

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

RESUM

ABSTRACT

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO Y OBJETO DE ESTUDIO

1.2. OBJETIVOS Y ESTRUCTURA DEL TRABAJO

1.3. METODOLOGÍA EMPLEADA

PARTE I: REFERENTES ANTES DEL MEDIO DIGITAL

CAPÍTULO 2: PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

2.1. LA SOCIEDAD INDUSTRIAL Y LA DEMOCRATIZACIÓN DEL ARTE

2.2. LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS

Marcel Duchamp y el proceso creativo

Vanguardias teatrales

Situacionismo

2.3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DE LA POSGUERRA

El Arte de Acción

Videoarte y videoinstalaciones

La música experimental: John Cage y el automatismo

### CAPÍTULO 3: OTRAS FORMAS DE NARRAR

#### 3.1. ESTRUCTURAS NARRATIVAS

#### 3.2. TIEMPO INTERRUMPIDO

#### 3.3. LA ESTRUCTURA CIRCULAR: LAS CAJAS CHINAS DE WHITMAN

#### 3.4. NARRATIVAS MÚLTIPLES: POLIFONÍA

Variabilidad: múltiples puntos de vista

Multisequencialidad

Modo condicional: diferentes alternativas

El laberinto

El rompecabezas

El arte de la combinatoria

La poética de Stephen Mallarmé

Oulipo: la matemática en la literatura

### PARTE II: REFERENTES EN EL MEDIO DIGITAL

#### CAPÍTULO 4: ORIGEN Y DEFINICIÓN DEL MEDIO DIGITAL

#### 4.1. NACIMIENTO Y CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DIGITAL

Nacimiento del medio digital

Características del medio digital

#### 4.2. EL HIPERTEXTO: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

Primeros ejemplos de hipertexto

4.3. NACIMIENTO DE LA WEB

CAPÍTULO 5:

PRÁCTICAS DIGITALES COLABORATIVAS

5.1. ARTE EN LA RED: NET.ART

Creación colectiva

Obras de Gregory Chatonsky: Reflexiones sobre el medio

5.2. FICCIÓN INTERACTIVA

Otras formas de narrar

*Descubrir la historia*

*Secuencias alternativas*

*Representación de roles*

*Múltiples versiones*

*Construir la trama*

5.3. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN

Software de Autor

Software Agentes

*Artista-Agente-Estructura*

*Artista-Historia-Agente*

*Agente-Audiencias*

5.4. HERRAMIENTAS ALGORÍTMICAS

Edición algorítmica: Ejemplos de bases de datos

Estudio del trabajo de Lev Manovich

## PARTE III: PRÁCTICAS PARTICIPATIVAS EN LA RED

### CAPÍTULO 6:

#### ANÁLISIS DE PLATAFORMAS PARTICIPATIVAS

##### 6.1. PLATAFORMAS NEOMEDIALES

Web 2.0: el usuario como creador

La Web 2.0 del hazlo tú mismo

Redes sociales

Comunidades virtuales

##### 6.2. ENTORNOS COLABORATIVOS

Casos de estudio:

Proyectos audiovisuales basados en la participación

*El Remix y el Crowdsourcing*

The Johnny Cash Project:

Un proyecto colaborativo a través de la red

### CAPÍTULO 7: METAMEMORIA:

#### UN EJEMPLO DE PRÁCTICA ARTÍSTICA PARTICIPATIVA

##### 7.1. MARCO TEÓRICO, CONCEPTO DE LA OBRA Y SUS OBJETIVOS

Presentación del proyecto *Metamemoria*

Marco teórico

Concepto de la obra

Objetivos del proyecto práctico

##### 7.2. FASES Y DISEÑO DEL PROYECTO

Diseño de la base de datos

Diseño y funcionalidad de la plataforma

Imagen y metáfora visual del proyecto

Estructura de la plataforma

Especificaciones técnicas: Hardware y Software

CAPÍTULO 8: CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA:

EJEMPLOS ANALIZADOS:

LIBROS

PELÍCULAS

DIGITALES

ÍNDICE DE FIGURAS:

ANEXOS:

CÓDIGO DE LA APLICACIÓN SERVIDOR

CÓDIGO DE LA APLICACIÓN CLIENTE

FICHA TÉCNICA