

Esta última sección, integrada por un solo artículo, pertenece a una asignatura dedicada a la reflexión sobre la imagen digital y los nuevos medios audiovisuales. En un contexto donde los medios que hasta hace un par de décadas disponían de la totalidad del campo (cine, TV, video) han quedado confinados en un territorio que los designa, acaso con ánimo de clausura, como “medios tradicionales”, cierta constelación inestable, altamente dinámica y que por lo común se denomina como “nuevos medios” gana espacio en la experiencia contemporánea. La contaminación digital multiplica procedimientos de generación, tecnologías y soportes, modos de transmisión y formas de consumo de imágenes. El mundo de las pantallas presenta modalidades cada vez más diversas, que van desde los grandes formatos en espacios públicos hasta los usos a escala individual en el ámbito de la telefonía celular. ¿Cómo pensar a esta situación audiovisual en relación con una línea histórica? ¿Qué hay de nuevo en los “nuevos medios” y qué de prácticas audiovisuales, de escritura y espectáculo que nos acompañan hace largo tiempo? El artículo de Gastón Alé, Florencia Sosa y Florinda Verrier: “La ruptura de la linealidad en el relato —vanguardias, videoarte, Net Art—” intenta examinar en perspectiva ciertas tradiciones de ruptura (signo esencial de lo moderno) y las rupturas de algunas tradiciones, en un entorno cuya característica más sobresaliente es, desde el primer acercamiento, la complejidad.

La ruptura de la linealidad en el relato

Vanguardias, Videoarte, Net Art

Gastón Alé*, Florencia Sosa* y Florinda Verrier*

El objeto de nuestro estudio será el análisis de la ruptura de la linealidad en el relato. Christian Metz (1995) define el relato como “un discurso cerrado, que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos”¹. Con esta definición, Metz presupone una idea de narración lineal (durante una cierta sucesión en el tiempo) y cerrada (con un determinado principio y un determinado final). Si tomamos sólo de referencia esta definición, estaríamos negando la realidad actual. Hoy en día, la noción de relato se ha desdoblado: por un lado, sigue vigente la vieja concepción clásica y por el otro, el concepto se ha ampliado a un discurso abierto y no lineal, cuya característica principal es la variabilidad (lo que hoy se conoce como estructura de rizoma). Lev Manovich, (2002) plantea una premisa muy interesante, ya que considera que la época en que vivimos, es una consecuencia de las vanguardias surgidas a principio de siglo pasado, en especial en los años `20, ya que “...se desarrollaron todas las técnicas clave de la comunicación visual moderna, el montaje fotográfico y cinematográfico, el lenguaje clásico del cine, el surrealismo, el sex-appeal, el diseño gráfico moderno y la tipografía moderna.”² De esta forma, se fijaron, los lenguajes de los medios más importantes (cine, fotografía, imprenta, etc.) como así también, sus manifiestos de ruptura.

Consideramos que los conceptos de las viejas vanguardias hoy se han popularizado y se han fusionado con la ciencia (a través del descubrimiento de nuevos medios), generando nuevas palabras para antiguos conceptos. A través de este trabajo, trataremos de desmenuzar los antecedentes de la ruptura de la linealidad y de qué forma hoy se manifiesta esta ruptura dentro del arte, tanto en el ámbito del videoarte como en el Net Art.

Antecedentes de la ruptura de la linealidad en el relato

Las vanguardias. El término vanguardia, se utiliza para describir al movimiento artístico que se enfrenta y se opone a la realidad cultural establecida. En la segunda mitad del siglo XIX, precisamente en 1863, se considera que se iniciaron con la aparición del Impresionismo. Las vanguardias ubicaron al artista como mediador entre el mundo real y el mundo posible, agregándole su propia interpretación. Los impresionistas tomaron como punto de partida los nuevos descubrimientos científicos (sintetización del color, descubrimiento de las leyes de la percepción visual y del contraste simultáneo, la aparición de la fotografía), para romper con los naturalistas de la época y representar las distintas impresiones de la luz. La experimentación se había iniciado y la primera ruptura en cuanto a téc-

*Gastón Alé. Estudiante de la carrera Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Palermo. infocedyc@palermo.edu

* Florencia Sosa. Estudiante de la carrera Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Palermo. infocedyc@palermo.edu

* Florinda Verrier. Estudiante de la carrera Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Palermo. infocedyc@palermo.edu

nica y forma de representación, se había producido. Comenzaron a surgir distintos movimientos, cada uno con su propia declaración de principios. El cubismo surgió el 1907 y se basaba, principalmente, en componer y descomponer la realidad mostrándola desde distintos planos, de esta forma se abolía la perspectiva renacentista, se incorporaba el concepto de simultaneidad (a través de la noción temporal) y se regresaba a la bidimensionalidad. Dentro del plano literario, fueron los primeros en incorporar el concepto de "collage", por el cual se alternaba fragmentos de distintas tipologías, y se rompía la noción de un único punto de vista. Dentro del campo del cine, se puede destacar "La ville" (1919) y "Ballet mecánico" (1924), donde se hace evidente "...el cambio de punto de vista, (la) confusión del espacio fragmentado, (la) visión en movimiento... (ya que) organiza visualmente... por medios fílmicos, la idea de una forma no narrativa... tras la sucesión de imágenes fragmentadas..."³ Otra vanguardia para mencionar es el futurismo, cuyo primer manifiesto apareció en 1909. Sus declaraciones escritas, abarcaron todas las áreas del arte: pintura, cine, literatura, teatro, música. Exaltaban la máquina, la velocidad, la agresividad, la revolución técnica. Además, prefiguraron las ideas de ritmo visual y sinfonía cromática. En el caso del cine, su aporte fue bastante escaso en cuanto a producción, pero sí, se destacaron las ideas vertidas en sus manifiestos, que pondrían en práctica más adelante, otras vanguardias: la fusión de las artes, la descontextualización de los objetos, las investigaciones a partir del color, la música y lo geométrico. Asimismo, dentro del ámbito literario, la ruptura se hizo presente, con la destrucción de la sintaxis y la lógica del lenguaje racional. Posteriormente, los dos movimientos que más propulsaron la experimentación, fueron los dadaístas y los surrealistas. Dentro de los dadaístas, destacamos la figura de Man Ray, que incorporó la noción de fotomontaje. En su obra "Retour à la raison", se basó en esta técnica y además materializó la idea de los futuristas, ya que en este mismo trabajo expuso elementos sobre la misma película, como sal, pimienta, fragmentos de cristal, clavos, entre otros⁴ Sin embargo los surrealistas fueron más allá, ya que rompieron definitivamente con la linealidad en el relato: se basaron en la discontinuidad de eventos que suceden mientras soñamos. En "Un perro andaluz", sus autores Salvador Dalí y Luis Buñuel se basaron en la técnica de escritura automática, también utilizada por los poetas de este movimiento, por el cual, se unían fragmentos por asociación libre sin relación de contexto ni de lógica.⁵ Dentro de la experiencia generada por los rusos destacamos a dos figuras: Dziga Vertov y Sergei Eisenstein. Vertov estableció lo que él titula kino-glaz (Cine ojo), por el cual enaltecía la poesía dentro del cine y rechazaba toda estructura del lenguaje cinematográfico.

Dentro de la ruptura que planteaba, se puede reconocer: la superposición de imágenes en el mismo encuadre, la inclusión de la idea de ritmo, ligada a la vanguardia francesa y una teoría del documental cinematográfico. Asimismo, se refirió al montaje como: "...una conquista del espacio, del tiempo, de las diversas técnicas de aceleración... (ya que para él) la verdad no está latente en el material rodado, sino que exige un trabajo de montaje..."⁶

Eisenstein, por otro lado, fue partidario de lo que Sánchez-Biosca refiere como una forma Intermedia, por el cual introducía elementos documentales en el interior de películas de ficción, en muchos casos ajenos a la diégesis del relato, que permitían generar símbolos, o metáforas visuales. Este fue el principio del montaje intelectual, por el cual Eisenstein, se basó en la psicología y la lingüística para establecer su propia postura: la unión de dos planos de distintos temas daría como resultado un tercer concepto (idea A + idea B = idea C), que sería decodificado por los mismos espectadores (vale recordar la analogía de Kerenski como un pavo real, en la película "Octubre").

Por último, destacamos la figura de Abel Gance, quien incorporó en su película "Napoleón", la noción de multipantalla. Por la cual, se podían ver tres imágenes distintas y contiguas.⁷

Estas experimentaciones dadas a principio del siglo pasado, abrieron las puertas para una nueva forma de expresión y fijaron las bases conceptuales para las nuevas manifestaciones artísticas del resto del siglo XX y las que inician el XXI.

Manifestaciones de la ruptura:

Internet, interactividad, rizoma. Nuevos términos para viejos conceptos

Internet surgió en 1969 en Estados Unidos, como respuesta a la Guerra Fría suscitada entre este país y la URSS. Se generalizó y se expandió recién al resto del mundo en los años '90. Este adelanto tecnológico trajo aparejado el desarrollo y el asentamiento de la globalización de la información, permitiendo la comunicación y el intercambio cultural entre distintos países. Detengámonos por un momento en este concepto. En realidad, podríamos considerar que la interactividad proviene de un término anterior, "la intertextualidad", que comprende la acción de una lectura paralela a un texto determinado (para tener de aquél, una comprensión más completa). La referencia de una obra dentro de otra requiere de la acción del lector, es decir, genera una actividad extra, de investigación y de búsqueda. Esto no sólo se hace presente con la intertextualidad, sino también con la inclusión de citas bibliográficas, epígrafes, etc. (es decir los elementos del paratexto) que implican también, una actividad y, en definitiva, una ruptura de la linealidad en la lectura. Esto sucede con escritores como Borges, donde la lectura obliga a recurrir a otras obras para entender sus escri-

tos y donde el concepto de laberinto se incluye como característica recurrente. Dentro de la literatura, este término se hace presente a través de otros autores célebres, como Joyce y su *Ulises* (donde se hace presente la hipertextualidad, ya que es la transformación de otra obra: la *Odisea* de Homero) y Cortázar con *Rayuela*, donde el lector puede elegir desde qué lugar empezar a leer la novela y cuál será el recorrido de la misma.

Por lo tanto, lo que ocurre con la interactividad en Internet, es que hay mayor cantidad de información a nuestro alcance. Asimismo, la inmediatez de este medio de comunicación abre y ramifica en un porcentaje mayor al de cualquier obra literaria, todas las posibilidades de aprendizaje a partir de cualquier temática planteada (haciendo posible la intertextualidad). La ruptura de la linealidad se da en este caso, en forma de lo que hace años se denomina Rizoma. Este término nace de la botánica y, de acuerdo al diccionario, hace referencia a un “tallo horizontal y subterráneo que contiene yemas y del que nacen las raíces...”⁸. Tomando esta estructura como referencia, Gilles Deleuze y Félix Guattari realizan una enumeración de los principios y características de este sistema hacia 1977, en su conocida obra *Rizoma*⁹, que claramente se aplicaría al ámbito de Internet.

- 1º y 2º Principios de conexión y heterogeneidad

- 3º Principio de multiplicidad

- 4º Principio de ruptura asinificante

- 5º y 6º Principio de cartografía y de calcomanía

Como breve síntesis diríamos que el rizoma, posee muy diversas formas y dentro de él, se encuentra lo mejor y lo peor. En este sistema, predomina el descentramiento del lenguaje, la inexistencia de la unidad o de un modelo estructural, ya que todo es reestructurable y reproducible hasta el infinito.

Concluimos, entonces en que, la lógica de Internet se basa en este interesante sistema, ya que encontramos en ella todas las características enumeradas anteriormente.

Aplicación de la imagen digital al arte

Desde los albores mismos de la computación, el arte ha estado ligado a las imágenes binarias desde múltiples aspectos. Marta Minujin fue una de las artistas argentinas pioneras en la utilización de esta tecnología, ya en el año '67.

Este proceso de fusión se da entonces desde hace mucho tiempo atrás. Y mediante diversas lecturas podemos considerar que este proceso evolutivo toma lugar gracias a que el avance de la tecnología permite que las obras de arte sean multidisciplinarias. Es decir, la procedencia de los autores es tan variada (artistas plásticos, animadores, programadores, científicos, escritores, cineastas), que las diferentes composiciones adquieren múltiples conceptos y formas de representación de la realidad.

Dentro de las características recurrentes en este tipo de piezas se puede apreciar: el uso de multicapas, la utilización de múltiples puntos de vista, el uso de la repetición (loop) y la serialidad, la utilización de la técnica de collage (a través del copy-paste), la pérdida de la autoría de la obra mediante la democratización de la producción, el acercamiento del arte a lo cotidiano, el predominio del proceso sobre el objeto: “... la forma cede el paso a la morfogénesis; vivimos el fin de la hegemonía del espectáculo cerrado y estable”¹⁰, la aparición del sujeto como autor, el pasaje del estado pasivo al activo (fluctuación constante de la figura espectador-creador), la utilización de la estructura laberíntica o de rizoma, por el cual el usuario podrá elegir distintas posibilidades de recorrido frente a una obra.

Todas estas características, responden a una materialización de conceptos que están íntimamente ligados a la ruptura de la linealidad en el relato, que ya fueron establecidos por las vanguardias de principios del siglo XX, y de las que hablamos al inicio de esta investigación.

A continuación nos centraremos en el análisis de dos de las más importantes manifestaciones visuales, en las que se involucra actualmente la imagen digital; a saber, el Videoarte y el Net-Art.

Videoarte

El videoarte surgió como una variación del uso de las nuevas tecnologías frente a la búsqueda de la expresión. Hoy en día, los artistas, lo utilizan como soporte para su experimentación, utilizándola como único medio o como apoyo.

Las primeras señales del videoarte, comenzaron en la década del '60, con la aparición de los magnetoscopios portátiles Portapack, de Sony. Nam June Paik fue el primer artista en adquirirlo y en manifestarse con este soporte. Su primer obra fue *Electronic Video Recorder*, realizada a partir de la visita del Papa Pablo VI a la Catedral de San Patricio en Nueva York: “Mis primeros experimentos... no eran interesantes porque yo sólo estaba añadiendo información en las entradas de video... tenía trece televisores a los que les modifiqué la señal... lo exhibimos como un collage visual”¹¹ El videoarte, parte de un uso artístico de los objetos de consumo masivo pero con un objetivo artístico. Paik mismo lo definiría como “el pasatiempo pasivo de la televisión en una creación activa”. Él creó el término de televisión abstracta, basado en el principio de Duchamp del “no arte” pero traspolado a la televisión. Asimismo, tomó el término de “ruido” establecido ya en los Manifiestos Futuristas y lo materializó, con las manipulaciones de las señales de audio y vídeo (es recurrente dentro de las piezas del “nuevo arte” la experimentación sobre el soporte mismo y sobre la misma tecnología, como también sucede con el net-art y su experimentación con la programación, punto que analizaremos más adelante).

Paik, rompió con el realismo establecido y los esquemas narrativos clásicos. “La tecnología es pensada como medio para reproducir de una manera más perfecta la realidad. Esto a mí no me interesa”¹² Asimismo, en su obra experimentaba con la distorsión de las dimensiones horizontales y verticales del video, con el color, con el soporte en sí mismo. Intentó unificar nuevamente, la ciencia y el arte (como postula el Renacimiento): “Yo soy... un ingeniero investigador como lo es un investigador científico. Crear una obra es, para mí, lo mismo que investigar los medios... el video es como la vida. El video es como un sueño”.¹³

Ramón Pérez Ornia considera que las características principales del videoarte serían fijadas al principio. Entre ellas, se pueden encontrar: el uso alternativo de la televisión convencional, la vinculación explícita a las vanguardias artísticas, de las cuales adoptará la actitud de ruptura, de innovación y de experimentación, el carácter multidisciplinario, la difusión rápida de las obras, a partir del mecenazgo de las fundaciones y los museos.

Con el videoarte, se incorporó al campo artístico, la variable de tiempo al incorporar el video (es decir la imagen en movimiento). Con la aparición de las instalaciones, incorporaron además, el factor espacio (vale recordar la pieza de Paik, titulada La Biblioteca de Babel, compuesta de varios televisores en el piso y en las paredes, que transmitían imágenes simultáneamente). El video arte, por cierto, no fue sólo Paik. Dentro de los casi 30 años de historia se pueden mencionar: Bill Viola, Sandra Kogut, David Larcher, entre nosotros el colectivo Ar Detroy, entre otros.

Actualmente, situándonos en nuestro país, existen artistas tales como Diego Lascano, y Marcello Mercado, que han forjado una fuerte vinculación con el videoarte. Si bien este medio en la Argentina, ha tenido que esperar bastante para su desarrollo, en poco tiempo ha sabido cómo plasmar lo que Rodrigo Alonso define como collages sintéticos, representaciones de la realidad bien diferenciadas de otras obras de videoarte. Lascano, utiliza la pantalla como un plano pictórico, donde plasma cierta serie de iconos generadores de conflicto; y por el contrario Mercado, juega con los límites de la percepción, utilizando la misma técnica. En su obra, se manifiestan hechos que tienen que ver con nuestra historia, pero con un punto de vista bastante crítico¹⁴.

Para algunos de nuestros artistas, la imagen digital resulta una herramienta depositaria de críticas hacia nuestra sociedad, nuestra historia, y hacia las imágenes producidas por las culturas anteriores.

Pero sin embargo, también existen aquellos que en sus obras reflejan paisajes donde la referencia está completamente ausente, y según Alonso, aquí es donde nos damos cuenta de las características personales de los artistas que siguen esta tendencia. Y al parecer existen muchas otras, bien diferenciadas

e interesantes para analizar.

Por lo tanto, el videoarte es una manifestación artística, donde el relato está basado en múltiples aspectos de la vida de los artistas y su entorno, y se hace más rico, en cuanto a la ruptura de la linealidad, cuánto más multidisciplinaria es la obra.

Net-Art

“Tal vez sea exagerado por el momento hablar de arte digital. Sin embargo la creciente necesidad de los artistas por abandonar los medios tradicionales e incursionar en la imagen binaria señala la necesidad urgente por revisar la cultura desde el nuevo paradigma aún a costa de resultados imprecisos e incatalogables.”¹⁵

El concepto de Net-Art surge en los años '90, más precisamente en el 1994. Las primeras manifestaciones fueron a través de la experimentación con las bases de datos. El Net-Art es la expresión máxima de la ruptura de la linealidad en el relato.

Consideramos que dentro del Net-Art existen principalmente dos corrientes que conviven simultáneamente. Una que tiene una vertiente más ligada a la investigación y experimentación de las nuevas tecnologías (digamos algo más relacionado con lo científico, en este caso con la programación) y otra, que tiene que ver con una búsqueda más ligada a lo artístico; basado en la estética y la búsqueda del placer para el usuario y no sólo para el artista. Para graficar la primera corriente (la experimental-científica), podemos incluir a la primera vertiente llamada Hacker Art, la cual toma como base la vulnerabilidad del usuario. A esta corriente pertenecen artistas como Arcángel Constantini o Brian Mackern, que recorren el mundo con su famoso “Duelo”. Esta obra, se representa en vivo frente a un auditorio, y consiste en trabajar como hackers, ingresando continuamente dentro de la computadora del contrincante para impedir su trabajo. Este tipo de piezas, aún quizás, requieren de un conocimiento previo sobre programación para comprender la representación que están haciendo de la realidad que los rodea. Las obras no son visualmente estéticas, en el diseño hacen referencia el origen binario de la imagen (incorporan diseños referentes a viejas interfases), o el mismo lenguaje HTML; o la llamada estética del formulario.

La otra vertiente importante dentro de esta nueva rama del arte, se encuentra mucho más ligado al proceso gráfico o pictórico. El origen se encuentra en la manipulación fotográfica y en dos dimensiones. En tres dimensiones, aún no se ha incursionado de manera significativa (artísticamente hablando), es por esto, que aún no se toma en cuenta para un posible estudio. Muchos son los artistas que participan en sitios que aglomeran miles de imágenes 2D, generadas a partir de la síntesis digital de la fotografía.

El Net-Art posee la característica de ser una manifes-

tación pública, ya que su medio de distribución es a través de Internet, y este es un medio público. Según Alonso, los net-artistas se encontrarían ligados a los situacionistas —aquel movimiento artístico de vanguardia de la década del '60, cuyo eje de acción se planteaba en las intervenciones públicas, y que fueron creadores del concepto de urbanismo unitario— ya que saben ingeniárselas para colgar sus obras en Internet con un estilo intervencionista.

Pero sin embargo, esta manifestación artística, al igual que el videoarte, hace también una lectura crítica sobre el concepto de ready-made de Duchamp.

Pero hay una tercera vertiente del Net-Art que está más ligada a nuestro objetivo para este artículo, y se trata de las obras “interactivas”, en las que el sujeto se sitúa de manera activa y el relato se transforma considerablemente. Dentro de esta corriente podríamos citar el ejemplo de dos artistas que en el año 1997 realizaron una obra llamada “Danza binaria” (Sabrina Farji y Mariana Bellotto). La obra a la que hacemos referencia es presentada en múltiples pantallas, y el espectador, al interactuar, recibe e interpreta distintas sensaciones. Esto da un claro ejemplo de cómo se manifiesta la ruptura de la linealidad en el relato, a través de la simple intervención del click del mouse.

El Net-Art es un campo en vías de amplio desarrollo, ya que está en constante reestructuración, y posibilita el ingreso o egreso de nuevos modelos de representación.

Llegamos de esta forma al final de este artículo, que vincula varios factores que se dan como característicos dentro del campo de las nuevas imágenes. No vamos a polemizar con la mayoría de los autores cuando sostienen que las imágenes digitales nos presentan un cambio de paradigma socio-cultural, puesto que no sería lógico negarlo, ya que vivimos y nos relacionamos de manera cotidiana con este cambio. Pero si nos situamos en los puntos de vista de otros autores, encontramos que aún no se han dejado de resignificar los conceptos manifestados por las vanguardias a principios de siglo. Creemos que aún, las nuevas manifestaciones del arte están en “proceso”, en una búsqueda constante y que pese al avance científico, aún no se está aprovechando plenamente las posibilidades que abren las tecnologías, para comenzar a configurar nuevas estéticas, o nuevos métodos de representación.

Asimismo, las nuevas imágenes invitan a la reflexión sobre la actitud de los espectadores frente a las nuevas obras sintéticas, ya que éstos podrán optar entre ser pasivos o activos. Nadie puede negar que las obras digitales sean manipulables, y esto conlleva a sostener, que cualquier espectador puede convertirse en autor de una nueva obra en el momento que lo desee. El término correcto a utilizar (según la propuesta de Rejeau Dumouchel) sería espectador¹⁶. Es decir, que la actitud se ha bifurcado de manera significativa. Si bien, el hecho de elegir ser un espectador activo, es

una actitud que requiere de un conocimiento específico acerca de la manipulación de la imagen, involucra al sujeto con la máquina de manera más reveladora. Por lo tanto, si las nuevas imágenes son manipulables hasta el infinito, entonces estaríamos respondiendo todos al concepto de rizoma. Y sería entonces que gracias a él, es que podemos aceptar hoy, casi sin problemas, que haya relatos no lineales y lineales, abiertos y cerrados, finitos e infinitos.

Notas

- 1 Gaudreault, André y Jost, Francois (1995). El relato cinematográfico. Barcelona: Paidós. Pp. 19.
- 2 Manovich, Lev —“La vanguardia como software”. UNC, 2002. Extraído en 2003 <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>
- 3 Ortiz, Aurea; Piqueras, María Jesús (1995) La pintura en el cine. Barcelona: Editorial Paidós. Pp.114-116
- 4 *ibid.* P. 112.
- 5 Costa, Antonio (1997) —Saber ver el cine. (2° ed.). Barcelona: Editorial Paidós. P. 87
- 6 Sánchez Biosca, Vicente (1996). El montaje cinematográfico. Barcelona: Editorial Paidós. Pp. 85
- 7 Manovich, Lev —“La vanguardia como software”. UNC, 2002. Extraído en 2003 <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>
- 8 Diccionario El Mundo. Universidad de Oviedo. (2001). Extraído en 2003 <http://diccionarios.elmundo.es/>
- 9 Deleuze, Gilles, Guattari, Felix —Rizoma, Valencia, Pre-textos, 1977.
- 10 Renaud, Alain (1990). Comprender la imagen, hoy”, en Videoculturas de fin de siglo. Madrid: Cátedra. Pp. 12-13.
- 11 Pérez Ornia, José Ramón (2000). El arte del video, en El medio es el diseño.”. 3° ed, Buenos Aires: Eudeba., Pp. 152.
- 12 *Ibid.* P. 156.
- 13 *Ibid.* P. 152.
- 14 Alonso, Rodrigo. Artistas argentinos en el concierto Digital. Arteuna 2000. Extraído en 2003 <http://www.arteuna.com/CRIITICA/ralonso1.htm>
- 15 Alonso, Rodrigo —“Arte Siglo XXI”. Disponible en Arteuna, 2003 <http://www.arteuna.com/CRIITICA/ralonso3.htm>
- 16 Citado en Larouche, Michel. La imagen de síntesis y la contaminación de la analogía”, en Revista Archivos de la Filmoteca, N° 29, p. 218.

Bibliografía

- Alberich, Jordi (2002). Tránsito 7.0: Apuntes para una estética de los entornos digitales. Extraído en 2003 ArtNodes. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/jalberich1002/jalberich1002.html>
- Abad, Begoña (2003). Tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura. Extraído en 2003 ArtNodes: N°5. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/abada10403/abada10403.html>
- Alonso, Rodrigo (2000). Artistas argentinos en el concierto Digital. Arteuna. Extraído en 2003 <http://www.arteuna.com/CRIITICA/ralonso1.htm>
- Alonso, Rodrigo (2003). Arte Siglo XXI. Arteuna. Extraído en 2003 <http://www.arteuna.com/CRIITICA/ralonso3.htm>
- Berry, Josephine (2002). Código al descubierto: el net art y el movimiento de software libre. Extraído en 2003 <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/jberry0503/jberry0503.html>
- Costa, Antonio (1997). Saber ver el cine. (2° ed.). Barcelona: Editorial Paidós.
- Deleuze, Gilles, y Guattari, Felix (1977). Rizoma. Valencia: Pre-textos.
- Universidad de Oviedo (2001). Diccionario El Mundo. Extraído en 2003 <http://diccionarios.elmundo.es/>

- Font, Doménech. Estética del relato audiovisual. Formats 2. Extraído en 2003 http://www.iaa.upf.es/formats2/fon_e.html
- Gadamer, Hans. (1998). La actualidad de lo bello. Barcelona: Editorial Paidós.
- García quiñones, M. y Ranz D. (2003). Entrevista a Lev Manovich: Definitivamente, creo que estamos en el principio. ArtNodes. Extraído en 2003 http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html
[En línea.WMF *]
- Gaudreault, André y Jost, Francois (1995). El relato cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- La Ferla, Jorge. Videovacío o el diseño de una obra de vídeo (157-170).
- Machado, Arlindo. (2000). El paisaje mediático. Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Manovich, Lev (2002). La vanguardia como software. UNC. Extraído en 2003 <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>
- Ortiz, Aurea y Piqueras, María Jesús (1995). La pintura en el cine. Barcelona: Editorial Paidós.
- Perez Ornia, José Ramón (2000). El arte del vídeo (143-156) El medio es el diseño. 3° ed. Buenos Aires: Eudeba.
- Scolari, Carlos (2003) ¿Qué es un hipertexto? Dialógica. Extraído en 2003 <http://www.dialogica.com.ar/clicsmodernos/archives/000192.html>
- Schultz, Margarita. Arte electrónico vs. Arte contemporáneo. Arteuna. Extraído en 2003 <http://www.arteuna.com/CRITICA/Schultz.htm>
- Vilches, Lorenzo (1990). La lectura de la imagen. Prensa cine, televisión. Barcelona: Paidós.