

*Marcos, Carmen.*

*Profesora Titular de Universidad, UPV, Departamento de Escultura. IDM, UPV.*

*Llop, Javier.*

*Catedrático de Filosofía.*

*Garriga, Rocío.*

*Doctoranda, UPV. Departamento de Escultura.*

## *Integración, realidad y virtualidad. Una ósmosis necesaria.*

### TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

### PALABRAS CLAVE

Realidad/virtualidad; homo faber/homo/videns; materialidad; presencia, escultura.

### KEY WORDS

Reality/Virtuality; Homo faber/Homo videns; Materiality; Presence; Sculpture.

### RESUMEN

El gran impacto de las Tecnologías de la información y las Redes sociales ha transformado irreversiblemente nuestro modo de estar en el mundo, de vivirlo. El arte ha recibido y asumido ese cambio. Durante décadas, deslumbrados por el brillo de las nuevas tecnologías, se ha producido arte centrándose más en el medio en sí que en el fin. Quizás estamos ya en una posición más favorable para valorar este empacho de nuevos medios, y recordar que lo importante es la expresión artística, innata en el ser humano, y por supuesto la calidad de ésta.

Ante la dicotomía *categorial* de lo real y lo virtual nos planteamos algunas dudas razonables. Si lo físico del objeto se pierde en lo virtual (excepto a la vista) perdiendo su valor en el mundo globalizado, y, si este mundo de los media está al servicio de los poderes económicos y políticos, ¿qué puede hacer/decir el arte con esos medios frente a la rapiña mediática y el banquete de fantasmas? ¿No deberían acercarnos a lo que está (irremediablemente) *perdido*: el objeto en su singularidad y fisicidad?

Entre todos los caminos posibles para crear en arte, existe el de reflexionar sobre la condición misma del ser humano, como individuo social y político. La cuestión verdaderamente filosófica es hasta qué punto lo virtual es, se asemeja o sustituye a lo real, caracterizado éste por la tridimensionalidad, espacio, características sensibles. En el universo mediático (mediatizado, por tanto) en que nos encontramos, ¿queda espacio para lo real/sensible/material/perecedero?

Presentamos varias propuestas artísticas que a nuestro parecer son representativas de una posición *liminal*, que se mueven en las fronteras de varios medios expresivos.

### ABSTRACT

The great impact of information technologies and social networks have irreversibly changed our way of being in the world, to live it. Art has received and accepted this change. For decades, dazzled by the brilliance of new technologies, art has been produced focusing more on the medium itself than in the aim. Perhaps we are in a better position to assess this surfeit of new media, and remember that what matters is the artistic expression, innate in humans, and of course the quality of expression itself.

In front of the categorical dichotomy of the real and the virtual we set some reasonable doubts. If the physical object is lost in the virtual (except sight) losing its value in the globalized world, and if this world of the media is at the service of economic and political

powers, what can do/say Art with the media against the mediatic rapine and banquet ghosts? They should not approach what is (inevitably) *lost*: the object in its uniqueness and physicality?

Among of all the possible ways of creating art, there is one which reflects on the human condition itself, as a social and political individual. The truly philosophical question is to what extent the virtual is, resembles or substitutes reality, characterized by the three-dimensions, the space, the sensitive features. In the mediatic universe (mediated, therefore) in which we find ourselves, is there place for the real/sensitive /material/perishable?

We present various artistic proposals which we believe are representative of a *liminal* position, which move in the borders of several expressive means.

## CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN.

El gran impacto de las Tecnologías de la información y las Redes sociales ha transformado irreversiblemente nuestro modo de estar en el mundo, de vivirlo. El arte ha recibido y asumido ese cambio. Durante décadas, deslumbrados por el brillo de las nuevas tecnologías, se ha producido arte centrándose más en el medio en sí que en el fin. Quizás estamos ya en una posición más favorable para valorar este empacho de nuevos medios, y recordar que lo importante es la expresión artística, innata en el ser humano, y por supuesto la calidad de ésta.

Ante la dicotomía *categorial* de lo real y lo virtual nos planteamos algunas dudas razonables. Si lo físico del objeto se pierde en lo virtual (excepto a la vista) perdiendo su valor en el mundo globalizado; y, si este mundo de los media está al servicio de los poderes económicos y políticos, ¿qué puede hacer/decir el arte con esos medios frente a la rapiña mediática y el banquete de fantasmas? ¿No deberían acercarnos a lo que está (irremediablemente) *perdido*: el objeto en su singularidad y fisicidad?

Entre todos los caminos posibles para crear en arte, existe el de reflexionar sobre la condición misma del ser humano, como individuo social y político. La cuestión verdaderamente filosófica es hasta qué punto lo virtual es, se asemeja o sustituye a lo real, caracterizado éste por la tridimensionalidad, espacio, características sensibles. En el universo mediático (mediatizado, por tanto) en que nos encontramos, ¿queda espacio para lo real/sensible/material/percedero?

### 1. REALIDAD/VIRTUALIDAD.

“La filosofía empieza siempre por extrañarnos de la realidad” (Sanfélix, 2010). Frente a las diversas concepciones históricamente superadas, de una realidad absoluta, a la que tiende nuestro sentido común, identificándola con nuestra percepción sensorial del mundo, pasando por la concepción absoluta de la realidad que asume la ciencia, sea en su versión racionalista o empirista, podemos apostar por la posición del filósofo William James, eligiendo una metáfora adecuada a nuestra posición. Dijo James que la huella de la serpiente humana la dejamos inevitablemente en todo lo que hacemos. Es decir, que no podemos trascender nuestro punto de vista humano, ni siquiera merced a la ciencia (Sanfélix, 2010).

Puesto que uno de los ámbitos en el que el Arte ha tomado parte de modo incuestionablemente importante es el de la *realidad virtual*, consideramos inadecuado debatir si lo real y lo virtual son propuestas diferentes tanto en sus propósitos como en los medios que utilizan. Ya desde su expresión terminológica queda establecido el maridaje de ambos conceptos. Lo virtual se define en relación a la realidad, con la que se comunica, interrelaciona, dialoga. Es en el límite de ambos mundos, allí donde las fronteras se difuminan, donde podemos hallar propuestas fecundas, arriesgadas, que nos mantengan despiertos y críticos, que nos realicen sensible y humanamente.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Si cuestionamos la supremacía de lo virtual sobre lo real o su posible sustitución. En un ámbito como el de la docencia, en el que muchos de nosotros somos profesionales en activo, los especialistas en el tema afirman que sólo un pequeño porcentaje de conocimiento es transmisible por vía no presencial: “¿qué tiene la presencialidad, el cara a cara con y entre docentes y discentes que las TIC no han sido capaces de reemplazar? Watzlawick afirma (...) que sólo una quinta parte de una comunicación humana es sustantiva, transmisible sin problemas por sistemas automatizados de base digital. Las cuatro quintas partes restantes se refieren a elementos contextuales y subjetivo-emocionales de la comunicación que no son fácilmente reductibles a una comunicación a través de las TIC”. En MONEREO, C. (2005): *Internet y Competencias Básicas*. Ed. Graó. Pág. 7.

Y profundizando en la importancia de lo manual: “¿Cómo se acomoda, o debería hacerlo, el sistema educativo al hecho de que para el género humano la mano no es simplemente una metáfora o un icono, sino a menudo el auténtico foco -la palanca o la pista de lanzamiento- de una vida plena y genuina?” En WILSON, Frank R. *La Mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*. Ed. Tusquets. Barcelona, 2002. Pág. 27.

## 2. HOMO FABER/ HOMO VIDENS.

*“¿Qué cosa? ¿Una cosa bella? No. ¿Quién hubiera podido decir lo que era la belleza? Una cosa parecida. Una cosa en la que se reconociera lo que se amaba y lo que se temía y cuanto hay de inconcebible en todo ello.”*

Rilke.

El ser humano ha llegado a ser tal mediante dos características: el lenguaje y el trabajo. A diferencia del animal, que vive inmerso en el medio y que se entrega al objeto devorándolo, el *homo* pone una mediación entre él y las cosas: suspende el impulso y se distancia del objeto por el lenguaje. La mano y el cerebro constituyen los ejes sobre los que se vertebra la humanidad del *homo*.<sup>2</sup> Durante largas etapas de la evolución humana, la entrega al trabajo ha tenido el carácter de la esclavitud a la naturaleza, la entrega a la necesidad diaria. A este tipo de hombre lo ha llamado H. Arendt *“homo laborans”*. Con el dominio de las diferentes técnicas, el ser humano se ha hecho cargo de esas necesidades y ha logrado desarrollar técnicas de dominio de la naturaleza cada vez más poderosas: es el *“homo faber”*.

En relación al ámbito del arte, ya Platón había señalado en *El Banquete* que la creación supone el paso del no-ser al ser, aunque esto no de modo absoluto. El *technités* (el artesano, el artista), a partir de algo (barro, mármol), crea orientándose (lo que Aristóteles llamará causa final) por una idea. Ya tenemos aquí los elementos fundamentales del acto creador.<sup>3</sup>

Pero a lo largo de los siglos, esta concepción ha ido cambiando según la prioridad otorgada al artista mismo, al acto de creación (genialidad), al espectador y los efectos que en él causa la obra o, finalmente, a la disolución de la obra misma que, o bien se identifica con cualquier objeto, o bien se desliza a su disolución.

La aparición de medios tecnológicos ha incidido necesariamente en la tarea artística. La fotografía, la televisión, el vídeo, todos los procesos de digitalización y conservación de sonidos e imágenes, han alterado de manera notable nuestros procesos de comprensión de la realidad. La capacidad de representar más allá del tiempo y el espacio inmediatos (posibilidad reservada antes a la imaginación ligada a la escritura), ha roto todos los límites, hasta el punto de configurar una realidad virtual ante la que somos creadores/receptores. Esta realidad es tan avasalladora que algunos han hablado de *homo technologicus* u *homo videns* (G. Sartori, 2012). Como señala N. Carr, hemos caído en la “complacencia automatizada”, hemos puesto el GPS y hemos perdido el rumbo. Algo de esto encontramos en el mundo del arte: con la excusa del aprovechamiento de los medios virtuales, se ha hecho dejación de la tarea artística que suponía una elaboración, una “construcción” (Gadamer, 1991) donde el espectador es activo, pero no frente a un algo que sólo es “artístico” por el lugar en que se presenta. Las realidades virtuales que, en ocasiones y cada vez más, ocupan y expulsan a la “otra realidad”, deberían ser medios, medios al servicio de algo (idea), realizado por alguien (artista) y con vistas a la recepción/fruición activa/pasiva de otros (espectadores). Aquí se juegan elementos fundamentales de la estética como creación, fruición, contemplación, tradición... Por muchas transformaciones que hayan sufrido estos conceptos, debería ser posible una recuperación del *homo faber* que, siendo sensible a esos avances, no renuncia a aquello que desde el principio ha hecho de nosotros lo que somos: la mano y la palabra.

## 3. DE LA MATERIALIDAD Y LA PRESENCIA.

*¿Sería la escultura un lugar en donde nos volvemos capaces de tocar el pensamiento o la lengua por nacer?*

*George Didi-Huberman*

Desde que se difuminaran los límites de la escultura y se expandiera su ámbito de acción, parece que ésta hubiera perdido su presencia *aurática* como objeto. La desmaterialización del objeto artístico, tal y como confiesa la autora que acuñó el término en 1968, resultó ser una convención para explicar ciertos procesos de reacción contra el formalismo de la pintura abstracta, y sus resultados tan absorbidos comercialmente como hemos podido comprobar todos en nuestras visitas a los museos de arte contemporáneo de cualquier ciudad del mundo. Al fin y al cabo, el papel, la fotografía, el dibujo e incluso el sonido: todo está hecho de materia.

Pero ¿cómo es posible seguir interesándose por la escultura, por su presencia? ¿queremos *contraer* el espacio que Krauss declarara *expandido*<sup>4</sup>?

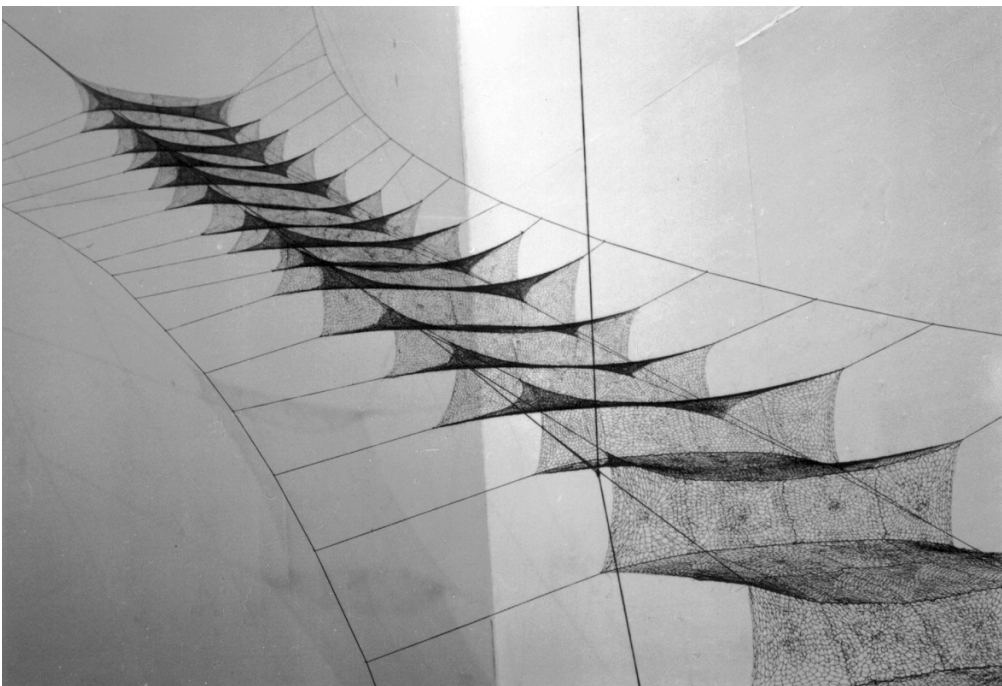
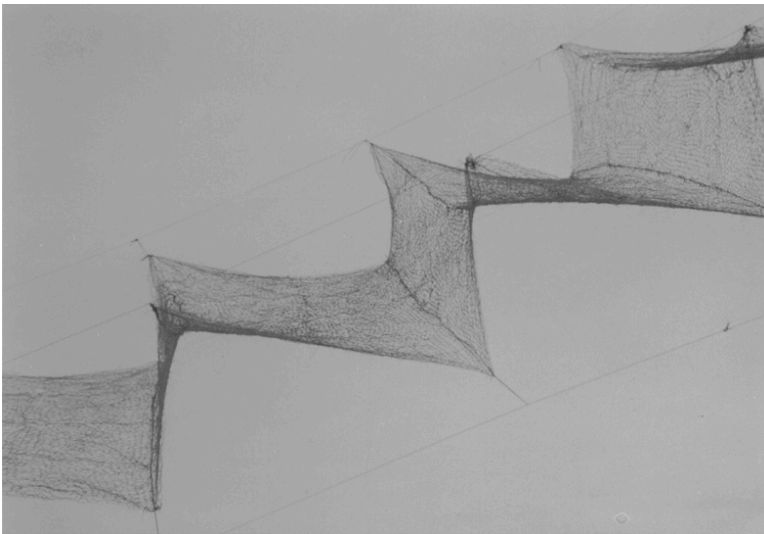
<sup>2</sup> De su importancia da testimonio el neurólogo Frank R. Wilson: *“La mano está tan ampliamente representada en el cerebro, sus elementos neurológicos y biomecánicos son tan propensos a la interacción y la reorganización espontánea, y los motivos y esfuerzos que dan lugar a los usos individuales de la mano tienen raíces tan profundas y extensas, que debemos admitir que estamos tratando de explicar un imperativo básico de la vida humana”*. En WILSON, Frank R. *Op. cit.* Pág. 23.

<sup>3</sup> Platón fue de hecho el filósofo clásico que mostró más empatía con el concepto de artesano, preocupándose de su desaparición, y estableciendo relaciones que podemos considerar válidas hoy día: *“Remontaba la habilidad a la raíz lingüística de poiéin, que significa “hacer”. Es la palabra de la que deriva poesía, y también en el himno los poetas aparecen como una clase de artesanos. Toda artesanía es trabajo impulsado por la calidad; Platón formuló este objetivo como la areté, el patrón de excelencia, implícito en todo acto: la aspiración a la calidad impulsará al artesano a progresar, a mejorar antes que salir del paso con el menor esfuerzo posible”*. SENNET, Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2009. Pág. 37.

<sup>4</sup> KRAUSS, Rosalind. *La escultura en el campo expandido*. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Ed Alianza. Madrid, 1996. La autora firma el artículo en Nueva York en 1978.

Las cualidades primarias que los científicos y filósofos durante siglos han analizado para determinar (y justificar) el carácter absoluto de la realidad, que ya la tradición aristotélica denominó *sensibles comunes*, serían aquellas que pueden ser percibidas por más de un sentido. La forma, perceptible por la vista y el tacto, sería una cualidad primaria de la realidad. La forma es el sueño que el escultor busca en la materia. Materia, forma, espacio y tiempo, son los cuatro elementos de la escultura que ya hemos definido y defendido como inherentes a este lenguaje artístico en un estudio monográfico.<sup>5</sup>

Pero la materia, que dialoga con la forma para dar presencia a la escultura, a veces juega a desvanecerse y lo *inefable* tiene lugar. La escultura de Gabriela López-Portillo es muestra de ello. *Sin regreso* (1993) es una tela de siete metros de largo por cincuenta centímetros de *lado* elaborada con el propio cabello de Gabriela, tejido a ganchillo por ella misma. La forma que se crea por tensión es la de una escalera. Es una imagen del tránsito interior, del caminar por la vida, tal y como ella ha comentado: “*La vida es un camino de ida, irreversible, sin regreso...no regresamos sobre nuestros pasos ni el cabello recortado regresa a uno. Esta escultura significa que al subir una escalera se transforma la existencia. El tiempo avanza y el que se invierte subiendo la escalera no regresa más. Al llegar al último peldaño sólo queda la memoria del pasado. Las experiencias del pasado no vuelven, pero las llevamos dentro. Así como el cabello cortado no vuelve a ser parte de nuestro cuerpo, pero sigue siendo una huella de la identidad y de la existencia*”<sup>6</sup>.

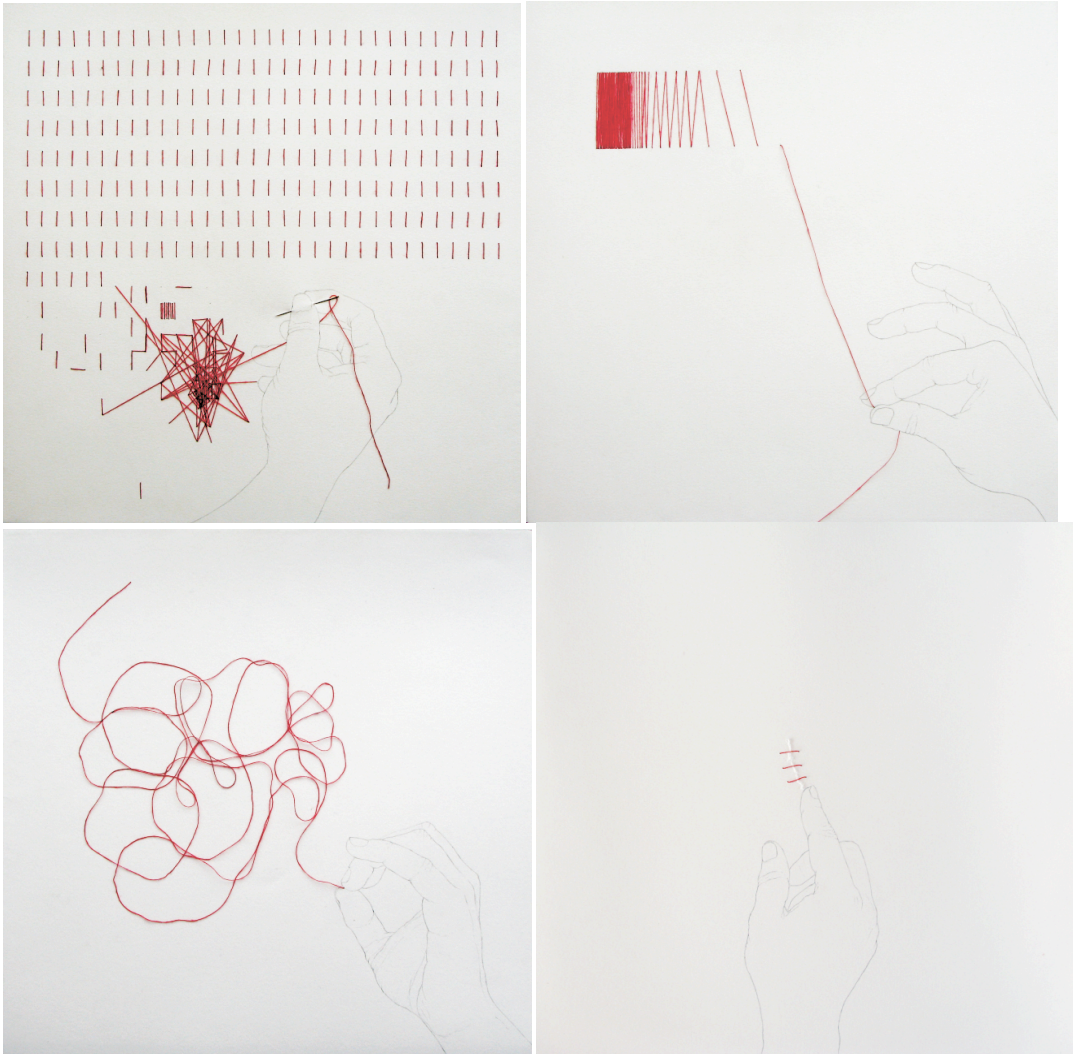


<sup>5</sup> MARCOS, Carmen. *L'escultura i els quatre elements*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 1999.

<sup>6</sup> LÓPEZ PORTILLO ISUNZA, Gabriela. *El tiempo de la existencia. El uso del cabello en la escultura contemporánea*. Instituto Nacional de las mujeres. México, 2002. Pág. 57.

*“La arqueología del material no se concibe aquí sin una arqueología del sujeto que se confronta a aquel: ¿consistiría entonces el arte del escultor en cavar galerías, en excavar en la memoria de su propia carne y de su propio pensamiento”<sup>7</sup>. La materia muerta cobra vida con vigor en una presencia única, potente y frágil por igual. Su belleza nos paraliza, removiendo aguas subterráneas del ser que sólo la escultura puede alcanzar.*

Parte de la obra de Vicenta Gómez se mueve entre los mundos de las dos y las tres dimensiones. Este binomio no queda anulado en su presencia plástica, sino reforzado, y es su materialidad, tan leve y contundente, la que nos transporta a un mundo de ensueño cálido, generativo.



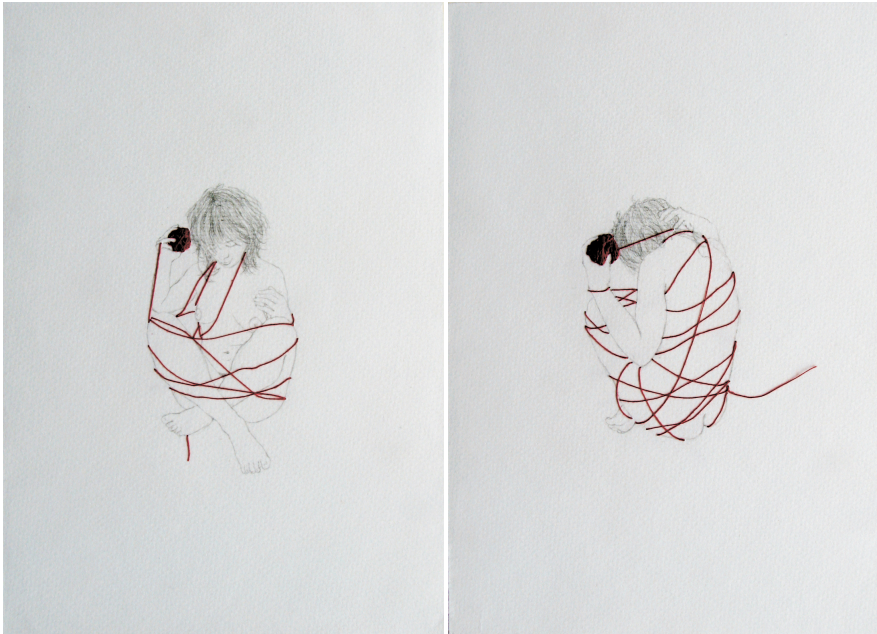
**Momentos de una línea**  
**Grafito e hilo sobre papel**  
**Serie de 4 piezas de 40 x 40 cm. c/u. 2010**

*“El origen de un material, su relación simbólica y cultural, el color, el sabor, el olor, la textura, la memoria que guarda la materia y cómo se instalan dentro del espacio, sea de carácter tridimensional o bidimensional, son elementos relevantes para la consecución de una imagen.*

*Dibujo, dibujo lo que veo, pienso lo que veo, me asombro ante las posibilidades infinitas que arrojan un punto, una línea, una mancha y un plano; a través de estos elementos básicos puedo conseguir la ilusión de las tres dimensiones, alto, ancho y largo en un soporte que sólo cuenta con dos: alto y ancho. Es un acto de magia”<sup>8</sup>.*

<sup>7</sup> DIDI-HUBERMAN, George. *Ser cráneo. Lugar, contacto, pensamiento, escultura*. Valladolid, 2009. Cuatro Ediciones. Pág. 61. La reflexión de Didi-Huberman se refiere a Penone.

<sup>8</sup> GÓMEZ, VICENTA V. *De costura y otros asuntos*. Dossier de obra.



**En-volverse**  
**Grafito e hilo sobre papel**  
**Serie de 25 piezas de 25 x 15 cm c./u.; 2007**

Francis Alÿs, con algunas de sus propuestas, se sitúa precisamente en el espacio intermedio entre lo virtual y lo real. La presencia de la materia es muy importante en su trabajo aunque *a priori* pueda resultar contradictorio pues la mayoría de su obra es arte de acción. En este sentido, la ausencia o la presencia de la materia condenada a su ausencia son, en muchas de las ocasiones, el motor de los eventos que promueve. Así sucede con sus acciones *Rumour* [*Rumor*, 2000], en la que el punto de partida es una especie de «grado cero» cuya virtualidad se *resuelve* cuando termina por convocarse la *presencia*, que es la que dota de *realidad* al suceso:

En *Rumour*, la idea de Alÿs consistió en dar rienda suelta a un rumor en una pequeña comunidad con la idea de observar, a lo largo de su extensión, cómo se conectan ficción y realidad en un mismo suceso según la interpretación y la aportaciones de quienes en él participan:

«Al principio, hay una situación dada, en la que varias personas cruzan sus caminos. Si alguien fuera a decirle algo a alguien, y ese alguien se lo repitiera a otra persona, y esa otra persona se lo repitiera a otra persona... entonces, al final del día, se habría hablado de algo, pero la fuente se habría perdido a lo largo del camino»<sup>9</sup>.

En Tlayacapan (México), y con la ayuda de tres colaboradores locales, Alÿs *lanz*ó la historia de una persona desaparecida que había abandonado la habitación de su hotel para dar un paseo la noche anterior y no había regresado. Esta vaga historia ideada por el artista comenzó a circular entre las gentes y, en la misma medida en la que el rumor *se movía* más y más, *el desaparecido en cuestión*, poco a poco, iba sumando atributos, su identidad comenzaba a configurarse y, en los comentarios de la gente se decantaba ya una descripción física, la edad y el sexo, además de una historia que explicaba su desaparición. Al cabo de tres días la policía local comenzó a colocar carteles anunciando la desaparición con un retrato robot del desaparecido. Fue en ese preciso instante cuando Alÿs dio por terminada la acción.

<sup>9</sup> GODFREY, MARK (ed.). 2010. *Francis Alÿs. A Story of Deception*. London: Tate, p. 89.



Francis Alÿs. *Rumour*, 2000. Imagen del cartel distribuido por la policía local al término de la acción.

## CONCLUSIONES.

Hablar en 2015 de escultura puede parecer anacrónico. Nosotros lo valoramos como necesario. Ya nos preguntamos en 2002, celebrando el *I Congreso internacional Nuevos Procedimientos Escultóricos* qué era la escultura<sup>10</sup>, dando cabida a todo tipo de enfoques y perspectivas de la misma. No se trata de dirimir entre objeto y concepto, ni siquiera entre real y virtual. Se trata de estar abiertos a cualquier posible expresión plástica, visual, que alcance la excelencia, que nos ayude a recordar la grandeza del ser humano. Quizá nos hemos alejado demasiado de eso que está a nuestro lado y que sólo necesita de nosotros atención y cuidado: las cosas. Pensemos en Rodin, pensemos en Chillida. La materia concentrada en sí misma, el espacio y el aire que penetran y enmarcan, la eternidad que la piedra retiene, la fuerza y familiaridad que encierran los objetos cotidianos. La humanidad condensada en recuerdos, vivencias, tristeza y alegrías que una jarra, un bloque de mármol, un montaje con pelo o con luces muestran, nos parecen un testimonio que merece ser conservado y apreciado. La obra de arte como aparición de un mundo y de una época. Queremos señalar con ello que la Modernidad, que aparentemente permite ya todo, pone a veces unos corsés inamovibles a través de las modas, las críticas, los movimientos artísticos. Queremos reivindicar lo matérico en el arte sin menospreciar todo lo que las tecnologías ofrecen, basculando entre lo novísimo –que no tiene que ser válido *per se*- y lo arraigado en tradiciones que nos acercan a lo humano; cercanos a las técnicas, pero no entregados sin crítica a ellas; reconociendo lo valioso de los descubrimientos, pero sin caer en el papanatismo que encumbra todo lo nuevo. Quizá nuestra posición se centra demasiado en los postulados de Gadamer que presenta la obra como construcción, pero cada obra está también obligada a presentar sus credenciales filosóficas sin anclarse en lo último como marca de garantía.

<sup>10</sup> AA.VV. *¿Qué es la escultura hoy?*. 1er Congreso Internacional Nuevos Procedimientos Escultóricos. Ed. Grupo de Investigación Nuevos Procedimientos Escultóricos. Valencia, 2003.

## FUENTES REFERENCIALES

- ARENDRT, H., *La condición humana*, Ed. Paidós. Barcelona, 1996, trad. R. Gil.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ser cráneo. Lugar, contacto, pensamiento, escultura*. Cuatro Ediciones. Valladolid, 2009.
- GADAMER, Hans George. *La actualidad de lo bello*. Ed. Paidós. Barcelona, 1991. Trad. A. Gómez Ramos.
- GARRIGA, R. 2013. *Little Nothings: el uso de la noción de silencio para crear e interpretar*. In Medias Res. Valencia: UPV.
- HERNÁNDEZ NAVARRO, Miguel Ángel. *Cuando lo sólido se desvanece en el aire. Marcel Duchamp y las políticas de lo inmaterial*. <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/19/Cuando%20lo%20sólido%20se%20desvanece%20en%20el%20aire.pdf>
- KRAUSS, Rosalind. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Ed. Alianza. Madrid, 1996.
- KOSUTH, Joseph. *Art After Philosophy (1969)*  
[http://www.ubu.com/papers/kosuth\\_philosophy.html](http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html)
- LIÑÁN, José Luis. *Representación, conceptualismo y formalism. Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística*. Ideas y Valores, núm. 140, agosto, 2009, pp. 197-216. Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia. ISSN: 0120-0062 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80911887009>
- LIPPARD, Lucy R. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972*. Ed Akal. Madrid, 2004.
- LÓPEZ PORTILLO ISUNZA, Gabriela. *El tiempo de la existencia. El uso del cabello en la escultura contemporánea*. Instituto Nacional de las mujeres. México, 2002.
- LÓPEZ SÁENZ, M<sup>a</sup> Carmen. *Arte como conocimiento en la estética hermenéutica*. [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Endoxa-19984D6F9A79-550F-A644-F18A-EF260AB4C344/arte\\_como.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Endoxa-19984D6F9A79-550F-A644-F18A-EF260AB4C344/arte_como.pdf)
- LORCA, Óscar. *Arte, juego y fiesta en Gadamer*. <http://serbal.pntic.mec.es/cmuno11/lorca41.pdf>
- MARCOS, Carmen. *L'escultura i els quatre elements*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 1999.
- MONEREO, C. *Internet y Competencias Básicas*. Ed. Graó. Barcelona, 2005.
- PADILLA CORDOVA, Arturo Joel. *La desmaterialización en el arte como reacción a los procesos de consumo*. <http://entretextos.leon.uia.mx/num/13/PDF/E13-Art1.pdf>
- PADILLA CORDOVA, Arturo Joel. *La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso*. Obra digital. ISSN 2014-503. Núm 6 – Febrero 2014.
- SANFÉLIX, Vicente. *¿Hay una realidad?*. V Olimpiada filosófica de Castilla y León, 2010. <http://www.olimpiadafilosofica.com/noticias/wp-content/vicente-sanfelix.pdf>
- SARTORI, G. *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Ed. Taurus, 2012.
- SENNET, Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2009.
- WILSON, Frank R. *La Mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*. Ed. Tusquets. Barcelona, 2002.