

Nuevas Narrativas Digitales en la Educación y Práctica artística para una sociedad 3.0.

Tomás Zarza Núñez

Universidad Rey Juan Carlos. tomaszarza@urjc.es

Abstract

This article aims to show how technology and digital culture affects artistic practices in relation to the representation of the real and social construction in a different way than we were accustomed in the analogue era. For this we will help of some experiments carried out with the students of Digital Image of the Degrees of Fine Arts and Integral Design at Rey Juan Carlos University.

Keywords: *Postfotography, cinemagraphs, Gift, Glitch, education 3.0, digital narratives, New Artistic Practices, microblogging,*

Resumen

El presente artículo pretende mostrar cómo la tecnología y la cultura digital afecta a las prácticas artísticas en su relación con la representación de lo real y la construcción social de una manera distinta a como estábamos acostumbrados en la era analógica. Para ello nos ayudaremos de algunas experiencias llevadas a cabo con los estudiantes de Imagen Digital de los Grados de Bellas Artes y Diseño Integral de la Universidad Rey Juan Carlos.

Palabras clave: *, Postfotografía, cinemagraphs, Gift, Glitch, educación 3.0, narrativas digitales, Nuevas prácticas artísticas, microblogging*

Introducción

Los estudios y prácticas artísticas han establecido desde siempre una estrecha relación de colaboración y sospecha con las tecnologías de cada época. Una alianza inestable situada siempre entre la razón y la emoción, que sin lugar a dudas, interviene en los procesos de representación de los individuos, influyendo en los modos de la construcción identitaria y cultural.

La cuarta revolución industrial, aplaudida ciegamente por las generaciones de los más jóvenes, ha impuesto un régimen que nos ha inundado de artefactos digitales. Esta nueva era tecnológica ha acelerado el estertor del mundo analógico de finales del siglo XX lanzándonos a terrenos desconocidos y transformando conceptos tradicionales del arte como la memoria, la identidad, el tiempo y el espacio en una suerte de estados gaseosos...que se reúnen ahora bajo un mismo techo llamado pantalla.

Los modelos de referencia tradicionales se han desplazado de lo real a lo representado y un principio de postverdad está siendo rápidamente aceptado por todos, gracias a la viralidad que aportan las redes sociales. Memoria y olvido son dos variables que generalmente van juntas de la mano, pero que pierden sus estatus en lo digital.

Así *Instagram*, *Pinterest*, y *Tumblr* se erigen ahora como los nuevos modelos de representación desde donde parten muchas de las nuevas prácticas contemporáneas de imagen. Si el artista romántico, decepcionado y harto de tanta racionalidad aplicada al mundo, como nos ilustró Baudelaire se refugió en la naturaleza como lugar íntimo e inespugnable en búsqueda de lo infinito, las prácticas artísticas contemporáneas hacen picnic en esta nueva naturaleza apantallada e hiperconectada que supone internet, con intenciones similares. Y esta necesidad de posicionarse en lo infinito, actualizada al siglo XXI es lo que representa la cultura visual ubícuca.

Pero esta búsqueda de la naturaleza infinita en el marco de las redes no está exenta de complicaciones, puesto que la libertad, el anonimato y los lugares comunes que defendía el espacio web en sus orígenes han sido ya colonizados, (Prada, 2015) concentrando el acceso a la información en pocas manos. El control que la tecnología ejerce sobre los individuos en esta sociedad 3.0 nos obliga a establecer unas vigilancias sobre los métodos y prácticas de producción de contenidos, que garanticen el espíritu crítico y la formación de los individuos libres y autónomos. Y es en este punto, donde las universidades jugamos un papel fundamental. La actual sociedad digital ha desdibujado los márgenes en los que artistas y docentes nos movíamos y los viejos conceptos asociados a lo identitario, las memorias individuales y colectivas, así como la representación del tiempo y el espacio se han visto desplazados por la pérdida de los soportes tradicionales en pos de las plataformas en línea.

Esta nueva realidad nos aleja como docentes, del papel transmisor de contenidos y nos obliga como dice Agustín Cuenca (2016) a actuar como sujetos de creación de criterios.

Desde las asignaturas de imagen digital en los Grados de Bellas Artes y Diseño integral de la URJC trabajamos para formar personas creativas capaces de interpretar la avalancha de datos de la sociedad digital. Una sociedad que se virtualiza y se aloja en la sombra de lo real producida por las imágenes; y que necesitará de nuevos profesionales y artistas preparados para traducir los datos, puesto que quien controle la interfaz controlará la nueva narración de lo real y sus representaciones culturales.

Este texto pretende compartir algunas de nuestras experiencias y laboratorio de ideas llevadas a cabo con nuestros estudiantes, con la intención de establecer unos marcos teóricos, así como un decálogo de buenas prácticas que nos ayuden a entender las emergencias de la imagen en la producción artística contemporánea y así encontrar un lugar común que nos haga entender mejor nuestro papel docente en esta sociedad de la cultura visual 3.0 que nos ha tocado vivir.

Objetivos

Nos proponemos aceptar el uso de las herramientas de comunicación y producción de contenidos (móviles y tablets) como utensilios normalizados en la creación artística. Así también el uso de software libre y aplicaciones en línea.

Analizar y cuantificar la influencia de los nuevos repositorios en línea como forma de inspiración contemporánea, en especial la red Pinterest e Instagram.

Creación y uso de redes propias inspirativas que fomenten la cultura colaborativa.

Fomento de las acciones formativas lúdicas, no competitivas.

Facilitar el aprendizaje autónomo (PLE) que permita la formación integral del individuo con el uso y aplicación de las tecnologías y aplicaciones libres a nuestro alcance.

Fomento en su conjunto de la cultura conectada 3.0.

Desarrollo de la innovación

1. Trabajo colaborativo

Aprovechando la disposición de nuestros alumnos para utilizar los entornos multitarea en red como medio de investigación y producción artística, aplicamos en las aulas una serie de acciones que favorezcan el autoaprendizaje colaborativo y generen procesos reflexivos compartidos.

Nuestro gran reto es contrarrestar y dominar el efecto imán que las redes sociales ejercen sobre nuestros estudiantes. Resultan un refugio placentero porque como decía Bauman (2015) “la soledad es la gran amenaza en estos tiempos de individualización y es fácil refugiarse en ellas puesto que no necesitan grandes habilidades sociales”. Un ligero “clic” en “agregar

como amigo” es suficiente para extender nuestra red, pero como es evidente, esto no nos enseña a dialogar. De hecho,

mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, sino al contrario, para encerrarse en lo que llamo zonas de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara. Las redes son muy útiles, dan servicios muy placenteros, pero son una trampa” (Bauman, 2015).

Por lo tanto las nuevas prácticas educativas deben potenciar los valores positivos de las herramientas digitales, en especial, el autoaprendizaje colaborativo, e intentar minimizar los negativos.

Pero no me gustaría que nuestros estudiantes (y compañeros docentes) confundieran el aprendizaje comunitario con lo que Remedios Zafra inteligentemente ha definido como “estado de precariedad crónica” en la que todos producimos “gratuitamente” bajo los efectos de un activismo sobreactuado.

“La red nos ha convertido a todos en productores creativos, en lugar de pocos que escriben para muchos, hoy somos muchos que escribimos para muchos, todos creamos y distribuimos, con el sueño de convertir afición en trabajo remunerado” Pero ese entusiasmo voluntarista convierte al “trabajador hipermotivado”, sea “becario sin sueldo, trabajador precario, colaborador, periodista, investigador en formación o joven conectado” en un perpetuo “precario o aspirante” en competencia continua con sus iguales” (Zafra, R. 2017)

Así pues, estas son algunas de las acciones llevadas a cabo con nuestros estudiantes que favorecen el autoaprendizaje autónomo:

2. Creación de repositorios visuales en línea:

2.1. Muro de ideas en Pinterest

Lo primero que hacemos es elaborar una gran biblioteca pública de imágenes en línea ordenadas según conceptos para que los estudiantes puedan acceder y compartirlas desde una posición crítica. Es una forma de aprendizaje que ayuda a discriminar por conceptos, evitando así, el agotamiento visual y calificador que supone la búsqueda y gestión de imágenes sin ninguna fórmula organizada. No son una base de datos en el sentido exacto de la palabra, pero permiten al docente dirigir los discursos y debates que se generan entorno a la imagen, bajo esas premisas conceptuales que marcan las imágenes. Hemos comenzado por la red *Pinterest* donde se ha colocado una biblioteca de más de 1900 referencias visuales, ordenadas por conceptos que el alumno puede visitar, tomar y compartir según sus propias decisiones. Son, a nuestro parecer, un instrumento fundamental para ordenar el discurso en el aula y defenderse de las grandes dosis de contaminación visual a la que están expuestos nuestros estudiantes a diario. Lo interesante es que el alumno crea su propio archivo de imágenes, que no solo servirá como alimento de sus prácticas artísticas, sino que formará

parte de una inmensa red de bibliotecas compartidas dentro y fuera del aula que trasciende fronteras y culturas gracias a los “158 millones de usuarios que tiene Pinterest a día de hoy”. Consulta. *Estadísticas de redes sociales: “Usuarios de Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, Whatsapp y otros+ infografía”*. Consulta. 2 mayo 2017.

<http://www.juancmejia.com/marketing-digital/estadisticas-de-redes-sociales-usuarios-de-facebook-instagram-linkedin-twitter-whatsapp-y-otros-infografia/>

Por otro lado, este tipo de acciones potencian la investigación autónoma puesto que son los propios estudiantes quienes construyen sus bases de datos propias con las que elaborar una marco de representación autónomo que sirve no sólo de inspiración, sino de posición crítica. Para extender los efectos contaminantes de esta práctica que busca la colaboración y el trabajo en grupo se les enseñan programas de elaboración de videotutoriales, como *Adobe Camtasia*, y *atube Cacher*, así como otras herramientas de alojamiento que permiten la colaboración e intercambio en línea como *Google drive*, *One drive*, *Dropbox*, *Mega*, *Wetransfer*, etc.

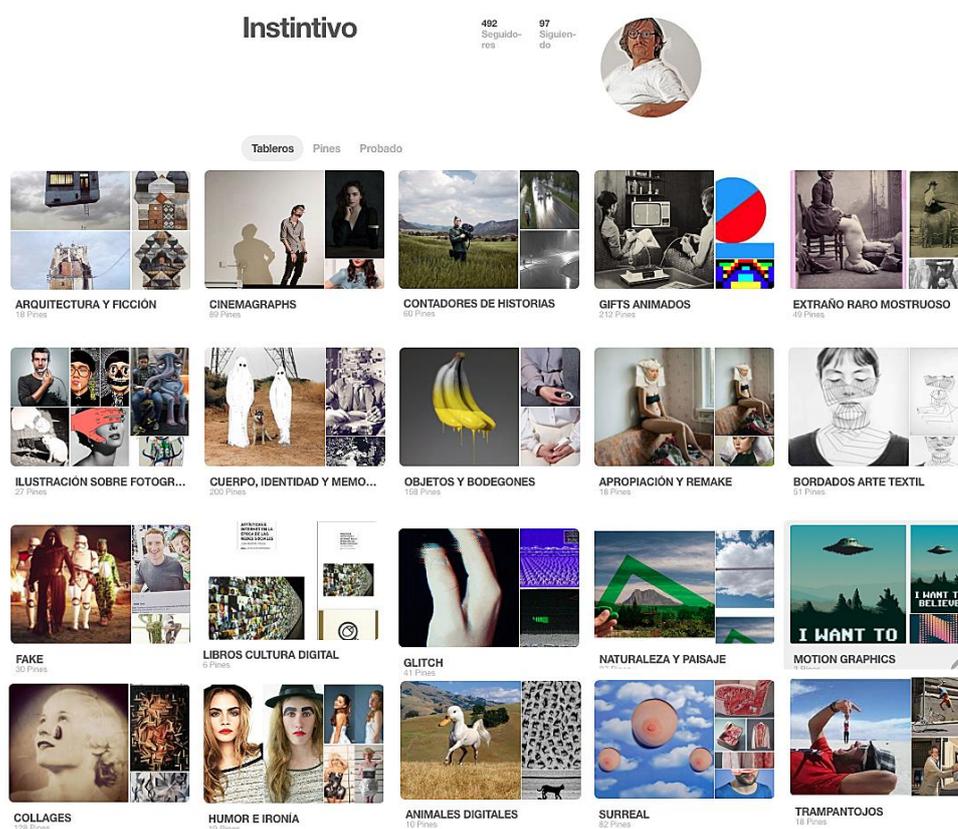


Fig. 1. Repositorio de Pinterest creado como inspiración y centro de recursos para el alumno con más de 1900 referencias.

2.2. Muro de ideas en Instagram

Otros de los grandes repositorios con los que trabajamos es *Instagram*, puesto que publica una media de 80 millones de imágenes al día y se ha convertido en un gigantesco espejo en el

que reflejarse. Nació en 2010 y en abril de 2017 ya alcanzaba la cifra de 700 millones de usuarios tras ser adquirida por Facebook.

Consulta. <<http://cnnespanol.cnn.com/2017/04/26/instagram-llega-a-700-millones-de-usuarios-superara-a-snapchat/>>

La forma de publicar se oferta en una serie de servicios variados que la red bautiza como *historias*, *video en vivo* y *mensajes efímeros*, lo que sin duda diversifica la manera en la que nos comunicamos.

“Hemos logrado que unirse a la comunidad de Instagram, compartir sus experiencias y pasiones y fortalecer las relaciones entre amigos sea más fácil que nunca”

Consulta. <<http://cnnespanol.cnn.com/2017/04/26/instagram-llega-a-700-millones-de-usuarios-superara-a-snapchat/>>

Recientemente *Instagram* publicaba que su aplicación *historias* registraba 200 millones de usuarios diarios. Si comparamos estas cifras con los “humildes” 200 millones de postales que fueron registrados por la Real Casa de Correos en España en 1940, deberíamos pensar que la relación con las imágenes se hace necesariamente distinta. Y si defendemos la idea de que detrás de una imagen solo existe la sombra de otra, nos encontramos que esta red (y otras) devienen en el nuevo modelo de construcción cultural y visual indiscutible. Hoy mas que nunca para ser, hay que mostrarse, eso confirma nuestra existencia. (Zafra, 2017)

Lo que nos parece interesante a la hora de investigar y poder desarrollar proyectos artísticos es que esta red social permite obtener información estadística que nos informa no solo del número de seguidores, sino de cómo éstos se relacionan con los contenidos ofreciendo un detallado informe de las pautas de conducta de quienes vieron, comentaron y compartieron tus contenidos.

Consulta, <https://www.facebook.com/business/help/788388387972460?helpref=faq_content> así hasta 37 items, que suponen una interesante fuente de información para el estudiante.

Existe una página llamada “la ciudad selfie” que aporta un extraordinario trabajo de investigación entorno a 3500 imágenes tomadas en diferentes partes del mundo. El trabajo está coordinado por Lev Manovich y es una buena muestras de cómo utilizar los datos que nos ofrecen las imágenes, más allá de su reflejo estético. Se puede visitar aquí: www.selficity.net

Este tipo de prácticas además nos permiten trabajar con los estudiantes sobre lo que se muestra y lo que se oculta para así confrontar discursos tradicionales sobre “intimidad” con el neologismo y concepto contemporáneo “extimidad”, ese principio inverso de lo privado que aún siendo ya definido por Lacan hace muchos años, hoy toma fuerza desde otras muchas lecturas. (Tisserón, S, 2003), (Sibila, P. 2014), (Zafra, 2017)

Nuestro repositorio parte del principio digital de que para existir hay que mostrarse, apoyándose en la tecnología y creando/copiando los patrones visuales que nos ofrece. Esta forma de relatar recurre a la tecnología para sacar la psicología fuera de nosotros, y exteriorizarla, como nos recuerda Roberto Cueto, haciendo suyas las ideas de Joe Clark. (2016).

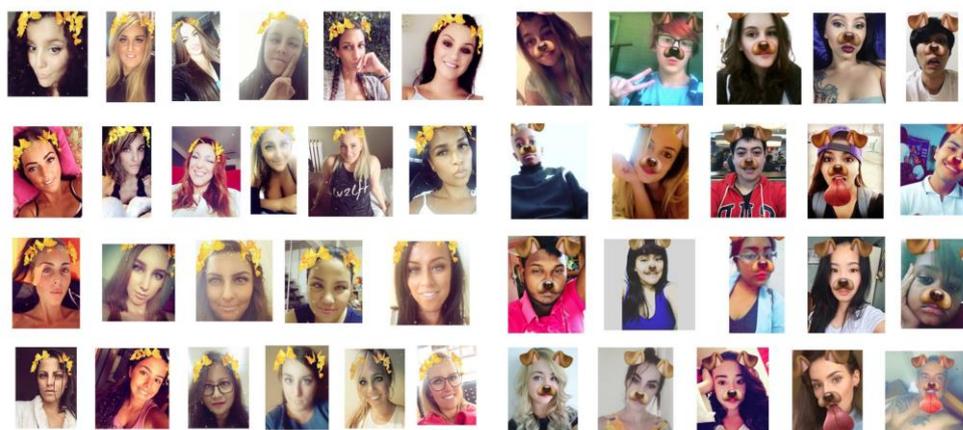


Fig. 2. Capturas de pantalla en Instagram bajo el hasta #yo y #selfie y posteriormente organizadas por similitud. Josué Díaz Sánchez. 2016

3. Narraciones en línea con WhatsApp

Las generaciones que utilizaron las postales y las cartas manuscritas como métodos de comunicación social han calificado la mensajería instantánea como un elemento intrusivo por su ordinaria capacidad para la invasión de los espacios personales. Es precisamente esa inmediatez y lenguaje común compartido lo que nos interesa de este tipo de mensajerías y así probamos a utilizarlas en nuestras clases rompiendo la dinámica tradicional de profesor-alumno-práctica individual.

El docente elabora un grupo de clase en el que cuelga unas imágenes que servirán como referencia poética, formal o conceptual a partir de las cuales los estudiantes distribuidos en pequeños grupos de 3 personas tendrán que desarrollar un relato visual en el tiempo que dura la clase. (2 horas).

La intención de la práctica busca la interacción entre los integrantes de los grupos, forzando a una negociación para llegar a acuerdos de representación y potenciando la colaboración. Una vez que los integrantes se han puesto de acuerdo sobre la interpretación de la imagen tienen que producir 4-5 imágenes con su móvil o Tablet y mandarlas al muro del grupo creado para la actividad. Además deberán acompañar un pequeño texto que justifique sus decisiones. El resto de compañeros puede añadir comentarios en tiempo real, además de ver lo que otros han hecho.

Para que la práctica ofrezca la mejor calidad de imagen, -técnicamente hablando-, se ofrece una explicación sobre un par de aplicaciones de edición y retoque fotográfico de acceso gratuito que los estudiantes instalan en sus aparatos en el momento justo de la explicación como son *Snapseed* y *Pixlr*.

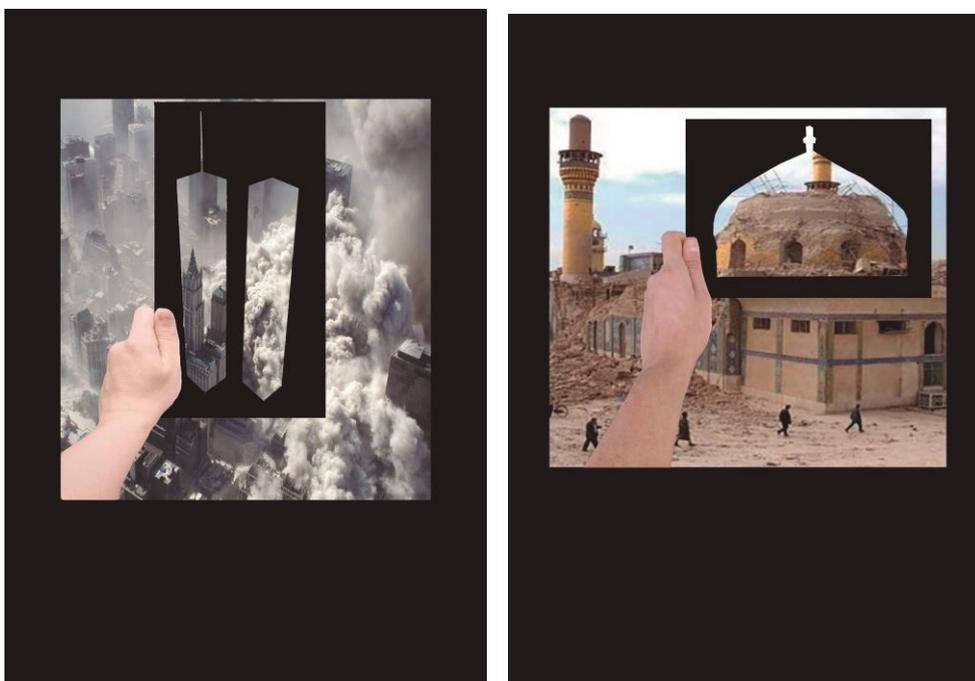
Todo esto puesta en escena establece una atmósfera de emoción y sorpresa que genera empatía y participación al tratarse de un formato de clase desconocido para los estudiantes y docentes.



Fig. 4. (2017), Dominique Sanchez Taylor, María Garzo Jiménez y Daniela Ardanaz

4. Poéticas de la remezcla

La cultura visual omnipresente en la que vivimos nos libera del peso específico que tenían las imágenes a la hora de contarnos y recordarnos. La ubicuidad, la cotidianidad y la transversalidad en sus usos, así como el flujo masivo de datos son el caldo de cultivo para que artistas y docentes reflexionemos entorno a lo que Martín Prada, (2015) ha bautizado como las poéticas de las remezclas. Unas configuraciones en las que el arte y la vida cotidiana se fusionan en un proceso viral en el que realidad y simulación forman parte de un mismo discurso; y donde la tecnología ha dejado de ser considerada como una prótesis para convertirse en un factor adicional del ser humano.



Figuras 5 y 6. (2017), Carolina Benito Paredes. "Destrucción". Imágen realizada a partir de fotografías encontradas en internet e intervenidas posteriormente por la autora.

Esta cultura de la vida/imagen en pantalla que pronosticaba Mirzoeff (1999) a finales del siglo pasado, unida a la transversalidad de su uso nos permite crear un marco discursivo en el que invitamos a nuestros estudiantes a navegar por los océanos de la abundancia digital para reflexionar sobre cuestiones que han sido siempre afines al arte, como son la identidad, la intimidad, la autoría y la obra de arte y también sobre conceptos más actuales como la apropiación y la remezcla. Las remezclas vistas como una manera de descapitalizar la imagen en su estatus de relator tradicional y como motor de búsqueda y productor de coincidencias o brechas generacionales.

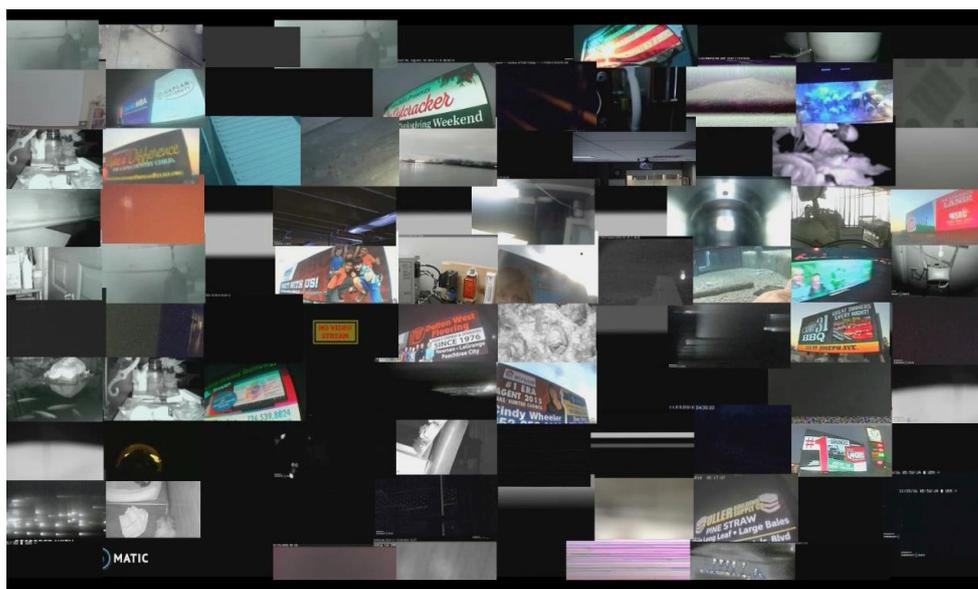


Figura. 7. Oscar Hidalgo y Tamara BarBlakstad. (2016). Es una remezcla de videos de cámaras de vigilancia con acceso desde internet en las que se aprecia que no cubren ningún ángulo de visión útil, lo que automáticamente invalida el uso para el que han sido creadas y pone en evidencia en muchas ocasiones la ineficacia de los sistemas de vigilancia.

5. Narraciones Gift/Cinemagraphs como extensión de la imagen fija

Otra de las acciones que representan sorpresa para los estudiantes es el hecho de acercarnos a la imagen desde el movimiento, pero sin entrar en las complejidades de las animaciones cinematográficas que suponen un gran desembolso en recursos humanos, temporales y financieros.

Nosotros hemos apostado por la realización de pequeños relatos que se utilizan la fotografía en su acepción más tradicional. Los estudiantes trabajan con viejas fotografías personales o sacadas de internet y a partir de ahí, se las “devuelve a la vida” mediante unas pequeñas intervenciones que aportarán movimiento y reconceptualización del sentido de la imagen. Es una práctica interesante para trabajar el sentido y valor referencial de las imágenes, en especial aquellas que provienen de un pasado lejano y desconocemos el contexto en el que fueron producidas. Un ejemplo extraordinario es el proyecto *Fluxus machine* del artista Kevin Weir que se pueden visitar también su página web.

Consulta: <<http://www.kevinjweir.com/index.php/?notads/the-flux-machine/>>



Figura. 8. (2016) Cristobal Delgado. (Fotograma suelto de un archivo Gift)

6. Resultados

6.1. La cuantificación de los resultados

Esta nueva disposición de aplicaciones que sirven para medir nuestras acciones en el aula, suponen una herramienta fundamental a la hora de cuantificar los resultados de las mismas en tiempo real, no solo desde el punto de vista cuantitativo, sino también desde puntos de vista cualitativo y emocional. Hemos elegido la conocida *Kahoot* porque es una plataforma que nos permite diseñar pruebas de evaluación de contenidos, y encuestas de satisfacción desde una perspectiva lúdica utilizando el móvil o la tablet.

Son pruebas diseñadas para grupos de 2 personas. Se proyectan en el aula y los estudiantes pueden ir viendo el nivel de acierto que optienen de cada pregunta, lo que genera una atmósfera de tensión divertida, alimentado el sentido de grupo y la sana competitividad. Inmediatamente después recurrimos a otro tipo de plataformas como *Surveys Monkey* para elaborar encuestas de satisfacción que aporten algún dato relevante que queramos destacar tras la prueba kahoot.

¿QUÉ SABES DE FOTOGRAFÍA?			
Played on	3 Oct 2017		
Hosted by	Instintivo		
Played with	10 players		
Played	18 of 18 questions		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	66,67%		
Total incorrect answers (%)	33,33%		
Average score (points)	0.00		
Feedback			
How fun was it? (out of 5)	4		
Did you learn something?	100,00% Yes	0,00% No	
Do you recommend it?	100,00% Yes	0,00% No	
How do you feel?	50,00% Positive	50,00% Neutral	0,00% Negative
Switch tabs/pages to view other result breakdown			

Figura. 5. Tabla de resultados de la aplicación kahoot que ofrece detalles sobre la participación, porcentajes de aciertos y errors y un feedback sobre el nivel de aceptación de dicha práctica por parte de los estudiantes. Toda esta información está disponible para alumnos y profesores en el justo instante en el que se acaba la prueba.

7. Conclusiones

Uno de los resultados más notables ha sido el hecho de poder cuatificar las prácticas en tiempo real con otros parámetros que van más allá de las tradicionales pruebas de evaluación. De esta manera redefinimos el carácter siempre subjetivo de la evaluación y el tiempo que transcurre desde que el alumno realiza la práctica hasta que el profesor entrega los resultados, lo que genera en muchas ocasiones conflictos entre las partes.

Las pruebas de medición nos ayudan a diseñar prácticas más diversas potenciando aquellos recursos que obtienen mejores resultados y eliminando aquellos que parecen no recibir apoyo por parte de los estudiantes. En cualquier caso, son un acierto aplicarlas.

Otra de los efectos muy positivos es la incorporación de herramientas evaluadoras en línea como *Surveys Monkeys* para la valoración de las actividades realizadas con estudiantes en tiempo real puesto que ofrecen al docente una importante base de datos sobre la eficacia de sus acciones formativas.

Las referencias visuales ofrecidas a nuestros alumnos como inspiración de los creadores, también transforman los contenidos formales y visuales de los creadores. Gracias quizá a este tipo de prácticas y otras tantas que buscan el “despertar” de los individuos al hecho tecnológico están provocando el nacimiento de un sentimiento que denominaremos “sociedad postdigital” que propone repensar y conceptualizar los significados de este encantamiento tecnológico en aras de encontrar nuevas formas de abordarlo desde lo artístico.

Macluham (1980) defendió al artista como el único capaz de repensar y definir los la posición del individuo tras los cambios que ejerce la sociedad tecnológica en él. La informática portátil, la inteligencia artificial, el internet de las cosas, la geolocalización y los grandes

datos son sin duda los nuevos escenarios, los nuevos lienzos y los nuevos materiales de expresión para los artistas contemporáneos.

Crear la cultura de los grupos conectados en el aula y fuera de ella potencia el aprendizaje colaborativo, la solidaridad y la necesaria socialización, vital en muchos de los trabajos y realidades de la sociedad digital.

Las dinámicas en el aula desarrolladas con aplicaciones de mensajería instantánea, como WhatsApp, mejora la dinámica del aula y aumenta el interés y la sorpresa de nuestros estudiantes.

Es necesario que estas herramientas estén más presentes en las aulas, para que la innovación que suponen sea transformada en múltiples manifestaciones culturales por las prácticas artísticas. Y puesto que dichas herramientas son siempre el resultado de equipos de trabajo multidisciplinares, me es difícil sustraerme a la fuerza de las teorías que defienden el aprendizaje comunitario. Una formación cuyo ideal educativo rompa con la imposición y jerarquía de “uno frente a todos”. Una formación en la que la democracia se imponga como objetivo y también como método.

Si somos sociedad, si vivimos, nos reglamentamos, nos comunicamos, y creamos como grupo, ¿por qué entonces mantenemos el viejo y caduco sistema de la formación individualizada? Este es un nuevo reto del presente, aunque también será nuestra responsabilidad hacer llegar el mensaje a nuestros estudiantes de que la colaboración en línea no debe estar asociado a gratuito, puesto que gratuidad también significa precariedad laboral.

Referencias.

- BAUMAN, Z. (2015). “Las redes sociales son una trampa”. Babelia, El País. Madrid. [Consulta <http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html>
- CASTELL, M. (2003) *Comunicación y Poder*. Madrid. Alianza Editorial.
- CARELI, F. (2013). *El Andar como práctica Artística*. Gustavo Gili.
- CUENCA, A, (2016). *Reinventing education from the bottom of the brain* [Consulta <https://www.youtube.com/watch?time_continue=605&v=At67Oh_rxPI>
- FONTCUBERTA, J. (2016). *La Furia de las imágenes*. Barcelona. Galaxia Gutemberg.
- HAN, Byung-Chul (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- CUETO, R en *Video blog o la privacidad globalizada*. p.28
- LIPOVETSKY, G. (2014). *La Sociedad Hipermoderna*. Barcelona. Anagrama.
- MIRZOEFF, N (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona. Paidós.
- MARTÍN PRADA, J. (2015). 2ª Edición. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes sociales*. Barcelona. Akal.
- MCLUHAN, Marshall (1968). Debate televisivo entre Marshall McLuhan y Norman Mailer en la cadena CBC en 1968. <<https://www.youtube.com/watch?v=PtzxWR-j1xY>> [Consulta 10 Febrero de 2017].
- ZAFRA, R. Consulta <<http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170927/premio-anagrama-ensayo-entusiasmo-remedios-zafra-6314935>>