



Juan Carlos Arañó

Universidad de Sevilla



1 Espacio y tiempo (re)actualizados.

Es indudable que nuestra época se está caracterizando por los cambios y la velocidad de relación interpersonal. Cualquier cosa se realiza en el supuesto de que no durará excesivo tiempo, el que necesite su consumidor o usuario, ni siquiera se pretende que la arquitectura tenga una duración más allá de dos generaciones y en nuestra movilidad incluimos planes que pueden implicar el llegar hasta cualquier rincón del planeta. Para mantener una actividad o colaboración con otros no es necesario el desplazamiento. Es más, éste puede realizarse de modo virtual. Lo que hace años exigía una preparación durante días y una puesta en práctica mayor, en la actualidad se puede realizar en el momento. Los conceptos sobre los que sustentamos toda concepción, espacio y tiempo, han transmutado sus valores y el modo en que consideramos todo (G. Kubler, 1988). Cuando pensamos globalmente, enviamos o recibimos información desde cualquier lugar, contenemos el conjunto de las realizaciones y saberes humanos en nuestras mentes y ordenadores, formamos parte del pensamiento mundial, en una actividad del mismo tipo.

La globalización es una de las condiciones psicológicas de la cibercultura, en tanto que marco de referencia y forma de expansión de la mente (D. Kerckhove, 1999).

Los cambios ya no proceden de los intereses generacionales. Incluso los problemas de adaptación a las necesidades llegan a ser los mismos para las distintas generaciones que conviven actualmente. Nos acostumbramos a tratar las cosas en situación presente, de tal forma que nos parece imposible entenderlas de otro modo o que hayan podido ocurrir o existir de otra manera. Resulta tan cotidiano y habitual hablar de Velázquez, como citar, prácticamente en el mismo renglón, a Shirin Neshat, sin prejuicios, como si ambos fueran colegas y tuvieran parecidos problemas artísticos, o participaran de cuestiones cotidianas similares. Sin considerar que nunca han tenido la oportunidad de conocerse personalmente, que tuvieron o les mueven distintos estímulos y preocupaciones, que les separan tres siglos y que no sólo les distancia un contexto social e histórico diferente, sino cultural y, por tanto, sus planteamientos estéticos no se parecen.

Por otro lado, nuestro mundo ha dado prevalencia a los sistemas de información, comunicación y relación personal, de tal modo que podemos afirmar sin reservas que nuestra cultura se sustenta sobre una creencia: la superioridad y poder de la palabra, especialmente de la escrita, llegando a poder hablar de una "literolatría" o culto al libro y a la letra (A. Machado, 2000).

Sin embargo, el mundo postmoderno actual parece caracterizarse por una nueva iconoclasia en la que la imagen ha venido a suplantar a la letra como instrumento principal para la difusión de los mensajes, como "un enorme simulacro fotográfico" (F. Jameson, 1998). Y aunque podemos asegurar que las imágenes todavía no terminan de desplazar a la palabra, especialmente en cuanto a uso cualitativo, se puede afirmar que están presentes en todos los lugares, invaden su pregnancia ideológica, apartan a la civilización de la escritura, erradican el gusto por la literatura, anunciando un nuevo analfabetismo y la muerte de la palabra (A. Machado, 2000). O como dice Baudrillard (1985) la actual hegemonía de los medios están produciendo una "desrealización fatal" (algo que comienza con una constitución de un mundo aparte) del mundo humano y su sustitución por una "meta-realidad" interesada, una ficción de la realidad alucinatoria y alienante.

Es evidente que hoy se producen más imágenes que escritos; el capitalismo decimonónico producía y acumulaba mercancías como riquezas y el actual produce y acumula imágenes. La imagen se utiliza para todo, no solo invade los recursos de comunicación y relación, sino que forma parte del "pan y del circo" más selecto

que los nuevos emperadores ofrecen a la masa para su diversión, control y alienación en versión individual y/o grupal.

2

La escritura y la imagen base de la (in)comunicación.

Las primeras formas de escritura que se conocen son iconográficas, se basan y derivan del tratamiento y gestión de las imágenes. Nacen de un impulso conceptual, de una voluntad de enunciar proposiciones en el interior de las propias prácticas iconográficas. El arte fue una forma de “escribir” el mundo, no solo de describir su apariencia externa (el cubismo trató de manifestar la expresión de la estructura interna de las cosas sobre la apariencia formal exterior como un valor de mayor interés esencial). En el siglo XIX se tuvo que recurrir al descubrimiento de la estilización diagramática para dar soluciones heurísticas, teóricas y metodológicas a la ciencia, como un modo de superar las limitaciones del lenguaje “natural”, para describir comprensivamente las relaciones exactas y complejas que imponía la ciencia positivista.

En la cultura occidental las palabras designan directamente a los conceptos abstractos y a ellos llegamos operando, a su vez, conceptos más referenciales (E. Eisner, 1992), mientras que en culturas orientales, como la china, el concepto llega después de operar combinaciones de señales pictográficas que establecen relaciones entre ellas.

La gran diferencia de nuestra época respecto a otras anteriores es que la mayor parte de las imágenes son las llamadas técnicas, es decir, las que son producidas de manera automática y programática, por medio de una máquina que las codifica. La característica esencial de las imágenes técnicas es su cualidad inherente de materializar determinados conceptos que orientaran la construcción de las máquinas que les dan forma. Flusser dice que transforman los conceptos en escenas. Con la invención del ordenador personal, las imágenes técnicas se han revelado como el resultado de un proceso de codificación icónica de determinados conceptos científicos en producción generalizada y particular. Ha entronizado la posibilidad de crear imágenes tan parecidas a la fotografía que hacen difícil la distinción entre ambas.

Esta es la razón por la que la imagen técnica no puede corresponder a una representación cándida del mundo. Se interponen dispositivos de transmutación abstracta. Los conceptos de formalización científica, que posibilitan el funcionamiento de máquinas semióticas tales como la cámara fotográfica y la computadora, hacen que la intención actúe decisivamente en la modificación de la imagen (A. Machado, 2000).



En la era de la automatización, el artista queda reducido a ser un simple operador de máquinas, un “funcionario” (V. Flusser, 1985) del sistema productivo, que no hace otra cosa sino cumplir las posibilidades previstas en el programa, elige entre las categorías disponibles en el sistema, aquellas que le parecen más adecuadas y con ellas construye su escena. Estas máquinas basan su capacidad fundamentalmente en el poder de repetición y lo que repiten hasta el agotamiento son los conceptos de la formalización científica junto al riesgo hipotético de que la repetición indiscriminada conduzca inevitablemente al estereotipo.

La verdadera tarea del arte debería ser, según Flusser, rebelarse contra toda esa automatización estúpida, contra esa robotización de la consciencia y de la sensibilidad, para poder plantear otra vez las cuestiones de la libertad y de la creatividad en el contexto de una sociedad cada vez más informatizada y cada vez más dependiente de la tecnología. Las posibilidades de la máquina, aunque tremendamente amplias, están limitadas

en número. El artista lucha por desviar la máquina de su función programada y, por extensión, para evitar la redundancia y favorecer la producción inventiva en su poética. En vez de someterse simplemente a un cierto número de potencialidades impuestas por el aparato técnico, la cuestión podría residir en invertir continuamente la función de la máquina. Se podría tratar de manejarla en el sentido contrario a su productividad programada.

Aparatos, procesos y soportes posibilitados por las nuevas tecnologías repercuten, como bien lo sabemos, en nuestro sistema de vida y de pensamiento, en nuestra capacidad imaginativa y en nuestras formas de percepción del mundo. Una parte importante de la función del arte reside en manifestar todas esas consecuencias, en sus aspectos grandes y pequeños, positivos y negativos, volviendo explícito lo que en manos de los funcionarios de la producción quedaría sólo latente, desapercibido o enmascarado. Esa actividad es fundamentalmente contradictoria: por un lado, se trata de repensar el propio concepto de arte por la tecnología; por otro, de tornar también sensibles y explícitas las finalidades implícitas en gran parte de los proyectos tecnológicos, sean de naturaleza bélica, policial o ideológica. El arte sitúa hoy a los humanos ante el desafío de elegir vivir libremente en un mundo programado por máquinas: "Apuntar al camino de la libertad es la única revolución posible" (V. Flusser, 1985).

Pero si queremos comprender verdaderamente los cambios más profundos que la informática promueve en la actualidad, incluso en los terrenos más resistentes de la cultura y de las ciencias humanas, tenemos que centrar nuestra atención en los aspectos estructurales de esa intervención, en aquellos puntos donde la interrupción de la computadora y de la telemática provoca una redefinición de lo que hasta ahora llamábamos cultura y conocimiento.

Al principio, fue la imagen y no la palabra. La racionalidad no es solo literaria, pensamos con imágenes; hasta cualquier científico (físico, químico, matemático...) razona esencialmente a través de diagramas, pero nuestros pensamientos incluyen, además, la emoción y los sentimientos (E. Eisner, 1992).

La reflexión, por lo tanto, invoca al cuerpo como un todo e incluso hasta su entorno. De aquí que se puede afirmar sin lugar a error, que el pensamiento, la racionalidad, la imaginación y la afectividad son por naturaleza "multimediatos" y se influyen y contaminan mutuamente. La gran novedad de la informática reside en la posibilidad de reunir en un único medio y soporte al resto de los otros medios y de atraer a todos los sentidos y lo hace de una forma integral, de manera que textos escritos, imágenes, sonidos o ruidos, gestualidad, texturas y todo tipo de respuestas corporales se combinan para constituir una modalidad discursiva holística.

Ahora las imágenes, los sonidos y los gestos participan, de la misma forma que la palabra escrita o hablada, del proceso integral de comprensión del mundo. Por este motivo, no está del todo fuera de lugar el postulado corriente según el cual el analfabeto de nuestro tiempo no es quien no sabe leer y escribir, sino aquel que no sabe articular un discurso multimediatos pleno.

La informática permite también, además del incremento de los recursos expresivos, situarlos en una arquitectura combinatoria que vuelve al acto de pensar mucho más dinámico de lo que ha sido hasta ahora. En la hipermedia la relación entre palabras, las imágenes y los sonidos se da a través de "links", o sea, por medio de procesos de asociación, que pueden incluso ser múltiples, probabilísticas o modificables por el lector.

Mientras que en la prosa discursiva clásica el fluir del pensamiento es casi siempre unívoco, fijo y rígidamente establecido por la linealidad de las frases y por la lógica secuencial de la argumentación, una aplicación de hipermedia ofrece, por el contrario, diferentes formas de navegación y de asociación de unidades, todas ellas igualmente legítimas. El vínculo expresivo de los diversos signos verbales, visuales, acústicos y táctiles que componen la aplicación permite establecer relaciones significantes entre ellos y, de esa manera, pasar de lo concreto a lo abstracto, de lo visible a lo invisible, de lo sensible a lo inteligible, de la postración a la demostración. En este sentido, una aplicación de hipermedia no expresa jamás un concepto cerrado; más bien se abre a la experiencia plena del pensamiento y de la imaginación, como un proceso vivo que se modifica sin cesar, que se adapta en función del contexto, y que finalmente juega con los datos disponibles.

3

La función (irreal) del Arte en un período de Ciber(post) modernidad.

Si entendemos la conciencia y la imaginación como procesos de asociación continua de reestructuración de

imágenes y de conceptos seleccionados por la memoria, no es difícil percibir que la hipermedia resulta una representación más adecuada de esa misma conciencia o de esa misma imaginación que los códigos secuenciales restrictivos de las escrituras.

El pensamiento complejo trabaja con un número extremadamente elevado de interacciones e interferencias que se dan entre las unidades del sistema considerado y también con incertidumbres, ambigüedades, imprecisiones, interferencias de factores aleatorios y el papel modelador del azar. La complejidad es un tejido de formaciones que afectan especialmente a la educación. Y en una mayor profundidad a una cierta intención de educación artística.

En este contexto de variación y renovación aparece la Educación Artística tan continua e inmutable como si el arte fuera un (irreal) indicador de conservación y estabilidad ajeno a la evolución social.

El progreso de la ciencia moderna y la creciente racionalización, en su intento de búsqueda incesante de la verdad, han ido orientando nuestra sociedad por un derrotero "técnico y científico" (J. C. Arañó, 1996; 2000). Esta deriva, según Hoyle, ha estado demasiado presta a destruir las creencias religiosas, sin ofrecer otro credo emocionalmente satisfactorio, y ha condicionado la transmutación de valores en beneficio de la acción personal. Así estamos siendo testigos del final de las ideologías y las formas de pensamiento tradicionales e, incluso, de la "mutación cyborg de ese humanismo mestizo".

La contrapartida ofrecida por la nueva moralidad tecnológica es la autoconfiguración de la personalidad, la duplicación virtual de la realidad: El sujeto y la dualidad han dejado de existir. Puedes ser quien quieras, te puedes redefinir por completo si lo deseas, porque lo único que se conoce de ti es lo que tu quieres mostrar (Turkle, 1998).

Nos encontramos ante una encrucijada en la que los políticos nos ofrecen la idea de que la auténtica capacidad de elección, acción y modificación del futuro está en nosotros. La transmutación de valores nos ofrece fenómenos como la globalización, un producto de la democracia occidental y hasta un sinónimo de excelencia cultural.

El arte en un contexto moderno se caracterizaba por representar las excelencias de la sociedad de la que era producto esencial. En las nuevas formas de arte no solo se cuestiona el protagonismo del artista o del espectador, sino hasta del propio producto. Es decir, frente a la secuencialidad y simpleza del esquema tradicional, el fenómeno artístico se nos presenta mucho más complejo en densificación dimensional adquirida por cada variable y su conjunto contextual y circunstancial (J.C. Arañó, 1996).

Los valores estéticos clásicos han transmutado, como si la sombra de un Duchamp planeara por el ámbito. Es evidente que nos encontramos ante una rearticulación estructural del Arte que participa o, a veces, rechaza, pero sin embargo utiliza e instrumentaliza esta nueva moral (G. Deleuze, 1977).

Las Artes Plásticas y Visuales no son ya esas actividades decisivas en las constituciones de la poética y lírica de la práctica artística que contribuyen al adorno y al orden; han sufrido cambios irreversibles que han afectado radicalmente a su concepto y estructura. Además, otras formas de arte, como estamos viendo, asumen el espacio liberado. Vemos a través de la materia del espacio y del tiempo con nuestras tecnologías de recuperación de la información, el arte no constituye un escape, no vale siquiera como una salida de la incertidumbre y la confusión. Es la reflexión hacia nuestro interior, una búsqueda en la conciencia colectiva que pretende una realidad en construcción.



Es bastante obvio que muchos han querido identificar a las TIC con el instrumento por excelencia de la globalización, o mejor dicho mundialización y, parafraseando a Taddei, quieren ver en la misma una forma de colonización sofisticadamente instrumental. La cuestión reside desde el punto de vista cultural en descubrir cuál es la cultura metrópoli, que no es una u otra sino un conglomerado histórico de culturas dominantes, y a la vez también resulta el mejor ejemplo de mestizaje cultural. Los regionalismos siempre considerarán negativamente el efecto colonizador, así como el mestizaje, especialmente desde una perspectiva política. Y es posible que la Educación Artística, en este caso, pueda organizarse como una Zona Temporalmente Autónoma de resistencia para combatir la cultura global colonizadora e imperialista (si esto fuera así), porque la influencia de la metrópoli siempre se vería conflictivamente.

La importancia residirá en el procedimiento de colonización como instrumento de la producción de conocimiento, el modo en que dimensionamos la esencia y ecuación entre tiempo y espacio y la generación de otros escenarios. Un sistema universal sin totalidad. La metáfora más sencilla que ilustra lo que pretendo decir es el modo en que los niños aprenden a usar las nuevas máquinas tecnológicas y la destreza comparativa que desarrollan los adultos, a su lado. La cultura puede entenderse como una tensión entre tradición e innovación (J. L. Brea, 2002) y la creatividad es la que alivia esa tensión y nos permite asumir sin traumas el progreso.

De hecho, el fenómeno más característico de los últimos años en el terreno artístico es lo que Hal Foster ha definido como “el retorno a lo real”. En la práctica posmoderna los criterios y los temas destacan sobre el estilo y la escuela. El arte actual olvida su ensimismamiento y vuelve a estar implicado en el mundo, tanto por los temas como por los medios que utiliza. Intenta su conexión con el público mediante técnicas procedentes de otras disciplinas y con asuntos que afectan directamente a la vida actual: el impacto a cualquier precio, mostrar el horror de la muerte, la violencia, el sexo...La dualidad adquiere interés y protagonismo. Lo ordinario se hace visible y, sobre todo, es notorio comprender que nadie acepta dejarse encerrar en categorías.

En la actualidad cultural el conocimiento y presencia de otras realidades lleva al multiculturalismo (Kincheloe y Steinberg, 2000). Aparece un nuevo “activismo social”, basado parcialmente en una nueva comprensión de la individualidad frente al grupo. El arte participa en la construcción de nuevas identidades virtuales, cambiantes en lo social y en los roles que ese nuevo cuerpo desempeña en una sexualidad diversa. Los procedimientos artísticos se despersonalizan y se tecnifican: las videoinstalaciones persisten como referente, se reinterpretan las películas y obras de artistas “clásicos”. La fotografía explota su capacidad de representar la auténtica realidad. Otros “procedimientos” artísticos, surgidos en los setenta como las instalaciones, se manifiestan como aglutinantes de los demás. Y hasta el mundo de la moda se eleva a la categoría de “espectáculo” artístico sofisticado de minorías y es la forma de arte que mejor reúne las características necesarias de ambigüedad y mestizaje, de “estetificación” difusa que a todos nos afecta en la postmodernidad.

Es evidente que la práctica artística se contagia de su mundo global y acepta entregada su instrumentación, aunque ello conlleve un alejamiento consciente o inconsciente de la tradición moderna. Whaley afirma que, tras su desaparición, podremos pensar en las Artes Plásticas como actualmente muchos piensan sobre la música clásica: como una cuestión propia de museos. Pero la palabra museo tiene connotaciones desagradables, no sólo entre artistas sino socialmente, puesto que incluye en su descripción a los objetos con los que el espectador ya no mantiene una relación vital y, por tanto, se encuentran en un proceso de extinción. Los museos son los sepulcros familiares de las obras de arte, “poderosas máquinas de cultura” donde está impuesta la “ley del silencio” y, por supuesto, el imperativo “no tocar”.

4 (Re)actualizar la educación artística

Es difícil determinar el sentido que la Educación Artística tiene para nuestra sociedad. Nuestro punto de partida podría ser una valoración sobre las formas de enseñanza que se han venido

sucedido en este campo, cómo ha quedado reflejado el sentido social en las distintas soluciones para la escolarización del arte, qué tipo de relación mantenemos con el resto del saber humano, o qué relación guarda todo ello con las TIC.

En España el tipo de Educación Artística que se ha venido implementando ha mantenido un concepto y métodos muy similares a lo largo de su historia, sin variaciones ni alteraciones profundas, y también sin apenas diferenciar entre el tipo de instrucción artística que debe recibir un ciudadano en la educación general o la que pudiera requerir un profesional de las artes.

Una educación artística así concebida no conecta con el público porque no aprovecha los recursos y las técnicas que le ofrecen otras disciplinas, ni se ocupa de asuntos propios de la vida. Los criterios y temas que destaca siempre remiten a cuestiones de estilo y escuela, primando la personalización y cualificación técnica de los procedimientos artísticos, aspectos muy lejos de caracterizar e interesar a la práctica artística actual (J. C. Arañó, 1996).

Está cambiando la racionalidad en nuestros tiempos y la artística, especialmente, está siendo muy sensible. Es muy posible que estos cambios en vez de remitir en el futuro se acentúen hasta transmutar sus intenciones y su función, y es evidente que el mundo escolarizado también está en transformación. Las TIC favorecen nuevas formas de acceso a la información y a las imágenes, nuevos estilos de razonamiento y de conocimiento, como la "simulación", que se erige en una verdadera industrialización de la experiencia del pensamiento, que ya no concierne ni la deducción lógica ni la inducción (P. Levy, 1997).



<http://www.us.es/fba/>

Salvando la diferencia que debe existir entre una Educación Artística profesional para artistas y la destinada a los ciudadanos en la educación general, está claro que la "instrumentalidad" o manipulación procedimental de las artes ya no tiene sentido. Así pues, la alternativa de la formación artística pasa por la capacitación intelectual y la culturación visual. Sin duda para que esto suceda sería necesario una organización institucional que hoy día no existe en nuestro país y probablemente una refundación categorizada y sistemática de los tipos de "educaciones artísticas", atendiendo a planteamientos conceptuales y funcionales. Muy probablemente las TIC implicadas en esa Educación Artística futura serían poderosas aliadas, dimensionando a ésta como una auténtica Zona Temporalmente Autónoma.

El discurso del arte actual vuelve a estar implicado en la vida y el mundo y, como éstos, se encuentra fragmentado en muchas direcciones, incluyendo nuevas perspectivas y valores como las diferencias étnicas o de género o las de clase, como la vida misma. La Educación Artística debe buscar y comprender los nuevos significados metafóricos de la cultura visual de nuestro tiempo y reconocerlas en su contexto civilizador y de progreso (I. Agirre, 2000), puesto que las obras artísticas de hoy son los elementos que nos llevan a reflexionar acerca de las formas de pensamiento de la cultura en la que se producen (F. Hernández, 2000).



Bibliografía

AA.VV. (1997): "Lo TECNOLógico en el ARTE: de la cultura vídeo a la cultura ciborg", Barcelona: Virus Editorial.

AGIRRE, I. (2000): "Teorías y Prácticas en Educación Artística. Ideas para una Revisión Pragmática de la Experiencia Estética", Pamplona: Universidad Pública de Navarra.

ARAÑÓ, J. C. (1996): "El Valor del Arte", Zehar, 30, pp. 22-26.

ARAÑÓ, J. C. (2000): <http://congreso.cnice.mecd.es>.

ARONOWITZ, S., MARTINSONS, B. y MENSER, M. (comp.) (1998): "Tecnociencia y Cibercultura. La Interrelación entre Cultura, Tecnología y Ciencia", Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.

BAL, M. (1999): "The Practice of Cultural Analysis. Exposing Interdisciplinary Interpretation", Stanford: Stanford University Press.

BARBOSA, A M. (org.) (2002): "Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte", São Paulo: Cortez Editora.

BAUDRILLARD, J. (1985): « Simulacres et Simulation », Paris: Ed. Galilée.

BAUMAN, Z. (2001): "La Posmodernidad y sus descontentos", Madrid: Ediciones Akal.

BAUMAN, Z. (2002): "La Cultura como Praxis", Madrid: Editorial Paidós Ibérica.

BREA, J. L. (2002): "La Cultura en la Aldea Global. Universalización, regionalismo y nuevas tecnologías", El Cultural. El Mundo, 31 de Octubre.

BREA, J. L. (2002b): "La Era Postmedia. Acción comunicativa prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales", Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

CASTELLS, M. (2001): "La Era de la Información", Madrid: Alianza Editorial.

CLAVAL, P. (1999): "La Geografía Cultural", Buenos Aires: EUDEBA

COLE, M., ENGESTRÖM, Y.y VASQUEZ, O. (2002): "Mente, Cultura y Actividad". Escritos fundamentales sobre Cognición Humana Comparada, México, D.F.: Oxford University Press México.

CURRAN, J., MORLEY, D. y WALKERDINE, V. (comp.) (1998): "Estudios Culturales y Comunicación. Análisis, Producción y Consumo Cultural de las Políticas de Identidad y el Posmodernismo", Madrid: Editorial Paidós Ibérica.

CHOMSKY, N. y DIETRICH, H. (2001): "La Aldea Global", Tafalla: Editorial Txalaparta.

COLORADO CASTELLARY, A. (1997): "Hiper cultura Visual. El Reto Hipermedia en el Arte y la Educación", Madrid: Editorial Complutense.

CONNOR, S. (1996): "Cultura Posmoderna. Introducción a las Teorías de la Contemporaneidad", Madrid: Ediciones Akal.

DANTO, A. (1997): " Después del Fin del Arte. El Arte Contemporáneo y el Linde de la Historia", Madrid: Editorial Paidós Ibérica.

DANTO, A. (2002): "La Transfiguración del Lugar Común. Una Filosofía del Arte", Madrid: Editorial Paidós.

DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1977): "Rizoma", Valencia: Editorial Pre-Textos.

DERRIDA, J. (1983): "Las pupilas de la Universidad. El principio de razón y la idea de la Universidad", lección inaugural para la cátedra Andrew White de la Universidad de Cornell, Nueva York. ANTHROPOS SUPLEMENTOS, 13, p. 62.

EISNER, E. W. (1992): "La Incomprendida función de las Artes en el desarrollo humano", Revista Española de Pedagogía, 191, pp.: 15-34.

ESTEVA FRABEGAT, C. (1993): "Cultura, Sociedad y Personalidad", Barcelona: Editorial Anthropos.

FLUSSER, V. (1985): "Filosofía da Caixa Preta", São Paulo: Ed. Hucitec.

GARCIA CANCLINI, N. (1999): "Estudios Culturales", Buenos Aires: EUDEBA

GARCÍA CANCLINI, N. (2001): "Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad", Madrid: Editorial Paidós.

GEERTZ, C. (1996): "Los Usos de la Diversidad", Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.

GEERTZ, C. (1990): "La Interpretación de las Culturas", Barcelona: Editorial Gedisa.

GIANETTI, C. (ed.) (1995): Media Cultura, Barcelona: ACC L'Angelot.

GIANETTI, C. (1997): "Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio", Barcelona: ACC L'Angelot.

GRÜNER, E. (2002): "El Fin de las Pequeñas Historias. De los estudios Culturales al Retorno (Imposible) de lo Trágico", Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F. (2000): "Educación y Cultura Visual", Barcelona: Ediciones Octaedro.

HUNTINGTON, S. P. y HARRISON, L. E. (2000): "La Cultura es lo que Importa. Cómo los Valores dan Forma al Progreso Humano", Buenos Aires: Grupo Editorial Planeta SAIC.

JAMESON, F. y ZIZEK, S. (1998): "Estudios Culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo", Madrid: Editorial Paidós Ibérica.

KABEER, N. (1998): "Realidades Trastocadas. Las Jerarquías de Género en el Pensamiento del Desarrollo", México D. F.: Editorial Paidós Mexicana .

KERCKHOVE, D. de (1999): "La Piel de la Cultura. Investigando la Nueva Realidad Electrónica", Barcelona: Editorial Gedisa.

KINCHELOE, J. L. y STEINBERG, S. R. (1999): "Repensar el Multiculturalismo", Barcelona: Ediciones Octaedro S.L.

KUBLER, G. (1988): "La Configuración del Tiempo. Observaciones sobre la Historia de las Cosas", Madrid: Editorial Nerea.

KUPER, A. (2001): "Cultura. La versión de los Antropólogos", Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.

LÉVY, P. (1997): "La Cibercultura, el Segon Diluvi?", Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

LÉVY, P. (1999): ¿Qué es lo Virtual?, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

LÓPEZ F. y CAO, M. (2001): "Geografías de la Mirada. Género, Creación Artística y Representación", Madrid: Instituto de Investigaciones Feministas-Universidad Complutense de Madrid.

MACHADO, A. (2000): "El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas", Buenos Aires: Centro Cultural Ricardo Rojas U.B.A

MALDONADO, T. (1999): "Hacia una Racionalidad Ecológica", Buenos Aires: Ediciones Infinito.

MARTIN PRADA, J. (2001): "La Apropiación Posmoderna. Arte, Práctica apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad", Madrid: Editorial Fundamentos.

MORIN, E. (1995): "Sociología", Madrid: Editorial Tecnos.

PUIG, T. (2001): "La Cultura Crea y Sostiene Ciudadanía. Se acabó la Diversión", Buenos Aires: Centro Cultural Ricardo Rojas UBA.

RAVETTI, G. y ARBEX, M. (org.) (2002): "Performance, Exílio, Fronteiras, Enrrâncias Territoriais e Textuais", Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UMG.

SCHNITMAN, D. F. (ed.) (1995): "Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad", Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.

SOBREVILLA, D. (1998): "Filosofía de la Cultura", Madrid: Editorial Trotta.

VIDAL BENEDYTO, J. (2002): "La Ventana Global. Ciberespacio, Esfera Pública Mundial y Universo Mediático", Madrid: Santillana Ediciones Generales.

WHALEY, E.: "Una respuesta a la muerte del Computer art" de Manovich", <http://w3art.es/grofau>

WHITE, L. A. (1982): "La Ciencia de la Cultura. Un estudio sobre el Hombre y la Civilización", Barcelona: Editorial Paidós Ibérica.

ZAFRA, R. (2001): "Arte, Internet y Colectividad. Nuevas prácticas artísticas de la red y nuevas formas de colectividad y acción social", Tesis doctoral inédita. Universidad de Sevilla.