

Trabajo Final de grado de la  
**Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en dibujo**

Título:  
**Proyecto MUTO**

Tema:  
El público como co-autor de la obra a través de las redes sociales. Usos y posibilidades de los nuevos medios de comunicación en la creación y circulación de obra colectiva.

2021

Melina Avalo  
DNI 35.775.699  
Leg. 57855/8  
Tel: 2213047367  
E-mail: melina.avalogmail.com  
Director: Roberto Crespo  
Co-directora: María Pía Zaniboni

## **Proyecto MUTO.**

*Muto, latín para cambiar, intercambiar, modificar, mudar, transformar, reemplazar, separar, variar.*

Proyecto MUTO es una obra virtual interactiva y colectiva que combina ilustración con fotografía y video. La propuesta consta de 3 series de 5 imágenes que son presentadas al público mediante la red social Instagram. Las 15 obras que conforman el proyecto se encuentran incompletas en algún fragmento significativo de la figura y están disponibles como un filtro dentro de la aplicación. Mediante la utilización de la cámara de cualquier celular que soporte la aplicación es posible para cualquier participante completar estas imágenes y generar nuevas obras cargadas de nuevos sentidos.

Las ideas principales que guiaron a este proyecto de tesis fueron, en un principio, invitar al público a intervenir y completar las obras y ser partícipes del proyecto de forma activa como co-autores resignificando las propuestas originales y, por otro lado, indagar en las posibilidades que brinda el uso de las redes sociales e internet como medio de circulación y creación de obra colectiva.

### **ABORDAJE TEÓRICO**

Realizar un tipo de obra abierta virtual interactiva para este proyecto me permitió explorar las posibilidades que brinda internet, y particularmente las redes sociales, como circuito de circulación de obras y su potencialidad interactiva. Basándome en lo que plantea Terry Smith (2009) en su texto “¿Qué es el Arte Contemporáneo?” Cuando el autor habla sobre la nueva economía de las imágenes, plantea que estos nuevos medios de circulación nos brindan la posibilidad de preguntarnos e indagar sobre qué significa estar inmersos en la interactividad mediada para explorar los intercambios que se producen dentro de estas redes de comunicación virtual y conectividad. Es así que podemos usar esta conectividad como una excusa o un detonante para cuestionarnos cómo podemos buscar dentro de esta herramienta nuevas fuentes de cooperación en el arte. Es por esto que me resultó interesante enfocar al proyecto en la experimentación de los nuevos medios de comunicación y la conectividad como herramientas de conexión y medio de circulación a la hora de generar obra.

Internet, como canal de transmisión de la obra, es el medio que más novedades aporta en cuanto al acceso y recepción de las obras. Tal y como plantea Elena Oliveras (2011), este medio se encuentra en el extremo opuesto de la contemplación tradicional del arte, la interactividad es un rasgo que define y caracteriza a este modelo de recepción estética que nombra la autora. Cuando Oliveras habla del net art, es decir el arte producido para la red, plantea la idea de que no existe estrictamente “público” como conjunto de espectadores que

contemplan o aprecien la obra en un mismo espacio y tiempo sino que existe un usuario individual que puede conectarse con la obra desde cualquier lugar, hasta desde la intimidad de su casa. Es así que con el arte producido para ser consumido mediante las redes o internet desaparecen los límites entre lo público y lo privado, entre lo real y lo virtual. Estos límites no solo se borran a la hora de consumir esta obra que circula en redes, si no que la propuesta también es formar parte de esa misma obra e intervenirla desde esa intimidad. Es por esto que decidí utilizar herramientas que el público en su mayoría ya está acostumbrado a manejar como lo son filtros dentro de una red social que tal vez pasan a tomar otro significado al brindarles la posibilidad de generar obra o detenerse a cuestionar sus usos: ¿Qué pasaría si algo que diariamente consumimos o usamos como ocio o de forma natural, pasa ahora a ser una herramienta para generar arte? Oliveras plantea que gracias a internet, por su fácil accesibilidad, la comunicación con la obra de arte a través de la web es una de las más democráticas de la historia y lo central en este tipo de obras es la elección del participante de ser parte de la misma.

Las obras de Proyecto MUTO , para ser consideradas como una obra interactiva necesitaban de un intercambio real de información entre los sistemas humano y digital como plantea Claudia Gianetti (CGAC, 2004), explica que es necesario que exista «...la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa» es decir, sin la participación del público completando las propuestas artísticas incompletas presentadas en el proyecto, la obra no hubiera podido cargarse de sentidos nuevos y terminar de gestarse, y la utilización de las redes sociales y su fácil acceso a un público más amplio facilitó la transmisión y circulación de la obra a la vez que brindó herramientas esenciales para que fuera posible el desarrollo de la propuesta que pretendía el proyecto.

## **EJE CENTRAL, APERTURA Y DEFINITUD**

En un principio me planteé que quería que lo que guiara al proyecto fuera la temática a trabajar, quería que las diferentes imágenes estuvieran pensadas en relación a la lucha feminista de mujeres trans y cis, travestis, lesbianas, bisexuales y no binarios por sus derechos y por la visibilización de sus reclamos, ya que entiendo al arte como un medio de expresión y comunicación importante para transmitir ideas transformadoras que acompañen el contexto socio-político y las luchas que nos atraviesan, para desarrollar un arte crítico y transformador. A pesar de que la temática se mantuvo, pasó a ser más una inspiración a la hora de crear las imágenes y el eje central para mí pasó a ser la posibilidad de crear obra colectivamente, la participación del público como co-autor de la obra y las posibilidades que se fueron presentando para seguir creando obra de forma colectiva. Las resignificaciones que se dieron a partir de los resultados y cómo variaron los sentidos según las intervenciones de cada persona hicieron inevitablemente que yo no pudiera definir la temática completamente porque cada significado variaba según quién intervenía y también sobre la interpretación que cada persona tenía sobre esas nuevas obras generadas. Una vez comprendí que la temática no iba a ser el

eje central de mi obra me pude enfocar mejor en indagar sobre las posibilidades que brinda el arte interactivo digital y lo interesante que fueron todos los resultados y lo mucho que puede variar la toma de sentidos y propuestas artísticas cuando se es más flexible en lo que se le permite al público.

Con respecto a lo que Nelly Richard (1994) plantea en su texto cuando dice que uno de los rasgos predominantes de nuestras sociedades es la estetización de lo real a causa de una superabundancia de imágenes, plantea que es por esto que al arte le cuesta mucho diferenciarse de la multiplicidad de formas y estilos culturales que inundan la sociedad del consumo, y que es en este contexto de saturación icónica que se le presenta al arte una dificultad a superar que es saber diferenciar su trabajo de la imagen del resto de lo visible entregado a la sobreexposición informativa y comunicativa. La autora plantea que el arte crítico sería el que puede indagar en las hendiduras de la representación en la sociedad y que el arte crítico debería trabajar a favor de la subjetivización más que de la identificación, y no seguir los “guiones fijos de enrolamiento de la identidad”. Es por esto que me resultó interesante enfocarme en analizar las posibilidades que permitió la propuesta de generar nuevos sentidos al intervenir una obra abierta de fácil acceso y la posibilidad de resignificación que tuvo la misma, y pienso que esto no hubiera sido posible, o más bien no hubiera sido tan eficaz sin las herramientas que nos brindan los nuevos medios de circulación y producción de arte digital.

Como he dicho anteriormente la finalidad del proyecto y el eje central pasó a ser el hecho de buscar una participación activa del público como co-autor de la obra y recopilar las diferentes interpretaciones y re-significaciones que resulten de esa interacción. Como plantea Umberto Eco (1990), en toda obra de arte se da una tensión entre apertura y definitud, es decir las obras poseen una forma que cambia y se actualiza según la lectura de cada espectador, en este caso la propuesta buscaba avanzar un paso más y se buscó no solo una apertura de la obra a la hora de interpretarla, si no que al encontrarse el público con una obra incompleta, era necesario de parte del usuario una participación activa para completarla y cargarla de un nuevo sentido, así, cada participación brindó un abanico de nuevas lecturas, por cada usuario que intervenía obra había una nueva interpretación que daba juego a una actualización distinta de la obra bajo la mirada de cada nuevo espectador. El autor plantea que una obra abierta es una obra que no define su forma de manera absoluta al momento de ser creada ni al momento de ser expuesta y en el texto de Umberto Eco se plantea que una obra se manifiesta como abierta también en el momento que es creada, es una apertura al mundo de las posibilidades expresivas. Plantea que durante el proceso interpretativo es que se da el juego entre apertura y definitud, un diálogo entre contemplación y actividad. Este transitar entre apertura y definitud es continuo, la obra ya no es presentada como algo definido de una vez y para siempre, sino como un <<campo de formatividad>> esto quiere decir que la obra adquiere tantas formas como lecturas puedan hacerse de la misma. Es un campo donde la forma artística está en constante actualización. Esto no significa que cualquier interpretación es posible sino que es un juego entre la apertura de cada interpretación y la definitud que permite la obra, la forma adquirida puede convalidar o descartar ciertas interpretaciones. El autor plantea que esta tensión entre definitud y apertura es un hecho de comunicación interpersonal entre obra y

público ya que genera una comunidad entre los posibles receptores de la obra y habilita un camino de contacto entre el artista y el receptor a través de la obra. Todo esto me resultó interesante relacionarlo con el hecho de que en un principio pensé en tener una temática muy definida en cuánto a qué se decía o qué planteaban las obras que conformaban mi proyecto de tesis, pero en base a lo que plantea Eco, no es algo que yo hubiera podido controlar o definir en su totalidad. Si es verdad que en cierto punto la temática puede estar acotada según las interpretaciones posibles de cada fragmento de obra que yo presento al público, pero el hecho de que luego esa obra tenga que completarse por otra persona es inevitable que los sentidos cambien, que cada persona actualice la obra según su opinión, su contexto, sus ideales, su gusto, sus posibilidades o su intención. Y no solo se actualiza la obra según quién y cómo la completó, si no que ese mismo resultado puede tomar distintas lecturas según quién sea el observador.

Con respecto a esta apertura de la obra y las posibilidades de interpretación que existen hay otro autor que reflexiona al respecto. Luis Camnitzer (2001) sostiene que «el arte no sucede en el objeto, sino en el observador» y hace referencia a una obra abierta y su multiplicidad de formas, la actividad hermenéutica del observador en este caso juega un papel clave. Es una afirmación fundacional para un tipo de arte que espera que su obra y el gesto artístico se complete en el receptor y no en la obra en sí. Significa que el momento estético es definido por quien interpreta y no por la obra material o el objeto artístico.

Volviendo a Umberto Eco, el autor plantea tres modos de tensión entre apertura y definitud en el hecho artístico. Y en la propuesta artística de este proyecto de tesis se dan dos de ellos: el modernista y el contemporáneo. En la etapa de presentación de las obras a completar por el público se dará lo que el autor denomina el modo de tensión contemporáneo, en este modo se pierde la definitud por parte de la obra, la obra se muestra como inacabada materialmente y se propone como parte de ella misma la interacción, interpretación y lecturas del público o los espectadores, el cual se transforma en un usuario o partícipe y hasta co-autor de la obra. Esta apertura a la participación transforma a la obra en una situación a actualizar en cada momento y dependiendo de cada persona y su interpretación.

En el modo de tensión modernista, una vez que la obra fue completada por un espectador y se publica y comparte para que otros la vean, se plantea como acabada pero abre su campo significativo-interpretativo y dialoga con las otras producciones que se encuentran dentro del circuito donde la misma esté circulando e invita al receptor/lector a establecer relaciones de forma libre. En esta tensión entre apertura y definitud, a pesar de haber una apertura en la recepción, la obra mantiene su definitud porque se encuentra acabada pero abierta a posibles interpretaciones a otros receptores.

Este proyecto de tesis está conformado por diferentes obras abiertas, en un principio cada obra está caracterizada por no ser una obra definida y estable sino que la obra se presenta incompleta y una vez que alcanza al público la obra toma distintos significados y encontramos distintos resultados según cada intervención realizada. En el proyecto fue clave la participación de los espectadores completando cada imagen para que la obra pueda ser llevada a cabo y cumpla su función y se generen nuevos sentidos y poder crear la animación

final que reúne a todas las obras intervenidas y su variedad de sentidos. El proyecto se enfoca más en la experiencia, en la propuesta o el transitar más que en los resultados de las obras finales. Proyecto MUTO es un crear constante donde la experiencia es única para cada participante ya que el transitar siempre será diferente y la vivencia variará, la obra se reinventará con cada espectador, su contexto y con lo que elija aportar a la obra.

## **PROCESO CONSTRUCTIVO Y DIFICULTADES**

Una vez planteadas y definidas las ilustraciones que iban a formar las series a intervenir, tuve que pensar cómo llevar a cabo la propuesta y casi desde un principio me pareció interesante utilizar Instagram como medio para presentar las obras incompletas, así como para hacer circular los resultados, así es como aproveché la herramienta de Filtros que brinda la aplicación para permitirle a la gente intervenir las imágenes. La misma aplicación me permite mostrar las 3 series por separado y que la gente elija cual intervenir y qué imagen de cada una. Una vez elegido esto, la aplicación permite usar la cámara del celular para completar la imagen que hayan elegido, y las personas pueden completarla con fotografía así también como con video. La propuesta inicial solo se centraba en imágenes porque mi intención era hacer una obra final colectiva reuniendo todas las imágenes en una animación, pero una vez en circulación, hubieron muchas personas que enviaron videos y los resultados fueron muy interesantes ya que completar una imagen con algo en movimiento lograba resultados distintos y también resignificaba la obra de otras maneras. Lo único a tener en cuenta en cuanto a los videos es que no forman parte de la obra colectiva final ya que funcionan como una obra única en sí mismos.

En relación a modificaciones dentro de la propuesta original con respecto al resultado final hubieron algunos puntos donde tuve que modificarla. En cuanto a la utilización de recursos, en un principio había planteado que las obras incompletas iban a ser una combinación de ilustración con collage digital. Durante el proceso al realizar bocetos y pruebas los resultados no me convencían, al usar collage digital para componer las imágenes incompletas, era difícil distinguir a simple vista qué formaba parte de la obra original y qué era lo que la gente había intervenido con su cámara, y a pesar de que probé distintas estrategias para diferenciarlo como aplicar un filtro de color a toda la imagen original y que lo que el público agregara tuviera otro filtro de color, igual seguía siendo complejo de leer y no me gustaban los resultados finales. También sentía que acotaba las posibilidades, lo que me permitió tener en claro a lo que apuntaba, quería que la imagen a completar fuera lo más simple posible y que se diferenciara claramente la ilustración original del fragmento que el público había completado, por esto decidí realizar ilustraciones lineales sobre fondo blanco, con línea negra modulada, algunos detalles de trama para dar volumen y crear sombras pero sin cargar mucho la imagen para que sea de fácil y rápida lectura, así el fragmento a completar dentro de la misma cobraba más relevancia, y no solo eso sino que también de esta manera lograba que realmente lo que hacía variar de

significados la obra era el fragmento a completar por la importancia que tomaba en la obra en su totalidad. Mediante el uso de la figura retórica visual de la supresión es que se presentan incompletas las imágenes, despojando a las figuras de algún fragmento significativo, que el público, mediante el uso de la figura retórica de la sustitución, podía reemplazar y completar con nueva información.

Otros cambios fueron más técnicos y tuvieron que ver con las posibilidades que me brindaba la aplicación que usé para presentar la propuesta. En un primer momento iban a ser 2 series de 5 imágenes cada una pero las imágenes no estaban pensadas como parte de una animación final, sino que iban a ser imágenes con una misma temática divididas en dos series. Al ver las posibilidades que me brindaban las redes sociales pude tomar la decisión de que cada serie conforme una animación y si la gente clickea la pantalla de su celular puede ver que cada imagen tiene continuidad con la anterior y es posible formar una animación, esto me pareció que podía tener mejores resultados y más interesantes para generar una obra final colectiva y opté ir por ese camino.

Durante el proceso se presentaron algunas dificultades, tanto a nivel técnico como lo que nombré anteriormente en relación a qué recursos utilizar para que se entienda a simple vista qué formaba parte de la obra original y qué era intervenido por el público y otras en relación a las posibilidades que me brindaban los medios que utilicé, las tecnologías y mis conocimientos de ellas. Por ejemplo, para poder subir las obras a completar como filtro a la aplicación fue necesario crear el filtro para cada serie, esto se hizo utilizando una aplicación aparte llamada SparkAR. En la instancia en que el filtro ya estaba realizado y empecé a realizar pruebas, en un principio comencé enviando el filtro a algunas pocas personas cercanas para que prueben y me den críticas/feedback, así es como notamos que había un error potencial, al pasar el filtro de cada serie con 5 imágenes, el filtro por default siempre se abría e iniciaba con la misma imagen, y existía la posibilidad de que mucha gente no se tomara la molestia de revisar el resto de las imágenes de la serie y decidan intervenir la primer imagen que les haya tocado, para solucionar esto y evitar que toda la obra intervenida que me llegara al final fuera solo de la primer imagen de cada serie, tuvimos que programar el filtro para que elija al azar cualquiera de las 5 imágenes y sea esa la primer imagen que mostraba al abrirlo.

Finalmente, para mostrar los resultados de las obras intervenidas pensé que podría ser interesante crear una animación final recopilando todas las intervenciones del público y completar una obra colectiva. Esta idea me surgió inspirada en la obra de Eadweard Muybridge y sus trabajos de cronofotografía, donde retrataba personas en diferentes situaciones en movimiento. Me pareció muy interesante mostrar la obra final resultante como algo vivo porque me parece que acompaña la idea central del proyecto que es mutar, cambiar, un proceso en constante movimiento.

En cuanto a obras contemporáneas o contenido artístico que me hayan influenciado creo que deben haber muchas pero a un nivel menos consciente, habitando de forma cotidiana las redes sociales nos cruzamos todos los días con contenido artístico o estético que nos influencia de forma indirecta. Gracias a internet creo que el arte convive constantemente con la cotidianidad y el día a día, las redes sociales y el uso de filtros o de otras herramientas, como los reels,

incentivan constantemente el lado creativo de las personas y hay mucho contenido circulando por internet, en las redes se presenta un flujo constante de todo tipo de contenido artístico y por momentos es tanto lo que circula que quién lo creó pasa a segundo plano y el contenido pasa a ser lo único relevante.

## **PRESENTACIÓN Y CIRCULACIÓN**

Todas las obras que fueron enviadas van a estar expuestas en una web, tanto los videos como cada imagen por separado y la animación final de cada serie compuesta por todas las imágenes. Decidí realizar una web específicamente para mostrar los resultados para permitir navegar y mirar todos los resultados de forma más cómoda y en mejor tamaño ya que publicar las obras sólo en el feed del Instagram de Proyecto Muto no me pareció la mejor opción, las obras no se apreciaban en su totalidad y para ser publicadas había que cambiar el tamaño ya que el formato historia no es el mismo que el formato de posteo dentro de la aplicación. Lo que sí me fué posible hacer para hacer circular la obra dentro de la aplicación fue compartir en historias de Instagram las obras que la gente me iba enviando. A su vez las iba recopilando a medida que me llegaban y cuando tuve suficientes obras intervenidas realicé las 3 animaciones de cada serie que fueron publicadas como Reel dentro de la aplicación, así las personas pudieron ir viendo las obras que otros iban produciendo en el momento y también la obra final resultante de cada serie.

## **REFLEXIÓN FINAL**

En un principio me siento muy conforme con los resultados y la respuesta que recibí del público aunque me interesa resaltar que el resultado final no era a lo que apuntaba como eje principal sino más bien me resulta más interesante poner el foco sobre el transitar y la experiencia de realizar el proyecto que fue lo más interesante de todo. Obviamente no me es posible reflexionar yo misma sobre qué significados tomó para el público la obra final o cada obra individual cada vez que las intervenían, lo que sí puedo es reflexionar en cuánto a que me ha generado a mí haber llevado a cabo el proyecto. En mi opinión algunas obras estaban cargadas de contenido de fácil lectura, es decir, la idea se comprendía de forma bastante más directa, completaban las obras con cosas que uno puede hacer una interpretación más literal. Por poner un ejemplo, con el uso del filtro Fuego donde hay una persona besando a otra y la figura a completar es la persona de la izquierda, mi intención inicial fue retratar la diversidad, a la hora de intervenir la serie algunas personas completaron ese espacio referenciando a algo que les generara afecto o cosas que les gustan o generan felicidad, ej: comida, plantas, libros, referencias a hobbies o actividades etc.

Otra serie es la del filtro máscara que a mi parecer fué el que brindó mejores resultados, en un principio como propuesta personal yo lo pensé como un símbolo combativo, de lucha, de resistencia, una armadura o un estandarte y no necesariamente así lo interpretó todo el mundo

a pesar de que mi propuesta nació de esa idea y creo que por eso es que me resultó el que me brindó resultados más interesante de las tres series, no solo porque fué el más utilizado sino por las intervenciones que enviaron las personas, me parecía que funcionaban bien tanto las obras donde se podían interpretar con la intención con qué lo hice, y también las de quienes lo completaron con una intención más estética dándole un significado muy poético que también funcionaba como contraposición, y que rompía con lo que tenía establecido que iba a pasar. En el filtro Galaxia fué tal vez en el que menos conforme quedé con el resultado pero tal vez porque me costó despegarme de mis expectativas en cuánto a significados e interpretaciones. Es posible que otras personas puedan encontrar mejores interpretaciones sin tener expectativas del contenido, pero a mi parecer fue el que menos cambios presentó en los significados. Desde mi perspectiva en un principio lo pensé como un espacio para la introspección y a la hora de ser intervenido fue generalmente completado sólo con un ojo estético o sólo para que quede lindo más que buscando sentidos. Esto que digo puede ser una equivocación porque también considero que es posible encontrar contenido interesante en una obra que está hecha para ser “linda” y reflexionar al respecto de porqué eso nos parece estético y qué significa eso para cada uno. A pesar de esto, el filtro Galaxia creo que tuvo muy buenos e interesantes resultados cuando la gente decidía completarlo con video en vez de fotografía, sumado a que algunas personas lo enviaban con sonido. Esto me pareció que brindó resultados muy variados e interesantes. Me gustó sentir los climas que se generaban siendo tan distintos según qué filmaban y qué se escuchaba de fondo, porque la gente dejaba ya sea el sonido ambiente o elegían música para acompañar la imagen.

¿Y qué pasa cuando se unen todas esas obras diversas en una sola obra unificada? Para mi esa animación final es lo que define mejor la idea que guió todo el proyecto, siento que crear obra colectivamente es un acto de comunidad y los resultados son extremadamente ricos, en una obra se presenta una variedad de significados, propuestas, temáticas y hasta calidades de imagen, que visto como un todo se une para crear algo nuevo y único y al ser una animación en loop también se vive como un transitar y una experiencia constante al igual que la esencia del proyecto.

Siento que ese transitar y mutar estuvo presente en todo el proyecto, en el momento en que me di cuenta que no era posible tener una temática definida cuando estaba planeando el anteproyecto y haberme tenido que correr de ese lugar al entender que era más importante el proceso y estar abierta a qué posibilidades iban a surgir porque tener definido por mi de qué iba a hablar la obra era acotar las posibilidades, corriendome de ese lugar el resultado fué más gratificante porque a través de la intervención del público los resultados fueron mejores que lo que podría haber planeado, cada persona que intervino la obra la transformó en propia y tomó nuevos sentidos. Así la temática que yo en un principio iba a usar para guiar todo pasó a ser una excusa o un disparador más para hacer las ilustraciones que conformaron los filtros, pero la tesis o el proyecto en sí se centró finalmente en la multiplicidad de sentidos, en la creación colectiva. Lo cual acompaña al nombre del proyecto, porque fué un proyecto que mutó.

El hecho de que dentro de la obra “falte algo” a completar por otros, me hace reflexionar sobre lo gratificante de hacer obra colectiva, de vivir en sociedad y acompañados ya que somos seres

sociales que necesitamos de otros. El proceso de crear una obra, retirar una parte de la misma como una búsqueda activa de que “algo falte” para que otro pueda participar, hacer espacio para que algo nuevo pueda surgir, dar espacio a la colaboración, para promover la creación de nuevos sentidos, de nueva obra, de nuevo contenido, hacer espacio al cambio y mutar.

## Bibliografía

- Richard Nelly**. “La puesta en escena internacional del arte latinoamericano: montaje, representación”, en AA. VV. *Arte, historia e identidad en América Latina: Visiones comparativas*, México DF, Instituto de investigaciones Estéticas - UNAM, 1994, pp. 1011-1016
- Umberto Eco**. *Obra abierta*, cap. “La poética de la obra abierta”, Barcelona, Ariel, 1990 [1962].
- Luis Camnitzer**. “El arte sucede en el espectador”, en: VV. AA. *El final del eclipse. El arte de América Latina en la transición al siglo XXI*, Madrid, Fundación Telefónica, 2001.
- Terry Smith**. 2009, *What is Contemporary Art? [¿Qué es el arte contemporáneo?]* Chicago, Illinois. Universidad de Chicago. -Giannetti, Claudia, “Estéticas de la simulación como endoestética”. En: *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Iliana Hernández García (compiladora). Editorial Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2005.
- Claudia Gianetti**. *El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23.01.2004.
- Elena Oliveras**. “Recepción estética / Públicos plurales”. En: *Una teoría del arte desde América Latina*. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011
- Eadweard Muybridge**. *The Horse in Motion*, 1878.