

# **TESIS**

ÍNDICE, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA DE LA TESIS:

## **ARTE, HIBRIDACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. LA COMPOSICIÓN DIGITAL EN LA IMAGEN COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA.**

PROGRAMA DE DOCTORADO "INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN ARTE"

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UPV LEIOA

DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA

2015-2016

DIRECTOR: XABIER IDOATE IRIBARREN

DIRECTORA: CONCEPCIÓN ELORZA IBÁÑEZ DE GAUNA

AUTOR: XABIER BARRIOS ELCID

## ÍNDICE

Introducción

Metodología

### **PRIMERA PARTE**

#### **Contexto socio-económico y cultural.**

Introducción

#### **1-Las actividades sociales y la economía cultural.**

El tiempo del ocio y del trabajo

Los sistemas de trabajo como generadores de actividad

El nuevo trabajador o “Know worker”

Transformando la esfera del trabajo y la cultura

Legislando la propiedad intelectual

El arte y la cultura como recurso económico

#### **2-Hibridación: una tendencia del lenguaje informático y los medios de comunicación.**

Antecedentes del ordenador

Internet y la informática como impulsores de esta tendencia

Un lenguaje abierto para el intercambio y mezcla de contenidos

#### **3-Estructura y cultura de los nuevos medios o la estética del hipertexto.**

Los objetos de los nuevos medios como objetos culturales

Características y principios de los medios digitales

El principio de variabilidad

El principio de transcodificación y la interface

Afectando a la cultura

#### **4-El estatuto de las nuevas imágenes.**

La cultura visual

La conceptualización de las imágenes

La imagen contemporánea

### **5-La pantalla, lo real y lo virtual.**

Características de la pantalla

El sujeto y la pantalla

El espacio virtual

La visión, el observador y la representación

### **Contexto creativo-productivo en la imagen**

Introducción

### **6- Desdibujando la huella o el principio de transmutación.**

La simulación

La transmutabilidad de los datos

Lo "hiperreal" y los objetos sin referente

### **7-La composición digital y la estética de continuidad.**

Modificar, captar y dar salida

La composición digital

La estética del montaje y la estética del ordenador

La continuidad de los datos

El tiempo y el espacio en el multimedia

### **8-Simultaneidad y materialización. De la imagen-instrumento al objeto.**

El hipermedia y la imagen instrumento

Materializar la información

"Trasladando" el objeto

Grandes y pequeñas ópticas, la desaparición de la distancia

## **9-Buscando intersecciones. Posproducción digital y “Work in progress”.**

El proceso en el arte

Apropiación e hibridación

La condición “post-medio”

La condición “post-media”

La postproducción y el hipertexto

El procesamiento electrónico y el “Work in progress”

## **10-Un nuevo paradigma en la representación. De *Lo fotográfico* a *Lo digital*.**

Un nuevo régimen para la imagen

La fotografía, lo fotográfico y lo digital

Acotar un espacio en la práctica artística

## **SEGUNDA PARTE**

Introducción

CUESTIONANDO LA IMAGEN DIGITAL. HACIA UN NUEVO PICTORICISMO O ESTÉTICA DEL REMIX.

Oleg Dou (El retrato)

Manuel Vázquez (El individuo de nuestro tiempo)

Peter Funch (La urbe y el habitante)

José Manuel Ballester (El paisaje)

Mario de Ayguavives (Extrañando el entorno)

Concha Pérez (El absurdo en la arquitectura)

Matt Siber (Información y Publicidad)

Dionisio González (Utopías en la nueva arquitectura)

Aitor Ortiz (Escultura $\leq$ Digital)

Philipp Schaerer (Fotografía desde-0)

Thomas Ruff (Fotografía vs Representación)

Dan Holdsworth (Imagen, distancia y perspectiva)

Michael Najjar (Ciencia Ficción y Medios de Comunicación)

Angel Marcos (Representación vs Realidad)

Joan Fontcuberta (Fotografía vs Veracidad)

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

ESPACIO Y TIEMPO. NUEVAS CARTOGRAFIAS: LA RED COMO CATALIZADOR Y CONTEXTO.

Jon Rafman (Apropiacionismo creativo medial)

Joachim Sauter (Tiempo Espacio Historia)

Jussi Ängeslevä (Tiempo Espacio)

Sascha Pohflepp (Red-acción)

Intimidad Romero (Red Social)

Thibault Brunet. (Documentar el ocio)

Murat Germen. (Arquitectura 2D en el metaverso)

Peter Root (Fotografía ambiental)

Robert Overweg. (El glitch o bug en entornos digitales)

Benoit Paille. (El simulacro digital)

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

TECNOLOGÍAS DE LA VISIÓN Y PANTALLA.

Han Sungpil (Pantalla trampantojo)

Clement Briend (Proyección crítica y espacio público)

Daniel Canogar (Tecno- Humanismo Reciclado)

Ben Dehaan (Rayos UV y fotones en la imagen)

Markus Kison (Perspectiva)

Ximo Lizana (Escultura holográfica)

Rafael Lozano-Hemmer (Interacción, intrusión y orden)

Stanza (Videovigilancia)

Marnix de Nijs (Cuerpo vs Pantalla)

Daniel Rozin (Nuevas cualidades en la imagen estática)

Clifford Ross (Imagen calidad)

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

DEL SIGNO AL OBJETO, UN NUEVO LENGUAJE DIGITAL.

Isidro Blasco (Del fragmento al espacio)

Osang Gwon (Representación y Soporte)

Iñigo Bilbao (Tecnología y Realismo)

Marius Waltz (Parametros y Estructuras)

Norman Leto (Síntesis y Sujeto)

Inma Femenía (Huella digital)

Aram Bartholl (Estetica espacial)

Evan Roth (El gesto digital)

Juanli Carrion, Ana Prada e Ignasi Aballí (Un resultado estético parecido desde diferentes conceptos ligados a lo digital)

Enrique Radigales (El código analógico)

Probe, de Suze May Sho. (Nuevos espacios expositivos)

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

Conclusión

## **TERCERA PARTE**

### **PROYECTO FRUSTUM**

Introducción

Proyecto “frustum”

“Frustum 43°13'43''N 2°35'24''O”

“Frustum”

“Frustum infinito”

“Frustum Hexadecimal” (Puente de deusto)

“Frustum Hexadecimal II”

“Fustum estereoscópico”

“Aeph” (Antecedente del proyecto)

ANEXO

Traducciones

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Citada

Bibliografía Adicional

Bibliografía Web

Artistas citados

Relación de personalidades

Web's de interés

Arte digital

Magazines y publicaciones

Centros y redes

Curiosidades

## RESUMEN

### Introducción

El trabajo presente analiza algunos de los cambios que se han producido en la esfera del arte, impulsados por la aplicación de procesos y herramientas relacionados con las nuevas tecnologías, la red, el ordenador y sus sistemas digitales. Más concretamente, se interesa por las formas de creación, conceptos y prácticas relacionados principalmente con la fotografía y con ciertos resultados formales cercanos a la escultura.

Las motivaciones principales para llevar a cabo este trabajo, surgen a partir de la relectura de la Tesina que llevamos a cabo en 2011. En ella, se intuía un movimiento hacia nuevos marcos de acción en que los artistas analizados estaban realizando sus obras. Artistas que trabajaban con la fotografía digital -nuestro objeto de análisis en aquel momento-, pero que estaban ampliando su praxis hacia nuevos horizontes relacionados con la escultura, la red, los programas 3D, las proyecciones, la fotografía participativa... en una deriva hacia resultados plásticos y conceptuales que fueran más allá de lo que les podía aportar una producción basada en la imagen plana.

Así, identificamos ciertas obras y artistas que iniciaban una tendencia creativa bajo órdenes fotográficos, en lo que a imagen o planteamiento del proyecto se refiere, mostrando las preocupaciones generales que el estatuto del medio digital les trasladaba, pero sin importarles si dichos resultados se resolvían en el interior del medio o disciplina estricto al que estaban habituados. Lo cual nos llevó a delimitar un contexto de análisis en el que estos artistas y obras de nuestro interés, mostraban una preocupación por lo digital, y el nuevo paradigma de representación que se abría gracias a las nuevas posibilidades de tecnologías de captación de datos y salida de los mismos. Todas ellas instrumentadas en el ordenador o las variadas herramientas de posproducción que éste ofrecía.

Una tendencia que acotamos más allá de propuestas que podían encuadrarse dentro del régimen estricto de la *imagen-film* o *imagen-movimiento*, centrándonos en la *imagen-estática* e *imagen-materia*, modalidades que se han apropiado de conceptos y reflexiones propiciados por el nuevo régimen que promulga una *imagen-electrónica* que, dentro de las prácticas artísticas, ha afectado a las concepciones de tiempo y espacio en la creación de significados.

Un nuevo paradigma para la creación en el que algunas formas asociadas a *lo fotográfico* han reconfigurado su praxis y sus estrategias de producción de significado, para dar lugar a nuevos resultados que ofrecen un punto de vista que merecía la pena ser revisado.

Un proceso de compilación y escritura que nos ha llevado cinco años, en los que nos hemos sumergido en la tarea de explorar un amplio y variado contexto digital y tecnológico de creación. Resultándonos complejo decidir que propuestas y artistas desechábamos, optando por exponentes que ayudaran a reflejar la heterogeneidad con la que cuenta cualquier espacio del arte que se desee analizar,



para así, trasladar ese contexto actual a cada bloque. Por ello entre los 48 artistas analizados y los 53 citados, encontramos escasa paridad de género, creadores consagrados y nobeles, académicos y alumnos, autores provenientes del entorno de la arquitectura y el diseño, colaboraciones y propuestas participativas o creadores de diferentes nacionalidades.

Lo que ha supuesto un inconmensurable esfuerzo a la hora de buscar y reunir datos, que queda plasmado en el texto y los links que lo apoyan. Algo en consecuencia con el planteamiento de esta tesis, que aporta un extenso sumario de información sobre los artistas, las obras y las diferentes propuesta con un análisis profundo de las mismas, en relación al auge de lo digital en los últimos 15 años, y respecto a otras épocas y obras de arte, poniendo en valor la vigencia de un espacio y praxis relacionados con la práctica y conceptos fotográficos dentro del contexto actual, en lo que quizá sea la mayor aportación de esta tesis.

## **CONTEXTO SOCIO CULTURAL Y ECONÓMICO.**

A comienzos del siglo XXI, las formas de hacer arte, empiezan a formar parte de un entramado más complejo al que llamamos cultura visual. Impulsado por el acercamiento de la economía a la cultura, el capitalismo de la información o del conocimiento intenta asimilar espacios, formas y estrategias que antes se entendían como territorio exclusivo del arte y utilizar su potencial para crear economía mediante estrategias de gentrificación basadas en la cultura.

Así, el capitalismo avanzado, realiza un giro en las formas de producción y comercialización de sus productos. En el caso de la industria apoyándose en el método japonés del “Toyotismo”. Una forma de producción donde el trabajador multifuncional realiza diferentes tareas y roles, en un sistema que se basa en equipos de trabajo y el ordenador.

Combinada con las nuevas tecnologías de comunicación, esta forma de producción se basa en el “just in time”, donde la producción se fabrica según la demanda, reduciendo costos. Un modelo industrial que se aleja del “Fordista” y que atiende la petición específica del cliente bajo la promesa de exclusividad.

Esta lógica promulga un nuevo tipo de trabajador que otorga al producto un valor añadido más allá del que ostenta como materia en el mercado. Un trabajador que maneja y dirige información e imágenes con el fin de cargar esa mercancía de un sentido que trata de ir más allá del útil, afanándose por imbuir su producto de un estatus. Para ello, utilizan estrategias del arte con fines comerciales y copando espacios de otras formas de cultura –como las religiones, la familia, el idioma, la etnia o el entorno geográfico- que ahora han perdido su valor como relatos fundantes de identidad. Un peso que ha venido a caer en la información que “rodea” y “exhala” un producto. Que al ser “poseído” otorgará un estatus al consumidor.

Una forma de trabajo y consumo instrumentalizada en el ordenador y la extensa red de comunicaciones que sirve para “conectar” a los productos grandes cantidades de información, en su mayoría a través de imágenes.

Lo que promueve un nuevo tipo de actividades donde no solo la compra-venta de mercancía produce economía sino que el consumo y creación de ciertas “experiencias” también reporta beneficio a través de los derechos intelectuales.

Así esas actividades que antes eran parte de la cultura son ahora un valor activo de economía que ha venido a ocupar el espacio del ocio además del tiempo de trabajo. Creando una confusión entre estos tiempos y espacios afectada por el ordenador y las comunicaciones que han reducido la distancia y velocidad de actuación en el intercambio de informaciones.

Además de trastocar ciertas concepciones sobre el espacio y el tiempo, la red de comunicaciones y el ordenador tienen que ver con la creación de actividades mixtas y el intercambio de informaciones entre disciplinas.

Con el surgimiento del “híbrido” que es Internet, la posibilidad de almacenar, intercambiar y mezclar información aumenta exponencialmente para las estructuras académicas referidas a la investigación y el conocimiento. De forma que los datos de cualquier hallazgo o avance tecnológico referido a un tipo de “saber”, se comparten y conocen más rápidamente, quedando disponibles para formar parte o aplicarse en cualquier otro proyecto “híbrido” –o de distinta índole- gracias a su condición numérica.

Una condición digital que ha afectado nuestra forma de entender y representar el entorno, cambiando la manera que tenemos de organizar, captar y compartir la información. Una nueva estructura, que ordena y sintetiza los datos de forma que posibilita afectar a parte de la información sin alterar el resto, facilitando la mezcla de contenidos -de la que hablamos-, antes instrumentalizados en diferentes tipos de tecnologías analógicas y ahora unidos bajo una ontología numérica que agiliza las tareas gracias a la automatización y la conexión entre informaciones programables.

En definitiva una transcodificación de los datos y formas de actividad que es posible gracias al ordenador, que ha acabado por asimilar también las antiguas tecnologías del pasado ofreciendo y aplicando en sus programas esas formas de crear contenido a través de comandos y filtros que ahorran pasos en el proceso. Trasladándose esta práctica a gran número de medios y formas de actividad como pueden ser las dinámicas de trabajo de hoy día, por medio de la aplicación de esas nuevas cualidades digitales en diferentes campos a través de la interfaz.

Algo que más allá de la actividad económica y el entretenimiento ha favorecido un nuevo régimen visual y conceptual para la imagen, que se ha extendido al ámbito científico y artístico creando nuevos modelos de representación. Un nuevo estatuto en el que la imagen digital se constituye como simulacro para interpretar y pensar el entorno. Una herramienta para la representación visual de datos y conceptos abstractos. Un nuevo tipo de señal con la que trabajar a partir de algoritmos que amplíen los poderes de la observación mediante técnicas gráficas por ordenador que permitan “ver” cosas que de otra forma serían inaccesibles al ojo humano, favoreciendo la investigación científica y la experimentación artística.

Esto ha reconfigurando el campo de acción de las imágenes y los medios productores de las mismas, generando la interacción entre las viejas y las nuevas imágenes y la contaminación entre los diferentes ordenes de imagen, de manera que han acabado afectando a nuestro régimen de “percepción”.

Un régimen que venía marcado por los incontables movimientos de la fábrica y la máquina, la velocidad de la ciudad y el cine, donde la recepción de la imagen se realizaba en masa, pero que hoy día en la sociedad de la información, viene a ser sustituido por las simulaciones que viajan a la velocidad de la luz y recibimos a través de la pantalla del ordenador en nuestra casa. Y en el que nuestro papel, no sólo puede ser el de receptor sino también el de operador.

En la actualidad, la pantalla nos pide una atención hacia el marco, que nos retiene en un espacio y dilata o reduce nuestra percepción del tiempo. Ella nos conecta en

simultaneidad con otros entornos a gran distancia, o con plataformas de simulación y representación, permitiéndonos actuar en ambos espacios gracias a la red, propiciando una experiencia que a través de la imagen nos comunica con la realidad.

Una relación, la de la imagen y la realidad que también se ve afectada por el nuevo orden numérico, en tanto en cuanto a la posibilidad que ofrece el ordenador de transformar o crear imágenes “foto realistas” desde cero, despejando dudas y certezas en torno a la discusión que se diera en la última década de los noventa acerca de la veracidad en la imagen y su relación directa para con lo real, o el estatus de objetividad y valor probatorio que ostentaba. Un debate, que ha devuelto a la actualidad discusiones acerca de la captación de imágenes y el modo en que entendemos la realidad a través de las representaciones y los “datos” que las nuevas tecnologías nos proporcionan.

## CONTEXTO DE CREACIÓN ARTÍSTICO

Un nuevo modo de imagen ilusionista que nos propone la tecnología digital alejándose del viejo dispositivo fotográfico para poner en estado de incertidumbre el estatus de cualquier índice en la imagen. Lo que desencadena un efecto de desrealización en la conciencia del individuo, que podría perder la habilidad de distinguir entre el mundo simulado o hiperreal y el mundo real.

Pero más allá de zanjar ciertas discusiones y proponer nuevas percepciones. La imagen y el signo electrónicos adquieren una nueva cualidad revolucionaria que podría denominarse “transmutación”. Por la cual, capacidades y cambios que antes se operaban en el cerebro del creador, como lograr una escultura inspirándose en una imagen, mezclar disciplinas, técnicas, informaciones, ideas y resultados diferentes se ha vuelto una tarea fácil gracias a las nuevas tecnologías de captación, procesado y salida de datos, que combinadas con el ordenador vuelven intercambiables los formatos de la información posibilitando que esta sea transfigurada a otro soporte o medio además de retocada o transformada.

Esto no solo hace que el índice se pierda, sino que su carácter “medial” sea irreconocible, de manera que no podamos seguir el rastro para saber si la “base” de un resultado procesado en el ordenador ha sido una foto, un audio-visual, una pintura o una escultura escaneada.

Así, esas herramientas y operaciones informáticas codifican “normas” culturales de creación –como las vanguardistas-, asimilando las técnicas, conceptos, modos de trabajo y representación precedentes, haciendo que la forma predominante de creación a finales del siglo XX sea la generación de contenidos a partir de modificar objetos mediáticos preexistentes o a través de la aplicación de filtros y técnicas del pasado incluidas en comandos y menús.

Pudiendo llegar a afirmar que estamos llenando de objetos “numéricos” lo que nosotros entendemos por el mundo de lo real. Es decir - y es algo que resulta paradójico- llenando el mundo de informaciones del mundo, de números y códigos de representación, de convenciones “automatizadas” sobre el mundo; dado que la combinación de nuevas tecnologías nos permite captar y dar salida a la información realizando la toma y obteniendo resultados digitales en los que la manipulación humana puede estar exenta de participar, o en los que únicamente se debe apretar un botón.

Esto hace que la cultura de hoy día tienda a no preocuparse tanto por crear nuevos objetos, sino que se dedique a reunir los preexistentes, reciclando, mezclando y analizando los que tiene a su alcance para transformarlos en el ordenador.

Pero incluso en este caso, el ordenador nos proporciona nuevas opciones y formas de crear que pueden tener como resultado una estética del montaje – la de los viejos medios como el cine y la literatura donde la narración es interrumpida por saltos temporales - o una estética del ordenador – como los espacios continuos de 3D, videojuegos y la realidad virtual de las plataformas y navegadores-, diferenciando entre lo que sería una yuxtaposición temporal basada en la

mecánica de cortar y pegar y una composición espacial fluida multicapa basada en el procesador. En las que las estéticas derivadas de los dos tipos de “montaje”, pueden tratar de disimular las uniones o por el contrario evidenciarlas.

Por lo que fundamentalmente lo que diferenciaría una estética de la otra no sería pretender crear una falsa continuidad entre elementos dispares dispuestos en un espacio, sino lograrlo realmente mediante lo numérico.

Es decir, combinar diferentes elementos en un mismo espacio y tiempos, dado que en su ontología, existe una “unidad” o continuidad que tiene que ver con su base o código digital. Una cualidad que ha llegado a traspasar la frontera de la “materia digital” para trasladarse al espacio real gracias a soportes como el grafeno o la silicona.

Pero además de estos cambios espacio-temporales en la creación de representaciones. El ordenador ofrece otras posibilidades de actuación cuando se une a la extensa red de comunicación. Allí, la imagen y los datos electrónicos adquieren nuevas cualidades que tienen que ver con la conexión o link entre imágenes y contenidos que se relacionan con otro(s) en hipervínculos que combinados con el multimedia permiten crear el hipermedia introduciendo una nueva posibilidad de relación en simultaneidad entre realidades y contenidos que no presentan la misma temporalidad.

Estamos ante un nuevo paradigma que se sintetiza a la perfección a través del concepto de la imagen-instrumento. En el que el proceso de conectar y afectar lugares distantes en tiempo real es posible, haciendo hincapié en la idea de vigilar, comunicar e incidir en la realidad a través de signos. Es decir, la idea de la representación en tiempo real como forma de poder y manipulación de lo que está más allá a través de la telepresencia o la capacidad de teleactuar.

Pensemos en una señal de video en directo que muestra la guerra. Ésta nos sirve para mandar allí a través del espacio aéreo un misil. Y ahora pensemos en enviar información y materializar vía electrónica un objeto a través de una impresora 3D conectada a un ordenador en aquel espacio.

Por insignificante que parezca, esto amplía enormemente las posibilidades y maneras de darse esa relación espacio-temporal de la imagen y el objeto con la realidad. Pues el usuario no solo puede obtener imágenes de varios lugares y reunirlos en una única pantalla electrónica, sino que, a través de la unión entre lo digital y las comunicaciones, también puede llegar a estar “presente” o incluso “actuar materialmente” en esos lugares. En otras palabras puede llegar a operar un cambio en la realidad material a una distancia física y en tiempo real.

Una cuestión que afectaría enormemente a la transacción económica de productos. Por el que más allá del método “toyotista” no solo habría ahorro en espacio de almacenaje, sino también en material y costes de fábrica de ciertos objetos susceptibles de imprimirse en el espacio del hogar, siendo producto de intercambio únicamente las coordenadas y datos digitales necesarios para la reproducción de esos bienes.

Una estrategia acorde al “Just in time” del que hablábamos y en relación con el ahorro de producción, el valor de mercado, la especulación y el objeto. Una línea que incluye otros conceptos como “Work in process”, que proviene de la forma de estructurar el trabajo y producir mercancía, y “Goods in process”, referidos a los bienes en espera de completar su proceso de fabricación y entrega.

Conceptos de trabajo habituales en la esfera del arte como el “Work in progress” que indica que un trabajo teatral, musical o artístico disponible de ser presenciado o exhibido en un espacio, es una pieza aún inacabada que va transformándose. En la que el espectador puede participar, aunque solo sea como agente legitimador en forma de público.

Lo que produce un cambio en la forma de comprender el proceso de gestación y creación, pasando este a formar parte de la obra en sí misma, dando valor al transcurrir del tiempo y a los cambios -espacio-temporales- y las transformaciones ocurridas entre la primera idea y su devenir. Así, dichas transformaciones o estados se muestran o exponen como resultado del propio proceso de investigación creativo que el autor lleva a cabo. De modo que la obra, finalmente, será el propio proceso de incidir en la realidad más allá de un solo “objeto” concreto.

Un objeto que en el arte de los años 70, antes de que surgieran esas estrategias de trabajo, tiende a desmaterializarse para no ser captado por el mercado. Así, la representación trasciende la materia y el arte se convierte en idea, apropiándose de estrategias y presentaciones propias de disciplinas como el teatro, la literatura, la danza, el cine o la música.

En los 80 sin embargo, impulsados por la fotografía, todos los medios consiguen el estatus de medios artísticos, que en los 90 instrumentalizados en el ordenador vendrán a reafirmar un cierto fin de especificidad.

Esto fija la vista en procesos y formas de entender y hacer numéricos. Dando lugar a un “arte post-media”, en que se aplica una indeterminación del código fuente que posibilita una hibridación de los medios, viviendo unos de otros y perdiendo su identidad única; lo que finalmente hará que el propio concepto de medio y disciplina se desdibujen para que campos aislados se relacionen fuera de especificidades. En el caso del arte con las telecomunicaciones, las nuevas tecnologías, la sociología, la medicina, la genética o la biología por ejemplo.

Comprobamos así, como esos nuevos procesos “de hacer” o crear, tienen que ver en gran medida con el ordenador, incluso entre los artistas que no utilizan esa herramienta, dado que son procesos de actuación y exposición que llevan presentes más de dos décadas como ontologías del arte.

La web o el hipermedia, interfaces apoyados en internet y en los procesos de la RAM que se ocultan tras los programas, posibilitan que el trabajo creativo se desarrolle en una estructura fluida basada en el “Work in Progress”, en donde la propia praxis -medio y forma de hacer-, y la obra o producto, es susceptible siempre de cambio, de ser alterada o metamorfoseada en el tiempo virtual de

postproducción de la “imagen”. Procesos que como hemos visto se aplican también en las actividades económicas y culturales.

Esto ha propiciado un nuevo paradigma en la imagen y una nueva clasificación de las formas de imagen según su manera de señalización del tiempo.

Un nuevo régimen de *imagen-acontecimiento*, que implica nuevas formas de lectura y dispositivos de presentación que reclaman un tiempo expandido en la contemplación, y una reflexión interna, la cual aporta al signo una temporalidad expandida interior. Lo que preconiza cierta derrota del régimen de autoridad que la *imagen-materia* tenía sobre la mirada, que sentaba sus bases y poderes asociándose a lo antropológico-mágico-simbólico constituido alrededor del signo estático producido artesanalmente.

Un régimen desestabilizado por el asentamiento de la imagen-tiempo, que rompe las jerarquías de los tiempos singularizados y las pretensiones del instante bello, para asumir en cambio en un tiempo que se aparece como sucesión ininterrumpida de tiempos.

A esto y a la estética de la composición del ordenador responde por tanto esa continuidad que vemos darse en tantas obras contemporáneas. Soportada sobre la “imagen-electrónica”, y alejada ya de la “imagen-técnica” -sea estática o film-, de modo que la producción se dé en situaciones entendidas como prácticas de afirmación estricta del transcurrir.

Aún así, desde *la imagen estática*, sigue habiendo obras que recapacitan sobre cómo la mirada y propuestas de “lo fotográfico” se han reconfigurado gracias a lo digital.

Una práctica *fotográfico-escultórica*, que aunque se inscribe dentro de este régimen de *imagen-electrónica o acontecimiento*, pretende alejarse de temporalidades narrativas de la imagen “*film-movimiento*” y de las del transcurso de la *imagen-tiempo*. Sin por ello dejar de reflejar los cambios que para el arte y la sociedad ha supuesto este nuevo régimen. Haciéndose eco en cada una de las propuestas de esas nuevas reflexiones temporales y espaciales que ha propiciado el nuevo estatuto numérico.



## SEGUNDA PARTE.

Artistas divididos en cuatro bloques en relación al contexto y las estrategias, de cada forma de praxis que paso a describir:

### **Primer bloque: “CUESTIONANDO LA IMAGEN DIGITAL. HACIA UN NUEVO PICTORICISMO O ESTÉTICA DEL REMIX “**

Lo digital ha reavivado el debate que la fotografía sacó a relucir en cuanto al estatuto de la imagen. Este, se centra en tres problemáticas principales que han dado lugar a formas de creación más o menos interesantes en sus planteamientos acerca de la representación y de la imagen. La cuestión de la veracidad, es decir, de la objetividad y subjetividad del medio. Las nuevas aportaciones del medio digital al estatuto de la propia imagen; y la creación de nuevas estéticas relacionadas con el espacio del ordenador, gracias a su forma de tratar y dar salida a la información.

Paradojas y paradigmas que tienen que ver con la incidencia de la imagen en la sociedad. Una relación que se sostiene en un diálogo entre lo legítimo y lo falso, el texto y el contexto, la ciencia y el arte, que cuestiona tanto el estatuto de las nuevas imágenes, como el de las anteriores, a través de propuestas, estrategias, técnicas y tecnologías muy diferentes.

En general, las obras y artistas de este grupo, muestran el modo en que técnicas fotográficas que se llevaban a cabo en el cuarto oscuro como el tapado, el virado o el montaje se realizan hoy en el ordenador. Mezclando gracias a este, técnicas y haceres que provienen de disciplinas como el grabado, la serigrafía y la pintura, para crear tramas, texturas y profundidad, así como trabajar el color en distinto modo. También se aplican estrategias más propias del diseño, como el collage, el uso de vectores para crear formas regulares u orgánicas y las múltiples tipografías disponibles. Así, formas de creación antiguas e imágenes derivadas de ellas que antes se daban en ámbitos dispares, ahora se aúnan en el ordenador dando lugar a una gramática de la fotografía que se confunde con la pintura y que la aleja de la actual concepción *de imagen-técnica* como temporizada hacia la de una *imagen-materia* singular.

Esto ha dado lugar a cierta revisión de esas formas y a una “*estética del remix*” basada en la composición de la imagen e impulsada por la facilidad con que el ordenador permite mezclar, copiar y pegar diferentes imágenes de distintos medios. En este grupo se adivina por tanto, cómo en la década de 1990 se empieza a democratizar el uso del ordenador entre los fotógrafos, sustituyendo al proceso analógico en un intento por lograr todas aquellas imágenes que hasta la fecha eran costosas económica, temporal y técnicamente.

Por ello, en este apartado hay propuestas que podrían encuadrarse en lo que se entiende como *imagen-estática*, un tipo de fotografía que ahora, gracias a la facilidad de manipulación del ordenador, se ha acercado al estatuto que ostentaba la *imagen-materia*. Como memoria o pintura en su concepción, imagen sacralizada al fin y al cabo lejos de la lectura como fragmento posible de un *continuum*. Otras

series, se preguntan conscientemente por su lugar en este complejo entramado conceptual y ven la posibilidad de crear propuestas reflexivas a partir del nuevo estatuto que adquiere la fotografía en relación a ciertas características de la *imagen electrónica*.

Por otro lado, en el conjunto general se aprecia un interés por cuestiones relacionadas con nuestro tiempo como los temas sociales, políticos, económicos, científicos, filosóficos o estéticos, donde la imagen digital es una mera herramienta para la espectacularidad de un medio mucho más potente como el ordenador. También hay lugar para reflexionar sobre la veracidad de la propia imagen, los medios de comunicación, los avances médicos, el individuo y la sociedad, la arquitectura y la relación de la fotografía con otras artes...

Algo que se observa en muchos autores de este grupo formado por fotógrafos, escultores y arquitectos, que mantienen una praxis en este sentido, como puede ser la de Michael Najjar o la del propio José Manuel Ballester, claro exponente de la preocupación por la relación entre la pintura, la fotografía y la técnica digital, si bien en su última obra analizada en la tesis, ya se intuye un giro en otro sentido. Un giro que, a partir del año 2000, va a centrarse en las cuestiones referidas a la propia ontología y posibilidades únicas de la imagen digital. Una evolución que se aprecia claramente al visitar la página web de Philipp Schaerer, o al consultar las fichas sobre Thomas Ruff o Joan Fontcuberta, que acaban interesándose por los espacios 3D y las nuevas capacidades para la generación de imágenes en el ordenador.

## **Segundo bloque: ESPACIO Y TIEMPO. NUEVAS CARTOGRAFÍAS: LA RED COMO CATALIZADOR Y CONTEXTO”.**

La red de telecomunicaciones unida a la imagen electrónica, ha transformado nuestra forma de intercambiar información, la manera en que entendemos la propia imagen y nuestra forma de concebir la posición que ocupamos como individuos en el espacio-tiempo.

Esto ha dado lugar a la creación de nuevos contextos en los que expresarnos, con espacialidades y temporalidades nuevas que amplían nuestra capacidad de comunicarnos, ver y representar, algo que de lo que se aprovechan los artistas que forman este grupo

La imagen- *movimiento* buscaba un régimen de visión nuevo mediante una lectura del discurso plasmado en una línea de tiempo que podía dividirse en fragmentos estáticos que se desplazaban en un espacio-tiempo de lo mismo. Una *imagen-film* basada en el espectáculo y la sociedad masas, que nos proporcionaba diversión y entretenimiento, calmando nuestra percepción y sed de estímulos.

Más tarde, el nuevo régimen de *imagen-tiempo* dejaría de obedecer a esa secuencia de relación entre la anterior imagen y la siguiente, de forma que carecería de memoria pasando a ser únicamente acontecimiento.

Así, combinando y utilizando este tipo de imágenes, se han creado plataformas de diversión, comunicación y acontecimiento, como son los videojuegos el metaverso Second Life o Facebook, que posibilitan nuevas formas de relación en las que podemos operar cambios. Por una parte para ver y entender el entorno que nos rodea, por otra, para comunicarnos y mostrarnos al mundo como individuos y, por qué no, para subvertirlas y crear nuevas representaciones formales o pensar en nuevas posibilidades de significado.

Nuestra forma de construir y compartir el espacio y el tiempo han cambiado. Las nuevas imágenes y el mapa digital han abierto un universo nuevo, un contexto en el que relacionarse e intercambiar conocimiento, afectando a la manera que tenemos de entender, ordenar, intercambiar y representar informaciones. Un espacio y tiempo simulados que inciden en lo real y que han dado lugar a un nuevo imaginario.

Un filón que se afana en explotar este segundo grupo, valiéndose de esos mismos espacios y tecnologías a los que nos conectamos desde el ordenador.

En sus obras también se puede intuir un ansia por reconfigurar ciertos paradigmas asociados a los viejos medios analógicos como la fotografía o la escultura, aprovechando un intersticio en lo que a tiempo y espacio de representación se refiere.

Explorando las nuevas capacidades o repitiendo estrategias del pasado, como en el caso de Sascha Pohllep y Robert Overweg que se valen de las tecnologías y dispositivos para facilitar muchas tareas propias de proyectos participativos, o

descubriendo nuevas eventualidades, en lo que sin duda, Joachim Sauter y su grupo Art + Com fueron pioneros al realizar, a finales de los noventa, obras innovadoras que explotaban el potencial de las nuevas tecnologías. Avanzadas para su época, fueron antecesoras de proyectos, plataformas y tecnologías que aplicamos en la actualidad. Una senda que, como muestra su web, no han abandonado, aunque hayan cedido espacio académico en la escuela de Berlín a alumnos como Jussi Angeslevä, que, a su vez, ejercen de profesores para otros estudiantes y creadores que siguen el camino marcado.

La mayoría de los artistas, sin embargo, se centra en las nuevas plataformas y simuladores surgidos en el albor de la World Wide Web, mostrando especial preocupación por la construcción de espacios e identidades, como en el caso de Intimidad Romero, Murat Germen. Sus principales espacios de actuación, representación y exposición no son ya las galerías ni los museos, sino la propia plataforma que les sirve de contexto. En algunos casos como el de Thibault Brunet, retrocediendo por la senda de sus predecesores, haciendo el camino inverso para buscar lo característico de la fotografía clásica en los nuevos videojuegos, como Benoit Paille que sigue preguntándose por el carácter de la imagen, en este caso simulada en pantalla.

Aunque quien realmente exprime todas las posibilidades de ese espacio y tiempo nuevos para la creación es Jon Rafman. Consciente de las verdaderas implicaciones que ello conlleva para el arte, todas sus series son claramente una oda a las características estéticas y ontológicas que ofrece el ordenador.

Por lo que se adivina, este grupo más heterogéneo juega con las capacidades de los nuevos dispositivos, aplicaciones y plataformas para reflexionar en torno a los media y la red un espacio para renovar sus propuestas y dotar a los proyectos de nuevas cualidades.

### **Tercer bloque: “TECNOLOGÍAS DE LA VISIÓN Y LA PANTALLA”**

Si antes las imágenes eran presencias escasas en tanto producidas artesanalmente, mas tarde el nuevo régimen técnico de reproducción las llevó del espacio recogido a la calle, multiplicándolas en ubicaciones específicas.

Hoy sin embargo, gracias a la electrónica, lo visual en su conjunto se ha convertido en habitante naturalizado de cualquier espacio cotidiano. La imagen, multiplicada en su caudal y ubicuidad, aparece por doquier, en innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones, hasta el punto de constituirse en el principal paradigma cognitivo de la llamada cultura visual.

A esto, hay que añadir además que esos dispositivos y máquinas de visión, también son capaces de captar el entorno, lo que posibilita nuevas dinámicas sociales y políticas del control y actuación. En que el espacio de privacidad y lo público empiezan a confundirse.

Por ello, desde y sobre nuevos soportes, estos artistas intentan alejarse de la concepción habitual de pantalla, llegando incluso a “prescindir” de ella. Reflexionando sobre los procesos tecnológicos necesarios para obtener imágenes, con los nuevos medios, surgen también nuevas posibilidades y potencialidades, además de controversias en cuanto a la visión y la captación de imágenes.

El poder de ver más allá es uno de ellos. Desde el interior de espacios privados e inaccesibles, al control de los lugares públicos, pasando por el acceso intrusivo a lo más íntimo del ser: el cuerpo y sus constantes.

Manejadas por potentes ordenadores, las imágenes y proyecciones pueden encontrar también otras aplicaciones más lúdicas, lejos de las formas habituales de representación. Formas nuevas de percibir y transmitir el entorno que nos rodea que estos artistas utilizan a favor de sus creaciones o como lógicas constructivas y enunciativas de las mismas.

En el grupo, se intuye un interés por sacar la obra de arte al exterior, más allá del universo cibernético, el museístico o el de una galería con la intención de exponerse al espacio público, tal y como muestran las obras de Hang Sungpil, Clement Briend o Rafael Lozano Hemmer. Por eso se acude al proyector y la pantalla como elementos fundamentales. En general, las propuestas vienen a ser más sencillas en cuanto a los planteamientos conceptuales, jugando a menudo con la espectacularidad, basada en el trampantojo y el juego visual entre superficies o realidades.

Como decíamos, sus inquietudes giran en torno al control, el individuo o el espacio público y las relaciones entre estos elementos, reflexionando sobre la intimidad, la identidad, la imagen pública y nuestro lugar en el mundo, tendencia que observamos en Marcus Kison, Stanza, o Daniel Canogar. Finalmente vemos cómo es una constante que la propia imagen, como soporte, sea objeto de preocupación, en su calidad, posibilidades y gestación como es el caso de Clifford Ross, Ben Dehaan y Daniel Rozin.

En este grupo como en el anterior, se empieza a vislumbrar esa hibridación, bajo una actitud creativa multidisciplinar y un contexto transdisciplinar en cuanto a medios, conceptos, estrategias y espacios que provienen de diversos ámbitos.

### **Último bloque: “DEL SIGNO AL OBJETO UN NUEVO LENGUAJE DIGITAL”**

Si lo digital ha traído un cambio significativo, éste está estrechamente relacionado con la creación de un lenguaje y gramática nuevos que operan más allá de su espacio en el ordenador y la pantalla.

Así, utilizando diferentes soportes, estos artistas logran propuestas que reflexionan sobre la forma en la que la “materia” digital, y su estética se inscriben y relacionan con nuestro entorno cercano. Apareciendo una tendencia hacia el objeto físico en lo formal, que fuerza a los elementos de la interface y el signo informático a salir del espacio digital para “materializarse” en el real, promoviendo una inversión en la lógica de pensamiento y punto de vista del espectador.

Nuevas expresiones que transitan entre imagen y objeto, datos y materia o viceversa, afectando al modo en que la mirada de los espectadores se posa sobre el entorno. Una forma diferente de relacionar contenidos en la esfera del arte, articulando un intersticio entre *imagen-materia* y *estática*, en el que propiedades de la *imagen-tiempo* y *electrónica* aparecen reflejadas en diferente modo.

Propuestas que aprovechan la versatilidad de la información digital, sus iconos, espacios o la facilidad que ésta tiene para transformarse y trasladarse a diferentes soportes. Obras que fuerzan al código y la estética del ordenador a salir de su espacio habitual de actuación dando lugar a nuevas relaciones e ideas. Formas de pensar y mostrar el tiempo y el espacio diferentes a la *imagen-film*. Proyectos que trabajan a partir de los gestos y huellas que surgen con los nuevos dispositivos de nuestra era. Tecnologías de captación, comunicación y salida en estrecha relación con *lo fotográfico* y la escultura.

En este último conjunto de artistas, se aprecia así el influjo de la escultura y una tendencia hacia el resultado físico en todos y cada uno de los proyectos, en su gran mayoría pensados para ser expuestos en una sala. Hay que señalar que, exceptuando el interés que muestran por el espacio público Aram Bartholl y el proyecto de web colaborativa de Suze May Sho, resulta extraño que no se tienda a una mayor presencia en el espacio público.

El grupo juega ya con un lenguaje –el del ordenador– asimilado por parte del espectador, expresándose con toda soltura. Algo que no ocurría en los anteriores, en los que la gramática y simbología digital permanecían ocultas tras la interfaz o la estética. Y es que, en este caso, la producción analizada, parte de 2005.

Uno de los procedimientos generales en las obras, es sacar los elementos materiales, signos y medios de su contexto, forzándolos a una nueva gramática y trasladándolos fuera de su espacio habitual para dotarlos de nuevos significados, de manera que se altere la percepción de esa cosmogonía digital asimilada por la sociedad. Preocupados por el nuevo lenguaje digital, la mayoría de estos artistas

intentan quebrantar sus reglas, símbolos y estructuras en la praxis. En el caso de Enrique Radigales confrontando espacios; en el de Evan Roth, aislando patrones y gestos que requiere la interface, y en el de Marius Waltz desmenuzando los parámetros de su estructura o cómo Inma Femenía, buscando la huella de ésta en los *outputs* o salidas -a veces efímeros- que son la luz y el color.

Terminamos buscando las claves de este nuevo lenguaje y encontrando soluciones o puntos en común que nos llevan a resoluciones formales similares, como las de Juanli Carrion, Ana Prada e Ignasi Aballí. Sin dejar de preguntarnos siempre por esas cuestiones que parece serán eternas en el arte: la identidad y la representación o el poder de la imagen para captar lo que de otro modo no se podría reflejar. Inquietudes que gracias a lo digital se renuevan y que con ayuda de las nuevas tecnologías de captación, salida y representación de datos se plasman en la obra de Iñigo Bilbao y Norman Leto.

## **Bibliografía Citada**

**Alcalá, José Ramon.** *Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica.* AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010. [Link.](#)

**Aumont, Jacques y otros.** *Estética del cine.* Ed. Paidós. Barcelona. 1996. [Link.](#)

**Baudrillard, Jean.** "The Conspiracy of Art: Manifestos, interviews, essays". Ed. Lotringer, Sylvere. Distribuido para Semiotext(e) por MIT Press. Los Ángeles. 2005. [Link.](#)

**Bauman, Zygmunt.** *La modernidad líquida.* Ed. Fondo de cultura económica. Buenos Aires. 2003. [Link.](#)

**Bellour, Raymond.** "The power of Words, the power of images" Camera Obscura. 24. 1990. [Link.](#)

**Benjamin, Walter.** *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.* Ed. Taurus. Madrid 1973. [Link.](#)

**Benjamin, Walter.** *Sobre algunos temas en Baudelaire.* Edición Electrónica de Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. 1939. [Link.](#)

**Bourriaud, Nicolas.** *El Radicante.* Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2009. [Link](#)

**Bourriaud, Nicolas.** *Estética Relacional.* Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2008. Pág. 82. [Link.](#)

**Bourriaud, Nicolas.** *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo.* Ed. Adriana Hidalgo. [Link.](#)

**Brea, José Luis.** *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural.* Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. [Link.](#)

**Brea, José Luis.** *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen.* Ed. Akal Estudios Visuales. 2010.

**Bustamante, Enrique.** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad Complutense en colaboración con otros siete académicos. *Comunicación y cultura en la era digital. Industrias, mercados y diversidad en España.* Ed. Gedisa. Barcelona. 2011.

**Coriat, Benjamin.** *El Taller y el Robot.* Ed. Siglo XXI. México. 1992. [Link.](#)

**Crary, Jonathan.** *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX.* Ed. Cendeac Murcia. 2007. [Link](#)

**Deleuze, Gilles.** *La imagen movimiento. Estudios sobre cine1.* Ed. Paidós comunicación. Barcelona 1984. [Link.](#)

**Dyens, Ollivier.** "Hybrid. Living in paradox". Ars Electrónica. Linz. 2005. [Link.](#)

**Emmelhainz, Irmgard.** "Art Under the New World Order". 2008. [Link.](#)

**Foucault, Michel.** "Dits et écrits: Selections". New Press, Vol. 1. Nueva York. 1997. [Link.](#)

**Gene, Ray.** "Culture Industry and the Administration of Terror". En, Gene Ray y Ulf Wuggenig. *Critique of Creativity: Precarity, Subjectivity and Resistance in the "Creative Industries"*. Ed. Gerald Raunig, Londres Mayfly. 2011.

**Gianetti, Claudia.** "Estética de la simulación". *En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética.* Ed. Asociación de la cultura Contemporánea L,Angelot. Barcelona. /Goethe-Institut. Barcelona. 1997. [Link.](#)

**Guy, Debord.** *La sociedad del espectáculo.* 1967. Ed. Pre-textos. Valencia. 2005. [Link.](#)



**Irigoyen, Emilio.** "El arte es una máquina de (des)montaje. Fordismo-taylorismo y vanguardias artísticas a principios del siglo XX". En, Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, vol. VI, nº 119 (7). 2002. [Link](#).

**Licklider J.C.R.** "Man Computer Symbiosis". IRE Transactions on Human Factors in Electronics, volumen HFE-1, Marzo de 1960. [Link](#).

**Masuda, Yoneji.** *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Ed. World Future Society. Colombia. Trad, Cast. 1984. Ed. Fundesco-Tecnos. Madrid.

**Machado, Arlindo.** "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas". [Link](#).

**Manovich, Lev.** *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona.2005.

**Mitchell, Henning.** *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

**Monleón, Mau.** *La experiencia de los límites: Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta*. Ed. Diputació de Valencia Institució Alfons Magnànim. Colección Formas Plásticas. 1999.

**Nichols, Bill.** En *The Work of culture in the Age of cybernetic Systems* John Thornton Caldwell. Ed Theories of the new Media. A Historical Perspective. Londres The Anthole Press. 2000.

**Philips, William Daniels.** "Modern Vision". Oxford Art Journal-16, (1). 1993.

**Prada, Juan Martín.** *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. 1ª Ed. AKAL, Colección. Arte contemporáneo. 2012.

**Punt, Michael.** En *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

**Queau Philippe.** *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Ed. Paidós. Hipermedia 1. Barcelona. 1995. [Link](#).

**Rifkin, Jeremy.** *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Ed. Paidós Ibérica. 2000. [Link](#).

**Ritchin, Fred.** *In Our Own Image: The Coming Revolution in Photography*. Aperture. Nueva York. 1990.

**Rosalind E. Krauss.** *Lo fotográfico por una teoría de los desplazamientos*. Ed. Gustavo Gili. España. 2002. [Link](#).

**Rosalind E. Krauss.** *A voyage on the Nort Sea. Art in the Age of the Post Medium Condition*. Ed. Thames and Hudson. New York. 2000. [Link](#). Trad Cast. [Link](#).

**Robins, Kevin.** En *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

**Roland, Barthes.** *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía* Ed. Paidós Biblioteca Roland Barthes. Barcelona. 2009. [Link](#) a Ed. 1990.

**Schönberger, Viktor y Cukier, Kenneth.** *Big data: La revolución de los datos masivos*. Ed. Turner, Noema. España. 2013.

**Soto calderón, Andrea.** *Juego e imaginación en Vilém Flusser*. Flusser studies 13. Pág.1-2. Disponible en la red. 2012. [Link](#).

**Vattimo, Gianni.** *The transparent society*. Publicaciones de la universidad Johns Hopkins. Baltimore. 1992.

**Viktor Schönberger y Kenneth Cukier.** *Big data: La revolución de los datos masivos*. Ed. Turner. Noema. España. 2013.

**Flusser, Vilèm.** *Una filosofía de la fotografía*. Ed. Síntesis. Madrid. 2001. [Link](#). Ed. 1990.

**Flusser, Vilém.** *Eine neue Einbildungskraft* Volker Bohn (compilador). Bildlichkeit. Frankfurt. *Una nueva facultad imaginativa*. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz. 1991.

**Virilio, Paul.** *Speed and Information: Cyberspace Alarm!* 1995. [Link](#).

**Virilio, Paul.** *Big Optics*. En *Justifying The Hypothetical Nature of Art and the Non-Identicality whithing the Object World*, comp. Weibel, Peter. Colonia 1992.

**Weibel, Peter.** "The Post-media Condition". En la web *Metamute*. Marzo de 2012. [Link](#).

**Weissberg, Jean Louis.** *Des "reality shows" aux réalités virtuelles*. Terminal- 61. Otoño de 1993.

**Yúdice, George.** *El recurso de la cultura*. Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. [Link](#).

**Yúdice, George.** *The Expediency of Culture: Uses of Culture in the Global Era*. Ed. Duke University Press Books. Durham. 2004.

### **Bibliografía Adicional**

**Augé, Marc.** "Los no lugares. Una antropología de la sobre modernidad". Gedisa.Barcelona 1992. [Link](#).

**Bellour, Raymond.** En "*La double hélice*". R. Bellour, C. David y C. van Assche. Ed. Passages de l'Image, París. Catálogo. Centre Georges Pompidou. 1990. [Link](#) en Cast.

**Bourriaud, Nicolas.** Video entrevista. "Altermodern Manifiesto". 2009. [Link1](#). [Link2](#).

**Deleuze, Gilles y Guattari, Félix.** *Anti-Oedipus*. Trad Ing. Mark Seem, Robert Hurley y Helen Lane. Ed. Viking. Nueva York. 1978. En Cast: *E l anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Trad. Francisco Monge. Ed. Paidós. 1985.

**Lev, Manovich.** Entrevista para "Artnodes". Por Marta Garcia Quiñones y Daniel Ranz. Facultad de Filosofía de la Universidad de Barcelona. Marzo de 2003. [Link](#).

**Lev, Manovich.** *La vanguardia como software*. Ed. FUOC.2002. [Link](#).

**Lévy, Pierre.** *Cibercultura informe al consejo de Europa*. Ed. Anthropos. Barcelona. 2007. [Link](#).

**Da Vinci, Leonardo.** *El tratado de la pintura*.Ed. Biblioteca Virtual Universal.2010. Cap. CCCLXV. Pág. 77. [Link](#).

**Mitchell, William John Thomas.** "*The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*". Cambridge. Mass. MIT Press. 1992.

**Platón.** *La República*. "516b". Madrid. CEPC 1997. Trad. Cast. José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano. [Link](#).

**Rheingold, Howard.** *Virtual reality*. Ed.Simon & Schuster.New York. 1991. Trad, Cast: *Realidad virtual: Los mundos artificiales generados por el ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona. Gedisa. 1994.

**Slouka, Mark.** *War of the Wolds. Cyberspace And The High-tech Assault On Reality*. BasicBooks. New York. 1995.

**Virilio, Paul.** *La maquina de la visión*. 2ª Ed. Cátedra. Madrid. 1998. [Link](#).

**Zidarich Verónica.** *Virtual worlds as an architectural space an exploration*. Ed. La Fondation Daniel Langlois.Canada 2002. [Link](#).

**Zizek, Slavoj.** Entrevista radiofónica en el programa "Against the Grain" sobre su libro: "*On Violence*" 9 de Septiembre, 2008. [Link](#).