


“DESVIOS ARTÍSTICOS DE LA INFOR- MACIÓN”

*“ARTISTIC DESVIATIONS
OF INFORMATION”*



Santiago Martín de Salterain



Estudiante avanzado de la Licenciatura en Filosofía en la Universidad Nacional de Salta (Argentina). Ha realizado exposiciones y proyecciones en galerías y museos de Salta, Córdoba y Buenos Aires (Argentina). Pertenece al proyecto de investigación “Rituales de la Percepción: Genealogías del Aparecer” dirigido por Hernán Ulm y pertenece a un colectivo de investigación sobre nuevas tecnologías junto a Sergio Aramayo y Leonardo Sosa. En el campo de la filosofía se especializa en las implicancias éticas y estéticas de la informática. Actualmente dicta clases y talleres de Ética informática, Filosofía y Arte. Mantiene dos blogs sobre sus investigaciones:
www.desviosdigitales.blogspot.com / www.salterain.blogspot.com.

Correo electrónico:
salter@live.com.ar

DOI: <https://doi.org/10.37127/25393995.36>

Resumen

En el presente texto pretendo, combinando ciertas concepciones de diversos pensadores, proponer que el llamado “new media art” –la interacción entre arte y nuevas tecnologías– puede entenderse (al menos en parte) como un tipo especial de “desvío”. Para ser más específico, quisiera proponer que los artistas que trabajan con “aparatos técnicos” llevan a cabo “desvíos artísticos de la información”.

Palabras Clave:

New media art, desvíos de la información, Videoarte, Netart.

Abstract

In the present text I intend, combining certain conceptions of different thinkers, to propose that the so-called "new media art" can be understood (at least in part) as a special type of "detour". To be more specific, I would like to propose that artists who work with "technical devices" carry out "artistic deviations of information".

Key words:

New media art, deviations of information, Videoart, Netart.

Al arte que utiliza los nuevos medios digitales y sus correspondientes poéticas se le ha dado a llamar “new media art”¹. Cercanos (o incluidos según quien lo mire) a este grupo se encuentran el videoarte y la instalación. Más allá de las categorizaciones lo importante es lo siguiente: No es lo mismo hacer arte con “herramientas” que con “aparatos”². Las herramientas deben ser utilizadas para crear imágenes y textos. Mientras que los aparatos producen por sí mismos sus imágenes y textos. Hacer arte mediante aparatos consistirá en “desviar” aquello que los aparatos producen. Expliquemos porqué.

Basándose en el filósofo checo-brasilero Vilém Flusser, los pensadores Hernán Ulm -Argentina- y Alex Martoni -Brasil- (2016), proponen el estudio de los “aparatos técnicos” como una forma de “acceder” a una máquina social³. En términos de Deleuze, el “agenciamiento técnico” es “expresión” de una máquina social.

De la mano de sociólogos como Manuel Castells (2005, p. 57-60) consideramos que el “aparato expresivo” por excelencia de la actualidad es el aparato informático o digital. Analizar dicho aparato es una forma de acceder a nuestra sociedad.

Lo que caracteriza a las tecnologías digitales es que procesan datos en forma de información y no por nada nuestra actual sociedad es conside-

rada la “Sociedad de la Información”⁴. El aparato técnico informático-digital es expresión de una sociedad cuya materia prima (como lo sostienen tanto el mencionado Castells como Deleuze o Hardt y Neri⁵) es justamente la información. El sujeto se presenta ante la máquina neoliberal como puro dato y es procesado como información⁶ (ante el Estado y las empresas no somos más que un número, un porcentaje, un registro), las redes sociales - funcionales a esta forma de “aparecer” del sujeto- son básicamente los nodos de un “mercado informacional”.

Ahora bien, ¿Como se presenta el arte ante esta situación? Por su parte Hernán Ulm (2018) propone en su artículo “Devenir Digital” que tanto los aparatos técnicos como el arte expresan diversas tensiones al interior de lo sensible. Los primeros en tanto normalización de lo común (y, podríamos agregar, en continuidad con la máquina social que expresan) mientras que el arte se presenta como “interrupción” de la forma en que los flujos de la percepción son “normalizados” cotidianamente. Entre los sinónimos posibles para “interrupción” que propone Ulm nos interesa más el de “desvíos”⁷.

El concepto de “desvío” es de suma importancia para nosotros a nivel filosófico y es parte central de un proyecto en investigación en proceso. No es posible en el presente espacio desarrollar por

1 Al hablar de “nuevos medios digitales” nos referimos tanto a las tecnologías informáticas e Internet como el video, la fotografía y la música generadas por digitalmente por computador. Nos basamos en esto en la caracterización encontrada en el texto “Arte y Nuevas tecnologías” (2006) compilado por Tribe, Reena y Grosenick.

2 Utilizamos la distinción entre “herramientas” y “aparatos” planteada por Flusser (1990).

3 Martoni, Alex y Ulm, Hernán (2016) *Rituales de la percepción; Vilém Flusser, por una filosofía de los gestos*. Cuadernos del Sur- Filosofía, 45. Pp 59-78.

4 Con respecto a la carectización de nuestra actual sociedad como “Sociedad de la Información” puede consultarse: Finquelievich, Susana. (2016) “Construcción y actualización de políticas públicas para el gobierno electrónico” en Schenneider, C (Comp.) *Democracia Digital: Cambios en la gestión, el gobierno y la política en América Latina y España*. UNDAV.

5 Castells, Manuel (2005); Deleuze, Gilles (1991); Hardt y Neri (2005).

6 Puede encontrarse un estudio detallado de esta tesis desde el punto de vista económico en el texto “Capitalismo de Plataformas” (2018) de Nick Srnicek.

7 Ulm, Hernán (2018) *Devenir digital*. Texto inédito leído como comunicación en el Simposio “Nuevos materialismos: ontología, estética y política posthumanistas” en las III Jornadas Nacionales de Filosofía del Departamento de Filosofía realizadas del 26 al 29 de Noviembre de 2018 en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional de Buenos Aires.

completo las razones por las cuales nos apropiamos de dicho concepto, pero en tanto la noción de “desvío” es el eje transversal de los presentes planteamientos se hace necesario especificar brevemente los elementos de nuestro pensamiento. Hernán Ulm no le da un desarrollo a dicho término, solo lo plantea como un sinónimo de “interrupción” entre otros varios sinónimos.

Las razones por las cuales preferimos hablar de “desvío” pueden resumirse muy brevemente en los siguientes ejes:

- **“Flujos” (Nivel ontológico)**: el siguiente planteamiento es extremadamente personal y merece más desarrollo, pero aunque sea lo dejaremos brevemente expuesto. Como bien lo plantea Deleuze en sus clases reunidas bajo el título de *“Derrames: Entre Capitalismo y Esquizofrenia”* (2015, p. 19) todo lo que pasa sobre el cuerpo de una sociedad son flujos. Flujos estéticos, económicos, de vestimenta, de comportamiento, etc... (Los flujos que más nos interesarán serán los flujos de información) Ahora bien, estos flujos están codificados políticamente. En términos del pensador francés, lo que puede hacerse con respecto a dichos flujos es darle nuevos devenires, crear “líneas de fuga” (Deleuze y Parnet, 2013, p. 146-147) Consideramos que dichos nuevos devenires pueden pensarse en términos de “desvíos”. No se trata de una “interrupción”, ya que una interrupción podría indicar que algo se detiene y si pasamos de Deleuze a Heráclito, los flujos nunca se detienen, todo está constantemente en movimiento⁸. El flujo del río de Heráclito nunca puede ser interrumpido, solo pueden crearse nuevas “vertientes”. El agua que nunca se detiene no puede ser interrumpida, solo puede ser “desviada”. El carácter fluvial y la referencia al río heracliteano de nuestro concepto de “desvío” no es casual, ya que se encuentra en corresponden-

cia con la expresiones también acuíferas de Deleuze como la noción misma de “derrame”.

- **“Detournement” (Nivel artístico-apropiacionista)**: en la historia de las vanguardias artísticas el concepto de “desvío” también ha tenido una fuerte importancia a nivel teórico y político que consideramos importante rescatar. Nos referimos a la “Internacional Situacionista” representada por Guy Debord entre otros y su concepto de *“détournement”*, que suele ser traducido justamente como “desvío”. El *détournement* situacionista consistía en resignificar obras con pequeños cambios (como cambiar el título de una sinfonía, o los subtítulos de una película) o mediante la apropiación⁹. Estas acciones (conceptualmente cercanas a los readymade de Duchamp) son conceptualizadas por Debord en términos de desvíos:

*“Finalmente, cuando construimos, la meta última de toda nuestra actividad será abrir a quien quiera la posibilidad de **desviar** situaciones completas cambiando deliberadamente esta o aquella condición determinante de las mismas”* (Citado por Goldsmith, 2015, p. 73 [Las negritas son nuestras]).

Kenneth Goldsmith, menciona ciertas obras como ejemplos de *détournement* que reflejan el espíritu apropiacionista que más adelante nos servirá para caracterizar al “new media art” y lo hace en términos de “desvío”:

*“Hay una serie de películas maravillosas de René Viénét que toma películas <<pulp>> extranjeras de clase B y las re-subtitula con retórica política: una película pornográfica japonesa sexista se <<**desvía**>> a un manifiesto de protesta contra la opresión de la mujer y la explotación de los trabajadores”* (Goldsmith, 2015, p. 71 [Las negritas son nuestras])

⁸ Véanse, por ejemplo, Fragmentos 91 y 125 de Heráclito.

⁹ Como veremos la apropiación es fundamental en nuestras consideracionestanto en el campo de la literatura como del videoarte y las artes digitales en general.

El ejemplo es de suma importancia, ya que nos servirá para caracterizar al arte de los nuevos medios como “desvío artístico de la información”. Veremos que así como René Vienét “desvía” películas de clase B otorgándoles un nuevo sentido, los artistas de los nuevos medios, “desvían” la información (que solo tiene un sentido técnico o comunicativo) al darles un “sentido” artístico.

A su vez Goldsmith habla de *détournement* (traducido comúnmente como “desvío”) en relación con las tecnologías digitales:

“Nuestra ecología digital es un corolario virtual del urbanismo de Debord, y muchos de los gestos que propuso para el mundo allá afuera se pueden ejecutar en pantalla (...) Cuando los usuarios comenzaron a compartir archivos en línea, apareció una forma generalizada de *détournement* de MP3 llamada comúnmente *dinosaur egg* (...) que consiste en poner un título falso a una canción con el propósito de promoverla” (Goldsmith, 2015, p. 74).

Obviamente no se trata de un ejemplo estrictamente artístico, pero nos habilita para caracterizar a lo que veremos más adelante como desvío artístico de la información:

- “Outsider” (Nivel político-estético) El término “desvío” tiene implicancias éticas y políticas que repercuten en lo estético. En este sentido nos interesa el concepto de “outsider” del sociólogo Howard Becker (2018). Becker presenta al *outsider* como alguien que no acepta ciertas reglas establecidas por una comunidad (2018, p.22). Ahora bien, a la hora de definir dicho sujeto social lo hace en términos de “desvío”:

“El <<outsider>> -quien se **desvía** de un grupo de reglas- ha sido sujeto de múltiples especulaciones, teorías y estudios científicos” (Becker, 2018, p. 23 [Las negritas son nuestras])

En efecto, desviar puede pensarse también en términos políticos, en tanto *outsider* que se no acepta las normas, desviar puede considerarse como una resistencia.

Ahora bien, este aspecto político tiene un pliegue estético. Como bien lo plantea el ya mencionado Hernán Ulm (2018), aquello que se nos “aparece” lo hace bajo ciertas normas y reglas que son lo que el pensador argentino llama “Rituales de la Percepción” (Ulm, 2018; Ulm y Martoni, 2016).

Podemos pensar esto con respecto a los flujos de información: Aquello que llamamos “información” se nos “aparece” bajo ciertas reglas que le dan un sentido meramente técnico (el código fuente de un software) comunicativo (noticias televisivas, redes sociales) o lúdico (videojuegos). Combinando a Becker con Ulm y nuestros propios planteamientos, propondremos con los ejemplos que siguen, que el artista de los nuevos medios en tanto se apropia de los flujos de información y en tanto “outsider” se desvía de las normas estéticas que hacen aparecer a la información con un sentido específico.

Recapitulando, nos gustaría proponer lo siguiente: si los aparatos informáticos son expresión de nuestra actual sociedad en tanto procesan flujos de información y nuestras subjetividades “aparecen” como mero flujo de la información, el papel de un arte que intervenga mediante aparatos (entre ellos el “new media art”) será el de “desviar” dichos flujos. En otras palabras, darle un devenir artístico a la información (información cuyo “sentido” no era inicialmente artístico).¹⁰

10 Cuando hablamos de “información” lo hacemos en este caso en un sentido muy general, ya que la extensión de el presente texto no me permite ahondar en un concepto tan amplio. En principio no me refiero a la teoría matemática de la información, de Shannon o sus consiguientes apropiaciones por parte de Flusser. Utilizo “información” más bien en dos sentidos muy generales. El primero hace referencia a aquello que significa información para los medios de comunicación masivos: Noticias o todo contenido televisivo en general. En segundo término utilizo “información” por lo que significa específicamente para la informática, es decir, el procesamiento automático de datos por medio de soportes digitales.

un “hacker” y un artista se asemejan al interior
de nuestra actual sociedad de la información.
Ambos desvían flujos de información.

En este sentido un “hacker”¹¹ y un artista se asemejan al interior de nuestra actual sociedad de la información. Ambos desvían flujos de información. Sin ir más lejos, tenemos el ejemplo de Julian Assange, representante a nivel mundial de la cultura hacker, que ha desviado el flujo “secreto” de ciertas informaciones al darles un “sentido público” (cosa que le costó su libertad)¹². Ahora bien, ¿como se presentan dichos “desvíos” al interior del arte? Si bien las consideraciones previas parecen enrevesadas, los ejemplos son sencillos y conocidos.

Aunque estos planteamientos están dirigidos más bien hacia las artes visuales, quisieramos tomar como marco las propuestas de Kenneth Goldsmith acerca de la llamada “Escritura No-creativa” que nos llevará a su vez a diversos devenires del videoarte.

El padre de la llamada “Escritura No-Creativa” propone:

“Confrontados con una cantidad sin precedente de textos disponibles, el problema es que ya no es necesario escribir más; en cambio tenemos que aprender a manejar la vasta cantidad ya existente. Cómo atravieso el matorral de **información**, lo analizo, lo organizo y lo distribuyo, es lo que distingue mi escritura de la tuya” (Goldsmith; 2015, p. 21 [Las negritas son nuestras]).

Goldsmith menciona a su vez a Marjorie Perloff, quien propone que a causa de los cambios generados por la tecnología y por Internet, nuestro concepto de genio –la figura romántica aislada– se ha vuelto obsoleto: “Una noción contemporánea de genio tendría que enfocarse en nuestro manejo de la **información** y nuestra capacidad de diseminarla” (Citado por Goldsmith; 2015, p. 22 [Las negritas son nuestras])¹³.

De esta manera nos encontramos con que, para estos autores, la creatividad en la época de los aparatos tiene que ver ya no con la producción de objetos originales, sino con el manejo de los flujos de información. Según esto, para Goldsmith se plantea así que el escritor hoy, más que un genio torturado, se asemeja a un “programador”¹⁴ que conceptualiza, construye, ejecuta y mantiene de modo brillante una máquina de escritura. Durante los últimos años ha habido una explosión de escritores que emplean estrategias de copiado y apropiación, alentados por la idea de imitar el funcionamiento de la computadora (Goldsmith; 2015 p, 26).

11 Cabe aclarar que no hablamos de “hacker” en el sentido que se le da en los medios de comunicación en tanto pirata informático o delincuente informático. El término hacker hace referencia en primera instancia a entusiastas de la informática o conocedores que utilizan la informática con fines de acción social. Véase Himanen, Pekka (2004) *La ética hacker y el espíritu de la era de la información*. Madrid: Destino.

12 Julian Assange es el fundador de la plataforma “Wikileaks” en la cual por medio de informantes anónimos se revelan secretos de estados y comportamientos poco éticos por parte de estados y empresas. El hacker estuvo años refugiado en la embajada de Ecuador en Inglaterra pero fue recientemente arrestado y se encuentra a la espera de un juicio. Puede encontrarse más información en <https://www.windes.com.es/2019/05/gobierno-de-eu-acusa-julianassange-de.html?fbclid=IwAR22I5tZDMoKC0iyMVdS5WRmm3bpP-gpKe-u8dvvUiQ69dAWMbRb0mtnGqY>

13 Como se hace patente, la noción de “información” se repite constantemente.

14 No olvidemos que Flusser propone justamente que el artista en la época de los aparatos debe convertirse en un “programador” de la información.

El escritor no-creativo, se presentará como un organizador de los textos o en nuestros términos, alguien que desvía información para darle un fin artístico: “Si se trata simplemente de cortar y pegar la totalidad de Internet en un documento Word, entonces lo importante es lo que tú, autor, elijas” (Goldsmith; 2015, p. 35).

Un ejemplo de escritura no-creativa es el caso del escritor no-creativo Ara Shirinyan que recopiló comentarios turísticos en la web acerca de ciudades y los reestructuró en forma de poesía. Veamos el caso de “Armenia”:

Armenia es increíble
 ¡Famoso por su cristianismo!
 Armenia es increíble, y Yerevan es una ciudad
 Donde la gente vive sus vidas al máximo
 Te amo Yerevan
 Amo tus calles, tus aceras
 Armenia es increíble, todos
 Deberían regresar al menos una vez
 La nueva información sobre armenia es increíble
 -mucha información muy buena-
 ¡Voy a tener que recordar nunca dar dos flores
 a nadie!¹⁵

Los flujos de la información turística han sido desviados estéticamente.

Ahora bien, Goldsmith, nos lleva al campo del video arte. Aunque pueda parecer excesivo-transcribiremos el siguiente párrafo entero por su contundencia para nuestras consideraciones:

“Si recordamos la historia del videoarte -la última vez que la tecnología mainstream colisionó con las prácticas artísticas- encontramos varios precedentes de este tipo de gestos. Una pieza que sobresalte es *Magnet tv* (1965) de Nam Jun Paik, en la que el artista colocó una inmensa herradura magnética encima de una te-

levisión en blanco y negro, convirtiendo el espacio previamente reservado por las shows de Jack Benny y Ed Sullivan en orgánicas abstracciones distorsionadas.

El gesto puso en cuestión el flujo unidireccional de la información: en la tv de Paik, puedes controlar lo que ves, gira el imán y la imagen cambiará.” (Goldsmith, 2015, p. 27).

Nuevamente: Desvío del flujo (en este caso “unidireccional”) de la información. No olvidemos además que el mencionado Nam Jun Paik, considerado el padre del videoarte, fue quien acuñó el término “autopistas de la información”. Hacer arte con estos aparatos no sería más que provocar desvíos en dichas autopistas.

Posteriormente nació en el videoarte el found footage, apropiacionismo, o metraje encontrado. Aquí los artistas se apropian de la información encontrada en los medios y las desvían hacia su pliegue estético. En sus comienzos (como vimos con Paik) se trataba principalmente de información televisiva o cinematográfica. Así tenemos el caso de la pieza de videoarte “Technology, Transformation: Wonder Woman” de Dara Birnbaum en la que re-significa y reedita fragmentos de “La mujer Maravilla” o las videoinstalaciones de Candice Breitz, donde re-contextualiza primeros planos de estrellas de Hollywood. El flujo de las imágenes de los medios masivos (flujo de espectáculo) es desviado a un flujo artístico.

La existencia de redes sociales basadas en el video digital como YouTube o Vimeo, ha potenciado enormemente la posibilidad de explotar el found footage¹⁶. A riesgo de ser autorreferenciales, hemos utilizado dicha técnica en la instalación “Rituales de la percepción” llevada cabo en el Museo Histórico de la UNSa (Salta, Argentina. 2018) en donde se trabajó con material íntegramente descargado de la web de los lugares más heterogéneos, cuyo montaje abrió nuevas puer-

¹⁵ Extraído de -Goldsmith, K (2015) *ESCRITURA NO- CREATIVA. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra. pp 135

¹⁶ Al respecto de las redes sociales y el videoarte de apropiación puede consultarse el texto de José Ángel Gomis Gonzales (2017).

tas de sentido que no poseían los videos individualmente en su flujo original¹⁷. Dándose así una práctica de pensamiento estético-informática.

Pero si hablamos de desviar flujos de la información en su sentido estrictamente digital, el “NetArt” puede considerarse uno de los primeros movimientos en hacerlo. Este movimiento tuvo su apogeo en los años 90 y consistió en re-significar (desviar) los algoritmos utilizados para la programación web al darles un devenir estético. Un caso ejemplar de desvío de la información digital en el NetArt fue el proyecto “Female Extension” de Cornelia Sollfrank donde la artista colaboró con diversos hackers para crear un programa informático que generaba obras de NetArt mediante el muestreo y remezcla de páginas web ya existentes. De hecho, el mismo concepto de “NetArt” se debe a un “desvío” en el código informático. En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje enviado por un anónimo, en el que debido a la incompatibilidad del software, el texto era ilegible:

~g#^;Net.Art{-^s1 [...]

Lo único legible en el mensaje era la palabra Net. Art. Vuk se quedó muy impresionado por que la misma red le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado.

Otro ejemplo en el que podemos pensar en desvíos artísticos de la información en términos estrictamente digitales es la misma estética del “glitch”. ¿Que es un “glitch” sino un desvío forzado e intencional en la forma en la que los algoritmos programan una imagen sintética?. La música también forma parte de esto. Nuevas promesas del pop como Billie Eilish o los ya clásicos Radiohead incluyen ciertos “desvíos so-

noros-digitales” (errores en la sintetización del sonido) en su música.

Por último podemos mencionar otros ejemplos (aunque se trata de una infinidad inabarcable) como la obra “Prepared PlayStation” de RSG en la cual el artista se apropia de las imágenes y errores producidos por un videojuego o el proyecto “Ultradistancia” de Federico Winer, en donde se apropia e interviene imágenes producidas por Google Maps.

No es nuestra intención hacer un recorrido de toda la historia del arte de los nuevos medios, eso sería imposible en un texto tan breve como el presente. Solo se trata de plantear que de este modo la “información” que tiene un “sentido” meramente técnico o de entretenimiento, pasa a tener un “sentido” artístico. De más está decir entonces que, este tipo de artistas son “expresión” de nuestra actual sociedad de la información y que el estudio de su arte puede considerarse una forma de acceder a nuestra maquina social específica.

Como bien propuso Gilles Deleuze (2015) todo lo que pasa por el cuerpo de una sociedad son “flujos”. Toda resistencia consiste precisamente en eso: desviar flujos. La pregunta será qué clases de flujos son los que vamos a desviar, como lo vamos a hacer. El hacker y el artista de los nuevos medios son los “sujetos expresivos” de nuestra actual sociedad. Analizar sus desvíos, aunque más no sean nano-desvíos, constituye ya una forma de acceder al funcionamiento de nuestra maquina social. Máquina en la cual los flujos de información son políticamente codificados y en donde los sujetos se presentan como meros “funcionarios” de la información (utilizando términos de Flusser).

De lo que se tratará entonces es de convertirse en “programadores” de los flujos de información y precisamente eso es lo que podemos aprender del hacker y del artista contemporáneo. El presente texto solo ha sido una breve exposición de algunos de dichos “programadores” del arte en su devenir digital.

¹⁷ Un fragmento de la instalación puede verse en <http://salterain.blogspot.com/p/audiovisual.html>

Referencias

- » Becker, Howard (2018) *Outsiders: Hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- » Castells, Manuel (2005) *La era de la información (Vol 1) Economía, Sociedad y Cultura: La Sociedad Red*. Madrid: Alianza.
- » Deleuze, Gilles (2015) *Derrames: Entre capitalismo y esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.
- » Deleuze, Gilles (1991) “Posdata sobre las sociedades de control” en Christian Ferrer (Comp.) *El lenguaje Literario*. Montevideo: Nordan.
- » Deleuze, Gilles y Parnet, Claire (2013) *Diálogos*. Valencia: Pre-textos.
- » Finqueliévich, Susana (2016). “Construcción y actualización de políticas públicas para el gobierno electrónico” en Schenneider, C (Comp.) *Democracia Digital: Cambios en la gestión, el gobierno y la política en América Latina y España*. UNDAV.
- » Flusser, Vilém (1990) *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Editorial Trillas.
- » Goldsmith, Kenneth (2015) *ESCRITURA NO- CREATIVA. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra.
- » Gomis Gonzales, José Ángel (2017) *Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del error y el glitch art*. España: Universidad Politécnica de Valencia.
- » Hardt, Michael y Neri, Antonio (2005) *Imperio*. Buenos Aires: Planeta.
- » Himanen, Pekka (2004) *La ética hacker y el espíritu de la era de la información*. Madrid: Destino.
- » Martoni, Alex y Ulm, Hernán (2016) *Rituales de la percepción; Vilém Flusser, por una filosofía de los gestos*. Cuadernos del Sur- Filosofía, 45. Pp 59-78.
- » Srnicek, Nick (2018) *Capitalismo de Plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- » Torres, Alejandra y Garavelli, Clara (Editoras) (2015) *Poéticas del Movimiento: Aproximaciones al cine y video experimental*. Buenos Aires: Librería Ediciones.
- » Tribe, Mark. Jane, Reena. Grosenick, Uta (Editores) (2006) *Arte y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: TASCHEN.