, en el que los creadores construyen sus obras a partir de fragmentos de otras creaciones, desmontándolas y remodelándolas en función de sus intereses. Tal y como plantea David Casacuberta estamos inmersos en la cultura del remix que se articula en torno a la creación colectiva como paradigma estético, ético y económico.

“La creación colectiva es claramente un nuevo paradigma estético a la hora de entender la función del artista en el mundo, pero también es un paradigma ético que nos plantea otra forma de entender la función del creador en relación a la sociedad y de cómo la información ha de circular de la forma más libre posible. También se convierte en un nuevo paradigma económico que plantea otras formas en que los artistas se relacionan con su material y obtienen los beneficios económicos de otra manera. Pero sobre todo, la creación colectiva es un paradigma cultural. Estamos planteando una cultura del remix: una nueva forma de escribir en la que no utilizamos exclusivamente palabras sino también imágenes, sonidos, dibujos, vídeo, etc.”. (Casacuberta, D. 2005. Cada hombre un artista)

De esto se desprende la necesidad, que expresa Lawrence Lessig, de defender el remix para defender la cultura, que se ve amenazada en su desarrollo por el excesivo control del copyright. Este termina generando un monopolio sobre prácticamente toda forma de expresión, pero es particularmente grave para la nueva cultura popular construida a partir de Internet y las tecnologías digitales.

En este contexto, el modelo de un autor como figura central y “propietaria” de algo, cede frente al modelo de inteligencia colectiva, en el cual no se puede identificar a un autor en particular como propietario, ni a un producto en un sentido acabado, sino más bien como proceso en constante transformación. Es así como surgen modelos de licencias que permiten a los creadores compartir y publicar sus obras gratuitamente, o bien optar por modelos alternativos al de “todos los derechos reservados”, como el de “algunos derechos reservados”, que flexibilizan las restricciones.

#### **2.4.1. Licencias Creative Commons**

Una de las organizaciones detrás de este movimiento es Creative Commons, que desarrolla, sostiene y administra una organización legal y técnica que busca incentivar la creatividad, el intercambio y la innovación digital. Esto incluye una serie de licencias y herramientas de copyright que ofrecen variantes más flexibles a la política de derechos reservados.

Creative Commons se fundó en el año 2001 con ayuda del Centro para el Dominio Público y está dirigida por líderes de opinión, expertos en educación, técnicos, juristas, inversores, empresarios y filántropos.

En diciembre de 2002, la organización publicó su primer conjunto de licencias de derechos de autor gratuitas para el público. Éstas ofrecen la posibilidad a los creadores de mantener sus derechos de autor, al mismo tiempo que permiten a otros copiar, distribuir y hacer nuevos usos de su obra. De esta manera, el autor puede elegir si quiere permitir el uso -comercial o no- de su producción o la creación de obras derivadas a partir de ella.



Actualmente las licencias Creative Commons se agrupan bajo las siguientes condiciones:

**Atribución (BY).** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas siempre y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.

**No Comercial (NC).** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas para fines no comerciales.

**No Derivadas (ND).** El beneficiario de la licencia solamente tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar copias literales de la obra y no tiene el derecho de producir obras derivadas.

**Compartir Igual (SA).** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de distribuir obras derivadas bajo una licencia idéntica a la licencia que regula la obra original.

Resulta necesario destacar que este tipo de licenciamiento no avala de ninguna manera la piratería. Las licencias Creative Commons exigen que el autor brinde su consentimiento acerca de qué acciones permite sobre su obra (copiarla, redistribuirla, intervenirla, etc.) Este licenciamiento no afecta de modo alguno los derechos y libertades que la ley otorga a los creadores de las obras protegidas por derechos de autor del tipo “todos los derechos reservados”.

Las licencias de Creative Commons están inspiradas en la Licencia Pública General GNU, la licencia de software libre más utilizada, creada por la Free Software Foundation (Fundación para el software libre). Creada en 1985 por Richard Stallman, es la principal organización promotora del movimiento de software libre en el cual se utilizan licencias que promueven la libertad de acceso al trabajo de otros, a estudiar el modo en que fue realizado, a modificarlo y a redistribuirlo.

## 2.5. Experiencias colaborativas en la web

### 2.5.1. Otros Cadáveres Exquisitos

Dado el carácter del proyecto, que se desarrollará fundamentalmente en el espacio web y que toma como vehículo para hacerse efectivo la figura del Cadáver Exquisito, por cuanto se trata de una experiencia altamente creativa abierta y colaborativa, se incluyen como referentes otras formas de cadáver exquisito y experiencias colaborativas de creación en la web.

La búsqueda se ha efectuado a través del buscador de google bajo epígrafes como “cadáver exquisito en la web”, “experiencias colaborativas cadáver exquisito”, “creación colaborativa en la web”, “arte colaborativo en la web”. Esta búsqueda arroja resultados diversos que contiene tanto formas de cadáver exquisito literarias como visuales.

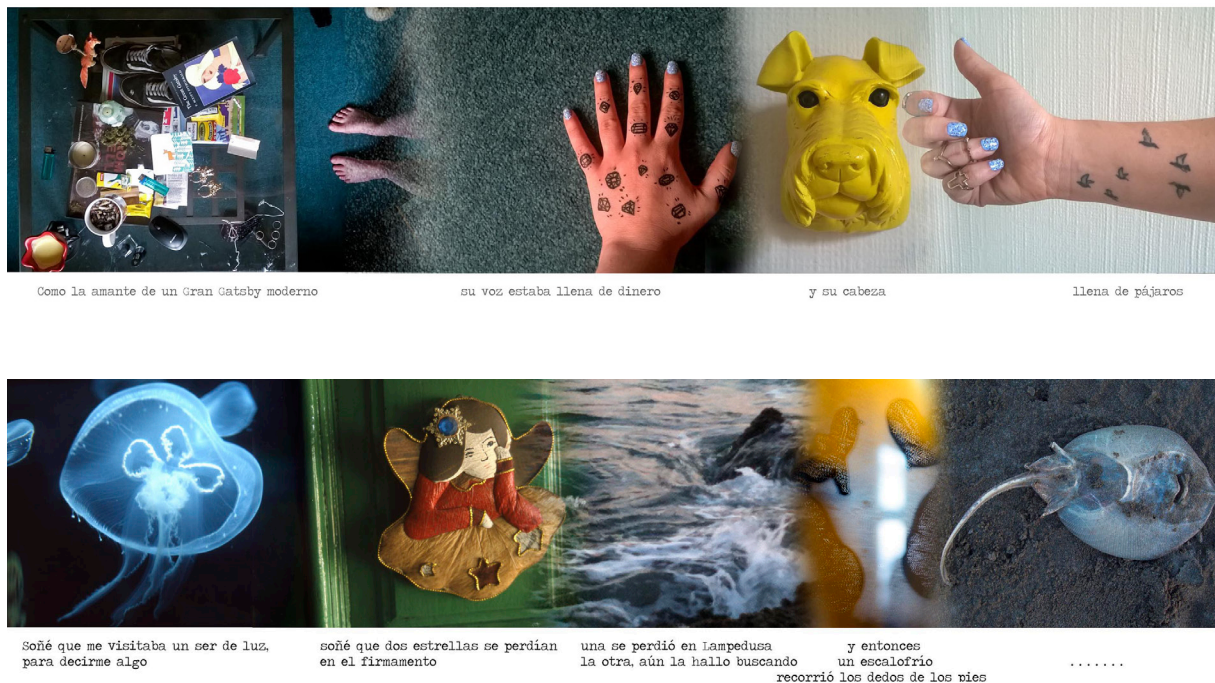


Fig. 5. Cadáveres exquisitos. Fotografías y textos. <https://cadaverexquisitofotografico.wordpress.com/>

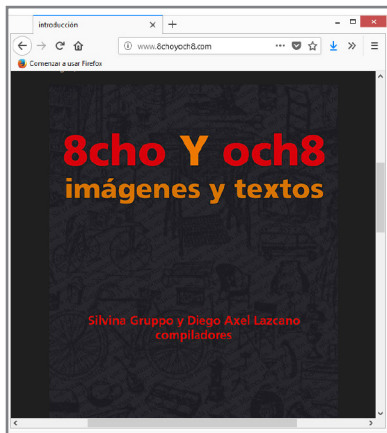


Fig. 6. Página principal de la web <http://www.8choyoch8.com/>

### 8cho y och8. <http://www.8choyoch8.com/>

Es un proyecto en el que escritores y creadores visuales (artistas y diseñadores) trabajaron a partir de 8 temas comunes con la intención de crear un abanico de posibilidades y puntos de vista diferentes que confluyen en un solo espacio. Tras la publicación de las obras en la página web se editó un libro que las reúne a modo de cadáver exquisito en texto e imágenes.

La publicación fue realizada por el sello Arset y la compilación efectuada por Silvana Gruppo y diego Axel Lazcano.

La mecánica de trabajo, que aparece explicada en un vídeo en la web, fue la siguiente: se propuso un tema por mes y los trabajos surgieron de forma independiente por parte de cada autor invitado. Después se combinaron imágenes y textos por

los compiladores del material de forma que mostraran visiones de diferente procedencia sobre el mismo tema para que sea el lector espectador quien genere sus propias conexiones. Es así como se crea un cadáver exquisito con las diferentes propuestas.

La web se estructura por capítulos que engloban los resultados por temas, Capítulo 1: Tiempo, Capítulo 2: Fiesta, etc. También contiene información relativa a la presentación del libro y por último permite la compra del mismo a través de un formulario de pedido.

En la publicación se incluye el nombre e información de cada autor junto con un enlace a sus propias webs, si las hay.

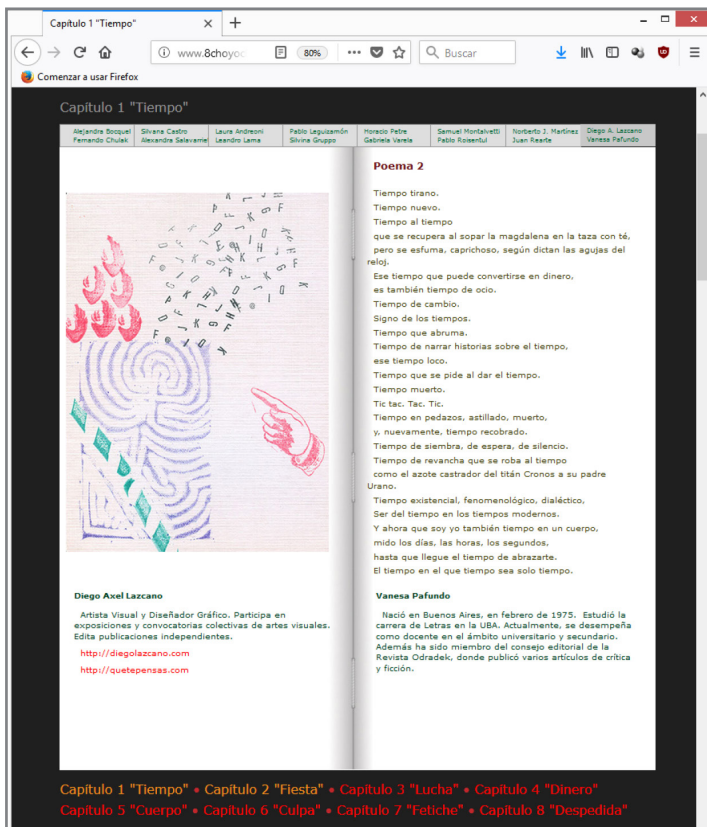


Fig. 7. Detalle de uno de los cadáveres de texto e imagen ya montados. <http://www.8choyoch8.com/>

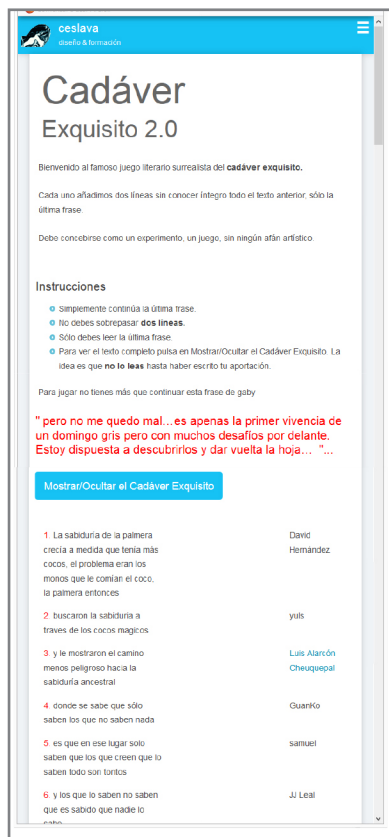


Fig. 8. Página principal y vista de las aportaciones al cadáver exquisito literario. <https://ceslava.com/cadaver-exquisito/>

**Ceslava.** <https://ceslava.com/cadaver-exquisito/>

Se trata de un blog donde el autor, Cristian Eslava, propone el juego del cadáver exquisito literario. A partir de una frase el siguiente autor debe generar otra. La última frase creada será la visible para dar continuidad al juego. No obstante existe un acceso a la totalidad del cadáver exquisito, de todas las frases generadas.

En la página se piden los datos de cada uno de los participantes: nombre, e-mail y dirección web.

El juego forma parte del blog que utiliza el autor para promocionarse como diseñador y formador. Los temas que trata pueden verse en sus etiquetas (fotografía, diseño, wordpress, ocio, solidaridad y debates).

En su menú contiene enlaces a sus trabajos de creación de páginas web y a otros juegos participativos y de opinión.

**Colaboratorio.** <https://colaboratorioaim.com/portfolio/cadaver-exquisito/>

El grupo Colaboratorio, junto con la especialidad de grabado de la Universidad Pontificia del Perú, proyectó una actividad conjunta llamada Cadáver Exquisito.

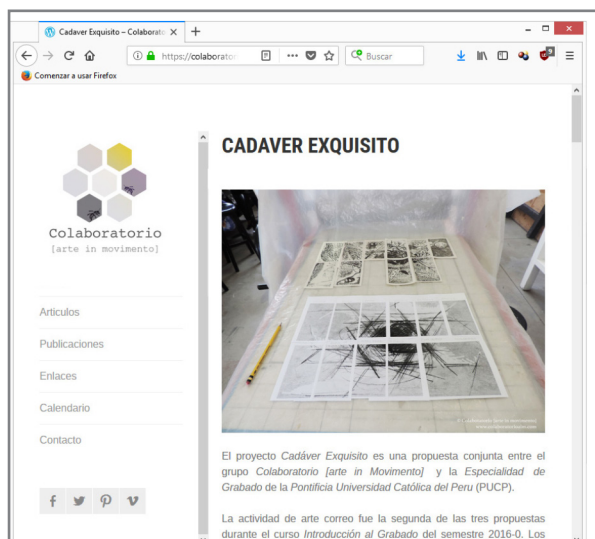


Fig. 9. Página principal del proyecto. <https://colaboratorioaim.com/portfolio/cadaverexquisito/>

El proyecto consistía en la apropiación y reinención de una imagen de Colaboratorio que se dividió en 12 partes y se repartieron entre los alumnos para que cada uno la trabajara de manera individual y creara otra imagen nueva.

Una vez se obtenía esta imagen era enviada por correo como si se tratara de una postal, para que el receptor volviera a intervenirla creando otra imagen nueva.

El resultado de este proyecto no se encuentra disponible en ninguna web. Únicamente encontramos algunas imágenes y un video explicativo de la actividad.

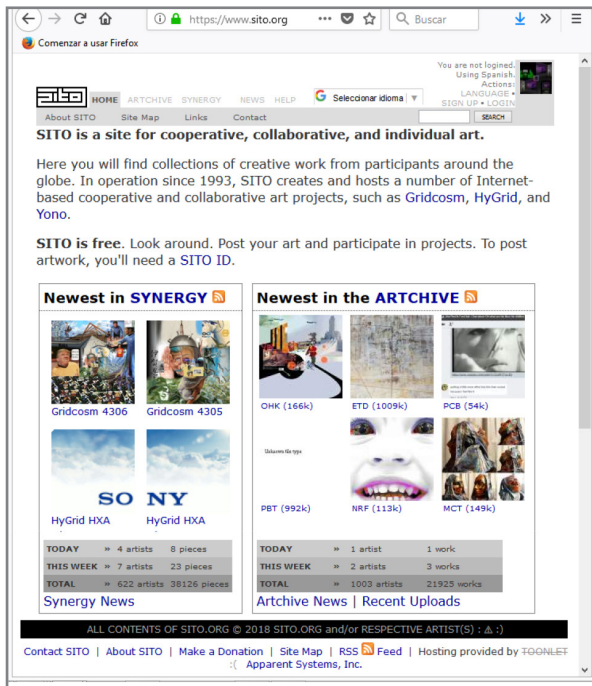


Fig. 10. Páginaprincipal de SITO <http://www.sito.org/>

### SITO. <http://www.sito.org/>

Es una página web para individuos y artistas colaborativos que está en funcionamiento desde 1993. Se pueden encontrar portafolios de arte de cientos de artistas alrededor del mundo. Además, SITO tiene varios proyectos de arte colaborativo basados en Internet, incluyendo el Gridcosm y HyGrid. Muchos de estos proyectos incluyen cadáveres exquisitos realizados según la concepción inicial del mismo, pero utilizando como medio de contacto Internet y otros son acciones colaborativas de arte que generan una forma nueva de cadáver exquisito.

Para participar en cualquiera de sus proyectos es necesario registrarse.



Fig. 11. Detalle de la retícula de cuadros y de una de las creaciones participativas. <http://www.sito.org/synergy/gridcosm/>

### Gridcosm. <http://www.sito.org/synergy/gridcosm/>

Gridcosm es un proyecto de arte colaborativo en el que artistas de todo el mundo aportan imágenes que se organizan en una cuadrícula base. Cada nivel de Gridcosm se compone de nueve imágenes cuadradas dispuestas en una cuadrícula de 3x3. La imagen central es una versión de un tercio del tamaño del nivel anterior. Los artistas añaden las imágenes que se centran alrededor de la imagen hasta que se complete una nueva cuadrícula de 3x3. Entonces ese nivel sí se encoge y se convierte en la "semilla" para el siguiente nivel. Este proceso crea un túnel cada vez más amplio de imágenes, el nivel más reciente es el resultado directo del nivel anterior, que es un resultado del nivel anterior... y así sucesivamente.

Para participar es necesario registrarse en la web de SITO y el resultado de algunas intervenciones puede verse en Youtube en forma de vídeo.

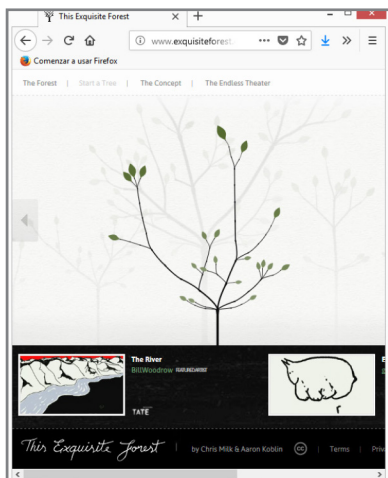


Fig. 12. Detalle acceso a la pantalla de colaboración en el cadáver. <http://www.exquisiteforest.com/>

### Exquisite Forest. <http://www.exquisiteforest.com/>

Se trata de una versión de cadáver exquisito digital animada, realizada por Aaron Koblin y Chris Milk para google Chrome [exquisiteforest.com](http://www.exquisiteforest.com), un portal en el que cada usuario puede subir una animación corta y de esta manera aportar una creación al proyecto final.

Cada usuario sube su colaboración, licenciada bajo Creative Commons, para darle el giro narrativo que quiera. Para buscar inspiración, los autores del portal eligieron a ocho artistas de la galería Tate Modern, en el Reino Unido, que crearon algunos ejemplos para que otros artistas virtuales tengan un punto de partida, junto con unas instrucciones muy simples como: “Sé energético (pero no hables sobre la energía); usa amarillo a menudo, pero no siempre; muestra que la luz es vida; ejercita la atención empática; comparte con tus amigos”.

Otra de las características que hacen de este un portal particular es que sólo se puede participar si accedes desde Google Chrome.

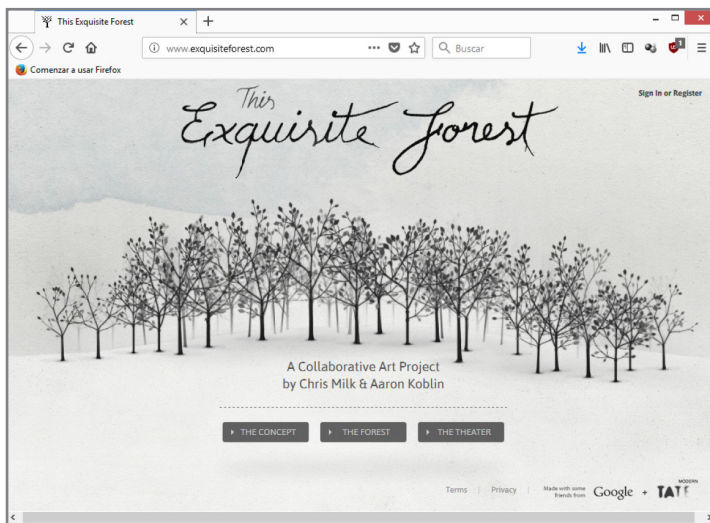


Fig. 13. Pantalla principal. <http://www.exquisiteforest.com/>

Aaron Koblin dice a cerca del proyecto y su estrecha colaboración con técnicos de Google:

“Mientras la tecnología nos envuelve, manipula nuestra cultura y aquí hay una gran oportunidad para empujarnos más allá. Creo que en realidad este proyecto nos hace un poco más humanos, o al menos humanos de una forma diferente. ¡Nos podemos conectar de maneras tan distintas, poderosas y nuevas!”.



Fig. 14. Fotogramas intervenidos. <http://www.thejohnnycashproject.com/>

**The Johnny Cash Project.** <http://www.thejohnnycashproject.com/>

The Johnny Cash Project es un interesante proyecto artístico, creado por Chris Milk.

La finalidad de este proyecto es reinterpretar el videoclip del último tema que grabó el mítico Hombre de Negro titulado *Ain't No Grave*. La reinterpretación se lleva a cabo por los propios usuarios de la Red, creando de esta manera un videoclip hecho por miles de usuarios de todo el mundo.

El proceso es muy sencillo, cada participante puede intervenir sobre un fotograma en concreto a elegir entre tres opciones. Se trata de pintarlo con las herramientas que la propia web pone a disposición de los participantes, pinceles, opacidad y una gama de valores de gris. Una vez hecho el dibujo se sube y se unen todos para volver a crear el vídeo con las intervenciones de todos.

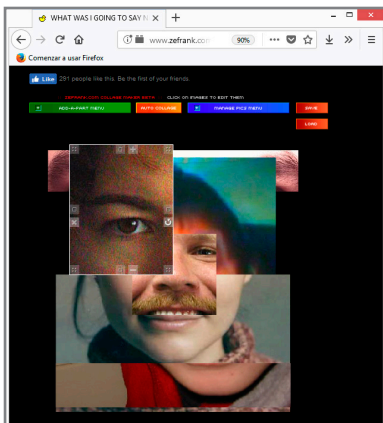


Fig. 15. Collage Maker. [http://www.zefrank.com/monkeys\\_faces/menu\\_2.html](http://www.zefrank.com/monkeys_faces/menu_2.html)

**Collage Maker.** [http://www.zefrank.com/monkeys\\_faces/menu\\_2.html](http://www.zefrank.com/monkeys_faces/menu_2.html). <http://www.zefrank.com/wanted/index.html>

Entre la multitud de aplicaciones y juegos online colaborativos que lanza este artista online hemos destacado estas: Collage Maker y Wanted. A partir de los retratos digitales enviados al artista crea una aplicación con la que generar un autorretrato compuesto por un collage de todas las aportaciones.

Ze Frank es conocido por lanzar experimentos que exploran nuestra forma de actuar en el mundo digital. Sus trabajos ahondan en el espíritu colaborativo y anónimo de la Red para producir pequeñas piezas que alimentan la colaboración y la convivencia siempre con una dosis de humor.

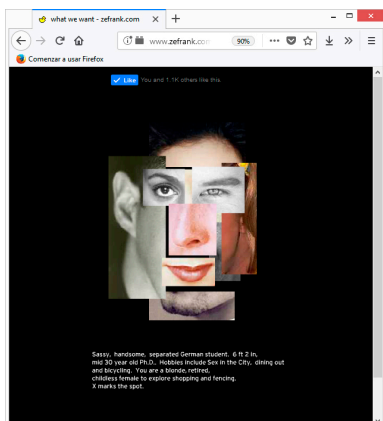


Fig. 16. Wanted. Las fotograifas se suceden de forma aleatoria hasta que se para con un clic del usuario. Se ofrece también una descripción del personaje creado a partir de las imagenes. <http://www.zefrank.com/wanted/index.html>

### **Reflexiones a cerca de los referentes**

Estos son solo algunos de los referentes encontrados pero ya se puede adivinar una cierta tendencia en el tipo de creación colaborativa en la web.

Por una parte se dan experiencias colaborativas que utilizan Internet como medio para darse a conocer y difundir sus actividades. La creación y colaboración se da fuera del ámbito meramente digital.

Por otra tenemos otras experiencias colaborativas que utilizan Internet no tanto como medio de difusión sino como medio de creación. Es el caso de los juegos que alberga la web SITO en los que la participación se da íntegramente en el medio que para ello ofrece la propia web.

En ambas tendencias encontramos que el momento de creación es individual, deviene en colaborativo cuando se comparte y se crea a partir de las imágenes, los textos y las miradas de otros para conseguir una obra en común.

En mi proyecto confluyen ambas tendencias, la creación será individual pero el medio, Internet, será algo más que un escenario de difusión, será el lugar común al que dirigirse para compartir y establecer las conexiones que generen nuevas imágenes.



### **3. CASO DE ESTUDIO. UN CADÁVER EXQUISITO.COM**

#### **3.1. Conceptualización del proyecto. Contexto y descripción.**

El imparable desarrollo tecnológico está afectando de forma profunda a todas las actividades que realizan los seres humanos, tanto en su trabajo como en su forma de relacionarse o de comunicarse. La web 2.0 ha abierto posibilidades de interacción paradigmáticas. Como ya hemos visto anteriormente en el marco teórico podemos decir que en la actualidad asistimos a un cambio en el comportamiento de las prácticas artísticas y del diseño y a la irrupción de un nuevo modelo laboral, el trabajo colaborativo. En definitiva estamos ante una revolución, un nuevo paradigma de métodos de trabajo a través de Internet.

Podemos definir el trabajo colaborativo como las aportaciones que hacen los diferentes miembros de un equipo a sus compañeros en cuanto a experiencias, comentarios, sugerencias y reflexiones sobre el trabajo que ha desarrollado cada uno de ellos para después transformar el trabajo individual en un producto más rico. Es en este sentido que nos interesa lo colaborativo, compartir para ayudar a crecer y creo que es importante plantear un escenario así en el contexto de la Escuela de Arte y Diseño de Alcoy.

El presente proyecto pretende crear un espacio abierto donde poner en práctica una experiencia de creación colaborativa en Internet dirigido a la comunidad educativa de la escuela de diseño de Alcoy. Un espacio donde las diferentes disciplinas objeto de estudio en estas escuelas confluyan y se manifiesten a través de las aportaciones personales y diversificadas de diferentes individuos en base a una misma temática.

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy (Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi, EASD), es un centro que oferta enseñanza cualificada en los diversos ámbitos del diseño, la creación y las artes plásticas.



Figura 17. Detalle del edificio de la EASD exterior e interior. <http://pagina66.com/not/100919/escola-d-art-el-lugar-donde-reside-la-creatividad>

A lo largo de su historia, esta escuela ha conocido diversos planteamientos pedagógicos, siempre centrados en la enseñanza directa y práctica del taller. Sus orígenes<sup>1</sup> están profundamente vinculados a los procesos mecánicos lo que le llevo a asumir la tarea de formar a profesionales del diseño que exigía una sociedad en fase expansiva de industrialización.

Como centro formativo de diseño actualmente se imparten estudios de todas las ramas del sector: diseño de producto, diseño de moda-textil, diseño gráfico, diseño de interiores y también de ilustración, animación e impresión. En el mundo globalizado de hoy en día la línea que separa estas disciplinas es cada vez más tenue. Continuamente encontramos profesionales que se nutren unos de otros y entremezclan sus experiencias y conocimientos para abordar soluciones a problemas concretos de forma creativa.

El trabajo colaborativo se impone como modo de creación y producción y es este el contexto en el que se inserta mi proyecto, entendido como una herramienta para fomentar la colaboración y la experiencia de compartir ideas, reflexiones y obras.

Por otra parte cabe destacar la fisionomía de la escuela que resulta muy particular. El edificio que la alberga es de nueva construcción y está ubicado en una zona antigua de la ciudad, en un barranco donde hace años se agolpaban las industrias textiles de Alcoy. Tiene seis plantas y las diferentes especialidades se distribuyen por familias en cada una de ellas. Esta distribución a lo alto propicia el aislamiento en un entorno en el que además no existe un espacio común amplio donde se puedan interrelacionar las especialidades.

Precisamente este escenario es una de las motivaciones del proyecto, salvar este escollo y plantear un espacio, el virtual, en el que se puedan expresar los alumnos fuera del ámbito estrictamente académico y donde puedan compartir e intervenir sus impresiones y de esa manera se pueda generar una experiencia de colaboración.

1. Antiguamente era la Escuela de Artes y Oficios.

Este es el público al que se dirige el proyecto, el conjunto de alumnos, ex alumnos y profesores del centro, la comunidad educativa en su totalidad. Cada vez más se tiende a funcionar con formas de trabajo que requieren de una colaboración interdisciplinaria que, a su vez, necesita que los implicados hayan desarrollado habilidades que la hagan posible. Este tipo de actividades están basadas en el diseño de espacios de intercambio virtuales que el desarrollo de la web 2.0 ha permitido, anulando las dificultades impuestas por la distancia física de los colaboradores.

Así va cobrando sentido la creación y puesta en marcha de una plataforma web en la que, a partir de unas temáticas determinadas, los alumnos puedan aportar su opinión de forma gráfica y visual contribuyendo con una creación en forma de boceto, dibujo, imagen o vídeo y en la que se puedan establecer vínculos de pertenencia a la comunidad virtual fomentando así el aspecto relacional del trabajo.

El medio entonces es Internet, en concreto las herramientas que la web 2.0 ofrece para la participación, colaboración e interacción en línea a los usuarios. Se trata de aplicaciones dinámicas que se caracterizan por constituirse como comunidades sociales donde el mayor énfasis se pone en la contribución y participación.

El medio se ofrece así como un espacio sin barreras de situación y sin limitaciones académicas, es decir, un espacio en el que los condicionantes propios de un entorno de estudio, determinadas normas y actitudes, no adquieran el protagonismo para dar pie a la posibilidad de la libre creación.

En la búsqueda de estrategias para vehicular esta acción conjunta, aparece la figura del cadáver exquisito como una herramienta que ofrece la posibilidad de cocrear, colaborar y compartir. Por cadáver exquisito se entiende el juego o proyecto colaborativo que involucra a dos o más participantes y que consiste en ir dando cuerpo a un material común, ya sea gráfico o literario, partiendo de una palabra, texto, trazo o bosquejo, que el siguiente participante debe enriquecer con un aporte propio.

Este concepto trasladado a Internet, ofrece una gran versatilidad, dando cabida a narrativas visuales no lineales y abriéndose a todo tipo de lenguaje gráfico, audiovisual o multimedia que permite la creación a partir de materiales ya existentes. El uso de creaciones de otros participantes se legitima bajo la perspectiva de la cultura del remix, propia de la era digital, y bajo la autoría compartida y libre que definen organizaciones como Creative Commons.

En definitiva el proyecto consiste en la creación y puesta en marcha de una plataforma web en la que, a partir de unas temáticas determinadas, el conjunto de la comunidad educativa de la EASD pueda aportar su opinión de forma visual, compartiendo una imagen, boceto, texto o vídeo creado al respecto o interviniendo las aportaciones ya hechas por otros. La finalidad es construir a la manera de un cadáver exquisito una opinión colectiva construida mediante la colaboración desinteresada.

En la siguiente figura podemos visualizar un mapa conceptual de la estructura del proyecto. A partir de una idea central, la creación colaborativa, se articulan los diferentes elementos en los que se apoya y se establecen conexiones que dotan de significado a estos conceptos.

### **3.2. Creación e Implementación. Estrategias para la difusión**

#### **3.2.1. Digitales**

De entre las aplicaciones y herramientas que ofrece la web social y participativa para la colaboración se han considerado unas en concreto para su creación y difusión, atendiendo a criterios tales como, su capacidad de interacción, versatilidad y uso por parte de la comunidad a la que va dirigido.

#### **A. EL BLOG**

El blog es una potente herramienta de comunicación, próxima y democratizada que permite compartir, comentar y opinar. En pocas palabras, un blog es un espacio en Internet que permite expresar ideas, intereses, experiencias y opiniones.

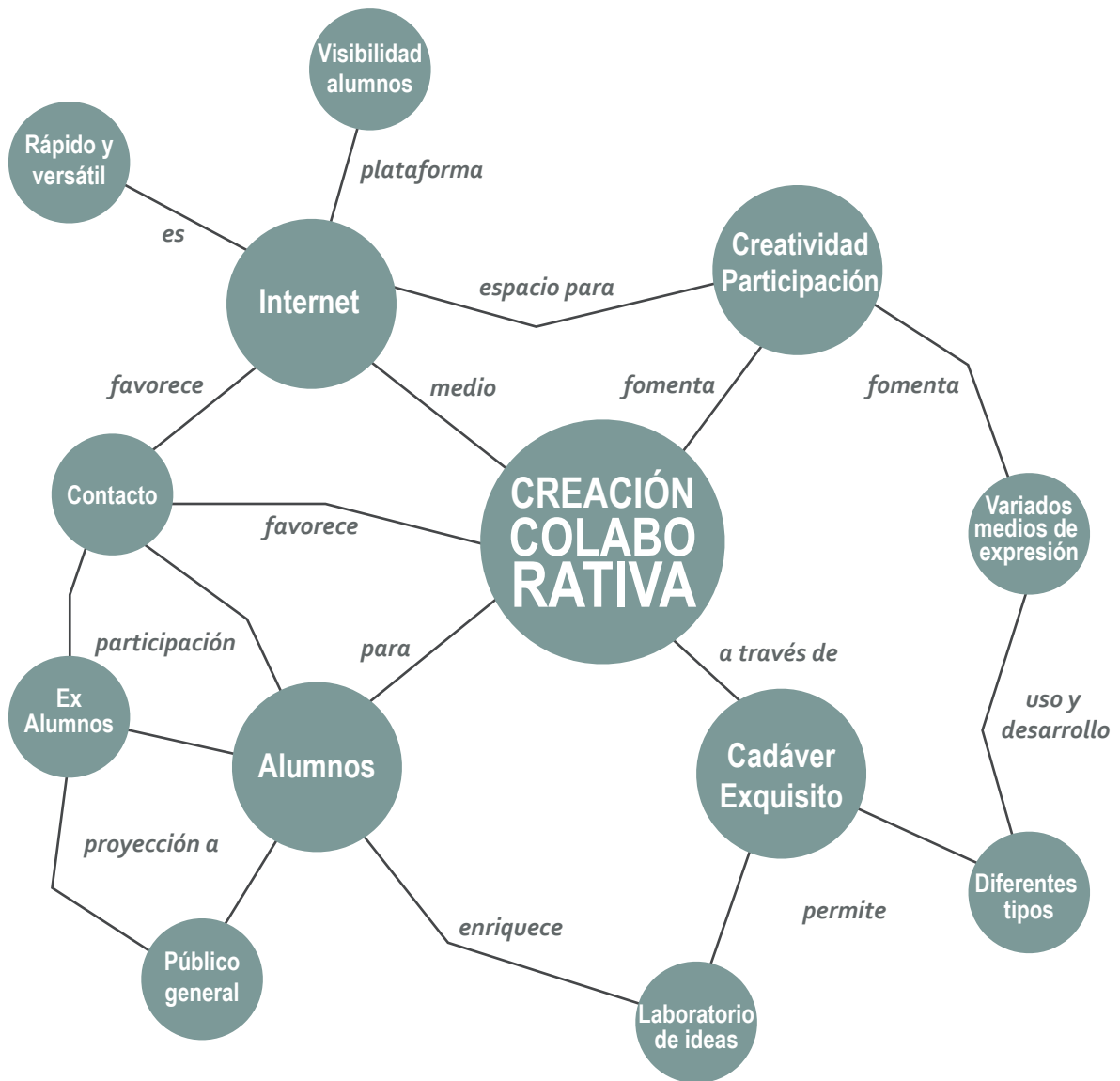


Figura 18. Mapa conceptual estructura del proyecto. Creación propia.

El blog es uno de los medios que mejor representa la esencia colaborativa de Internet. Gracias a la posibilidad de recibir comentarios de los lectores, se pasa de una comunicación unilateral a una comunicación bilateral, en la que el lector es también protagonista. Es un espacio para la opinión alrededor del cual se pueden generar comunidades y que se constituye así como un medio de expresión personal e interpersonal que numerosos artistas han utilizado para desarrollar sus experiencias artísticas.

El blog se presenta pues como un soporte óptimo para la comunicación y colaboración de los participantes.



Figura 19. Logotipo de WordPress <http://data.cervantesvirtual.com/blog/2018/03/01/tema-hijo-wordpress/wordpress.com/>

Actualmente encontramos diferentes plataformas que ofrecen la posibilidad de crear y administrar un blog. Son sistemas de gestión de contenidos o CMS, que son aplicaciones capaces de gestionar información desde una interfaz gráfica hasta el punto de poder crear un sitio web sin necesidad de tener que escribir líneas de código. Esto lo convierte en una herramienta realmente accesible.

Most popular content management systems				
© W3Techs.com	usage	change since 1 May 2018	market share	change since 1 May 2018
1. <a href="#">WordPress</a>	31.1%	+0.4%	59.9%	
2. <a href="#">Joomla</a>	3.1%		6.1%	
3. <a href="#">Drupal</a>	2.1%		4.0%	-0.1%
4. <a href="#">Squarespace</a>	1.2%	+0.2%	2.2%	+0.2%
5. <a href="#">Shopify</a>	1.1%		2.2%	+0.1%

percentages of sites

**Fastest growing content management systems since 1 May 2018**

Figura 20. Gráfica que registra el gestor de contenidos más usado durante el 2018. <https://w3techs.com/>

Entre los CMS más conocidos tenemos Wordpress, Joomla, Drupal o Blogger. Todos ellos ofrecen lo necesario para crear cualquier tipo de web ya que son ampliables mediante pluggins o módulos que añaden funcionalidades a la web. Sin embargo es Wordpress el que alcanza unos niveles de usabilidad realmente altos respecto al resto. Según la estadística recogida por W3Techs el 31% de los sitios web generados en internet está creado con este CMS (tal y como se puede apreciar en la figura).

Wordpress es una herramienta que funciona bajo una filosofía de colaboración, donde los usuarios hacen aportaciones en beneficio de todos. Entre las ventajas que ofrece destacan:

Es una aplicación open source o de código abierto gratuita que se encuentra en continuo desarrollo actualizándose constantemente.

Permite personalizar los diseños a través de su sistema de plantillas Themes.

Existe una comunidad muy numerosa que genera una gran cantidad de documentación, tutoriales, vídeos, etc. a cerca de su funcionamiento.

Es muy plástico gracias a la gran cantidad de plugins que aportan funcionalidades variadas.

Permite un diseño 100% responsive que se adapta a todo tipo de dispositivos.

Está muy bien preparado para funcionar con los motores de búsqueda de Google.

### A.1. Estructura del blog

La estructura básica de un blog contiene los siguientes elementos: cabecera, columna principal, barra lateral y pie.

En concreto expondré los elementos que componen la estructura del blog que hemos desarrollado y la información que contienen.

**Cabecera:** en ella aparece el nombre del blog y una pequeña descripción acerca de él y de lo que trata. También le acompaña una imagen asociada al significado y sentido del blog.

**Páginas:** En la parte inferior de la cabecera se visualizan las pestañas de las páginas. Se trata de contenido estático, información fija que no se actualiza, a diferencia de lo que ocurre con la página que contiene los posts, que alberga información genérica del blog.

**Columna principal:** sirve para mostrar las entradas o posts. Son textos acompañados de alguna imagen y que constituyen el contenido actualizable del blog y se organizan en orden cronológico inverso, es decir, lo más nuevo se ve primero.

**Entradas:** se visualizan en la columna principal. En las entradas se incluirá un texto, imagen, vídeo o enlace con un tema en concreto sobre el que opinar. Aquí aparecen también los comentarios.

**Comentarios:** es en este espacio donde se comparten las imágenes y opiniones de los participantes. Admite la subida de archivos de imagen y texto.

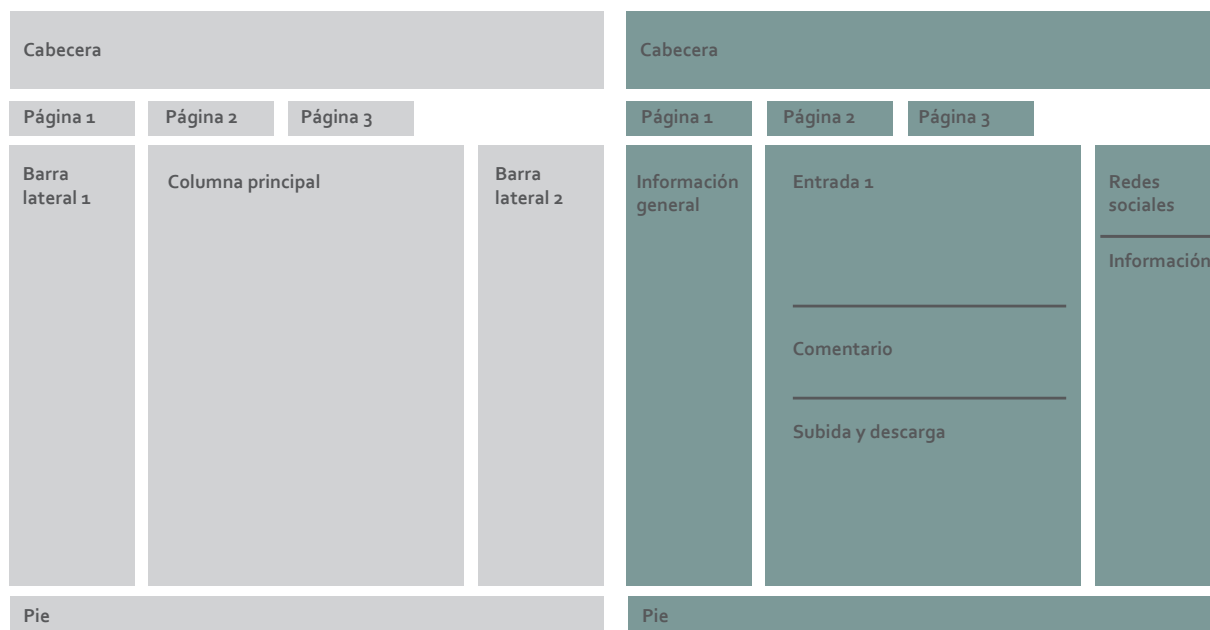


Figura 21. Esquema de la composición de páginas del blog. Creación propia.

**Barra lateral izquierda:** contiene información para navegar de forma rápida, últimas entradas, últimos comentarios y categorías.

**Barra lateral derecha:** contiene una serie de bloques con información de contacto en redes sociales, temas de interés relacionados con las entradas y enlaces a otras plataformas de trabajo colaborativo. Además incluye un enlace a la página de facebook para compartir vídeos.

**Pie:** en la base aparece el cierre de la página que incluye el tipo de licencia Creative Commons bajo la que actúa el blog.

## A.2. Creación del blog

Para crear nuestro blog hemos elegido la opción abierta, libre y gratuita de WordPress que es [wordpress.org](http://wordpress.org). El primer paso ha sido comprar un dominio web y un alojamiento en un servidor propio. El hosting utilizado ha sido Awardspace y el dominio finalmente ha podido ser .com.

No entraremos en detalles acerca de la instalación precisa de WordPress, creación de una base de datos, configuración de las opciones disponibles, creación de páginas, entradas, widgets, etc. Pero sí mencionaremos las posibilidades que



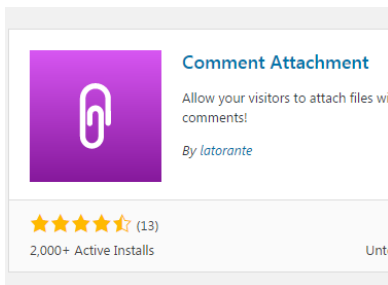


Figura 22. Plugin utilizado en el blog para habilitar la subida de documentos del usuario. <https://es.wordpress.org/plugins/comment-attachment/>

ofrece al poder elegir entre cientos de plantillas y destacaremos la funcionalidad de sus miles de plugins.

En concreto hemos elegido una plantilla básica Twenty Fourteen que ofrece un diseño limpio y esquemático y además es completamente adaptable a diferentes dispositivos.

La mayor dificultad que ha ofrecido la configuración del blog ha sido el apartado de comentarios. No es habitual en WordPress que los usuarios puedan subir archivos, aunque si puedan dejar comentarios de texto. Para habilitar esta función se ha elaborado una búsqueda de un plugin que permita esa opción y se adapte a las necesidades del proyecto. En concreto se ha encontrado uno solo (Comment Attachment) que admite la posibilidad de subir archivos de imagen, audio y video y que permiten la visualización y descarga de los mismos en el panel de entradas.

No obstante después de hacer varias pruebas la funcionalidad de subida de archivos tipo vídeo y audio no ha funcionado correctamente y ha sido necesario habilitar un enlace en una página externa desarrollada en otra aplicación para hacer efectiva esta posibilidad y dar cabida a la expresión audiovisual. Sin embargo, el continuo desarrollo de los plugins por parte de la comunidad WordPress y su espíritu de colaboración, han hecho posible que actualmente se haya editado una actualización del plugin que se probará en un futuro para mejorar la funcionalidad de nuestra web.

Por otra parte también destacaremos la necesidad de crear una imagen para la cabecera atractiva y que este relacionada con el sentido del proyecto. El nombre del blog constituye la figura principal de la imagen y se construye con una letra enlazada que sugiere el trabajo común y continuo, que no cesa. Le acompaña un fondo llamativo, una explosión de color que insinúa dar rienda suelta a tus sensaciones sin coartarlas.

Figura 23. Diseño de imagen de cabecera. Creación propia.



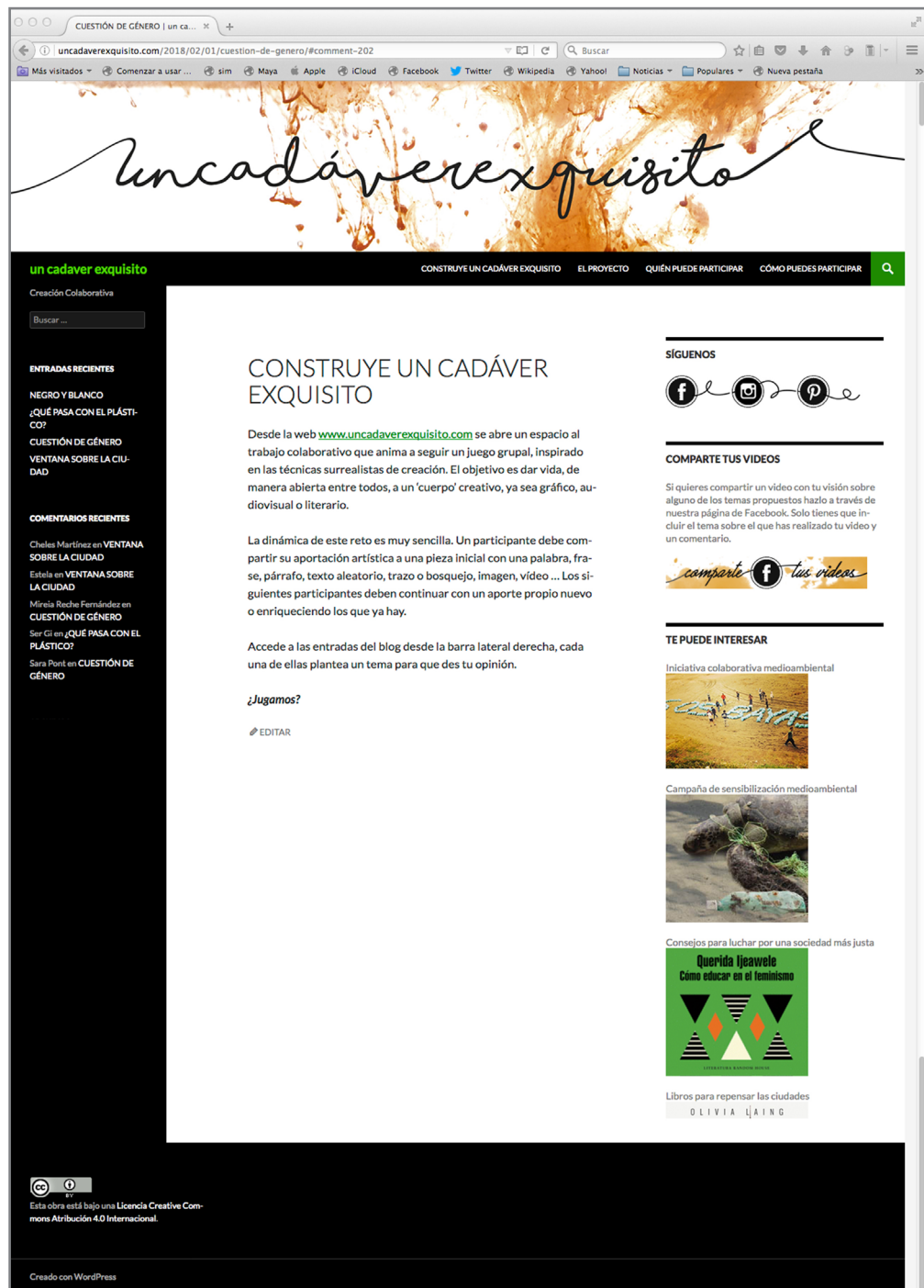


Figura 24. Página donde se invita a la participación. <http://uncadaverexquisito.com/pagina-ejemplo/>

En las siguientes imágenes se puede apreciar el resultado final de la creación del blog con todas las partes definidas anteriormente. Una muestra de las páginas donde se aporta más información sobre el proyecto y se invita a la participación y una comparativa del espacio para subir imágenes con y sin comentarios.

The screenshot shows a web browser displaying the 'uncadaverexquisito' website. The page title is 'CUESTIÓN DE GÉNERO' and the post is dated '1 FEBRERO, 2018' by 'RAFAELA' with '13 COMENTARIOS'. The main text discusses Chimamanda Ngozi Adichie's speech and the importance of gender education. A sidebar on the left lists recent entries and categories. The right sidebar features social media links, a video sharing section, and a 'TE PUEDE INTERESAR' section with book recommendations like 'Querida Ijeawele' and 'Olivia Laing'. The bottom of the page includes a Creative Commons license and a WordPress footer.

Figura 25. Página principal que contiene una de las entradas del blog. Se visualiza el espacio habilitado para subir comentarios. <http://uncadaverexquisito.com/2018/02/01/cuestion-de-genero/>

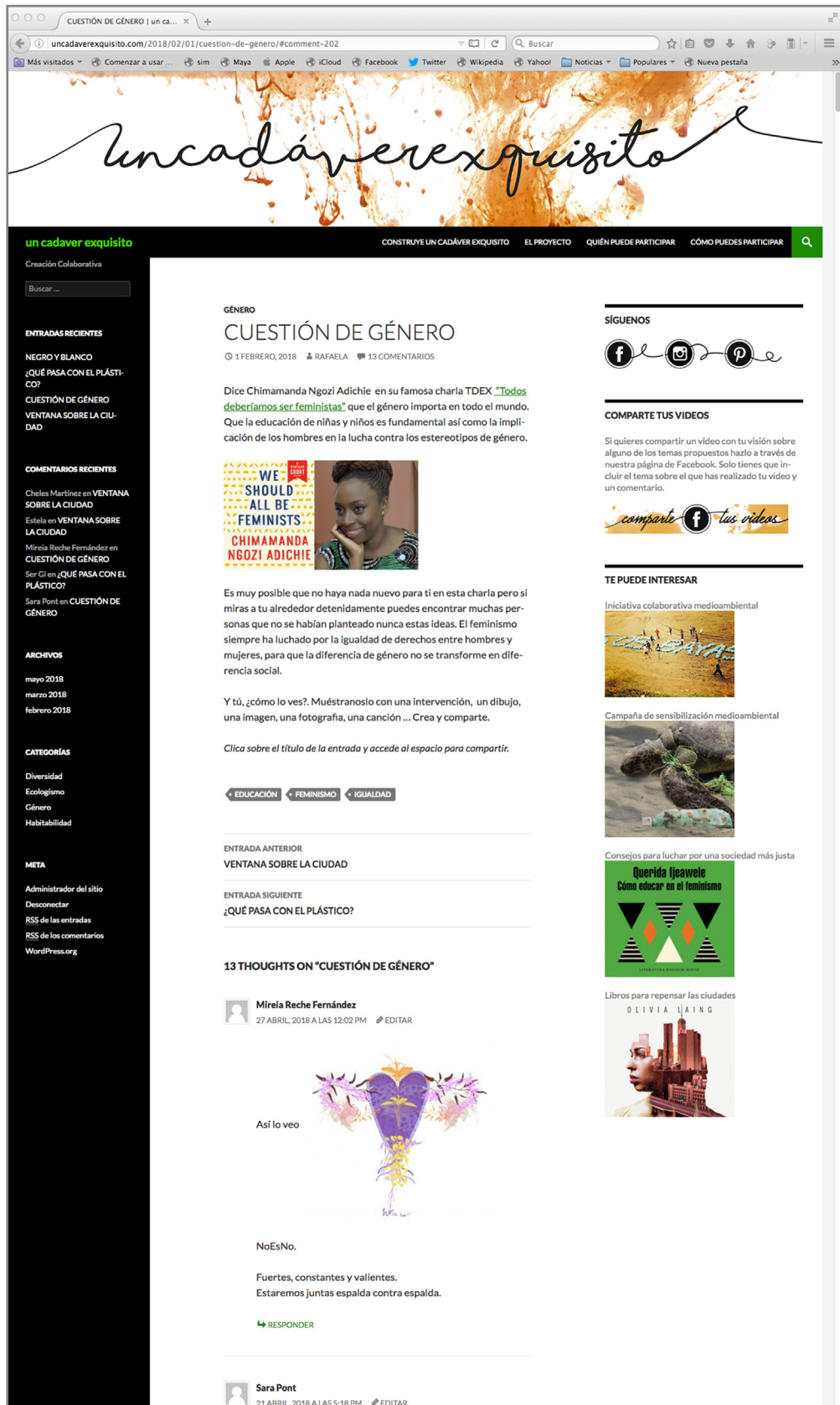


Figura 26. Página principal que contiene una de las entradas del blog. Se visualiza el espacio habilitado para subir comentarios con un comentario ya subido. <http://uncadaverexquisito.com/2018/02/01/cuestion-de-genero/>

## B. REDES SOCIALES

Según la definición de los antropólogos británicos Alfred Radcliffe-Brown y John Barnes, una red social es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común.

Sin embargo, la aparición y consolidación de la Web 2.0 supuso la eclosión de las redes sociales digitales online. Una definición más extensa de redes sociales on-line las definiría como estructuras sociales compuestas por un grupo de personas que comparten un interés común, relación o actividad a través de Internet, donde tienen lugar los encuentros sociales y se muestran las preferencias de consumo de información mediante la comunicación en tiempo real.

Los seres humanos somos seres sociables. Las herramientas que denominamos redes sociales no han hecho más que ampliar nuestro ámbito de socialización natural a una comunidad más grande y han aumentado el número de interacciones sociales creando una mayor densidad de conexiones.

Al hablar de redes sociales nos viene a la mente Facebook, Twitter, WhatsApp. Pero las redes engloban multitud de distintas redes que ofrecen diferentes servicios que, a su vez, permiten interacciones e integración entre ellos. Estos servicios operan de forma cruzada en 3 ámbitos:

**Comunicación:** nos ayudan a poner en común conocimientos.

**Comunidad:** nos ayudan a encontrar e integrar comunidades.

**Cooperación:** nos ayudan a compartir y colaborar.

Las redes sociales son pues, fundamentales para dar a conocer la plataforma y difundir sus contenidos con el fin de despertar el interés y fomentar la participación.

Para encontrar las más adecuadas para nuestros intereses nos guiaremos por la categorización de las mismas, su nivel de uso y por nuestro contexto específico. Además tendremos en cuenta cuáles son las redes que usa la EASD para promocionarse ya que usaremos esos canales aprovechando su tráfico de contactos.

La clasificación más habitual diferencia entre redes horizontales y verticales. Las primeras hacen referencia a aquellas que son más generalistas y se centran principalmente en los contactos, Facebook, Google+, Badoo. Las redes sociales verticales, son redes temáticas que agrupan a los usuarios en torno a una actividad específica, facilitando enormemente la interacción entre usuarios con intereses comunes.

Dentro de este último grupo encontramos, sin entrar en detalles, categorías por temática, tipo de actividad o por contenido compartido. Redes como LinkedIn, enfocada al mundo profesional y de negocios, Twitter, cuya actividad principal es el microblogging, Flickr o Pinterest, donde se comparten fotografías y Vimeo o Youtube, sitios web de almacenamiento de vídeos.

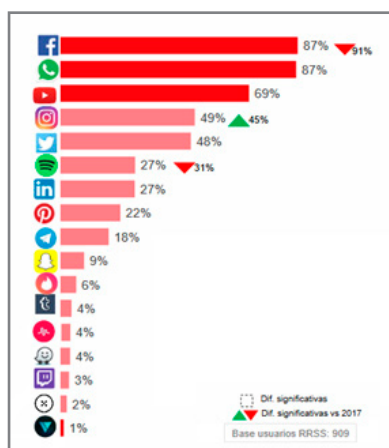


Figura 27. Gráfica que muestra el uso de las redes sociales mayoritario en 2018. [https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018\\_vreducida.pdf](https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf)

En el “Estudio anual de redes sociales 2018” realizado por Elogia para el IAB Spain, se muestra cuál es la tendencia en el uso de diferentes redes sociales en España, llegando a la conclusión que WhatsApp, Facebook, Instagram y Youtube son las redes sociales más usadas siendo Instagram la que ha disfrutado de un mayor avance superando a Facebook y Twitter que es la que mayor tasa de abandono tiene.

Por otra parte también concluye que la llamada Generación Z con una franja de edad entre 18 y 23 años es la que mayor uso hace de las redes siendo sus preferidas WhatsApp, Instagram y Youtube.

En el contexto de la EASD y del público al que nos dirigimos principalmente, encontramos estudiantes que van desde los 17 a los 25 años de forma mayoritaria. Según un sondeo practicado al conjunto de la comunidad educativa las redes que más presencia tiene en la escuela entre los alumnos son Instagram y Facebook, siendo también estas redes parte de los canales de comunicación de que dispone la escuela, además de su propia web.

Así para dar difusión y visibilidad al proyecto usaremos diferentes redes Facebook, Instagram, Pinterest y Youtube. También usaremos Twitter, aunque no tiene mucha presencia entre el alumnado, por ser un canal de la escuela.



Figura 28. Elementos que intervienen en el proyecto desde la web y su funcionalidad. Creación propia.

### B.1. Facebook

La presencia en Facebook, dado su enorme número de personas usuarias, es necesaria para cualquier acción de comunicación. Facebook como medio de comunicación ha evolucionado de manera sorprendente. Esta red ofrece la creación de dos tipos de perfiles diferenciados, el personal y la Fanpage. Una de las grandes finalidades de las Fanpages es crear comunidades interactivas entre los propios usuarios donde todos puedan participar, aportar y compartir. A diferencia del perfil personal, podemos tener un número ilimitado de seguidores sin necesidad de aprobar la participación del usuario.

Además en nuestro proyecto la presencia de Facebook será necesaria no solo como herramienta de difusión sino como

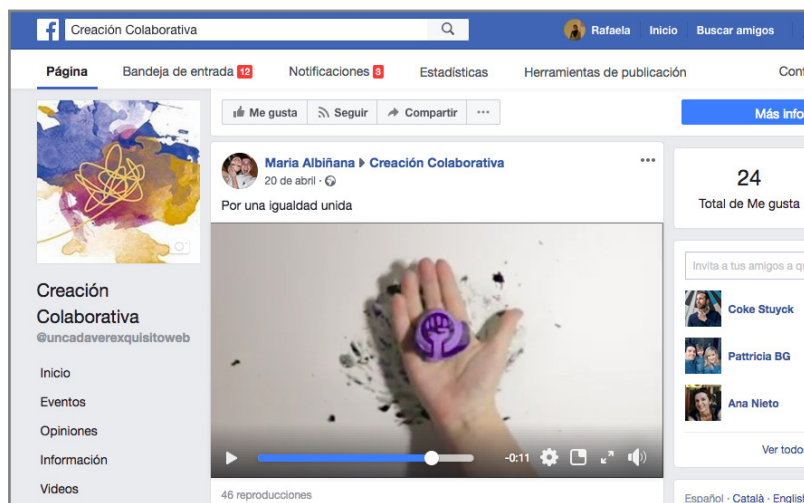
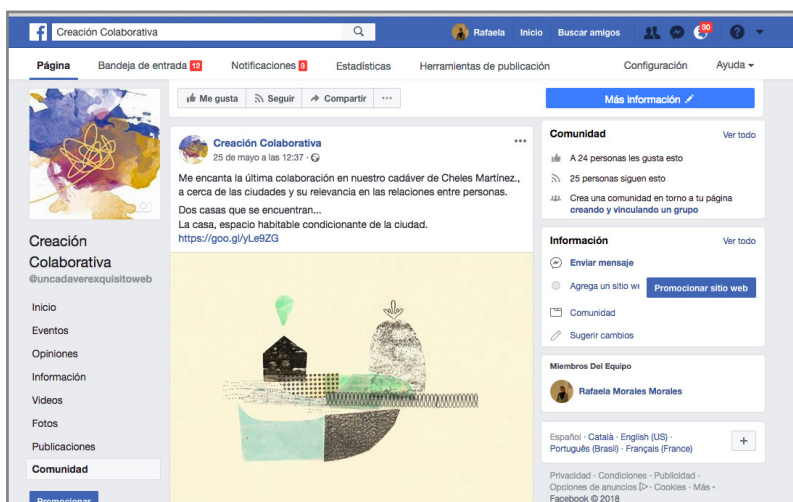


Figura 29. Fanpage de Facebook Creación Colaborativa <https://www.facebook.com/uncadaverexquisitoweb/>

Figura 30. Publicación en Fanpage Creación Colaborativa de uno de las imágenes compartidas en el blog. <https://www.facebook.com/uncadaverexquisitoweb/>



parte fundamental ya que es aquí donde los participantes podrán compartir sus vídeos.

A la hora de elegir un nombre para la fanpage de Facebook ha sido imposible utilizar el mismo que tenemos en el blog ya que en esta red social ya hay un usuario que lo utiliza. Por ello se asume el nombre secundario que aparece en el blog - Creación Colaborativa- y como principal una referencia al nombre del blog -un cadáver exquisito web-. A esto se une la presencia de la imagen del blog en la cabecera de la fanpage que incluye el nombre del proyecto.

Figura 31. Cabecera de fanpage Creación Colaborativa <https://www.facebook.com/uncadaverexquisitoweb/>



## B.2. Instagram

Instagram es la red social de las fotografías, de la imagen y la creatividad. Esta red social permite a sus usuarios subir fotos, a las que se puede aplicar una gran variedad de filtros, retoques y efectos gráficos, y pequeños vídeos de hasta un minuto de duración. Las imágenes pueden después com-



partirse en la misma red social o en otras muchas, como por ejemplo Facebook.

Esta aplicación está pensada para usar en dispositivos móviles o tablets aunque existe versión para ordenador.

Es la red social que más utilizan los alumnos de la EASD, consecuentemente el profesorado también tiene una alta presencia en ella.

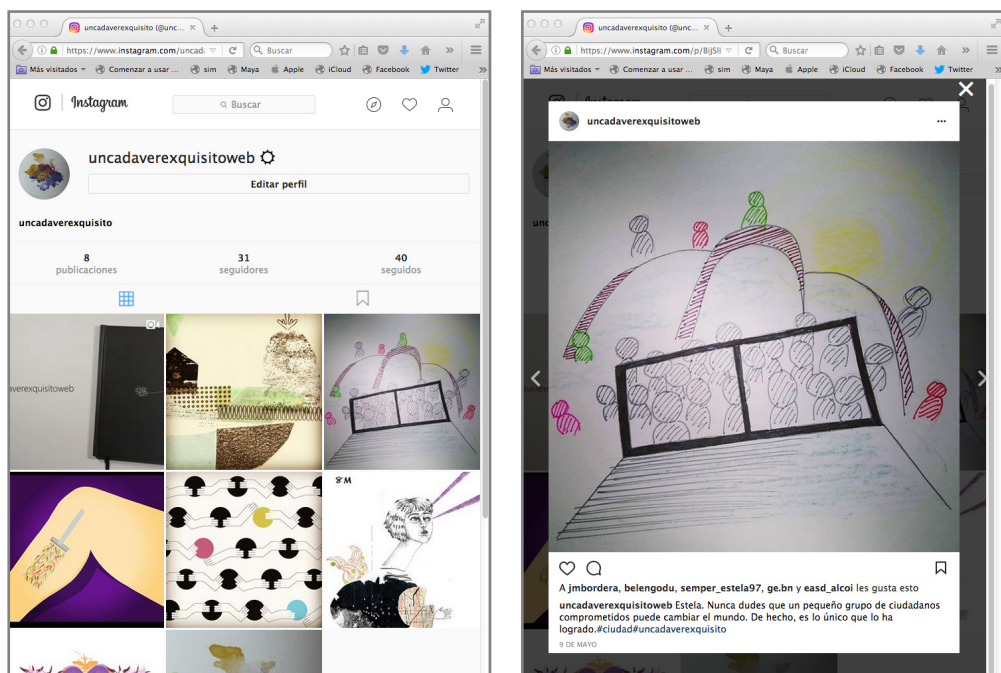


Figura 32. Visualización de la cuenta de Instagram uncadaverexquisitoweb. <https://www.instagram.com/uncadaverexquisitoweb/>

### B.3. Twitter

Es una red de microblogging que permite escribir y leer mensajes en Internet que no superen los 140 caracteres. Estas entradas son conocidas como tweets.

Existen varios conceptos asociados al uso de Twitter: seguidores o followers son aquellas personas que siguen una cuenta, temas más populares o trending topics son los temas más mencionados de la jornada, retweetear es compartir una noticia que ha sido publicada en otra cuenta para que los seguidores de la nuestra la conozcan y hashtags son palabras o frases que comienzan con el símbolo de (#) para

crear una lista (al hacer clic en un hashtag, Twitter realiza una búsqueda y devuelve los mensajes de todos los usuarios que hayan utilizado ese mismo hashtag).

Aunque no es la red que más presencia del alumnado tiene sí que forma parte de los canales de comunicación de la escuela y resulta relevante utilizarlo para conseguir una mayor difusión.



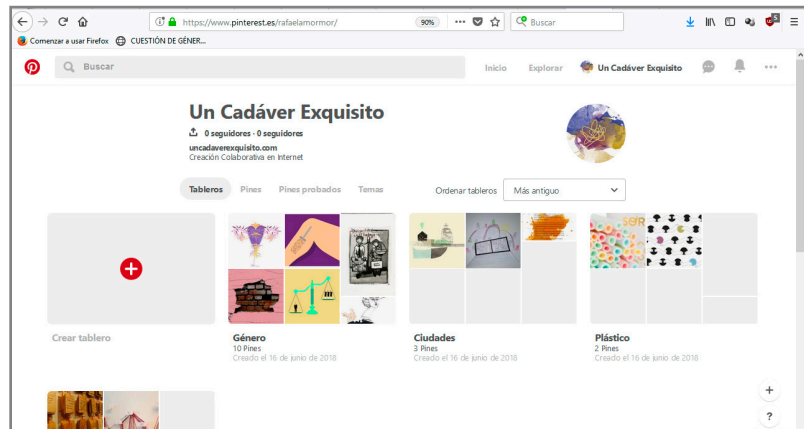
Figura 33. Publicaciones en Twitter a través de nuestra cuenta y la de la escuela. <https://twitter.com/creacolabora?lang=es>

#### B.4. Pinterest

Es una red social visual en la que los usuarios comparten y administran imágenes organizándolas en tableros temáticos o pinboards. La gran diferencia de esta red social reside en que es prácticamente 100% visual. Los usuarios pueden etiquetar las imágenes y compartirlas, añadir hashtags y descripciones, seguir a otros usuarios, seguir tableros que nos interesen (y pinarlos), comentar los pins más populares o participar en otros tableros.

Pinterest será pues el escenario para exponer todas las obras participantes y donde se podrá visualizar el conjunto en su totalidad.

Figura 34. Cuenta de Pinteres con todos los tableros creados <https://www.pinterest.es/rafaelamormor/>.

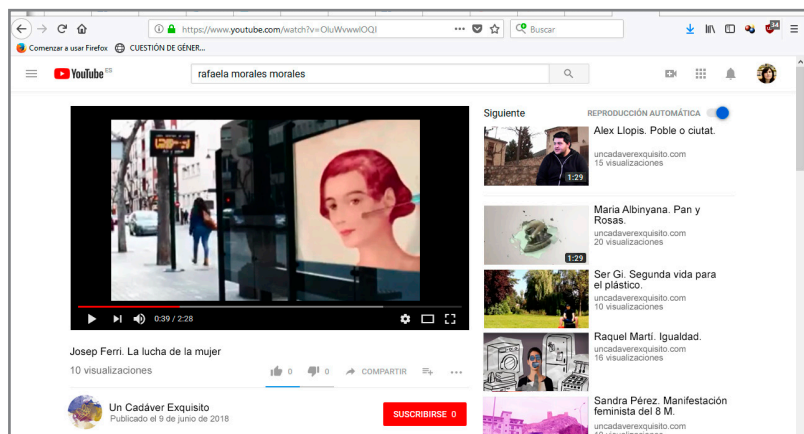


## B.5. Youtube

YouTube es el sitio web de referencia para compartir vídeos. Es uno de los sitios webs más visitados, y la viralidad de sus contenidos está más que comprobada.

Al igual que Pinterest, esta red social nos servirá para exponer, mostrar y compartir de forma global el contenido audiovisual de los participantes.

Figura 35. Canal de Facebook donde se visualizan las piezas audiovisuales.



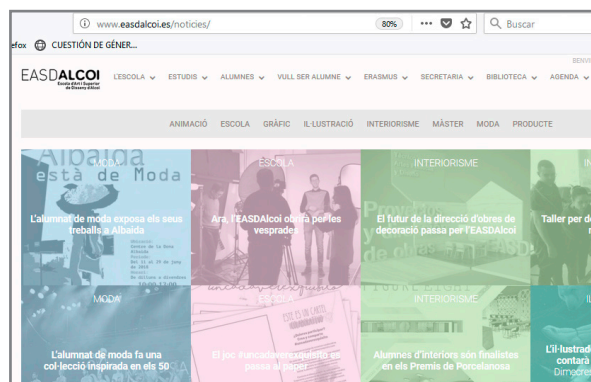
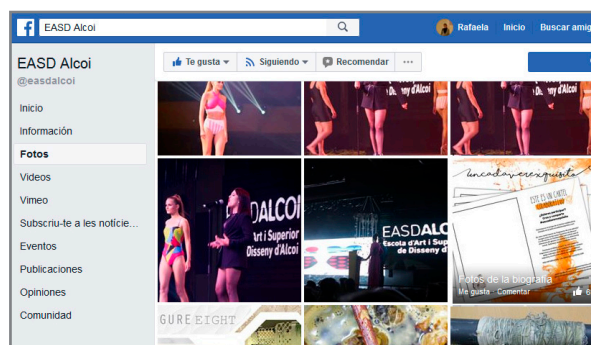
Como ya hemos visto, Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest y Youtube son las redes sociales utilizadas para dar soporte y difusión al sitio web [uncadaverexquisito.com](http://uncadaverexquisito.com). Ya hemos descrito sus características y aquellas particularidades que las convierten en adecuadas para la transmisión del proyecto pero convendría destacar que todas ellas son plataformas que permiten el etiquetado. El etiquetado de contenidos es una tarea fundamental en el ámbito de la Web 2.0. El etiquetado a través de hashtags, popularizados por Twitter y adoptados cada vez por un mayor número de plataformas, permiten descubrir contenidos, enlazarlos, categorizarlos o promocionarlos, entre otras posibilidades.

Cada una de las imágenes o videos que se han difundido mediante estas aplicaciones han utilizado hastags relacionados con su propia temática y bajo un hastag compartido por todas [#uncadaverexquisito](https://twitter.com/uncadaverexquisito).

Por otra parte y como ya dijimos anteriormente, se han utilizado los canales de comunicación propios de la EASD para colaborar en la divulgación del proyecto entre el alumnado, en concreto su web, cuenta de Twitter y Facebook.



Figura 36. Noticias acerca del proyecto en la web de la EASD. <http://www.easdalcoi.es/es/>



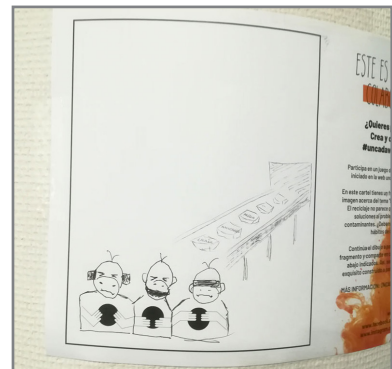
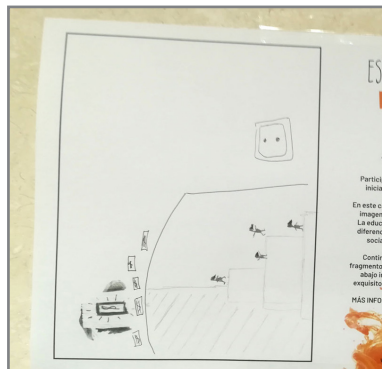
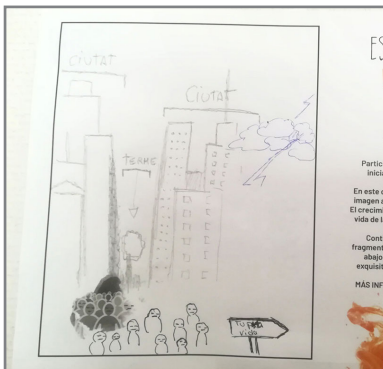
### 3.2.2. Otras acciones

Paralelamente al desarrollo web del proyecto y para fomentar el conocimiento entre el alumnado se han planteado otro tipo de acciones dentro del centro que implican un modo de interacción conforme al vehículo del proyecto.

### C. CARTEL COLABORATIVO

A partir de las colaboraciones de los participantes a través de la plataforma web se extraen partes de sus obras que se plasman en un cartel. Se invita a la continuación del dibujo ya impreso siguiendo el juego del cadáver exquisito y bajo cada una de las temáticas y categorías propuestas en la web. Una vez realizada una intervención los usuarios pueden compartir en las redes su aportación con el hashtag #uncadaverexquisito. Los carteles se distribuyeron por todas las plantas del centro.

Figura 37. Carteles colaborativos distribuidos por la escuela. Abajo se aprecian algunas de las intervenciones practicadas por los alumnos.



#### **D. CUADERNO INTERACTIVO Y COLABORATIVO**

Otra de las acciones propuestas pretende, principalmente, dar continuidad a la plataforma web fuera del ámbito de la Red y funcionar como un producto expositivo del proyecto en sí. Se trata de la edición de un cuaderno de bocetaje y notas que abarca dos vertientes que lo vinculan al proyecto.

Por una parte es colaborativo porque plantea el mismo ejercicio que se ha expuesto anteriormente, permite continuar con el juego del cadáver exquisito mediante algunas páginas que contienen fragmentos de las obras participantes.

Y es interactivo porque mantiene viva la relación con el origen digital/web del proyecto. Para ello se ha hecho uso de la Realidad Aumentada (RA) como tecnología que permite introducir contenidos digitales en un producto gráfico. Las páginas centrales están dedicadas a las creaciones de los participantes pero solo se pueden apreciar en su totalidad a través de un dispositivo, móvil o tablet, que mediante una aplicación de RA accede a estas obras, ya sea en formato de imagen o audiovisual.

La aplicación utilizada es HP Reveal, antiguamente Aurasma. Esta aplicación, de uso gratuito, utiliza patrones de reconocimiento avanzado de imágenes para mezclar el mundo real con un rico contenido interactivo, como vídeos, animaciones o modelos 3D.

Además esta aplicación promueve una experiencia de interacción social al contar con la posibilidad de compartir contenidos virtuales.

Actualmente se ha hecho una sola impresión de este cuaderno y se prevee, cara al curso que viene, hacer una edición de 100 ejemplares (con la colaboración del centro de estudios) para apoyar el fomento de la creación colaborativa y el conocimiento de nuevos sistemas de representación.

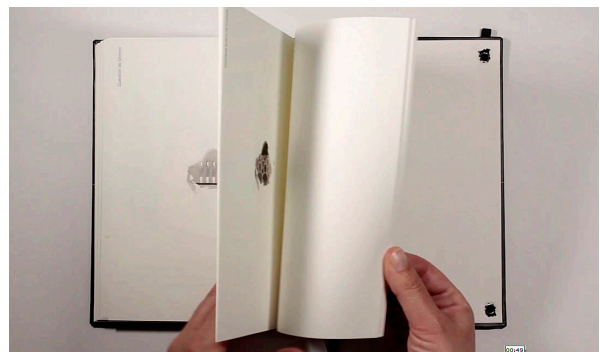
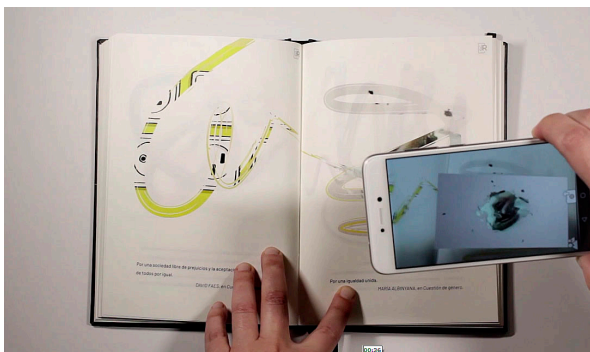
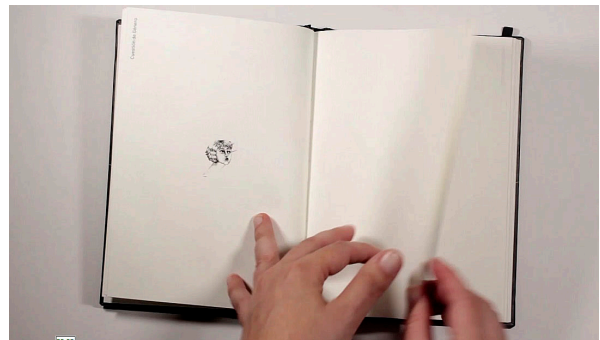
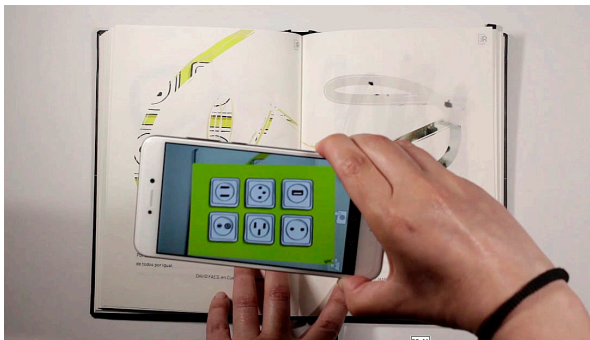
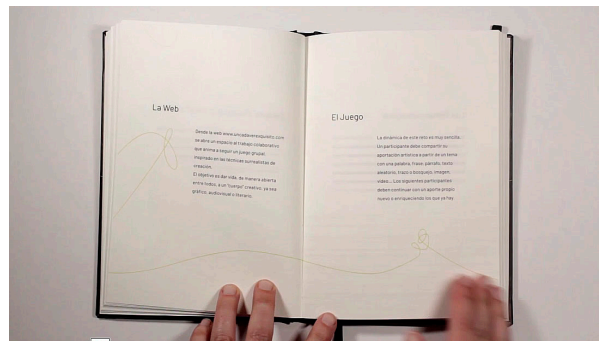
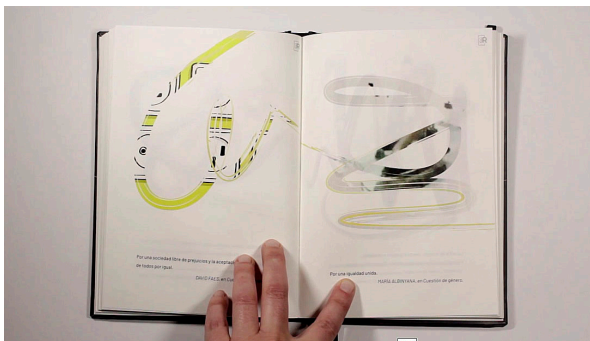
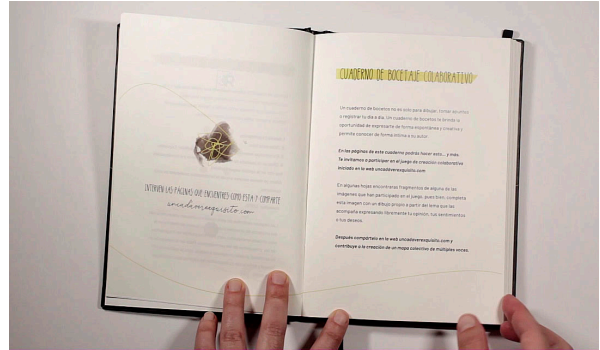


Figura 38. Visualización de las páginas interactivas del cuaderno con la intervención de un dispositivo móvil. Creación propia.

Figura 39. Visualización de las páginas colaborativas del cuaderno con la impresión de fragmentos de otras creaciones de la web. Creación propia.

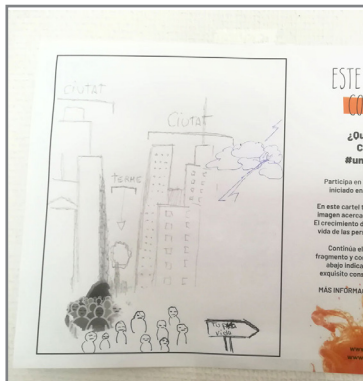
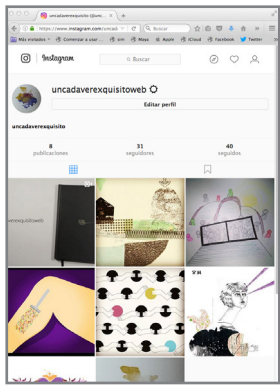
Por último y antes de dar paso a las conclusiones expondré a modo de muestra una visualización esquemática de la implementación de todos los agentes implicados en el proyecto, plataforma web, redes sociales y otras actividades en su totalidad. Dado el carácter del proyecto que necesita de la participación para poder difundir sus contenidos se ha procedido a crear inicialmente la plataforma web dándola a conocer a través de los canales de comunicación del centro y de acciones de información presenciales en las aulas.

Una vez se ha conseguido un mínimo de participación se ha procedido a su difusión a través de las ya mencionadas redes sociales comenzando por las que más presencia tienen entre el alumnado y finalizando con las mayormente expositivas.

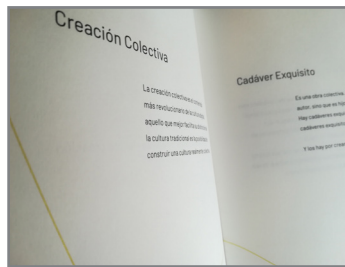


Figura 40. Mapa global de la implementación del proyecto donde se pueden ver las acciones digitales en web y otras acciones. Creación propia.

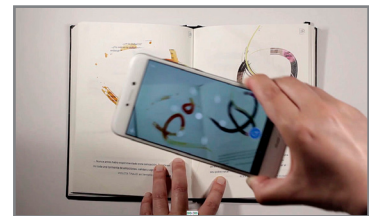




Carteles colaborativos en EASDA



Presentación cuaderno interactivo en EASDA



Abril



Actividad en Instagram  
40 seguidores

Mayo



Noticia carteles colaborativos en web y redes EASDA

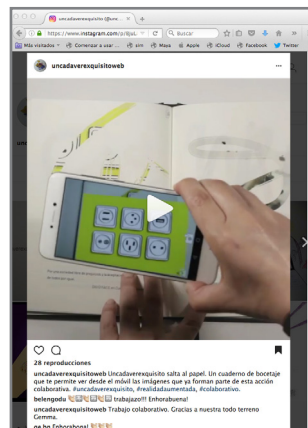
Junio



Noticia redes EASDA grabación cuaderno interactivo

You Tube

Actividad en Facebook  
25 seguidores



### 3.3. Encuesta de satisfacción y participación

Según se ha explicado inicialmente se ha utilizado una metodología cuantitativa para medir la aceptación de la plataforma web entre los participantes y poder establecer así unas conclusiones respecto a su funcionalidad.

Para ello se ha elaborado una encuesta que se ha enviado a los participantes en el proyecto a través de la herramienta Google Forms (formularios de Google). Esta aplicación permite crear todo tipo de formularios, encuestas, eventos, etc. y enviarlos directamente a una lista de correos. Ofrece diferentes modalidades de respuesta, párrafo, respuesta corta, selección múltiple o casilla de verificación.

Las preguntas pretenden medir el grado de aceptación y conformidad con el proyecto y el nivel de usabilidad de la plataforma con el objetivo de mejorarla si fuera necesario.

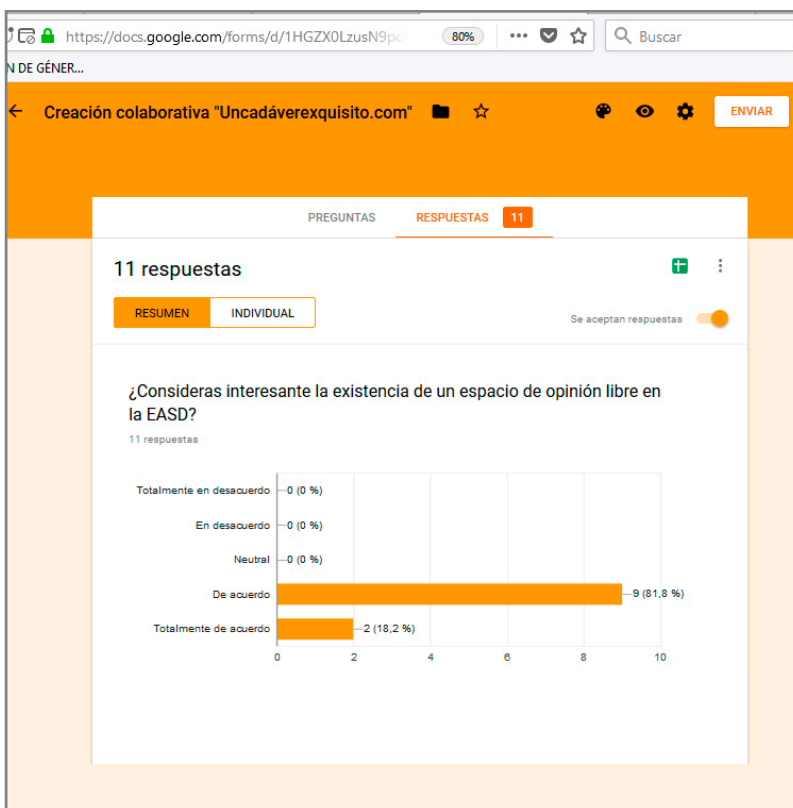


Figura 41. Muestra del formulario enviado a los participantes.. [https://docs.google.com/forms/d/1HGZX0LzusN9pc5wJgepHlhpkxQBC581rk\\_haUOIAYEs/edit#responses](https://docs.google.com/forms/d/1HGZX0LzusN9pc5wJgepHlhpkxQBC581rk_haUOIAYEs/edit#responses)

El cuestionario utilizado plantea siete preguntas con un modelo de respuesta anónima compuesto de cinco ítems, total-

mente en desacuerdo, en desacuerdo, neutral, de acuerdo, totalmente de acuerdo.

La encuesta se paso a 19 participantes de los cuales contestaron 15, luego el nivel de respuesta ha sido de un 78%.

Las preguntas establecidas pueden dividirse en tres bloques.

- Dirigidas a conocer el interés que despierta la propuesta.

Pregunta 1: ¿Consideras interesante la existencia de un espacio de opinión libre en la EASD?

Pregunta 2: ¿Crees que una plataforma web/blog es un medio adecuado para expresar una opinión?

Pregunta 3: ¿Crees que opinar acerca de algo mediante recursos visuales, dibujos, fotos, videos, etc puede ser interesante?

- Dirigidas a evaluar la usabilidad de la web.

Pregunta 4: ¿Te parece que la información que aparece en la web uncadaverexquisito.com acerca del proyecto es lo suficientemente clara?

Pregunta 5: ¿Has podido acceder al espacio para compartir imagenes, etc con facilidad?

- Dirigidas a conocer la aceptación de las bases de colaboración y participación.

Pregunta 6: ¿Te parece interesante la idea de que alguien pueda construir su opinión/imagen utilizando como referencia la tuya?

Pregunta 7: ¿Volverías a hacer alguna aportación en forma de dibujo, fotografía, texto o vídeo en alguno de los temas planteados en la web/blog?

Para el primer bloque todas las respuestas están en el rango de acuerdo o totalmente de acuerdo. Esto indica un nivel de aceptación y reconocimiento del proyecto positivo.

En el segundo bloque aparecen valoraciones en el rango neutral. Dos a la pregunta de si considera la información disponible clara y dos a la pregunta de si ha accedido sin dificultad al espacio para compartir. Esto puede suponer que los participantes hayan actuado movidos por la información inicial presencial, luego no han necesitado otra consulta, o que no tengan las páginas que la contienen suficiente vi-

sibilidad. En cualquier caso no denotan una deficiencia de acceso al usuario ya que el resto de valoraciones están de acuerdo o totalmente de acuerdo.

En el tercer bloque también aparece una valoración neutral, en cuanto a la utilización de las imágenes propias por parte de otros usuarios, y en el interés por volver a participar. El resto de valoraciones están de acuerdo o totalmente de acuerdo.

En general se percibe una valoración muy positiva respecto al concepto y práctica de la propuesta y una respuesta positiva ante la usabilidad de la plataforma.

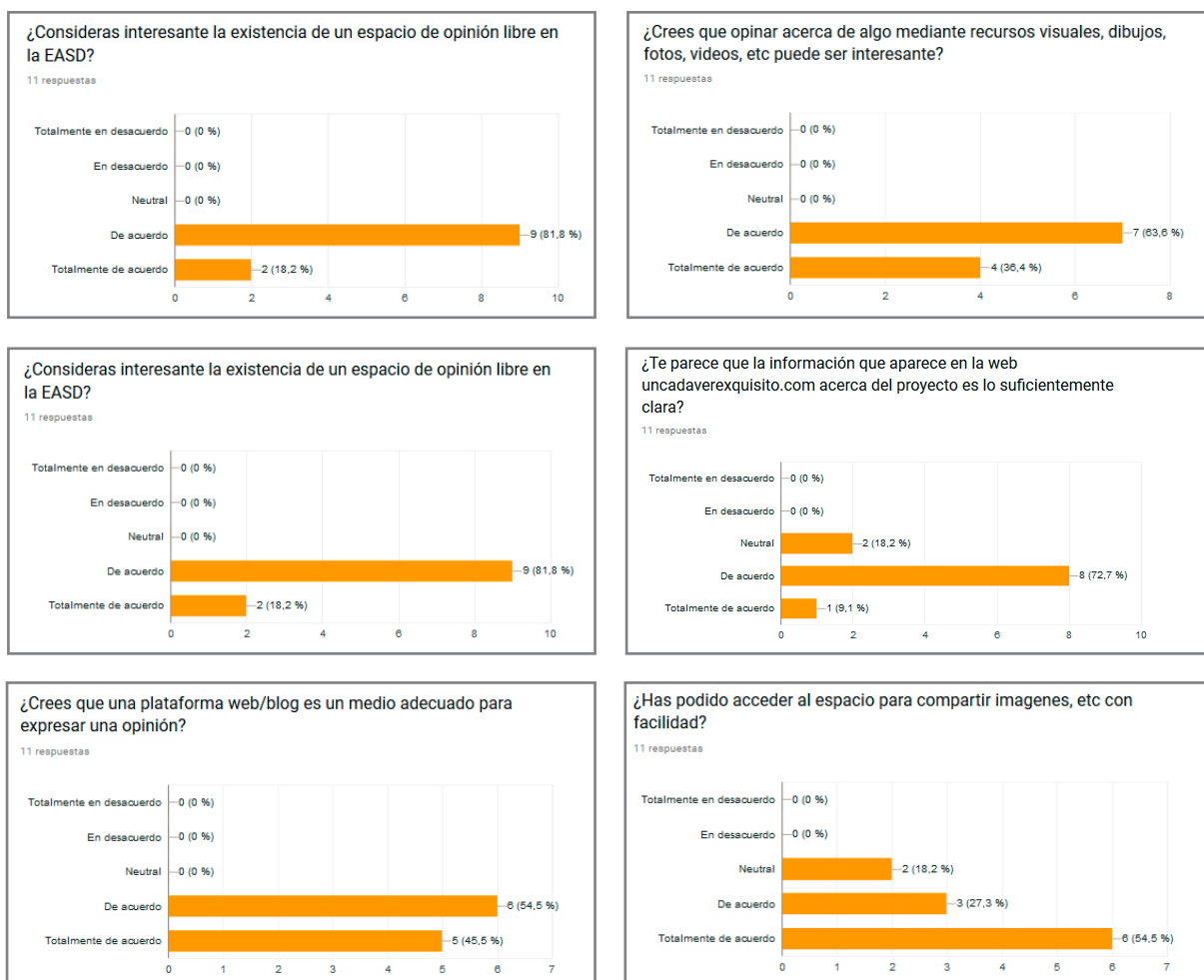
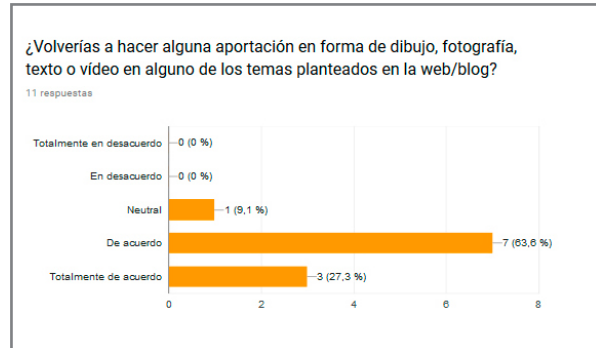
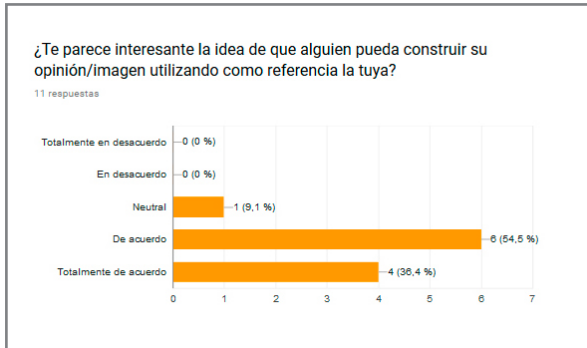


Figura 42. Gráficas de las respuestas al cuestionario enviadas por los participantes. [https://docs.google.com/forms/d/1HGZX0L-zusN9pc5wJgepHlhpkxQBC581rk\\_haUOIAYEs/edit#responses](https://docs.google.com/forms/d/1HGZX0L-zusN9pc5wJgepHlhpkxQBC581rk_haUOIAYEs/edit#responses)



Por lo que respecta a la participación en el proyecto nos apoyamos en el número de comentarios subidos a la plataforma web. Hay un total de 20 participantes entre todas las entradas propuestas y varias interacciones entre sus comentarios.

En cuanto a las especialidades de procedencia de los participantes se da un número más elevado en la especialidad de Ilustración y Diseño de Moda, aunque también se registran entradas de estudiantes de Diseño de Interiorismo y Producto.

## 4. CONCLUSIONES

Tras la realización de la investigación y la consecución del proyecto, llega el momento de establecer unas conclusiones acordes a los objetivos planteados inicialmente que nos permitan valorar si se cumple la hipótesis enunciada.

La investigación efectuada nos ha ayudado a indagar en el fenómeno de las prácticas colaborativas y en su presencia, cada vez más significativa, en el ámbito del arte, la educación y el diseño.

La importancia de Internet y las aplicaciones 2.0, sociales e interactivas, han permitido dar el salto hacia el nuevo paradigma de la colaboración que articula y redefine las relaciones sociales, personales y laborales. Compartir y cooperar, son actitudes propias de la nueva cultura digital en la que el usuario se convierte en creador y se determinan nuevas formas de autoría. Por otra parte la constante evolución de la tecnología favorece la creación de nuevos contextos en los que se presentan nuevas formas de expresión.

Este análisis nos ha ayudado a definir el escenario en el que se desarrolla la experiencia de creación colaborativa, motivo del presente proyecto, en la Escuela de Arte y Diseño de Alcoi.

En cuanto a los objetivos específicos propuestos podemos decir que se han cumplido dado que, efectivamente hemos construido una plataforma online donde se promueve la colaboración mediante la transmisión de opiniones libres y creaciones compartidas. El blog Un cadáver exquisito .com está abierto a nuevos temas de opinión para dar cabida a la libre expresión en el contexto de la EASD.

Hemos establecido un mapa de redes sociales, vinculadas a la plataforma web, en las que se promueve la difusión de esta experiencia.

Y por último hemos planteado una actividad que experimenta con otras formas de expresión y creación. El cuaderno de bocetaje colaborativo e interactivo, establece una relación

entre el espacio real y el virtual -en el que se desarrolla la experiencia colaborativa-, a través de la Realidad Aumentada, una tecnología propia de la constante evolución de Internet.

Podemos concluir entonces que los objetivos iniciales se han cumplido pero para constatar la hipótesis propuesta tenemos que analizar los resultados de aceptación y participación en la experiencia colaborativa en Internet.

Hasta el momento el número de participantes no es muy elevado, pero si podemos decir que resulta positivo que procedan de diferentes especialidades. Además, en función de la encuesta de satisfacción planteada, el grado de aceptación de la experiencia es alto y su valoración positiva.

Sin embargo vemos que las creaciones de los participantes son individuales, es decir, no se aprecia que hayan utilizado creaciones de otros colaboradores en la ejecución propia, aunque es difícil saber hasta qué punto ha podido influir la visualización de los comentarios subidos en la elaboración de la propia obra. Esto nos ayuda a resolver que los usuarios de la plataforma comparten sus creaciones, pero no llega a darse una interacción en el sentido que planteábamos inicialmente, en la que no solo se comparte para dar visibilidad sino también para cocrear.

No obstante es un proyecto vivo en el que todavía hay mucho por hacer y que seguirá su actividad en pro de la colaboración y opinión libre durante el curso siguiente en la EASD.



## 5. BIBLIOGRAFÍA

ADELL, F. (2013). Nuevos Medios: Lev Manovich en *Fundamentos y Evolución de la multimedia*. <<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/fundamentos-teorias-autores-lev-manovich/>> [Consulta: 14 de noviembre 2017]

ALABAJOS MORENO, A. (2015). *Autoría compartida y comunidad. La web 2.0 como herramienta de creación colaborativa de nuevas prácticas artísticas*. Trabajo Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Arts. <<http://hdl.handle.net/10251/60533>> [Consulta: 12 de noviembre de 2017]

BASHIRON MENDOLICCHIO, H. (2013). Modelos colaborativos y Saberes compartidos. Redes, Creatividad e Interculturalidad. <https://interartive.org/2014/09/modelos-colaborativos-hbm>. [Consulta: 16 de noviembre 2017]

BENKLER, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms markets and freedom*. Yale University Press. (La riqueza de las redes. Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad, trad. Castellano: Itatí Portillo, M., Bachmakov, N., Cabello, V., Faraguna, G., Felis, C., García, M., ..., Zetón, L. Barcelona: Icaria Editorial, 2015)

CASACUBERTA, D. (2005). "Cada hombre un artista" en *Creación e inteligencia colectiva [zemos 98\_7]*. Asociación Cultural Comenzemos Empezemos, Instituto Andaluz de la Juventud y Universidad Internacional de Andalucía (eds.). Sevilla: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos -Festival Zemos 98-.

CASACUBERTA, D. (2003). *Creación colectiva. En internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.

CAZALILLA RAMOS, L. (2013). Prácticas surrealistas: el origen del Cadáver Exquisito. <http://queaprendemoshoy.com/practicas-surrealistas-el-origen-del-cadaver-exquisito/> [Consulta: 16 de noviembre 2017]

JENKINS, J. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Ediciones Paidós.



LEE, H.J. & Rha, I. (2009). *Influence of Structure and Interaction on Student Achievement and Satisfaction in Web-Based Distance Learning*. *Educational Technology & Society*, 12(4),372–382.

MARTÍN PRADA, J. (2015). *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal.

MARTÍN MORENO, Q. (2004). "Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento". En *Actas de las IX jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas*. Granada: Grupo Editorial Universitario. Págs. 55-70.

MORALES OLEA, D. (2013). Joán Miró, Max Ernst y el cadáver exquisito. <https://culturacolectiva.com/arte/joan-miro-max-ernst-y-el-cadaver-exquisito/> [Consulta: 16 de noviembre 2017]

O'REILLY, T. (2005). *Qué es la web 2.0. Patrones de diseño y modelos comerciales para la próxima generación de software*. <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>> [Consulta: 18 de noviembre 2017]

RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, M. *Cómo la Red ha cambiado el arte*. Ediciones Trea. Gijón, 2012. Pág. 75.

SÁNCHEZ UZABAL, A. (2005). *Diseño colaborativo: abriendo el proceso de diseño*. <<https://voragine.net/weblogs/dise-no-colaborativo-abriendo-el-proceso-de-diseno>> [Consulta: 18 de diciembre 2017]

VALVERDE VELASCO, A Y ANTÓN CUADRADO, R. (2014). "Bases teóricas de la creación colaborativa de microtextos en la red: el modelo Eseeusee" en *Historia y comunicación social*, vol. 19, núm. especial enero, p. 119-127.

VAN DER HENST, C. (2005, octubre). ¿Qué es la web 2.0?. <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/> [Consulta: 16 de noviembre 2017]

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1.....	20	Figura 25.....	51
Figura 2.....	25	Figura 26.....	52
Figura 3.....	26	Figura 27.....	54
Figura 4.....	26	Figura 28.....	55
Figura 5.....	34	Figura 29.....	55
Figura 6.....	35	Figura 30.....	56
Figura 7.....	35	Figura 31.....	56
Figura 8.....	36	Figura 32.....	57
Figura 9.....	36	Figura 33.....	58
Figura 10.....	37	Figura 34.....	59
Figura 11.....	37	Figura 35.....	59
Figura 12.....	38	Figura 36.....	60
Figura 13.....	38	Figura 37.....	61
Figura 14.....	39	Figura 38.....	63
Figura 15.....	39	Figura 39.....	63
Figura 16.....	39	Figura 40.....	64
Figura 17.....	42	Figura 41.....	66
Figura 18 .....	45	Figura 42.....	68
Figura 19.....	46		
Figura 20.....	46		
Figura 21.....	48		
Figura 22.....	49		
Figura 23.....	49		
Figura 24.....	50		