

# CAPÍTULO 1

## EL CAMBIO DE PARADIGMA DEL PROCESO ARTÍSTICO

### EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

*Laura H. Molina*

Desde finales del siglo XVIII se estudió al arte arrastrando ideales subjetivos y kantianos, como si el arte fuera una cosa atemporal y universal. Pero en la actualidad, dentro de un paradigma contemporáneo, se podría definir al arte como un proceso en el que intervienen tres elementos: un productor que se puede llamar *artista*, una *obra* (que puede ser una performance, una danza, una manifestación efímera, un objeto...) y un observador o *público*. Así, al observar cualquier manifestación artística se puede comprobar que cambian las operatorias, cambian los modos de hacer, pero al menos estos tres elementos se mantienen. Y en el siglo XX y XXI se pueden reconocer varios cambios en este proceso, que implican cambios epistemológicos, como el pasaje del proceso moderno al posmoderno; o del posmoderno al de las industrias culturales, o del de éstas al proceso proyectual o, finalmente, ya en el siglo XXI, con el proceso artístico multimedial, en su versión reactiva e interactiva.

En el arte moderno, es siempre necesario un artista (en general reconocido, educado en la academia), un objeto, un producto material (una escultura, una pintura, etc.) y un público observador. La contemplación de la obra está mediada por un discurso y muchas veces persigue un mensaje. Ejemplos de arte moderno son las obras auráticas clásicas, que esperan del espectador la contemplación y la fruición (Leonardo, Renoir, Monet...).

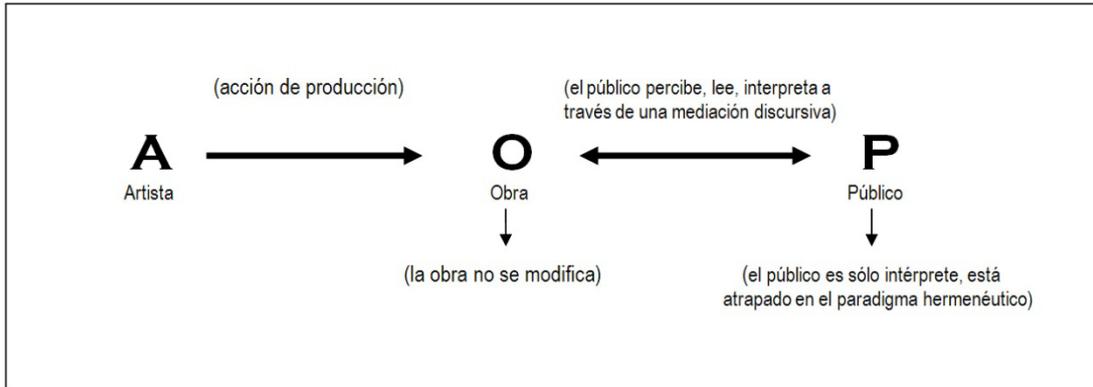


Figura 1. Proceso artístico moderno.

El arte posmoderno vira de lo objetual a lo conceptual y comienza a disipar la idea de mensaje. Ahora lo artístico lo determina el artista y la institución que lo valida. Según Kosuth, citado por Pola Oloixarac, el arte se vuelve tautológico ya que *la obra de arte define al arte*, es decir que toda obra de arte es una presentación de la intención del artista, él está diciendo que esa obra particular es arte, lo que implica una definición del arte, así, “toda obra es una definición de arte” (Oloixarac, 2008: 4), apartando las cuestiones de gusto y dando protagonismo al artista. Como ejemplos de arte conceptual se pueden tomar a Duchamp o Warhol, entre otros.

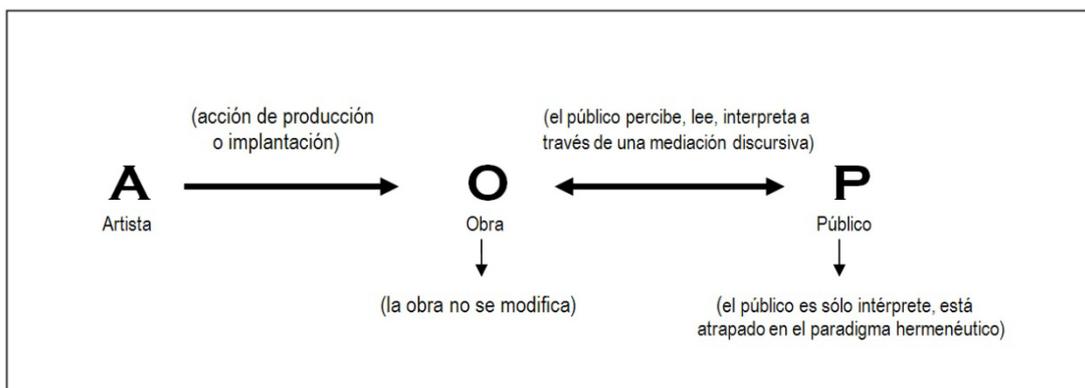


Figura 2. Proceso artístico posmoderno.

Con la llegada de las industrias culturales, el arte se puede disfrutar, muchas veces en soledad, en la casa: en la televisión, en la radio, o bien yendo al cine, pero para todos estos casos se requiere del dispositivo, ya sea en la codificación como en la decodificación del producto.

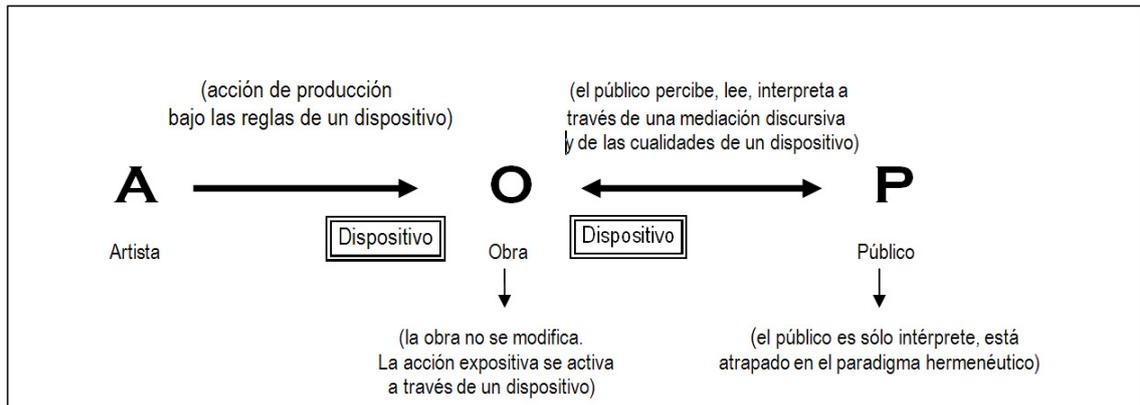


Figura 3. Proceso artístico de las industrias culturales.

Pasada la mitad del siglo XX no se hace necesario que el artista moldee la obra con sus propias manos, sino que puede en cargarse de realizar su proyecto (tener la idea, el germen de la obra), y quien realiza la obra misma puede no necesariamente ser un artista propiamente dicho, sino un biólogo, o un ingeniero, o un informático. Se puede ejemplificar este proceso con el bioarte, como en el caso del arte transgénico de Eduardo Kac con su coneja Alba. Aquí, el artista Eduardo Kac es quien tiene la idea, el proyecto, pero es el biólogo quien cruza a la medusa con la coneja, consiguiendo a la fluorescente Alba.

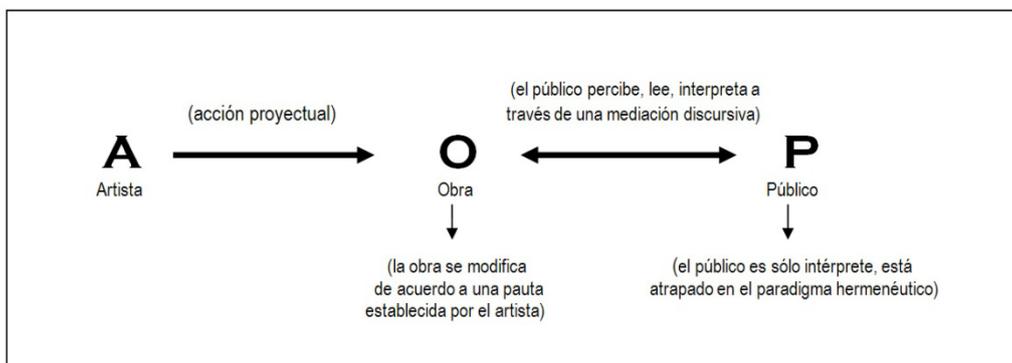


Figura 4. Proceso artístico proyectual.

A su vez, ese proceso proyectual puede invitar al espectador a participar y en ese caso, la obra será performática. Las obras performáticas nacen en el seno de las galerías y los museos, como el caso local del Di Tella. Pero Jordi Claramonte Arrufat nota que en las últimas décadas se va perdiendo esa tautología del arte (en la que la institución artística señala quién es artista y éste señala qué es el arte). Y en este proceso el arte de concepto se transforma en arte de contexto: el arte sale de las galerías y los museos para interactuar de modo complejo con lo público y puramente social, relacional, político, situacional; y es en las calles, en las asambleas, en las manifestaciones, donde realmente cobra sentido (Claramonte Arrufat, 2008). Ahora el arte se construye colectivamente y no necesita espacios validantes. La obra, con la participación del público, se modifica constantemente, cada vez que es reactivada, ya que el artista realiza un planteo, expone el tablero y pone la primera ficha, pero en la interacción, la obra toma un rumbo incierto que irá decidiendo el público a partir de aquel primer planteo. Incluso se podría decir que cuando se traslada la obra de sitio en sitio, no es la obra lo que en realidad se traslada, sino ese ‘tablero apagado’ que se reactivará cada vez que se lo presente a un público, y éste lo convierta en obra con su accionar. Por último, algo común en todas las obras performáticas es la intención de apelar a todo el aparato sensitivo, no sólo a la vista, a la simple contemplación, sino a generar una experiencia totalizadora, que abarque todos los sentidos y sensaciones. David Casacuberta, en “Menos ‘Imperio’ y más Wittgenstein” afirma:

El fantasma de la acción directa recorre el mundo del arte contemporáneo. De repente, galerías, museos, congresos y críticos están obsesionados por un arte dirigido a la comunidad que esté implicado social y políticamente. En círculos cada vez más amplios incluso se critica a los artistas que siguen viviendo en su torre de marfil estética y no bajan a la arena de la política. (Casacuberta, 2007: 134)

Un buen ejemplo de este proceso es ‘Calle Tomada’, macro-obra (Brea, 2003: 85) realizada por distintos colectivos el 2 de abril de 2010 frente al Museo de la Memoria en La Plata, en la que se invitaba a la participación a los distintos transeúntes que pasaban por la calle del Museo. Como consecuencia de esta macro-obra, se produjeron muchas manifestaciones, cuyos autores son todos: organizadores más transeúntes, aunque no firmen. Y el paso de las personas

por la calle, ese día, no fue como cualquier otro, el público atravesó un acto performático colectivo y activo. Por todas estas mutaciones de roles y cambios en las obras es que el arte se inserta en el nuevo paradigma epistemológico del que habla el capítulo.

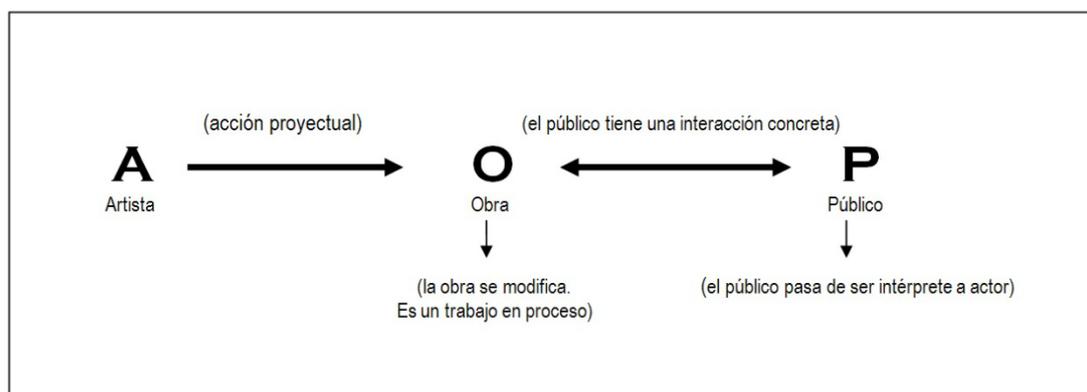


Figura 5. Proceso artístico performático.

Entonces, en la contemporaneidad la obra está en permanente cambio, puede ser modificada, es decir que es un trabajo en progreso, que es para que el espectador u observador se convierta en actor, en usuario, en operador, y hasta en coautor o cocreador. Y a estas operatorias se suma una nueva dimensión: la virtual. Primero con la globalización y luego con internet, se transforman las relaciones de producción y distribución del conocimiento, y por supuesto del arte.

El arte realizado digitalmente se conoce comúnmente como multimedial aunque lo multimedial abarca mucho más (específicamente, abarca toda manifestación que atraviese múltiples medios: sonido, música, imagen, lírica, actuación, etc.). Y dentro del paradigma de lo multimedial, se pueden encontrar procesos multimediales *reactivos* e *interactivos*. El proceso reactivo sólo espera del usuario una reacción, una respuesta a un estímulo, como sucede al accionar un cajero automático. El número de respuestas está 'preplanificado' (programado) y por tanto es limitado, y no hay creación, sino reacción. Un ejemplo de este proceso se puede observar en el último trabajo musical de la cantante islandesa Björk "Biophilia", que permite al usuario, por ejemplo, el cambio de orden de los versos y estrofas de las canciones, permite filtrar

instrumentos y, básicamente, cambiar la música a voluntad, pero siempre dentro de los parámetros del programa original. Aunque las posibilidades son muchas, están limitadas.

En cambio, el proceso artístico interactivo no tiene límites, tiene un final abierto y una estructura desjerarquizada y rizomática. La obra no es, si no es con alguien y sus potencialidades son infinitas. Un ejemplo de este proceso se pueden encontrar, por ejemplo, en la especie de cadáver exquisito que propone *Exquisit Forest (Bosque exquisito, <<http://www.exquisiteforest.com/>>*), donde la obra se genera colectiva y descentralizadamente: al ingresar, se observan una serie de árboles en apariencia similares (pero dentro de cada uno se ‘ocultan’ distintas narrativas), allí se elige el punto de partida -azarosamente o no- y se puede intervenir libremente sobre la narrativa planteada, cualquiera puede participar y la obra nunca termina.

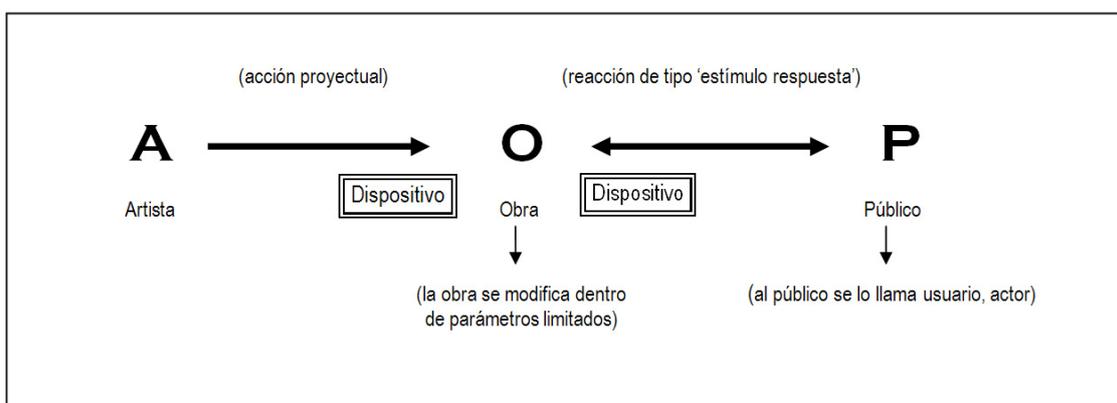


Figura 6. Proceso artístico multimedial reactivo.

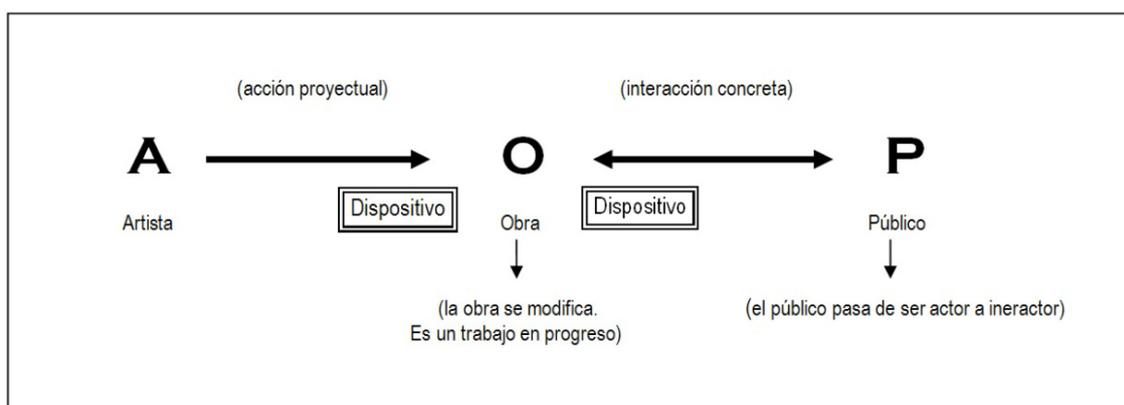


Figura 7. Proceso artístico multimedial interactivo.

## El nuevo estatuto de artista. Creación y heurística

El artista moderno debía ser validado por la institución, por la academia y era quien tenía el control sobre su obra, hasta terminarla y exponerla. Pero en el arte contemporáneo, las obras no necesariamente se terminan, es decir que se liberan inacabadas, incompletas, en progreso. El artista es hoy un artista que realiza proyectos. Dice al respecto José Luis Brea en *El tercer umbral*: “desaparece esa singularidad egregia del otro lado, del lado del artista-genio, como hombre... singularísimo y diferencial que viene -precisamente en su ejemplaridad distante del común- a epitomizar ese carácter discreto y singular, alejado de la tribu y la especie, del ser sujeto-individuo” (Brea, 2003: 30). El artista va progresivamente perdiendo su carácter sagrado, de sujeto iluminado y vanguardista pasa a acercarse cada vez más al mismo nivel del público.

Incluso se puede decir que ya no existen más artistas, sino productores, gente que produce. Asimismo tampoco hay autores, “cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de la circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas” (Brea, 2003: 120). Al respecto, Susan Buck-Morss en su artículo “Los estudios visuales y la imaginación global” (2004), se cuestiona sobre la propiedad intelectual y derechos de autor partiendo de la fotografía de una fotografía que reproduce en su artículo y se pregunta ¿quién es el autor de la imagen? ¿La fotógrafa Sherrie Levine, que fotografía fotografías tomadas originalmente por Walker Evans? ¿O es Walker Evans? ¿O es la persona retratada? ¿O es de Buck-Morss ya que la tiene en su propiedad? ¿O la página de internet de donde esta autora la bajó? Para Buck-Morss, los nuevos sistemas globales ya no soportan la antigua noción burguesa de intercambio de bienes. Para ella, las imágenes utilizadas para pensar tornan irrelevantes las atribuciones de autoría.

También se rompe con la idea del artista erudito educado en la academia, la idea del artista-genio-creador tocado e inspirado por la musa, con obras net como ‘De quién es el traje’, que parte de una fotografía Joseph Beuys de un traje, y que es tá alojada en un sitio de arte correo (<<http://www.vorticeargentina.com.ar/emailart/Beuys/index.htm>>). En esta obra net se

propone al usuario que baje a su computadora la fotografía original de Beuys, la intervenga, la envíe por correo electrónico y así cualquier usuario se convierte en coautor, en cocreador. La obra ya no es sólo la fotografía de Beuys, sino esa fotografía más todos los trajes intervenidos por los distintos usuarios, la obra es una obra compleja, permanentemente inacabada y que nuevamente rompe con la idea de artista-genio. Aquí, cualquiera puede ser artista. Se trata de una coproducción participativa, desjerarquizada y excéntrica de autoría. El *artista como productor* es “un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia y un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública” (Brea: 2003, 128). El artista es ahora un simple “productor que fabrica herramientas que luego el público puede utilizar para desarrollar sus propias creaciones artísticas. El artista deja de ser creador para convertirse en médium” (Casacuberta, 2003: 34).

Brea, en este sentido, acuña el concepto de *know-workers* para los nuevos artistas:

No podría haber desmaterialización de la obra... si a la vez no se estuviera produciendo un intenso fenómeno de “desmaterialización del trabajo”. El nuevo artista... necesariamente será un agente social perteneciente al sector de los trabajadores inmateriales, productores de conocimiento. Nunca más será un chamán, un sacerdote seglarizado o un bohemio segregado del tejido económico productivo. Antes bien, un *know worker*, un trabajador del saber. Y ello en un contexto histórico preciso en el que el saber, el conocimiento... se han convertido en la principal fuente productora de riqueza. (...) Es por ello que la noción de *know-workers*... no debería señalar en exclusiva... a los productores de software, patentes o contenidos de información, [como] únicamente... capaces de generar riqueza económica, sino y sobre todo a aquellos participantes en los juegos de intercambio de información que en su actividad generan disposición crítica, agenciamientos que favorezcan la intertextualidad de los datos, el contraste de las ideas recibidas. Entre ellos, el nuevo artista, cuya función antropológica se vería así recodificada. (Brea, 2003: 16 y 55)

En este contexto, la creación subjetiva romántica, la poiesis, es reemplazada por el concepto de heurística. Según Carlos Maldonado, en su capítulo “Heurística y producción de conocimiento nuevo en la perspectiva CTS”, la heurística consiste en la ciencia de la investigación, por tanto del descubrimiento y la invención. Ya se dijo que el nuevo artista es un proyector, un gestor, ahora se suma la idea de que no *crea* sino que el proceso artístico

contemporáneo parte de la heurística, es decir que busca resolver problemas lógicamente, que realiza experimentos, teorías, que elabora modelos:

...la heurística es una obra colectiva. Y la riqueza producida por la misma puede ser calificada... como riqueza colectiva. Esto constituye un aspecto que marca... una diferencia notable con respecto a las economías y sociedades anteriores en la historia de la humanidad. En efecto, mientras que tradicionalmente la riqueza fue personal o privada -es decir, en este segundo caso como riqueza poseída por parte de un grupo minoritario de la sociedad-, la riqueza producida en la sociedad de conocimiento es colectiva. El carácter colectivo de la riqueza es el conocimiento y se funda en el conocimiento. (...) [Pero] que la heurística sea una obra colectiva no significa que la base de la sociedad participe efectivamente en la producción y distribución de la riqueza -colectiva- producida. (Maldonado, 2005: 123-124)

Cualquiera de estas características se observan en las obras digitales en red, cuyos autores ya no siempre están claros o definidos, -ni importa que lo estén- y donde la obra es colaborativa, es decir, que se crea a partir de lo que Lévy denomina inteligencia colectiva.

El nuevo estatuto de obra de arte. De objeto a dispositivo. El nuevo marco relacional

Para José Luis Brea ya no existe 'este mundo' y *el otro* -el otro mundo sería el mundo del arte, el mundo separado de la esfera de *lo real*, de lo cotidiano-. "El arte no puede seguir reivindicando habitar una esfera autónoma, un dominio separado" (Brea, 2003: 122). Se va, de a poco, perdiendo ese viso sagrado que se da al cruzar el umbral del museo, ese pasaje de lo profano a lo sagrado, al tiempo puramente cualificado que tiene el tiempo de la contemplación y la fruición artística. Ahora el arte se sale del espacio sagrado e invade el público. Yves Michaud en *El arte en estado gaseoso* llega a decir que los museos y galerías 'apagan' al arte, y observa el triunfo de la estética que todo lo invade: las señales, la ropa, los muebles, la ciudad...

Además, se va perdiendo paulatinamente la idea de obra 'con mensaje' y se la reemplaza por la idea de obra como proceso, como experiencia, como acto, como acción. De forma sistemática, en el siglo XXI la obra requiere del público,

no ya pasivo sino activo, requiere del público como nuevo actor cultural altamente participativo. La obra es incompleta, expuesta a permanentes cambios y participaciones. Ahora son macro-obras elaboradas colectivas y desjerarquizadamente. El artista funciona como el disparador de la obra, que debe ser completada por el público, y por tanto, el artista puede ser cualquiera y la obra se plantea rizomática, aleatoria, descentralizada y con final abierto. De hecho, habrá obras que no serán obras sino cuando alguien las 'active', es decir que necesitan de la retroalimentación o *feedback* del interlocutor o no se realizarán como tales.

Y a todas las obras que invitan a la participación en el espacio museístico o público, se suman las realizadas digitalmente en la red, llamadas generalmente virtuales. Pero el concepto de virtual, según Lévy es mucho más amplio que 'aquello que se produce en la red'. Para Lévy, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto inmediato. Lo virtual no se opone a lo real, que algo sea virtual, no significa que no sea real. Lo que sucede es que muchas veces se separa 'el aquí y ahora', ya que lo virtual 'no está ahí', o bien, está 'fuera de ahí', pero igualmente ES real. Según Lévy, la virtualización no hace desaparecer las cosas, no las desmaterializa, sino que muta su identidad. Él se pregunta ¿dónde se da una conversación telefónica?, ¿dónde se encuentra una empresa virtual con puertos en distintas terminales? No saberlo no impide que existan o que no sean reales, la localización precisa y las relaciones cara a cara ya no son imprescindibles, se produce una des territorialización, una virtualización. Muchas veces en lo virtual se mantiene la unidad de tiempo, la sincronía, sin unidad de lugar. Se suele hablar de telepresencia (estar y no estar, o multiplicar la presencia) o de hipercuerpo (al donar órganos o sangre, se 'multiplica' un cuerpo) o de cuerpo virtual, formado por ceros y unos, y muchas veces presentado a través de un avatar, de una máscara. Se produce un desdoblamiento, una escisión del cuerpo, y a la vez una multiplicación del cuerpo (Lévy, 1999: 10, 13, 22, 24). Aunque por supuesto esto también se puede dar fuera del espacio digital al volar con la mente, o a través del uso de drogas, (o de muchas otras formas), éstas son características típicas del contexto virtual.

Para muchos pensadores, las nuevas tecnologías digitales de producción, distribución y consumo son una simple extensión de las industrias culturales, a través de nuevos canales, pero con la misma lógica. Sin embargo, los eventos de este nuevo milenio indican que estas posturas menosprecian las potencialidades del mundo digital. Brea es uno de los que cree que estas nuevas tecnologías abren las puertas a un nuevo paradigma no *logocéntrico* (un escenario dominado por las palabras) sino visual. Él afirma que las prácticas de lo visual toman cada vez más poder. No es una simple extensión de las industrias culturales sino una cosa nueva, diferente, que obviamente requiere del dispositivo (igual que las industrias culturales) pero libera al espectador pasivo para convertirlo en actor, omnipresente, activo y protagonista.

Trayendo a colación el ejemplo de Egipto en 2011 se puede observar la importancia que ha tomado internet (o el corte de la red) en todos los ámbitos. Según Brea, “la lógica de los tiempos y el desarrollo de las posibilidades técnicas hacen posibles economías mucho más expansivas, ‘democráticas’ y cuantitativamente potentes (o digamos, que condicionan menos el acceso a la capacidad económica de sus consumidores)” (Brea, 2003: 29). En Egipto, o en cualquier lugar, gracias a estos nuevos medios, no se requieren grandes recursos para que casi cualquiera se convierta en periodista, o militante, o artista. El conocimiento se construye colaborativamente y es cada vez más difícil implantar un único relato o historia oficial verticalmente. El mundo se complejiza a la par de las redes de comunicación. Por otro lado, aunque es cierto que existe un claro aumento y mejora del acceso a la información y comunicación, internet también se determina por relaciones de poder muchas veces encubiertas, como el caso de Google en China, que acepta las condiciones de censura para poder trabajar allí. Sin embargo, la construcción de las redes digitales contradice desde su origen las características totalitarias de acceso al conocimiento. Según Lévy, el totalitarismo fracasa frente a las nuevas formas del ejercicio móvil y cooperativo de las competencias. El totalitarismo es incapaz de inteligencia colectiva (Lévy, 2004: 13). Y en el marco del arte, a partir del siglo XX y más aún hoy, se han dado muchos casos

de 'artivismo', (Casacuberta, 2003: 30) y 'netactivismo' (Giannetti, 2003: 7), donde se observa el cruce entre arte y activismo, la mayor parte de las veces realizados colaborativa y desjerarquizadamente. Muchas veces se habla de anarquía digital entendiendo a internet como un

sistema descentralizado, imposible de controlar, en el que siempre habrá un *hacker* capaz de encontrar una trampa para subvertir el sistema y permitir la comunicación sin trabas. En Internet la información quiere ser libre, y lo consigue, con lo que los ciudadanos pueden expresarse libremente y construir su propia comunidad independientemente de los gobiernos. (Casacuberta, 2003: 47)

Para Manuel Castells, internet es más que una tecnología, es un medio para todo: medio de comunicación, de interacción, de organización social. Y este medio es en el que se basa la sociedad en la que se vive hoy: la 'sociedad en red' (Castells, 2001: 1). Y esta sociedad en red se construye a través de la inteligencia colectiva, una inteligencia repartida en todas partes, coordinada en tiempo real, en la que las personas se enriquecen mutua y permanentemente. En este sistema de inteligencias colectivas nadie lo sabe todo, pero todo el mundo sabe algo y así se comienza a generar el conocimiento colaborativo (Lévy, 2004: 19).

## El nuevo estatuto de público. De observador intérprete a interactor

En lo que respecta al público, el destinatario natural de la cultura deja de ser ese sujeto ilustrado que resulta del proceso de la *bildung* (Brea, 2003: 30), entendiendo por *bildung* a la tradición alemana de cultivarse a sí mismo en un proceso de maduración personal y cultural. El público se convierte ahora en un *espectador emancipado*, en palabras de Rancière, que aunque se refiere en este pasaje al teatro, describe el mismo proceso que se da en el resto de las artes:

...ser espectador es un mal, y ello por dos razones. En primer lugar, mirar es lo contrario de conocer. El espectador permanece ante una apariencia, ignorando el proceso de producción de esa apariencia o la realidad que ella recubre. En segundo lugar, es lo contrario de actuar. El espectador permanece inmóvil en su sitio, pasivo. (Rancière, 2010: 10)

Ahora el público accede a un empoderamiento sin igual en el que construye y reconstruye la obra con su accionar. Y no en el sentido de la simple participación como respuesta a un estímulo o reacción, sino en el sentido de verdadera interacción, que consiste en la creatividad: “escoger el final de una película no es interactivo. Desarrollar todo el guión a nuestro gusto sí” (Casacuberta, 2003: 153). La reacción contiene acción pero ello no implica interacción: “la interacción requiere una acción entre agentes, si es unilateral no es ‘inter’(acción) sino ‘re’(acción)” (Piscitelli, 2012). Mientras que en el arte clásico el eje giraba en torno a la obra o al artista, el eje en el arte contemporáneo gira en torno al proceso que genera el público, ya como usuario o actor. Y específicamente en lo referente al arte digital, Claudia Giannetti afirma que

la navegación en proyectos basados en sistemas cerrados de memoria, como en CD-ROMs, hipertextos online o web art, el usuario ejerce control sobre la navegación, pero no un verdadero diálogo con la obra. Es por eso que gran parte de las obras de web art o arte multimedia no pueden ser caracterizadas como interactivas, sino que son básicamente participativas o reactivas. Las obras interactivas... implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, 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. (Giannetti, 2004: 2-3)

Esta nueva obra de arte, liberada incompleta, necesita del nuevo usuario-operador-actor-interactor que la active y la haga ser. Sin este rol, la obra no es. Michel Serres, en su artículo “Petit Poucette” (Pulgarcita) afirma que el nativo digital, al ser educado en la televisión del videoclip y la publicidad, espera respuestas rápidas y constante divertimento, ya que pierde el foco de atención constantemente y se aburre rápidamente, aunque manipula mucha información a la vez. Según Serres, este nuevo individuo no tiene más la misma cabeza ni habita el mismo espacio que sus predecesores, habita el mundo virtual. Este nativo digital, por tanto, observa, escribe y conoce de otra manera. Estos nativos digitales demuestran el triunfo de lo visual por sobre el logocentrismo. Éste es el ‘espectador emancipado’ del arte del siglo XXI. Éste es el destinatario ideal de las obras de arte del hoy.

## Bibliografía

- Brea, J. L. (2003). *El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. [En línea]. Murcia: CENDEAC. Consultado en febrero de 2012 en < <http://www.uclm.es/profesorado/juanmancebo/descarga/docencia/movimientos/3umbral.pdf>>.
- Buck-Morss, S. (2004). "Los estudios visuales y la imaginación global". [En línea]. *Antípoda, Revista de Antropología y Arqueología*, 9, 19-46. Consultado en febrero de 2011 en < <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=81413110002>>.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva - En internet el creador es el público* [en línea]. Barcelona: Gedisa.
- (2007). "Menos 'Imperio' y más Wittgenstein". *Azafea, Revista de Filosofía*, 9, 133-143.
- Castells, M. (2001). "Internet y la sociedad en red". En *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*. Barcelona: UOC4.
- Claramonte Arrufat, J. (2008, noviembre). "Del arte de concepto al arte de contexto". [En línea]. En *jordiclaramonte.blogspot.com*. Consultado en febrero de 2011 en < <http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/11/del-arte-de-concepto-alarte-de.html>>.
- Giannetti, C. (2004). "El espectador como interactivo - Mitos y perspectivas de la interacción". [En línea]. Consultado en febrero de 2011 en < [http://publicaciones.fba.unlp.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/08/4Giannetti\\_InteractorES.pdf](http://publicaciones.fba.unlp.edu.ar/wpcontent/uploads/2010/08/4Giannetti_InteractorES.pdf)>.
- (2005) "Breve balance de la primera década del net art". [En línea]. Consultado en febrero de 2011 en < [http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/2012\\_Giannetti\\_WWWART.pdf](http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/2012_Giannetti_WWWART.pdf)>.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- (2004). *Inteligencia colectiva - Por una antropología del ciberespacio*. [En línea]. Cuba: bvs, BIREME, OPS y OMS. Consultado en febrero de 2011 en < <http://www.udenar.edu.co/virtual/inteligenciacolectiva.pdf>>.

- Maldonado, C. (2005). "Heurística y producción de conocimiento nuevo en la perspectiva CTS". En Hernández García, I. (comp.): *Estética, Ciencia y Tecnología - Creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 47-70). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. México: FCE.
- Oloixarac, P. (2008, octubre). "Wittgenstein como herramienta del arte conceptual" [en línea]. En VVAA (eds.), *Actas de las V Jornadas Wittgenstein, Sentido, Mundo y formas de vida*. Buenos Aires. Consultado en febrero de 2010 en <<http://wittgenstein-herramienta.blogspot.com/>>.
- Piscitelli, A. (2012, marzo). "¿Cómo la ficción interactiva? De lo procedural al crowdstorytelling". [En línea]. Consultado en agosto de 2012 en <<http://www.filosofitis.com.ar/2012/03/03/%C2%BFporque-la-ficcion-interactiva-de-lo-procedural-al-crowdstorytelling/>>.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Pontevedra: Ellago.
- Serres, M. (2011). "Petite Poucette". [En línea]. Traducido por Victoria Sánchez. Consultado en agosto de 2012 en < <http://ebookbrowse.com/petite-poucette-michel-serres-1er-mars-2011-2-pdf-d356478882>>.