

NUEVAS ARTES, NUEVAS EDUCACIONES

Juan Carlos Arañó Gisbert
Universidad de Sevilla

RESUMEN

Los humanos tenemos una identidad cultural individual y/o colectiva. Este contexto cultural no es sólo físico sino que sobre todo es simbólico, y así, el símbolo constituye la clave de la existencia y naturaleza humana.

El Arte, desde la sociología antropológica se puede considerar como un fenómeno cultural, de carácter universal que afecta a todas las personas, grupos sociales y culturas, cuanto menos en nuestra época actual.

Pero no resulta sencillo dar un espacio escolar a la Educación Artística en nuestra sociedad posmoderna y neocapitalista. La sociedad está cambiando la racionalidad y con ella los presupuestos sociales y referentes escolares. Necesitamos una Educación Artística que parta de una idea de arte amplia y general, inscrita en contenidos de cultura y, sobre todo, fundamentada en una valoración sobre el proceso que da lugar al hecho artístico.

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. Y aunque el sentido que la Educación Artística tiene para nuestra sociedad de hoy es difícil concluirlo, sabemos que enseñar arte supone valorar todas las artes, visuales o no, "comprender sus significados, propuestas, relaciones e influencias" desde cualquier práctica y forma artística, sin limitaciones o restricciones. La cultura visual ilustra, pues, la importancia de la atención a las cuestiones actuales sociales y culturales vinculadas con las artes y a las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Educación Artística, cultura visual, nuevas tecnologías, globalización, cultura.

EL PROBLEMA DE UN CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

Arte, Símbolo y Cultura

La existencia de clases sociales demuestra que las personas habitan medios diferentes, como consecuencia, se establece la conclusión de que al existir áreas distintas las personas que viven en cada uno de estos espacios se parecen relativamente entre sí, en sus conductas, actitudes, valores, normas, y que, a su vez, difieren de aquellas gentes que viven en otras áreas sociales y geográficas. Esto es

lo mismo que afirmar que se posee una **identidad cultural**, llena de significaciones individuales y/o colectivas (Ferdman, 1990). Sin embargo, este contexto cultural no constituye únicamente un universo físico puro sino que es sobre todo simbólico. Así, el símbolo constituye la clave de la existencia y naturaleza humana y de su comprensión (Cassirer, 1989) y referirnos al conjunto de identidades y diferencias que delimitan a los distintos grupos sociales o étnicos es hablar de cultura.

La Cultura es entendida como un conjunto de **formas simbólicas**, es decir, acciones intencionadas, objetos y expresiones de varios tipos producidos, transmitidos y recibidos en contextos socialmente específicos e históricamente estructurados, utilizando procesos igualmente específicos para tales contextos. Estas formas simbólicas son guiadas desde el momento de su origen por '**modos de transmisión cultural**' específicos (Thompson, 1988). Hasta cierto punto, podemos entender que la cultura consiste en una forma genuina de búsqueda de soluciones a los problemas sociales, que son específicos y comunes a un mismo grupo. Pero el tipo y aspecto de estas soluciones dependerá de determinados factores ambientales y de relación con otros grupos sociales. Es precisamente en esta interrelación entre diferentes culturas en donde se centra la importancia que tiene desde el punto de vista educativo o proyectivo.

Cultura e Identidad

La cultura deriva su carácter específico y su valor intelectual y moral, no de la materia que la compone sino de la forma que esta adopta, de su estructura arquitectónica. Construir el conjunto constituye el principal objetivo de la educación, puesto que en la función y proceso de esta construcción reside la adquisición del conocimiento. Lo importante desde el punto de vista vivencial no son los ladrillos y las piedras utilizados, como elementos o unidades en sí, sino su función general como forma, como estructura (Cassirer, 1992). Es decir, lo esencial y decisivo es la red de funciones, relaciones e interacciones entre los elementos que la constituyen.

El Espacio y el Tiempo configuran la urdimbre en que se contiene toda realidad, en otras palabras, el encofrado y los cementos de la construcción. Somos incapaces de concebir nada que no se sitúe bajo las condiciones de espacio y tiempo (Kubler, 1988). Hasta cierto punto, podemos afirmar que espacio y tiempo son los elementos que permiten la interpretación y comprensión del símbolo.

Así pues, es de vital importancia comprender y analizar las formas que adopta la cultura con la intención de descubrir el carácter auténtico que poseen el espacio y el tiempo en nuestro mundo humano, y de este modo acceder al símbolo, al sentido y significado de esas formas culturales.

Simbolo y Cultura

La filosofía de las formas simbólicas parte del supuesto de que, si existe alguna definición de la naturaleza o esencia humana, debe ser entendida como una defi-

nición *funcional* y no sustancial. No podemos definir al individuo mediante ningún principio inherente que constituya su esencia metafísica, ni tampoco por ninguna facultad o instinto congénitos que se le pudiera atribuir por la observación empírica. Es decir, la característica sobresaliente y distintiva del humano no es una naturaleza metafísica o física sino su *obra*, sus producciones. Esta obra, el sistema de las actividades humanas, es lo que define y determina el contexto de la humanidad. Su filosofía sería, por lo tanto, aquella que nos proporcionara la perspectiva más amplia y general y a la vez particularizara detalles de la estructura fundamental de cada una de esas actividades humanas, y que, además, nos permitiera entenderlas como un todo orgánico. Podemos afirmar que el lenguaje, el arte, el mito y la religión, en tanto que productos humanos, no son creaciones aisladas o fortuitas, se hallan entrelazadas por un vínculo común; no se trata de un vínculo sustancial, sino de un *vínculo funcional* (Cassirer, 1971).

Todas las producciones humanas, y especialmente las artísticas, surgen en particulares condiciones históricas y sociales y no se comprenderían jamás estas condiciones especiales si no fuéramos capaces de captar los principios estructurales generales que se encuentran en la base de esas obras. La visión estructural de la cultura debe preceder a la meramente histórica. La misma historia se perdería en una masa informe de hechos dispersos si no poseyera un esquema estructural general en cuya virtud poder clasificar, ordenar y organizar estos hechos (Kubler, 1988).

Arte y Cultura

El ojo artístico, en su percepción, no es un ojo pasivo que recibe y registra la impresión de las cosas; es constructivo, y únicamente puede construir mediante actos naturales. Toda gran obra de arte se caracteriza por una profunda unidad estructural, posee una estructura intuitiva y esto quiere decir un carácter de racionalidad.

El Arte, desde una perspectiva sociológica y más concretamente antropológica, lo podemos considerar como un fenómeno cultural, de carácter universal que afecta a todas las personas, grupos sociales y culturas, cuanto menos en nuestra época actual. Es quizás uno de los fenómenos más complejos que comprende la cultura como un todo (Alcina, 1982). Si entendemos la cultura como un sistema, el arte constituye un subsistema incluido en éste, de modo que se encuentra funcionalmente relacionado con las demás manifestaciones culturales (Read, 1970), aunque dependiente siempre de algún aspecto concreto y especialmente vinculado a los **modos de transmisión cultural** que pone en ejercicio (Eisner, 2004). De esta manera, también se podría considerar el arte como elemento de expresión, lenguaje o comunicación. El artista, en este caso, genera el lenguaje por medio del que se relaciona con su sociedad emitiendo mensajes que no sólo desea que sean comprendidos sino esperados. Pero el artista no actúa como individuo aislado, sino implicado y condicionado por la compleja realidad sociocultural de su ambiente natural.

En el intento de establecer el concepto de arte, Weitz (1956) distinguía entre la concepción genérica de "arte" y varios subconceptos vinculados a las formas de

presentación del arte como la tragedia, la novela, o la pintura. Y añadía que todos los subconceptos de arte pueden abrir o también cerrar la concepción genérica que tengamos del mismo.

Una de las cuestiones obvias desde el punto de vista social es que difícilmente se puede hablar de Arte sin la referencia a un producto dotado de tal significación cultural (Locke, 1991). Otra, es que lo que usualmente consideramos arte: "una peculiar categoría emic de la moderna civilización euroamericana. De modo que a los niños se les inculca en la escuela la idea de que arte es una categoría de actividades y productos que se contraponen a la categoría de lo no artístico. En otras palabras, aprenden a creer que ciertas pinturas, esculturas, canciones, danzas y cuentos no son arte" (Harris, 1990). Son evidentes las dificultades que se han encontrado para definir el arte.

Y resumiendo, usualmente se tiende a dar una idea liberal y amplia de lo que se entiende por ARTE, que unas veces se inclina hacia un significado general, y otras hacia una serie de significados particulares más relacionados con unas habilidades, productos o especificaciones que con una forma especial de conocimiento (Engel, M. y Dobbs, S., 1983). Esto hace que en cualquier ámbito, pero especialmente en el educativo, el ARTE aparezca necesitado de justificación. Ciertamente mientras la educación se manifieste en términos de oferta y consumo en nuestra cultura, la Educación Artística no dejará de ser un mero "adorno" de nuestro sistema escolar.

Gadamer (1967) nos da tres razones para explicar esta situación: 1. El inmenso progreso obtenido por la CIENCIA MODERNA NATURAL. 2. Como consecuencia de este progreso la RACIONALIZACIÓN creciente de la sociedad. 3. Y, como consecuencia de las dos anteriores, el rumbo TÉCNICO y CIENTÍFICO dado a la dirección social de nuestra época.

Es evidente que el profesor es el único que controla la enseñanza, en nuestros diseños no solemos participar de su gestión a los alumnos y el resultado es que ofrecemos un tipo de enseñanza basada en una comprensión adulta del arte y de la Educación Artística para ser consumida por los estudiantes. Hasta cierto punto, como profesores contribuimos en institucionalizar la creencia generalizada de que las exposiciones, los conciertos y los museos constituyen el patrimonio de una minoría de ciudadanos (Eisner, 1985).

Kubler (1988) enfatizó el carácter de pasado que tiene el Arte. No en todas las épocas se ha entendido del mismo modo, sin embargo, cada una de ellas parece condicionar a la siguiente. Y en todas ellas no es posible hablar de arte sin la referencia a la obra realizada y considerada como artística en un tiempo anterior, determinado, aunque esa obra no hubiera logrado en su momento una consideración artística o estética.

Decía Ortega (1981): "La vida humana es una realidad extraña, de la cual lo primero que conviene decir es que es la realidad radical, en el sentido de que a ella tendemos que referir todas las demás, ya que las demás realidades, efectivas o presuntas, tienen que aparecer en ella de uno u otro modo." Así, cuando se quiere entender a las personas, o algo de su vida, debemos averiguar cuales son sus ideas (Ortega, 1955) y cuales son sus creencias. Y de este modo hasta nuestras ideas,

valores, actos y hasta nuestras emociones son, lo mismo que nuestro sistema nervioso, productos culturales, productos elaborados partiendo ciertamente de nuestras tendencias, facultades y disposiciones con que nacimos (Geertz, 1990).

Pero vivimos en un mundo en cambio permanente. Una de las características esenciales de nuestra época es la de los grandes, profundos e intensos cambios producidos fundamentalmente en el ámbito del pensamiento y la cultura y estos, a su vez, han producido y producen como efectos más inmediatos, cambios en las ideologías políticas, transformaciones sociales, nuevos modos de pensamiento y de conocer el mundo que nos rodea, en fin, rápidas evoluciones culturales.

La educación artística de nuestra época, la que enfatizamos, la que trato de describir hoy, debe ir dirigida a que las personas sean capaces de afrontar con mayores posibilidades y garantías estas evoluciones y progresos humanos. Mi propuesta rechaza una educación artística basada únicamente en enfoques expresivos, productivos e instrumentales. Esta educación artística parte de una idea de arte amplia y general, inscrita en contenidos de cultura y, sobretudo, fundamentada en una valoración sobre el proceso que da lugar al hecho artístico. En otras palabras del mismo modo que podemos afirmar desde posiciones tradicionales que una persona *está educada artísticamente* cuando es **capaz de expresar** cualquier idea o pensamiento por medio de un procedimiento plástico, o **utilizando cualquier instrumento**, como un simple lápiz. En nuestra época, en la educación artística que reafirmamos, sería la persona **capaz de comprender los fenómenos culturales** (y especialmente los artísticos) que ocurrieron o suceden en su cultura y, por extensión y aplicación, es capaz de afrontar la comprensión de otros fenómenos que suceden en el ámbito de esa cultura y también los de otras culturas.

Los aspectos expresivos y de producción, sin relegarlos, no deben superar a los meramente comprensivos. En definitiva, necesitamos una educación artística que entienda el arte como parte del conocimiento humano, esto significa que posea una estructura propia inscrita en una más amplia del conocimiento general a la que no se opone, ni confronta sino que la complementa y sin esa estructura no encuentra significación. Y, finalmente, para que dicha educación sea significativa deberemos proceder a su planificación a partir del interés y conocimiento de los estudiantes y desde estos organizar su estructura, su conciencia epistemológica.

ESPACIO Y TIEMPO (RE)ACTUALIZADOS

Es indudable que nuestra época se está caracterizando por los cambios y entre ellos el fenómeno de la globalización o mundialización de tal manera que parece ser la característica esencial de estos últimos tiempos, y, con el, la velocidad en las relaciones interpersonales. Las formas artísticas participan e incluyen esa velocidad como una de sus características integradoras y de peculiar idiosincrasia.

Cualquier cosa se realiza en el supuesto de que no durará excesivo tiempo, el que necesite su consumidor o usuario, siquiera la arquitectura se pretende que dure más allá de dos generaciones y en nuestra movilidad incluimos planes que pueden

implicar el llegar hasta cualquier rincón del planeta. Para interactuar o colaborar con otros no es necesario el desplazamiento. Es más, este se puede realizar 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, incluso en nuestros planes más complejos y con personajes remotos podemos participar en tiempo real a la otra parte.

Los conceptos sobre los que sustentamos toda concepción, espacio y tiempo, han transmutado sus valores y el modo en que situamos y consideramos todas las cosas (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 computadoras, 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 de presente, de tal forma que nos parece imposible entenderlas de otro modo o que no 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 participarán 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 solo les distancia un contexto social e histórico diferente, sino culturas y, por tanto, sus planteamientos estéticos ni siquiera podrían soñar con parecerse.

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 la letra (A. Machado, 2000). Pero el mundo posmoderno 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, erradicán 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" del mundo humano y su sustitución por una "metarrealidad" 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 capitalistas ofrecen a la masa para su diversión, control y alienación en versión individual y/o grupal.

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

Las primeras formas de escritura que se conocieron fueron *iconográficas*, se basan y derivan del tratamiento y gestión de las imágenes. Nacieron 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 s. XIX se tuvo que recurrir al descubrimiento de la estilización diagramática para dar soluciones heurísticas, teóricas y metodológicas a la ciencia y como un modo de superar las limitaciones del lenguaje "natural" y para describir comprensivamente las relaciones exactas y complejas que imponían 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), sin embargo, 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. Se 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).

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 solo 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 tomar 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, inclusive y sobre todo 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 literario, pensamos con imágenes, hasta cualquier científico (físico, químico o matemático...) razonan 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 multimediático 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 había 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, probabilísticos 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 *demonstración*. En este sentido, una aplicación de hipermedia no expresa jamás un concepto cerrado,

en el sentido de una verdad dada o definitiva a través de una línea de razonabilidad; 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.

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 literarias.

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 y, hasta, 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 como buena e interesante la idea de que la auténtica capacidad de elección, acción y modificación del futuro está en nosotros mismos. Y la transmutación actual de valores nos ofrece sus nuevos fenómenos del estilo de la globalización, producto de la democracia occidental y hasta sinónimo de excelencia cultural, como certezas o bondades de interacción.

El arte en un contexto moderno se caracterizó por representar las grandezas y excelencias de la sociedad de la que procedía, siempre unido a la paternidad o propiedad original y en virtud de un destino. 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 participante y su conjunto contextual y circunstancial (J.C. Arañó, 1996). Los valores estéticos clásicos han trasmutado 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 contribuyeron 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 confusión. Son la reflexión hacia nuestro interior, una búsqueda en la conciencia colectiva que pretende una realidad en construcción.

Es bastante obvio que muchos hayan querido identificar a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) con el instrumento por excelencia de la *globalización*, o mejor dicho mundialización, y parafraseando a Taddei, quieran ver en la misma una forma moderna y actual de *colonización (de cerebros)* sofisticadamente instrumental. La cuestión, desde el punto de vista cultural, reside en descubrir quién o cual es la cultura metrópoli de esta nueva colonización, que no es una ni otra sino un conglomerado histórico de culturas dominantes, y que, 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 (H. Bei) de resistencia para combatir la cultura global colonizadora e imperialista (si esto fuera así), porque la influencia de la metrópoli siempre se contemplaría 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 quien alivia esa tensión y nos permite asumir sin traumas el progreso.

Las prácticas artísticas actuales

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, se han terminado los contrastes de clases o raciales y las distintas formas de vivir la sexualidad. Lo ordinario (soez) 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). Entre las prácticas artísticas actuales 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 el género artístico que mejor reúne las características necesarias de ambigüedad y mestizaje de esteticización difusa que a todos nos afecta y muchos pretenden en la posmodernidad.

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, como Adorno indica, la palabra museal tiene connotaciones desagradables, no solo entre artistas sino socialmente considerada, 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".

(RE) ACTUALIZAR LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El sentido que la Educación Artística tiene para nuestra sociedad de hoy es difícil concluirlo. Hace poco tiempo el "rector" de una universidad española opinaba que las actuales Facultades de Artes eran "un lujo que la universidad se permitía". Esta anécdota no hace otra cosa sino demostrar lamentablemente, una vez más, la enanez mental y la (in)cultura de nuestra sociedad actual o cuanto menos de algunos de sus representantes en cuyas manos depositamos el rumbo y futuro de nuestras instituciones.

Nuestro punto de partida podría ser una (re)consideración sobre las formas y métodos de enseñanza de esta educación artística, qué progresos, cambios o evoluciones han desarrollado, cómo ha quedado reflejado el sentido social en las distintas soluciones para la escolarización del arte, qué tipo de relación mantenemos con el conjunto del saber humano, qué conexiones mantiene con la práctica artística, o qué correspondencia guarda todo ello con las Tecnologías de la Información y Comunicación.

El tipo de Educación Artística que se ha venido implementando históricamente ha mantenido un concepto y métodos muy similares a lo largo de su historia, sin variaciones, ni alteraciones profundas y también sin diferenciar casi 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 (J.C. Arañó, 1986).

Una educación artística así concebida no empata con el público porque no aprovecha los recursos y técnicas que le ofrecen otras disciplinas y 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 hoy día muy lejos de caracterizar e interesar a la práctica artística actual (Arañó, 1996).

Está cambiando la racionalidad en nuestro tiempo, y especialmente la artística está siendo muy sensible, es muy posible que estos cambios en vez de remitir próximamente y se acentúen hasta trasmutar sus intenciones y su función y es evidente que el mundo escolarizado también está en transformación. Las Tecnologías de la Información y Comunicación 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, ya no conciernen ni a la deducción lógica ni la inducción (P. Levy, 1997).

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. Es seguro que 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 y muy probablemente las Tecnologías de la Información y Comunicación 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).

Además, se está construyendo un mundo nuevo en el que la comunicación *on line* es quien pone las condiciones y circunstancias sobre *el modo* en el que la mundialización se pone en práctica. Y lo esencial es que no solo se construye la comunicación, emerge una nueva economía en la cual la producción, gestión y venta del producto ya no es su objetivo prioritario. Lo que ahora se compra no es el producto sino su uso, porque la unidad de valor de la nueva economía es el **tiempo**. Este hecho ha alejado los intereses económicos de los sectores primarios de producción revalorizando el papel de la distribución, los servicios, la comunicación e información y de este modo "la codificación criptográfica del flujo de información se está convirtiendo en el auténtico valor y recurso del nuevo capital" (P. Weibel). La sociedad de nuestro mundo actual se ha hecho más compleja y en ella destacan las TIC como instrumento indispensable de funcionamiento, así encontramos quien contemple al *net.art* como una *condición* tanto social como técnica (*condition.net*).

Es evidente que la nueva racionalidad nos lleva a capacitarnos para la distinción de nuevas formas de conocimiento, nuevas calidades mentales, de percepción, vitales y todo ello está repercutiendo en las nuevas formas de relación y comunicación.

En esta coyuntura la pregunta resulta obvia: ¿Cuál es la relación entre la educación y estas nuevas formas de racionalidad artística?, ¿exigen un cambio o no existe la necesidad? Si en las tradicionales formas artísticas el objetivo educativo consistía en comprender el objeto, el producto artístico y en las nuevas formas no existe el producto, ¿cuál es el objetivo de la Educación Artística actual?

En los últimos tiempos asistimos en nuestro ámbito de conocimiento al desarrollo de lo que pretende ser una alternativa educativa para las artes, la llamada Cultura Visual o Estudios Visuales.

La Cultura Visual reclama su atención en virtud de la importancia que las imágenes y el "universo visual adquiere un papel fundamental como conformador de identidades" y porque su tratamiento genera "experiencias de placer" que se relacionan con "formas de socialización" (F. Hernández, 2000). Es evidente, respecto al *net.art*, como ejemplo de nuevas prácticas artísticas de nuestro tiempo, que lo importante, desde el punto de vista educativo, es **la comprensión de nuestro mundo**, de nuestro entorno y sobretodo **de nuestra cultura**. Y esto, realizado desde la perspectiva de **construcción de la identidad** propia, o del juego de construcción de identidades ficticias que permiten, a su vez, actuar socialmente y generar los elementos en los que construir nuestra propia identidad. Y es probable que "se requiera no solo un replanteamiento absoluto del sistema educativo, sino apropiarnos de otros saberes y de otras maneras de explorar e interpretar la realidad", de aplicar nuestro eclecticismo y/o apropiacionismo posmoderno.

La Cultura Visual así entendida es vista como "un puente entre campos de saberes que permiten conectar y relacionar para comprender y transferir el universo visual de fuera de la escuela con el aprendizaje de estrategias para descodificarlo, reinterpretarlo y transformarlo en la escuela" (F. Hernández, 2000). Es evidente que pensar en la Cultura Visual, como propone el mismo autor, "en términos de significa-

ción cultural, prácticas sociales y relaciones de poder en las que están implicadas las imágenes y las prácticas de visualidad ... suponga revisar los fundamentos teóricos, epistemológicos, disciplinares y didácticos de la educación de las artes visuales”.

En el fondo la “nueva perspectiva sobre la educación artística que supone concebir el currículo como un proceso creativo y un espacio conceptual en el cual los estudiantes desarrollan sus ideas con la ayuda de los educadores, quienes no actúan meramente como guía sino como compañeros críticos” (K. Freedman, 1998), no es demasiado novedosa puesto que estos mismos presupuestos eran reivindicados en 1920 por la Liga de la Escuela Nueva en términos prácticamente idénticos. Sin embargo, personalmente no me parece estéril que se recuerde una y otra vez este presupuesto. Pero en lo que, esta orientación de la Educación Artística, es importante y netamente original es cuando trata de convertir la **identidad del alumno** en el centro de la planificación, construcción y ejecución del currículum en arte (K. Freedman) porque, según lo argumenta, “todas las formas de artes visuales son expresiones de las ideas, las creencias y las actitudes de las personas y revelan las identidades tanto de los individuos como de los grupos”. Porque si las identidades no se reflejan en la cultura visual, cuanto menos, ésta evidencia las diferencias y las pone de manifiesto.

Enseñar arte supone valorar todas las artes, visuales o no, “comprender sus significados, propuestas, relaciones e influencias” desde cualquier práctica y forma artística, sin limitaciones o restricciones.

La cultura visual ilustra la importancia de la atención a las cuestiones sociales y culturales vinculadas con las artes (vínculo arte-vida) y a las nuevas tecnologías. No sólo ha llegado el momento en el arte occidental en el que los artistas han de reconocer la primacía de la conciencia como contenido y contexto del arte, como sujeto y objeto de estudio, sino que también se ha de reconocer el origen que las aspiraciones físicas, espirituales y conceptuales del arte del siglo veinte han tenido en la construcción de una condición tecnocética (R. Ascott). Es hasta probable que las nuevas formas de arte tengan ya poco que ver con “nuestro tradicional” modo de comprender la Educación Artística y la Cultura Visual pretende allanar ese camino. En definitiva, la idea de “libertad” fue siempre una de las atracciones principales para involucrarse en estos asuntos y, como indica Martín Prada, nunca fue tan propio del net.art la creación de obras como el análisis de las condiciones sociales de su experiencia.

Finalmente quiero destacar el interés de la educación actual por la conexión entre forma, sentimiento y conocimiento como parte importante del proceso cognitivo, y especialmente en la percepción e interpretación de la forma. El arte es difícil de definir porque casi siempre se halla en la frontera del simple lenguaje expresivo, de la capacitación técnica común o de la función social asignada de modo evidente, pero a la vez fascina porque pone en marcha la más virtualizante e impactante de las actividades humanas (P. Levy). Nuestra inteligencia, nuestras formas de conocer, los contenidos del conocimiento constituyen aspectos de socialización. Los seres humanos no reflexionamos solos, las lenguas, las técnicas de comunicación, representación, los sistemas de signos informan a nuestras actividades cognitivas,

son proyecciones de nuestra colectividad. Toda nuestra sociedad reflexiona en y con nosotros.

Para la biología nuestra inteligencia es individual, y aunque no son idénticas, se parecen cuanto menos en su constitución. Para la cultura nuestra inteligencia tiene un carácter colectivo y es tremendamente variable porque la dimensión social de la inteligencia está esencialmente relacionada a los lenguajes, las técnicas y las instituciones que siempre son diferentes dependiendo de sus ubicaciones geográficas y la época.

Además los grupos sociales se entienden como ambientes ecológicos o económicos en los que nacen y mueren, se expanden o encogen, compiten o viven, se conservan o mutan tanto ellos como sus representaciones o ideas. Un grupo humano es el escenario de una economía o de una ecología cognitiva en cuyo seno evolucionan las especies de representaciones (Sperber).

Y las formas sociales, las instituciones y técnicas modelan el medio ambiente cognitivo, de tal modo que ciertos tipos de ideas o mensajes tienen más posibilidades de reproducirse que otros. Entre todos, los factores que afectan a la inteligencia colectiva, como es el arte, y en este caso el net-art, o de otro modo las tecnologías intelectuales, tales como los sistemas de comunicación, de escritura, de registro y reproducción de la información, cumplen una función primordial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AA.VV. (1997): *Lo TECNOLógico en el ARTE, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Barcelona, Virus Editorial.
- ADILKNO: *La société des debacles. Crítica del conocimiento bastardo*, <http://aleph-arts.org/pens/bastard.html>
- AGIRRE, Imanol (2000): *Teorías y Prácticas en Educación Artística. Ideas para una Revisión Pragmática de la Experiencia Estética*. Pamplona, Universidad Pública de Navarra.
- ARAÑO, J. C. (1996): "El Valor del Arte", *Zehar*, 30, pp. 22-26.
- _____, (2000): <http://congreso.cnice.mecd.es>.
- ARONOWITZ, Stanley, MARTINSONS, Barbara y MENSER, Michael (comp.) (1998): *Tecnociencia y Cibercultura. La Interrelación entre Cultura, Tecnología y Ciencia*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- ASCOTT, Roy: *El web Chamánico. Arte y conciencia emergente*, <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>
- BAL, Mieke (1999): *The Practice of Cultural Analysis. Exposing Interdisciplinary Interpretation*. Stanford, Ca., Stanford University Press.
- BARBOSA, Ana Mae (org.) (2002): *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. Sao Paulo, Cortez Editora.

- BAUDRILLARD, Jean (1985): *Simulacres et Simulation*. Paris, Ed. Galilée.
- BAUMAN, Zigmunt (2001): *La Posmodernidad y sus descontentos*. Madrid, Ediciones Akal S.A.
- _____, (2002): *La Cultura como Praxis*. Madrid, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- BAUMGAERTEL, Tilman: *No artistas, sólo espectadores*, <http://aleph-arts.org/pens/01001001.html>
- BREA, José Luis (2002): *La Era Postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, Consorcio Salamanca 2002 – Centro de Arte de Salamanca.
- _____,: *net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma*, <http://aleph-arts.org/pens/net.html>
- _____, (2002b): "La Cultura en la Aldea Global". Universalización, regionalismo y nuevas tecnologías", *El Cultural, El Mundo*, 31 de Octubre.
- CASTELLS, Manuel (2001): *La Era de la Información*. Madrid, Alianza Editorial S.A.
- CLAVAL, Paul (1999): *La Geografía Cultural*. Buenos Aires, EUDEBA
- COLE, Michael, ENGESTRÖM, Yrjö y VASQUEZ, Olga (2002): *Mente, Cultura y Actividad. Escritos fundamentales sobre Cognición Humana Comparada*. México, D.F., Oxford University Press México, SA de CV.
- CURRAN, James, MORLEY, David y WALKERDINE, Valerie (comp.) (1998): *Estudios Culturales y Comunicación. Análisis, Producción y Consumo Cultural de las Políticas de Identidad y el Posmodernismo*. Madrid, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- CHOMSKY, Noam y DIETRICH, Heinz (2001): *La Aldea Global*. Tafalla, Editorial Txalaparta S.L.
- COLORADO CASTELLARY, Arturo (1997): *Hipercultura Visual. El Reto Hipermedia en el arte y la Educación*. Madrid, Editorial Complutense S.A.
- CONNOR, Steven (1996): *Cultura Posmoderna. Introducción a las Teorías de la Contemporaneidad*. Madrid, Ediciones Akal S.A.
- DANTO, Arthur (1997): *Después del Fin del Arte. El Arte Contemporáneo y el Linde de la Historia*, Madrid. Editorial Paidós Ibérica S.A.
- _____, (2002): *La Transfiguración del Lugar Común. Una Filosofía del Arte*. Madrid, Editorial Paidós S.A.
- 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.
- _____, (2004): *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A.

- ESTEVA FRABEGAT, Claudio (1993): *Cultura, Sociedad y Personalidad*. Barcelona, Editorial Anthropos.
- FLUSSER, Vilém (1985): *Filosofia da Caixa Preta*. Sao Paulo, Ed. Hucitec.
- FREEDMAN, Kerry y HERNÁNDEZ, Fernando (eds.) (1998): *Curriculum, Cultura and Art Education*. Buffalo, NY, Suny Press.
- GARCIA CANCLINI, Néstor (1999): *Estudios Culturales*. Buenos Aires, EUDEBA
- _____, (2001): *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Madrid, Editorial Paidós S.A.
- GEERTZ, Clifford (1996): *Los Usos de la Diversidad*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- _____, (1990): *La Interpretación de las Culturas*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- GIANETTI, Claudia (ed.) (1995): *Media Cultura*. Barcelona, ACC L'Angelot.
- _____, (1997): *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona, ACC L'Angelot.
- GREEN, Rachel: *Una historia del Arte de Internet*, http://aleph-arts.org/pens/green_history.html
- GRÜNER, Eduardo (2002): *El Fin de las Pequeñas Historias. De los estudios Culturales al Retorno (Imposible) de lo Trágico*. Buenos Aires, Editorial Paidós SAICF
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Fernando (2000): *Educación y Cultura Visual*. Barcelona, Ediciones Octaedro S.L.
- HUNTINGTON, Samuel P. y HARRISON, Lawrence E. (2000): *La Cultura es lo que Importa. Cómo los Valores dan Forma al Progreso Humano*. Buenos Aires, Grupo Editorial Planeta SAIC.
- JAMESON, Frederic y ZIZEK, Slavoj (1998): *Estudios Culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Madrid, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- KABEER, Naila (1998): *Realidades Trastocadas. Las Jerarquías de Género en el Pensamiento del Desarrollo*. México D.F., Editorial Paidós Mexicana S.A.
- KERCKHOVE, Derrick de (1999): *La Piel de la Cultura. Investigando la Nueva Realidad Electrónica*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- KINCHELOE, Joel L. y STEINBERG, Shirley R. (1999): *Repensar el Multiculturalismo*. Barcelona, Ediciones Octaedro S.L.
- KUBLER, George (1988): *La Configuración del Tiempo. Observaciones sobre la Historia de las Cosas*. Madrid, Editorial Nerea.
- KUPER, Adam (2001): *Cultura. La versión de los Antropólogos*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- LÉVY, Pierre (1997): *La Cibercultura, el Segon Diluvi?* Barcelona, Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.
- _____, (1999): *¿Qué es lo Virtual?* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica S.A.

- LÓPEZ F. CAO, Marián (2001): *Geografías de la Mirada. Género, Creación Artística y Representación*. Madrid, Instituto de Investigaciones Feministas-Universidad Complutense de Madrid.
- LOVINK, Geert: *Futuros Recientes: TAZ (Zonas Autónomas Temporales), Wired y el Internet*, <http://aleph-arts.org/pens/futuros.html>
- MACHADO, Arlindo (2000): *El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológica*. Buenos Aires, Centro Cultural Ricardo Rojas U.B.A.
- MALDONADO, Tomás (1999): *Hacia una Racionalidad Ecológica*. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- MARTIN PRADA, Juan: *El net.art, o la definición social de los nuevos medios*, <http://aleph-arts.org/pens/net.html>
- _____, (2001): *La Apropiación Posmoderna. Arte, Práctica apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad*. Madrid, Editorial Fundamentos.
- MORIN, Edgar (1995): *Sociología*. Madrid, Editorial Tecnos S.A.
- PUIG, Toni (2001): *La Cultura Crea y Sostiene Ciudadanía. Se acabó la Diversión*. Buenos Aires, Centro Cultural Ricardo Rojas UBA.
- RAVENTTI, Graciela y ARBEX, Márcia (org.) (2002): *Performance, Exilio, Fronteiras, Enrâncias Territoriais e Textuais*. Belo Horizonte, Faculdade de Letras da UMG.
- SCHNITMAN, Dora Fried (ed.) (1995): *Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad*. Buenos Aires, Editorial Paidós SAICF
- SOBREVILLA, David (1998): *Filosofía de la Cultura*. Madrid, Editorial Trotta, S.A.
- VIDAL BENEDYTO, José (2002): *La Ventana Global. Ciberespacio, Esfera Pública Mundial y Universo Mediático*. Madrid, Santillana Ediciones Generales S.L.
- WEIBEL, Peter: *Arte/política en el universo online*, <http://aleph-arts.org/condicionet/en-sayos/weibel.html>
- WHALEY, E.: "Una respuesta a "la muerte del Computer art" de Manovich", <http://w3art.es/grofau>
- WHITE, Leslie A. (1982): *La Ciencia de la Cultura. Un estudio sobre el Hombre y la Civilización*. Barcelona, Editorial Paidós Ibérica S.A.
- 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.
- _____,: *Nuevos dispositivos Tecnológicos para la Educación Artística*, <http://tecnologia.edu.us.es/gid-fete/paginas/c13.htm>
- _____,: *El instante invisible del net.art*, <http://aleph-arts.org/pens/inst.html>