Grado en Bellas Artes
25147 - Net Arte

Guía docente para el curso 2014 - 2015

Curso: 3 - 4, Semestre: 0, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

No están disponibles estos datos.

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Para cursar la asignatura es aconsejable tener conocimientos básicos de informática a nivel usuario.

Asimismo, será de gran ayuda para el alumno/a tener una preparación previa en el uso de herramientas vinculadas a la red.

También es recomendable estar familiarizado con la lectura y análisis crítico de textos vinculados a los medios de comunicación y el arte electrónico.

Organización: Cuatrimestral Carácter: Optativo

Actividades y fechas clave de la asignatura

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:
Conocer las transformaciones conceptuales y técnicas que supone el salto hacia lo digital, haciendo uso de sus características espacio-temporales, comunicativas, inmateriales y de reproductibilidad específicas.

2:
Ser capaz de analizar la estructura de la red telemática y de la interfaz como objeto de conocimiento de los procesos interactivos.

3:

Haber adquirido conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística en Internet, que le permitan distinguir la interacción de los sitios web de diseño a nivel de navegabilidad y uso frente a la transformación conceptual que puede originarse en otros tipos de interacción presentes en el arte electrónico (computer art, net.art, new-media art).

4:
Distinguir diferentes tipologías dentro del arte en y para la red y llevar a cabo producciones artístico-simbólicas que lo demuestren.

5:
Conocer, valorar y extraer procesos creativos vinculados a formas de interacción relacionadas con el código abierto, tanto a nivel de software como de hardware.

6:
Haber ideado y realizado un proyecto de creación artística cuya reflexión analítica y crítica y desarrollo práctico denote la adquisición conceptual y técnica de los conocimientos tratados en la asignatura.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura Net Art es una optativa de 3º y 4º curso cuyo contenido y propósito principal es capacitar a los estudiantes para la producción artístico-simbólica realizada en y para la red Internet, así como formas de interacción vinculadas.

La asignatura propone que los estudiantes realicen un análisis del medio y tecnologías digitales y sepan reconocer la estructura que rige la red telemática y la interfaz como objeto de conocimiento de los procesos interactivos. Se propone tratar las transformaciones conceptuales del mecanismo de interacción de los sitios web de diseño frente al arte electrónico (computer art, net.art, web.art, new-media art).

Se proporcionarán herramientas y prácticas para el conocimiento del funcionamiento y el aprendizaje de las características específicas o propias del medio. También de aquellos aspectos vinculados y parámetros de acción.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La relación entre el cálculo y la tecnología ha guiado la gran mayoría de nuestros desarrollos tecnológicos. Desde el arte siempre se ha recogido todo tipo de investigación para generar nuevas formas de expresión y/o fomentar nuevos usos, lo que en muchos casos ha generado además, nuevas tecnologías.

Con la revolución digital y el desarrollo de la red las nociones espacio-temporales se han visto transformadas. El arte (así como nuestra vida cotidiana) se ha visto preñado de nociones vinculadas con la inmaterialidad de las piezas y acciones donde lo procesual y la performatividad establecían nuevas formas de comunicación.

Net.Art es todo arte que está pensado para ser experimentado on-line, se trata, por tanto, de capacitar a los estudiantes para poder llevar a cabo producciones artístico-simbólicas realizadas en y para la red Internet.

La asignatura propone que los estudiantes realicen un análisis de la estructura de la red telemática y de la interfaz como objeto de conocimiento de los procesos interactivos. Se propone tratar las transformaciones conceptuales del mecanismo de interacción de los sitios web de diseño frente al arte electrónico (computer art, net.art, web.art, new-media art.).

"El net art, como área de investigaciones frenéticas y como territorio de innovación ya no existe. La intensa búsqueda para descubrir la naturaleza de la comunicación y las posibilidades de la representación ha sido suplantada por el 'design' y el deseo de las expectativas de los comisarios. Tras el Periodo Heróico del Net.Art, ha llegado el web.art, una disciplina artística mucho más estable."

Vuc Cosic

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El sentido de la asignatura, dado que prácticamente todos los campos creativos, artísticos y profesionales se desenvuelven hoy en la red, es sin duda transversal aunque en el caso específico de la asignatura se trata de capacitar a los estudiantes para la producción artístico-simbólica realizada en y para la red de Internet.

Las propuestas artísticas en la Red la convierten en un inmenso laboratorio multidisciplinar, multirracial, multicultural, multimedial, multidisciplinar, privado y público a un tiempo, que permite el plantemiento de discursos y objetivos tan diversos como dispares.

En ese sentido, esta asignatura, situada en tercer y cuarto curso y de carácter optativo y cuatrimestral, acoge a alumnado que posee ya conocimientos teóricos, prácticos y técnicos en diversas formas y procedimientos artísticos, tanto de tipo más tradicional, adquiridos durante los cursos anteriores, como de las nuevas tecnologías. Así, están muy relacionadas con esta materia asignaturas de 2º curso como: Imagen y Diseño audiovisual, Infografía e Introducción al Diseño, así como asignaturas de 3º como: Diseño Web, Taller de Fotografía e Imagen Digital, Tratamiento Digital de la Imagen, o Animación 2D y 3D.

Todas estas asignaturas forman parte de los recursos técnicos y tecnológicas para moverse con mayor soltura a la hora de su aplicación específica en la Web, en su uso artístico, implícito en el concepto de Net Art. Así el alumnado de esta asignatura puede introducirse de lleno en las dinámicas y debates de las prácticas artísticas: el Net Art.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

6. Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.

7. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

9. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.

14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

42. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

1

Conocer los conceptos y técnicas fudamentales para las prácticas de Net Art.

2

Llevar a cabo producciones artístico-simbólicas realizadas en y para la red Internet.

3

Analizar la estructura de la red telemática y de la interfaz como objeto de conocimiento de los procesos interactivos.

4

Conocer la trayectoria reciente en las prácticas de arte 'on line'.

5

Conocer las transformaciones conceptuales del mecanismo de interacción de los sitios web de diseño frente al arte electrónico (computer art, net.art, web.art, new-media art.).

6

Conocer los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística en Internet.

7

Conocer intervenciones 'on-line' de artistas o colectivos.

8

Ser capaz de elaborar un análisis crítico de diversas experiencias de Net Art.

2:

Competencias que adquiere el estudiante:

1. Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. Comprender de manera crítica la historia, teoría y discurso actual del arte. Asimilación analítica de los conceptos en los que se sustenta el arte

3. Comprensión crítica de la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico. Compromiso social del artista.

4. Comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del arte. Analizar la repercusión recíproca entre el arte y la sociedad.

5. Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como el pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos. Actualizar constantemente el conocimiento directo del arte a través de sus propios creadores.

6. Conocer del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte en y para la red.

7. Conocer del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.

9. Conocer métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

14. Conocer los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

15. Conocimiento de los métodos artísticos susceptibles de ser aplicados a proyectos socio-culturales. Estudiar las metodologíasque faciliten la actuación artística en el entorno social.

21. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra. Establecer medios para comparar y relacionar la obra artística personal con el contexto creativo.

25. Capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto) crítica en el trabajo artístico.

27. Capacidad de trabajar autónomamente. Desarrollar la capacidad de plantear, desarrollar y concluir el trabajo artístico personal.

28. Capacidad de trabajar en equipo. Capacidad de organizar, desarrollar y resolver el trabajo mediante la aplicación de estrategias de interacción.

32. Ser capaz de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

42. Tener la habilidad para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

1

Llevar a cabo producciones artístico-simbólicas realizadas en y para la red Internet.

2

Analizar la estructura de la red telemática y de la interfaz como objeto de conocimiento de los procesos interactivos.

3

Conocer las transformaciones conceptuales del mecanismo de interacción de los sitios web de diseño frente al arte electrónico (computer art, net.art, web.art, new-media art.).

4

Conocer los conceptos, lenguajes, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística en Internet.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluacion

1:

Evaluación global y continua del proceso de aprendizaje y el grado de adquisición de los conocimientos propios de la asignatura.

Evaluación continúa a través de las siguientes actividades de evaluación:

- Trabajos académicos: presentación de trabajos de análisis sobre los contenidos planteados en la asignatura.

- Trabajos/ejercicios: de índole teórico – práctico.

- Exposición y defensa de prácticas/proyectos planteados en la asignatura.

- Seguimiento del trabajo individual en el aula-taller.

- Portafolio: dossier que documente el trabajo realizado durante el curso.

- Coevaluación.

- Valoración basada en la recogida sistemática de datos en el propio contexto de aprendizaje.

2:
Los estudiantes que no alcancen las competencias formuladas a través de la evaluación continua, podrán realizar una **prueba de suficiencia** al final de curso sobre los contenidos desarrollados en la asignatura.

Criterios de evaluación

Clases expositivas y seminarios

Criterios y aspectos a evaluar:

· Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.

· Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.

· La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases

Procedimiento de evaluación:

· Prueba evaluativa

· Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo individual del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor

· Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor

Prácticas y actividades presenciales y no presenciales

· Criterios y aspectos a evaluar:

· Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.

· Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.

· La constancia en el desarrollo y entrega de las actividades propuestas

· Destreza para el desarrollo de prácticas y trabajos de creación.

· Nivel de implicación e impulso en su autoaprendizaje.

· Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje

---

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La asignatura **Net. Art** tiene un carácter teórico-práctico.

Los contenidos teóricos desarrollados en las distintas unidades didácticas articularán un trabajo en el que el alumno/a llevará a la práctica las propuestas artísticas que ha elaborado previamente a nivel teórico.

El desarrollo teórico de la asignatura se llevará a cabo mediante la exposición de los aspectos fundamentales de los contenidos, así como mediante la lectura y comentario de textos relativos a los mismos, la incorporación de materiales audiovisuales recopilados, la visita a páginas web y trabajos de Net Art y la realización de sesiones teóricas. Dichos aspectos teóricos se completarán con la exposición y puesta en común de trabajos, investigaciones, y ejercicios 'on line' realizados por el alumno/a, tanto a nivel individual como colectivo, sobre cuestiones específicas del programa.

La experiencia práctica consistirá en la ejecución de los ejercicios planteados a lo largo del curso. No existirá una escisión entre los contenidos teóricos y prácticos, que irán desarrollándose de forma paralela a lo largo del curso.

ACTIVIDADES TEÓRICAS -de estudio y análisis-

1. Introducción a los conceptos y técnicas fundamentales para las prácticas de Net Art.

2. Estudio de la trayectoria reciente en las prácticas de arte 'on line'.

3. Estudio de intervenciones 'on-line' de artistas o colectivos.

4. Análisis crítico de diversas experiencias de Net Art.

Objetivos:

Objetivos comunes a estas actividades son la búsqueda de experiencias relacionadas con el contenido de la materia, documentándose para ello tanto en las fuentes convencionales de búsqueda de referencias -como libros o revistas- como en las disponibles en Internet.

Otro de los objetivos es el desarrollo de una mirada analítica y crítica sobre las prácticas de Net Art y el papel de los artistas en este nuevo ámbito, invitando al estudiante a que vaya pronunciándose sobre ello, para ir orientando la línea de actuación de su perfil profesional.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

1. Comprensión de las diferentes posibilidades y límites del medio a través de un estudio basado en la realización de prácticas básicas que preparen al estudiante para comprender y pensar sobre los aspectos críticos, lúdicos y/o artísticos del Net. Art.

2. Realización de ejercicios prácticos de preparación para la creación de Net Art.

3. Realización de una propuesta en grupo/en red entre varios estudiantes.

Con conceptos de partida desplegados en la asignatura, cada grupo de estudiantes diseñará y llevará a cabo una propuesta artística para trabajar en red, 'on line'. El soporte conceptual de la idea se recogerá en una memoria escrita que ayude a la comprensión de la propuesta.

Cada grupo expondrá al resto de la clase su propuesta, preparando para ello una presentación en clase que abrirá un turno de debate y discusión en torno a los conceptos manejados en su materialización.

4. Realización de una propuesta individual de trabajo para/en Internet.

Con los conceptos de partida desplegados en la asignatura, cada estudiante diseñará y llevará a cabo una propuesta artística individual para trabajar en red, en internet. El soporte conceptual de la idea se recogerá en una memoria escrita que ayude a la comprensión de la propuesta.

Cada estudiante expondrá al resto del grupo de clase su propuesta, preparando para ello una presentación en clase que abrirá un turno de debate y discusión en torno a los conceptos manejados en su materialización.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

Actividades presenciales:

1

Introducción teórica del profesor/a de los contenidos a desarrollar en la asignatura.

2

Seminarios: contribuciones orales o escritas de los estudiantes. Estudios y análisis teóricos de los alumnos/as de los temas planteados por el profesor/a.

3

Resolución de ejercicios prácticos individuales en el aula.

4

Taller-trabajo en grupo: sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo, reciben asistencia y guía cuando es necesaria.

5

Desarrollo de proyectos en grupo de creación de propuestas en internet propuestos por el profesor/a. Exposición, presentación y defensa de los trabajos realizados. Debates.

6

Presentación de trabajos: exposición de ejercicios planteados en la asignatura.

7

Desarrollo de proyectos individuales de creación de propuestas en internet. Exposición, presentación y defensa de los trabajos realizados. Debates.

2:

2. Actividades no presenciales:

8

Trabajos: preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, memorias, proyectos, etc. Preparación de la labor teórico – práctica que se lleva a cabo en las actividades presenciales o para exponer y entregar en las clases.

9

Actividades complementarias: lecturas, seminarios, asistencia a exposiciones, vídeos. Visitas a exposiciones, museos y actividades relacionadas con los contenidos de la asignatura.

10

Trabajo virtual en red: trabajo colaborativo en un espacio virtual.

11

Recogida de información de páginas web susceptibles de análisis, estudio e intervención.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

1. Definición

a. Net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

2. Compromiso

a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.

c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provinientes de un sistema teórico e ideológico estructurado.

d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad

3. Práctica sobre Teoría

a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.

b. Llevar más allá la critica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

c. La práctica muerte del autor.

<u>Figuras específicas del net.art:</u>

1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas.

2. Inversión sin intereses materiales.

3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas.

4. Privilegio de comunicación sobre representación.

5. Inmediatez.

6. Inmaterialidad.

7. Temporalidad.

8. Acción basada en un proceso.

9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas.

10. Parasitismo como estrategia.

a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red.

b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real.

11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado.

12. Todos en Uno:

a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución. promoción, diálogo, consumo y crítica.

b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, comisario, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo.

00- Bloque introductorio: De lo analógico a la revolución digital.

0.1. Introducción a conceptos y técnicas fundamentales para el entendimiento del medio digital.

0.2. Ejercicios prácticos de asimilación de conceptos:

01- Primer Bloque: La red.

1.1. Introducción conceptual y técnicas fundamentales para el entendimiento de la red como medio artístico y de comunicación.

1.2. Estudio de la trayectoria reciente en las prácticas de arte 'on line'. Minima taxonomía para introducir estas prácticas artísticas con el Discurso General del Arte.

1.3. Prácticas iniciales de edición electrónica para la web e implementación y desarrollo de *sites*, donde el alumnado adquiera conocimientos sobre los aspectos, posibilidades y limitaciones que ofrecen los entornos multimedia.

02- Segundo Bloque: Interactividad y comunicación

2. 1. Introducción a conceptos relacionados con la noción de interactividad comunicación en la red.

03- Tercer Bloque: Arte en y para la red

3.1. Introducción de conceptos y técnicas fundamentales para las prácticas de Net Art.

3.2. Debates de textos propuestos

3.3. Prácticas a partir de los conceptos introducidos.

04- Cuarto bloque: Tipologías dentro del Net-art y relación con otros medios.

4.1. Estudio de contenidos. Clasificación de obras por tipologías y campos de actuación: narrativa, lúdica, activista, reivindicativa, documental, intimista, voyeurística, metalingüístico, apropiacionista, etc...

4.2. Estudio de intervenciones 'on-line' de artistas o colectivos.

a. El artista como generador de swarmings. Cuestionando la sociedad red.

b. Net art (práctica artística en la Red): entorno único para albergar muy diversos medias: programación y animación, audio y video, videojuegos y comunidades. Cada artista/estudiante selecciona entre estos caminos y los relanza hacia nuevas combinaciones.

c._Campos de actuación.

4.3. Análisis crítico de diversas experiencias de Net Art. Procesos culturales en red. *Perspectivas para una política cultural digital*

4.4. Expansión de campos artísticos y convergencia en la era de la conectividad.

Trayectos de ida y vuelta: de lo físico a lo virtual /de lo virtual a lo físico.

4.5. Práctica a partir de los conceptos introducidos.

05- Quinto bloque: Presentaciones y evaluaciones

Presentación y evaluación de trabajos finales.

Net Art 15 semanas *4h/semana* **6.0 créditos**

150 horas= 60 presenciales; 90 trabajo autónomo

Presentación	1 semana	1ª septiembre
1. Introducción a los conceptos y técnicas fudamentales para las prácticas de Net Art. _Prácticas a partir de los conceptos introducidos	6 semanas	2ª-7ª sept./oct./
2. Estudio de la trayectoria reciente en las prácticas de arte 'on line'. _Presentaciones trabajos de investigación por grupos	2 semanas	8ª-9ª nov.
3. Estudio de intervenciones 'on-line' de artistas o colectivos. _Prácticas de aplicación y presentación	3 semanas	10ª-12ª nov./dic.
4. Análisis crítico de diversas experiencias de Net Art.	2 semanas	13ª-14ª ene.
Presentaciones/Evaluación	1 semana	15ª ene.

BIBLIOGRAFÍA

-ALCALÁ, J.R. *Procedimientos de Transferencia en la creación artística.* Diputación Provincial de Pontevedra, Servicio de Publicaciones, Pontevedra, 1997.

-ASCOTT, Roy. *mind@large,* VVAA.

- BELL, D., *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway* , Routledge ,

- BENJAMIN, W., (1936*)"*La obra de arte en la época de la reproductividad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Buenos Aires, 1989

- BERTALANFFY, L. V., (1968) *Teoría general de los sistemas. Fundamentos, desarrollo, aplicaciones*, Fondo de cultura económica, México, 2006.

- BOISSIER J-L.,(ed.) *Actualité du virtuel* [CD-ROM], Centre Georges Pompidou, París,1996.

- BOLTER, J. D.& GRUSIN, R., *Remeditation. Understanding New Media*, MIT Press,

Massachusetts, 2000.

-BOOKCHIN, Natalie, SHULGIN, Alexei, "Introducción al *net.art* (1994-1999)" *Net.art de un*

vistazo. La modernidad definitiva,

-BREA, J. L. *El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Ed. CENDEAC, Murcia. 2004. Libro en red en código abierto. Copy Left. http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/3rU.pdf

- BREA, J. L. *Las 3 eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. ed. AKAL, Madrid, 2010.

- BOSMA, J., Nettitudes - on A Journey Through Net Art, NAI PublisherS, 2011

- BOURRIAUD, N. *Estética relacional*, Adriana Hidalgo editora, Córdoba, 2006-2008.

_, *Radicante*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2009,

- BURNETT, R., *How images think*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts,2004.

-CENTURY, Michel : *Pathways to Innovation in Digital Culture*

- CASTELLS, M., *Comunicación y poder*, Alianza, Madrid, 2009.

_, *La era de la información: economía, sociedad, cultura*, Alianza, Madrid, 1997.

_, *La sociedad red: una visión global*, Alianza, 2006

- COUCHOT, E., *Images, de l'optique au numérique*, Hermes, Paris,1987

_, E., *La technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, Paris, 1998.

- DE KERCKHOVE, D., *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Gedisa, Barcelona, 1999.

__, *La piel de la cultura*, Gedisa, Barcelona, 1999

- DIEBNER, H., DRUCKREY, T., y WEIBEL, P., *Sciences of the interface*, Genista Verlag, Tubingen, 2001.

-FORESTA, Don: *Mondes Múltiple*. Éditions BàS. Guyancourt (Francia), 1991.

- FOUCAULT, M., *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión,* Siglo XXI, Madrid, 1990.

- GANE, N. & BEER, D., *New Media, the key concepts*, Berg, Oxford, 2008

- GALLOWAY, A., *Exploit: A Theory of Networks*, Electronic Mediations, Minnesota, 2007

_, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

_, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, Massachussets, 2006

- GIANETTI, Claudia*. Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Edt. L'Angelot, Barcelona, 2002

- GILL, Martha. *E-zines. Diseño de revistas digitales.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

- GLENWRIGHT, Jerry, Roger. *WWW:Layout.* Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2000.

- GÓMEZ, J., *Matemáticos, espías y piratas informáticos. Codificación y criptografía*, RBA, Navarra, 2010

- GRAU, O., *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2003.

- GREENE, R., *Internet Art*, Thames & Hudson, Londres, 2004.

- HARAWAY, D., *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención de la naturaleza*, Cátedra, 1996.

- HOFSTADTER, D.R., *Gödel, Escher, Bach, un eterno y grácil bucle*. Fabula Tusquets Editores, Barcelona, 2007,

- JENKINS, H., *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008.

_*Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración*, Paidós, 2009.

- JOHNSON, S., *Sistemas emergentes: O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*, Turner, Madrid, 2003.

- KAC, E., *Telepresencia y bioarte. Interconexiones en red de humanos, robots y conejos*, Cendeac, Murcia, 2005.

- KURZWEILL, R., *The singularity is near: when humans transcend biology*, The Viking Press, 2005

- LATORUR, B., *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*, Gedisa, Barcelona, 1999

- LEVIS, D., *Arte y Computadoras. Del pigmento al bit*, Norma, Buenos Aires, 2001.

- LEVY, P., *¿Qué es lo virtual?,* Paidós, Barcelona, 1999.

- LEVY, S., *Hackers; Heroes of the Computer Revolution,* Dell Publishing Co. New York, 1984

- LIPOVETSKY, G., *La era del vacío: Ensayo sobre el individualismo contemporáneo*,

Anagrama, Barcelona, 2003.

- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital.* Paidós Comunicación. Madrid. 2005.

- MATURANA, H., Y VARELA, F., *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile, 1994

- MCINTIRE, Penny: *Técnicas innovadoras en diseño web.* Anaya Multimedia, 2009. ISBN: 9788441525320

- MOLINA, A. y LANDA, K., *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*, Institució Alfons el Magnànim-Diputació de València, Valencia, 2000.

- McLUHAN, M. y FIORE, Q., *El Medio es el masaje*, Paidós, Barcelona, 1995.

_, *La comprensión de los medios*, Diana, México, 1968.

- McLUHAN, M., *La galaxia Gutenberg : Génesis del* "*homo typographicus*", Círculo de Lectores, 1993.

- MIRZOEFF, N., *Una introducción a la Cultura Visual*, Paidós, Barcelona, 2003.

- MITCHAM, C., *¿Qué es la filosofía de la tecnología?*, Anthropos, Barcelona, 1984.

- MURRAY, J., Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Paidós, Barcelona, 1997

- PAUL, C., *Digital Art*, Thames & Hudson, London, 2003.

- PEKKA, I., *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Destino, Barcelona,

2002

- POPPER F., *Arte, acción y participación,* Akal, Madrid, 1989.

_, *L'Art à l'age électronique*, Hazan, Paris, 1993.

- RAUNIG, G. Mil máquinas Breve filosofía de las máquinas como movimiento social,

Traficantes de sueños, Madrid, 2008.

- REISINGER, G., *Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art*, Sternberg, 2010

- RIESER, M. y ZAPP, A. (eds.), *New Screen Media. Cinema/art/narrative*, Center for Art and

Media (ZKM), Karlsruhe, 2002.

- RIU, F., Ensayos sobre la técnica en Ortega, Heidegger, García Bacca, Mayz, Anthropos,

Barcelona, 2010.

- RODRIGO MENDIZÁBAL, I., *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y*

simulaciones de poder, Abya-Yala, Quito, 2004

-SHAPIRO, Andrew: *El Mundo en un Clic*. Ed. DeBolsillo. Barcelona, 2002.

- SHAW, J. y WEIBEL, P., *Future Cinema.The Cinematic Imaginary after Film*, ZKM Center for

Art and Media, Karlsruhe y MIT Press, Cambridge, Massachussetts, 2003.

- SICART, M., *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, Boston, 2009

- SIMONDON, G., *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Prometeo, Buenos Aires,

2007.

- SLOTERDIJK,P., *El desprecio de las masas. Ensayo sobre las luchas de la sociedad moderna*, Ed. Pre-textos, Valencia, 2002.

-SÓDERQVIST, Jan et BARD, Alexander: *La Netocracia.* Ed. Prentice Hall. Madrid, 2003.

- STALLMAN, R., *Software libre para una sociedad libre*, Traficantes de sueños, Madrid, 2004.

- SUÁREZ, A., *Desnudando a Google: La inquietante realidad que no quieren que conozcas*, Deusto, 2012

- STOCKER, G. y SCHOPF, C.,*CyberArts 2005. International Compendium Prix Ars Electronica*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2005.

__, *CyberArts 2006. International Compendium Prix Ars Electronica*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2006.

__, ARS *ELECTRONICA 2004 -TIMESHIFT-*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2004.

__, *ARS ELECTRONICA 2005 -HYBRID-Living in Paradox*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2005.

__, *ARS ELECTRONICA 2006 -Simplicity, the art of complexity*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2006.

__, *ARS ELECTRONICA 2007 -Goodbye Privacy-Welcome to the Brave New World*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2007.

__, *ARS ELECTRONICA 2008 -A new cultural economy*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2008.

- SUDNOW,D., *The Pilgrim in the Microworld,* Warner Books, New York, 1983

- TORRA, V., *Del ábaco a la revolución digital. Algoritmos y computación*, RBA, Navarra, 2010.

- TRÍAS, E., *Lógica del límite*. Destino, Barcelona, 1991

- TRIBE, M., *New Media Art*, Taschen, Cologne, 2006.

- TURKLE, S., *Simulation and its discontents*, MIT, Massachusetts, 2006

-VIRTUAL WORLDS AND ARCHITECTURAL SPACE : AN EXPLORATION.

Foundation Daniel Langlois. Canadá. 2002.

http://www.fondation-langlois.org/zidarich/index.html

- WANDS, Bruce. *Art of the digital age.* Thames & Hudson, 2007.

http://www.cairn.demon.co.uk/technoweb1.html

V.V.A.A. *Artnodes. Interseccions entre arts, ciències i tecnologies* [revista en línea]. Nº. 7 UOC, 2007

__, *Art, Technology, Consciousness. mind@large*, Intellect, Bristol, 2000.

__, *Artists as Inventors Inventors as Artists*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2008.

__, *Inclusiva-net #1. Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2. Textos del 1er Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*, Medialab-Prado, Madrid, 2007

__, *Electronic Culture. Technology and visual representation*, Apperture Foundation, Nueva York, 1996.

__, *El nuevo humanismo: Y las fronteras de la ciencia*,Kairós, Barcelona

__, *Cyber_Reader. Critical writings for the digital era,* Phaidon,

__, *Fast Forward >> Avance Rápido*, Ed. Centro Conde Duque, Madrid, 2005.

__, *Máquinas de mirar*, o cómo se originan las imágenes: El arte contemporáeno mira a la

Colección Werner Nekes, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, 2009.

__, *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*, Murcia, Centro Párraga, Cendeac y Elèctrica Produccions.

__, *Visual Display. Culture Beyond Appearances*, Ed The New Press, New York,1998.

VIRILIO, P., *El cibermundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid. 1997

__, *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual,* Manantial, Buenos Aires, 1996.WADE, N.,

The Art and Science of Visual Illusions, Routledge , London, 1982.

- WADE, N., *The Art and Science of Visual Illusions*, Routledge & Kegan Paul, London, 1982.

- WEIBEL, P., *Beyond Art: A Third Culture: A Comparative Study in Cultures, Art and Science in*

20th Century Austria and Hungary, Springer, Viena, 2005.

__, *Electronic Culture: Technology and visual representation,* Aperture*,* 1996.

__, *net_condition: art and global media*, The MIT Press, Massachussetts, 2001.

- WILSON, S., *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, MIT Press/Leonardo Books, Cambridge, Mass/ London, 2002.

- ZAFRA, Remedios, *Netianas. N(h)acer mujer en Internet,* Lengua de Trapo, Madrid, 2005.

MANUALES TÉCNICOS

- AVINASH, K., *Analítica Web 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de centrarse en el cliente,* Gestión 2000, 2010.

- BAENA, D., *Flash dinámico. PHP, XML y bases de datos*, Anaya multimedia, 2004.

- CROCKFORD, D., *JavaScript: The Good Parts*, O'Reilly & Yahoo Press, 2008.

- CRUSE, D. & JORDAN, L., *HTML5 Multimedia Development Cookbook*, Packt Publishing, 2011 D'ANDREA, E., *Asp.net y vb.net - aprendizaje con aplicaciones reales*, Columbus, 2009.

DE LA CRUZ, D. & ZUMBADO, C., *Flash, PHP y MySQL: contenidos dinámicos*, Anaya multimedia, 2006.

- DERKSEN, N., & BERG, J., *Beginning ActionScript 2.0*, Wiley, Indiana, 2006.

- HEARTHER, W., WordPress 3. Desarrollo de proyectos Web, Anaya multimedia, 2011.

- LUJÁN, S., *Programación de aplicaciones web: Historia, principios básicos y clientes web*, Editorial Club Universitario, 2002.

- FLANAGAN, D., *JavaScript: The Definitive Guide: Activate Your Web Pages*, O'Reilly Media, 2011.

- MacCAW, A., *JavaScript Web Applications*, O'Reilly Media, 2011.

- MAKEDONSKYI, M., *Proyectos Web: Flash + PHP + XML + MySQL,* M P Ediciones S.A., *2007.*

- MEDIAACTIVE, *Aprender Dreamweaver CS5 con 100 ejercicios prácticos*, Marcombo, 2010.

- MEDIAACTIVE,, *El Gran Libro de Flash CS3*, Marcombo, 2008.

- MURPHY, C., & PERSSON, N., *HTML y CSS*, Anaya multimedia, 2009.

- PEÑA DE SAN ANTONIO, O., *Dreamweaver CS5*, Anaya multimedia, 2010.

- R. FIRTMAN, M., *Ajax Web 2.0 con jQuery para profesionales,* Marcombo, 2011.

- REMIRO DOMÍNGUEZ, F., GIL PADILLA, A.J., CUESTA GARCÍA, L.M., *Lógica digital y microprogramable*, Mc Graw Hill, Madrid, 1999.

- RODRIGUEZ, F., *Crear una web desde cero. Paso a paso con Joomla!* ,Starbook, 2012.

- V.V.A.A. *Flash MX Application and Interface Design: Data Delivery, Navigation, and Fun in Flash Mx, XML, and PHP,* Friends of Ed, 2004.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- DAMMBECK, L., *The Net: The Unabomber, LSD and the Internet* (2003),

- OLLMAN, D., *The Yes Men*, (2005),

- SNOW, M., *Digital Snow*. (2002).

- VV.AA., *The complete Artintact 1994-99*, ZKM. (2002),

- MEDIA MAGICA, vol 1-6,

Algunas WEBS

http://0100101110101101.org/

http://www.zexe.net/

http://www.gwei.org/index.php

http://amy-alexander.com/projects/internet-art/thebot.html

http://www.untitled-game.org/download.html

http://www.coryarcangel.com/

http://www.hoogerbrugge.com/

http://www.thesystemis.com

http://dornsife.usc.edu/labyrinth/

http://moebio.com/santiago/

http://www.t-2k.de

http://www.azapp.de/

http:www.manovich.net/

http://wafaabilal.com/

http://tmpspace.com/

http://www.din.umontreal.ca/courchesne/

http://www.mide.uclm.es

http://artport.whitney.org/resources/index.shtml

http://artport.whitney.org/exhibitions/pastexhibitions.shtmlhttp://whitney.org/Exhibitions/Artportsite

http://aleph-arts.org/,

http://rhizome.org/artbase/,

http://newmediafix.net/daily/,

http://netart.org.uy/browser-art/,

http://medialab-prado.es/article/comunidades_ram

http://joseramonalcala.blogspot.com.es/,

http://perso.wanadoo.es/fporto/enlaces-NETART.htm,

http://medialab-prado.es/inclusiva-net, http://investigandoelnetart.blogspot.com.es/

http://theyesmen.org/

http://www.etoy.com/

http://mtaa.net/

http://r-s-g.org/carnivore/

http://www.arteymultimedia.com/ES/olia-lialina/

http://art.teleportacia.org/

http://elartedigital.wordpress.com/artistas/olia-lialina/

http://cuantics.blogspot.com.es/2010/07/que-es-pachube.html

http://www.enerzuul.es/?tag=pachube

http://www.soygik.com/pachube-el-mundo-conectado-mediante-sensores/

https://cosm.com/?pachube_redirect=true

http://www.enerzuul.es/?p=529

http://arduino.cc/en/Tutorial/PachubeCient

http://www.olimex.cl/present.php?page=tut_energy_pachube

- Flanagan, Klima, Mouvhette

Links

http://artport.whitney.org/resources/index.shtml

http://artport.whitney.org/commissions/idealine.shtml

http://www.jodi.org/

http://www.gusgsm.com

http://www.printeresting.org

http://www.potatoland.org/feed/

http://www.aleph-arts.org/

http://www.rhizome.org/

http://www.mediamatic.nl/

http://www.ljudmila.org/

http://www.neural.it/

http://artport.whitney.org/

http://www.asci.org/

http://www.tate.org.uk/intermediaart/

http://www.zkm.de/

http://www.v2.nl/

http://www.imal.org/

http://www.virtualart.at/

http://www.qualid.es/

http://www.scripturae.com/

http://www.nokturno.org/

http://www.technekai.com/

http://www.aminima.net/

http://www.eai.org

http://www.digra.org/

http://www.interzona.org/

http://www.leonardo.info/

http://www.ubu.com

http://www.arteleku.net/secciones/enred/zehar/zehar.html

http://www.medienkunstnetz.de

http://www.creativeapplications.net/

http://www.creativeapplications.net/

http://theinfluencers.org

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Art, technology, consciousness [Recurso electrónico] :]mind@large / edited by Roy Ascott. Bristol, UK ; Portland, OR : Intellect, 2000
- Art, Technology, Consciousness: mind@large / Roy Ascott (ed). Intellect Ltd ,2000
- Bell, D. Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway / David Bell. London : Routledge, 2008
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (Urtext) / Walter Benjamin . 1ª ed. México D. F. : Itaca, 2003

- Bertalanffy, Ludwig von. Teoría general de los sistemas : fundamentos, desarrollo, aplicaciones / Ludwig von Bertalanffy . 1a. ed. en español, 3a. reimpr. Madrid : Fondo de Cultura Económica, 1993 (reimpr.)
- Boissier, J.L. (ed). Actualité du virtuel (Cd-rom) / J.L. Boissier. París : Centre Georges Pompidou, 1996
- Bolter, J.D. Remediation: understanding new media / Jay David Bolter, Richard Grusin. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 1999
- Bookchin, N. Introducción al net.art (1994-1999) / Natalie Bookchin, Alexie Schulgin.
- Bosma, J. Nettitudes - Let's Talk Net Art / Josephine Bosma. Rotterdan : NAI Publisher, 2011
- Bourriaud, N. Radicante / Nicolas Bourriaud. Buenos Aires : Adriana Hidalgo editora, 2009
- Bourriaud, Nicolas. Estética relacional / Nicolas Bourriaud ; traducción de Cecilia Beceyro y Sergio Delgado . 2ª ed. Buenos Aires : Adriana Hidalgo, 2008
- Brea, J.L. Las 3 eras de lal imagen. Imagen-materia, film, e-image/ J.L. Brea. Madrid : AKAL, 2010
- Brea, José Luis. El tercer umbral : estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural / José Luis Brea. 2ª ed. aum. y corr. Murcia : Cendeac, D.L. 2008
- Burnett, R. How images think / Ron Burnett. Cambridge : The MIT Press, 2004
- Castells, Manuel. Comunicación y poder / Manuel Castells ; traducción de María Hernández . 1ª ed., 1ª reimp. Madrid : Alianza, D.L. 2009
- Castells, Manuel. La era de la información : economía, sociedad y cultura. Vol. 1, La sociedad red / Manuel Castells . 3ª ed., 2ª reimp. Madrid : Alianza, 2005 (reimp. 2011)
- Castells, Manuel. La era de la información : economía, sociedad y cultura. Vol. 2, El poder de la identidad / Manuel Castells. 2ª ed. Madrid : Alianza Editorial, 2003
- Castells, Manuel. La era de la información : economía, sociedad y cultura. Vol. 3, Fin de milenio / versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés . 4ª ed. Madrid : Alianza, 2006
- Couchot, E. Images, de l optique au numérique / E. Couchot. París : Hermes, 1987
- Cruz Heras, Daniel de la. Flash, PHP y MySQL : contenidos dinámicos / Daniel de la Cruz Heras, Carlos David Zumbado Rodríguez . Madrid : Anaya Multimedia, D.L. 2003
- D'Andrea, Edgar. ASP.NET y VB.NET : aprendizaje con aplicaciones reales / Edgar D'Andrea . Girona : Columbus, D. L. 2007
- Diebner, H. Sciences fo the interface / Hans H. Diebner, Timothy Druckrey, Peter Weibel. Turingen : Genista-Verlag, 2001
- El nuevo humanismo : Y las fronteras de la ciencia / D.Dennett...[et ali.] ; edición a cargo de John Brockman ; introducción de Salvador Pániker . Barcelona: Kairós, 2007
- Firtman, Maximiliano R.. Ajax : web 2.0 co jQuery para profesionales / Maximiliano R. Firtman . 2ª ed. Barcelona : Marcombo, 2011
- Flanagan, David. JavaScript : the definitive guide / David Flanagan . 4th ed. Beijing [etc.] : O'Reilly, 2002
- Foresta, D. Mondes Múltiple / Don Foresta. Guyancourt (Francia) : Editions BàS, 1991
- Foucault, Michel. Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión / por Michel Foucault ; traducción de Aurelio Garzón del Camino . 1ª ed. en España, 14ª reimp. Madrid : Siglo Veintiuno, 2005
- Galloway, A. Exploit: A theory of networks / A. Galloway. Minesota : Electronic Mediations, 2007
- Galloway, A. Gaming: Essays on algorithmic culture / A Galloway. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006
- Galloway, A. Protocol: How control exists after decentralization / A. Galloway. Massachussets : MIT Press, 2006
- Giannetti, Claudia. Estética digital : sintopía del arte, la ciencia y la tecnología / Claudia Giannetti . 1a. ed. Barcelona : Associació de Cultura Contemporà nia L'Angelot , 2002
- Gill, M. E-zines. Diseño de revistas digitales / Martha Gill. Barcelona : Gustavo Gili, 2000
- Glenwright, J. WWW:Layout / Jerry Glenwright. Barcelona : Gustavo Gili, 2000
- Gómez Urgellés, Joan. Matemáticos, espías y piratas informáticos : codificación y criptografía / Joan Gómez . [Barcelona] : RBA, D.L. 2010
- Grau, O. Virtual Art: from illusion to immersion / O. Grau. Cambridge, Massachussets : MIT Press, 2003
- Greene, R. Internet Art / R. Greene. Londres : Thames & Hudson, 2004
- Haraway, Donna J.. Ciencia, cyborgs y mujeres : la reinvención de la naturaleza / Donna J. Haraway ; prólogo a la edición española de Jorge Arditi, Fernando García Selgas y Jackie Orr ; [traducción de Manuel Talens] . Madrid : Cátedra ; Valencia : Universitat, Instituto de la Mujer, D.L.1995
- Himanen, Pekka. La ética del hacker y el espíritu de la era de la información / Pekka Himanen ; prólogo de Linus Torvalds ; epílogo de Manuel Castells ; traducción de Ferran Meler Ortí . 1a. ed. Barcelona : Destino, 2002
- Hofstadter, Douglas R.. Gödel, Escher, Bach : un eterno y grácil bucle / Douglas R. Hofstadter ; traducción de Mario A. Usabiaga y Alejandro López Rousseau ; colaboradores Franco Somonetti, Andrea Parada, Claudio L. Lamadrid . [9a. ed.] Barcelona : Tusquets ; Mexico : CONACYT, 2005
- Jenkins, H. Fans, bloqueros y videojuegos: La cultura de la colaboración / H. Jenkins. Barcelona : Paidós, 2009
- Jenkins, Henry. Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación / Henry Jenkins . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2008
- Johnson, Steven. Sistemas emergentes : O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software / Steven Johnson ; traducción de María Florencia Ferré . 1ª ed., 1ª reimp. Madrid : Turner, 2008
- Kac, Eduardo. Telepresencia y bioarte : interconexión en red de humanos , robots y conejos / Eduardo Kac . Murcia : CENDEAC, D.L. 2010
- Kerckhove, Derrick de. Inteligencias en conexión : hacia una sociedad de la web / Derrick de Kerckhove ; introducción y

notas de Wade Rowland . Barcelona : Gedisa, 1999
- Kerckhove, Derrick de. La piel de la cultura : Investigando la nueva realidad electrónica / Derrick de Kerckhove ; Introducción de Christopher Dewdney ; [Traducción de David Alemán] . [1a ed] Barcelona : Gedisa, 1999
- Kurzweil, Ray. The singularity is near : when humans transcend biology / Ray Kurzweil . New York : Penguin books, cop. 2005
- La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle / Edmond Couchot. París : Jacqueline Chambon, 1998
- Latour, Bruno. La esperanza de Pandora : ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia / Bruno Latour ; traducción Tomás Fernández Aúz . 1a. ed. Barcelona : Gedisa, 2001
- Levis, D. Arte y Computadoras. Del pigmento al bit / D. levis. Buenos Aires : Norma, 2001
- Levy, S. Hackers: Heroes of the computer revolution / S.Levy. New York : Dell Publishing Co, 1984
- Lipovetsky, Gilles. La era del vacío : ensayos sobre el individualismo contemporáneo / Gilles Lipovetsky . 8ª ed. Barcelona : Anagrama, 2010
- Luján Mora, Sergio. Programación de aplicaciones Web : Historia : Principios básicos y clientes Web / Sergio Luján Mora . [1a. ed.] San Vicente [Alicante] : Editorial Club Universitario, 2002
- MacLuhan, Marshall. La comprensión de los medios como las extensiones del hombre / Marshall McLuhan ; [traductor, Ramón Palazón] . 1a. ed., 6a. imp. México : Diana, 1975
- Manovich, Lev.. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación : la imagen en la era digital / Lev Manovich. . Barcelona [etc.] : Paidós Ibérica, 2005
- Maturana, H. De Máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo / H. Maturana, F. Varela. Santiago de Chile : Editorial Universitaria, 1994
- Mcintire, P. Técnicas innovadoras en diseño web / Penny Mcintire. Madrid : Anaya Multimedia, 2009
- McLuhan, Marshall. El medio es el masaje / Marshall McLuhan, Quentin Fiore ; coordinado por Jerome Agel . Barcelona : Paidós, 2004
- McLuhan, Marshall. La galaxia Gutenberg : génesis del "Homo Tipographicus" / Marshall McLuhan ; traducción del inglés por Juan Novella . 1a. ed., 1a. reimp. Madrid : Aguilar, 1972
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual / Nicholas Mirzoeff . Barcelona : Paidós, D.L. 2003
- Mitcham, Carl. Â¿Qué es la filosofía de la tecnología? / Carl Mitcham ; prólogo de Manuel Medina . 1a. ed. Barcelona : Anthropos : Universidad del País Vasco, 1989
- Molina, A. Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios / A. Molina, K. Landa. Valencia : Institució alfons el Magnànim-Diputació de València, 2000
- Murray, Janet H.. Hamlet en la holocubierta : el futuro de la narrativa en el ciberespacio / Janet H. Murray Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 1999
- Pastor, Jesús. Procedimientos de transferencia en la creación artística / Jesús Pastor, José R. Alcalá . 1a. ed. Pontevedra : Diputación Provincial, Servicio de Publicacións, 1997
- Popper, F. L'art à l'âge électronique / F. Popper. París : Hazan, 1993
- Popper, Frank. Arte, acción y participación : el artista y la creatividad hoy / Frank Popper ; traducción de Eduardo Bajo . Madrid : Akal, D.L. 1989
- Querido público : el espectador ante la participación : jugadores, usuarios, prosumers y fans / edición de Ignasi Duarte y Roger Bernat . [Murcia] : Centro Párraga : CENDEAC : Elèctrica Produccions, 2009
- Rauning, G. Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social / Gerald Raunig. Madrid : Traficantes de sueños, 2008
- Reisinger, G. Net Pioneers 1.0: Contextualizing Early Net-Based Art / G Reisinger. Sternberg Press, 2010
- Rieser, M. New Screen Media. Cinema/art/narrative / M Rieser, A. Zapp. Karlsruhe : Center for Art and Media, 2002
- Riu, F. Ensayos sobre la técnica en Ortega,Heidegger, García Bacc, Mayz / Federico Riu. Barcelona : Anthropos, 2010
- Rodrigo Mendizábal, I.. Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder / I. Rodrigo Mendizábal. Quito : Abya-Yala, 2004
- Shapiro, Andrew L.. El Mundo en un clic : cómo Internet pone el control en sus manos (y está cambiando el mundo que conocemos) / Andrew L. Shapiro ; traducción de Francisco J. Ramos Mena . 1a. ed. Barcelona : Grijalbo Mondadori, cop. 2001
- Shaw, J. Future cinema.The Cinematic imaginary after film / J. Shaw, P. Weibel . Karlsruhe : ZKM, 2003
- Sicart, M. The ethics of computer games / M. Sicart. Boston : MIT Press, 2009
- Sloterdijk, Peter. El desprecio de las masas : ensayo sobre las luchas culturales de la sociedad moderna / Peter Sloterdijk ; traducción de Germán Cano . 1ª ed. Valencia : Pre-Textos, 2002
- Sóderqvist, J. La Netocracia / Jan Sóderqvist, Alexander Bard. Madrid : Prentice Hall, 2003
- Somondon, G. El modo de existencia de los objetos técnicos / G. Simondon. Buenos Aires : Prometeo, 2007
- Stallman, R. Software libre para una sociedad libre / R. Stallman. Madrid : Traficantes de sueños, 2004
- Stocker, G. CyberArts 2005. International Compendium Prix Ars Electrónica / G. Stocker, C. Schopf. Ostfildern : Hatje Cantz, 2005
- Suárez, A. Desnudando a Google: la inquietante realidad que no quieren que conozcas / A. Suárez. Bilbao : Deusto, 2012
- Sudnow, D. The Pilgrim in the Microworld / D. Sudnow. New york : Warner Books, 1983
- The Yes Men [dvd] / [dirigido por] Chris Smith, Dan Ollman, Sarah Price . Madrid : Fnac : Morena Films, D. L. 2007
- Torra, Vicenç. Del ábaco a la revolución digital : algoritmos y computación / Vicenç Torra . [Barcelona] : RBA, D.L. 2010

- Trías, Eugenio. Lógica del límite / Eugenio Trias . 1a. ed Barcelona : Destino, 1991
- Tribe, Mark. Arte y nuevas tecnologías / Mark Tribe, Reena Jana ; Uta Grosenick, ed. . Köln [etc.] : Taschen, cop. 2006
- Turkle, S. Simulation and its discontents / S. Turkle. Massachusetts : MIT, 2006
- Virilio, Paul. El cibermundo, la política de lo peor : entrevista con Philippe Petit / Paul Virilio ; traducción de Mónica Poole . 3a. ed. Madrid : Cátedra, D.L. 2005
- Virtual worlds and architectural space: an exploration. Canada : Foundation Daniel Langlois, 2002
- Wallace, Heather R.. WordPress 3|lEspañol : WordPress 3 : desarrollo de proyectos web / Heather R. Wallace ; [traductor, María José Pinilla Machado] . Madrid Anaya Multimedia D.L. 2011
- Wands, B. Art of the digital age / Bruce Wands. Thames&Hudson, 2007