

El contexto ya no es lo que era.

Producción artística en el nuevo contexto digital

Natxo Rodríguez Arkaute

La coyuntura histórica actual está marcada por infinidad de aspectos que nos hacen pensar en que la época que vivimos es una suerte de punto y aparte; como el momento inmediatamente posterior al final de algo. En ello parecen coincidir diversas y diferentes teorías sobre el fin de la historia, el fin de la política, el fin del arte o la muerte del autor. Justo en ese instante es donde lo digital irrumpe como tecnología perturbadora provocando alteraciones de diferente calado. Esto no significa necesariamente que la situación de final o de estadio posthistórico, como diría Niethammer, venga motivada únicamente por la tecnología, pero sí es cierto que lo digital aparece de modo protagonista en ese contexto dando lugar a nuevas situaciones. Así, no son pocos los que coinciden al definir este contexto nuevo como una nueva era: era de la información (Castells), la era digital (Gates) o era posmedia (Guattari, Brea). Esta terminología no es casual, de ninguna manera, sino consecuencia lógica y cronológica de una secuencia marcada por taxonomías similares, anteriores en el tiempo, ligadas también al advenimiento de nuevos descubrimientos técnicos: la Galaxia Guttenberg (McLuhan y la imprenta), la era de la reproductibilidad técnica (Benjamin, cine y fotografía) o la influencia de los medios de masas como la televisión, hasta llegar a la transición de la tecnología analógica a lo digital.

De lo analógico a lo digital

Ese tránsito de lo analógico a lo digital, Derrick de Kerckhove lo expresa como un cambio de fase dentro de la era eléctrica McLuhaniana. Pero se puede llegar a tener la sensación de que puede ser algo más que eso. Los cambios, dentro de una era marcada por la electricidad, desde sus etapas o fases más analógicas hasta el presente digital son demasiado amplios

como para englobarlos en una sola megaetapa. Seguramente por esa razón Kerckhove recurre a una subdivisión en fases y finalmente, quizás no sea más que una cuestión de nomenclatura intentar ceñirse a la idea de etapas, fases o eras. Ciertamente es que uno u otro término tiene connotaciones más o menos épicas y varios autores optan por el término “era”. Pero al margen de todo ello, la realidad es que lo digital marca un antes y un después en muchos y diferentes niveles.

Lo analógico se define como lo continuo y lo dinámico, aquello en lo que la diferencia se impone desde la perspectiva de un observador, imbricado en la interacción con un mundo continuo cuya categorización está siempre siendo redefinida de forma abierta e interactiva. Decidir sobre dónde empieza el rojo y dónde termina el azul es un dilema que sólo afecta a quien vive sumergido en un mundo analógico, continuo. Lo digital en cambio se encuentra ya discretizado, cuantificado (en el sentido de cuanto), ya separado y diferenciado. Es por ello que lo digital es susceptible de manipulación por sintaxis, de composición por combinación, de copia ideal, ya que existe una unidad (0/1, v/f) atómica básica que permite la comparación total y la corrección máxima¹

Según Lev Manovich,² la digitalización consiste en convertir información continua en una representación numérica y se fundamenta en dos pasos: muestreo y cuantificación.

En primer lugar, la información se muestrea, normalmente a intervalos regulares, tales como la red de pixels utilizada para representar una imagen digital. Nos referimos a la frecuencia de muestreo como resolución. La acción de muestrear convierte los datos continuos en datos diferenciados, esto es, datos existentes en unidades distintas: gente, las páginas de un libro, pixels. En segundo lugar, cada muestreo es cuantificado, es decir, se le asigna un valor numérico extraído de un rango definido (tal como 0-255 en el caso de una imagen en una escala de grises de 8 bits³

1 Barandiaran, Xabier. *La era digital V. 1.0*. <http://sindominio.net/~xabier/textos/digital/digital.pdf>. [Último acceso: 22/04/2008]

2 Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, EEUU 2001

3 Manovich, 28. Traducción del autor de este texto.

Seguramente es demasiado pronto para certificar los cambios detectados que la tecnología digital ha provocado en lo cognitivo. De hecho, no contamos con la distancia suficiente; nuestro punto de vista es demasiado cercano y puede desfigurar el análisis, pero sin embargo sí se evidencian algunas realidades que constatan cambios y consecuencias de la tecnología digital. Algunos de estos cambios, los más transversales y generales, pueden determinar la influencia más directa de lo digital. Para Manovich,⁴ al hablar de nuevos medios, se refiere a aquellos medios analógicos que ahora se han reconvertido a la representación digital y es precisamente en ese desplazamiento donde establece algunas particularidades de la digitalización; cuando habla de lo que *Los nuevos medios no son*.⁵

1. Los medios analógicos son continuos mientras que los codificados digitalmente son discontinuos.
2. Todos los medios digitales comparten el mismo tipo de código, lo que permite que diferentes medios (audio, vídeo, imagen, 3D, etc.) puedan ser visualizados o representados con la misma máquina, que no es otra que el ordenador convertido en estación multimedia.
3. Los nuevos medios permiten un acceso aleatorio a la información por lo que el ordenador puede acceder a cualquier dato de manera rápida y eficaz, mientras que en el cine o el vídeo analógico, al ser medios que almacenan los datos de manera secuencial, el acceso a los mismos es más complejo.
4. El proceso de digitalización (de analógico a digital) implica pérdida de información.
5. Con los medios analógicos cada copia sucesiva va perdiendo calidad. Sin embargo, con los medios codificados digitalmente se pueden hacer copias infinitamente sin pérdida de calidad.
6. Los nuevos medios son interactivos.

Las consideraciones de Manovich sobre el cambio hacia lo digital no acaban en esta lista de características que se acaban de condensar aquí, sino que van más allá; tanto en *The Language of the New Media* como transversalmente en toda su amplia labor teórica.

4 Manovich, 28

5 Manovich, 49. *What New Media Is Not*

Pero antes, cabe recordar que la transición desde las tecnologías analógicas a las digitales no ha finalizado y menos en el mundo del arte donde ésta está teniendo lugar a un ritmo más lento que en el mundo del software, el cine, la música o incluso la edición literaria. Sin embargo, esta evolución de lo continuo a lo discreto no deja de tener consecuencias en las prácticas artísticas.

Sin duda, la fotografía es uno de los ámbitos que más han sufrido y, simultáneamente, aprovechado las nuevas herramientas. La catalogación, el archivo y la distribución son algunos de los aspectos que han cambiado sin posibilidad de retorno. Sin embargo, dos son las cuestiones clave que están trastocando especialmente el campo del arte. Por un lado, la separación definitiva entre soporte y obra: “La tecnología digital está separando la información del plano físico”.⁶ John Perry Barlow ya lo adelantaba en su *Vender vino sin botellas*, publicado en 1994 y pionero en localizar las repercusiones de lo digital en la creación, la producción de conocimiento y la propiedad intelectual.

De este modo, los derechos de la invención y de la autoría se vinculaban a actividades del mundo físico. No se pagaban las ideas sino la capacidad de volcarlas en la realidad. A efectos prácticos, el valor estaba en la transmisión y no en el pensamiento transmitido.

En otras palabras, se protegía la botella y no el vino.

Ahora, a medida que la información entra en el ciberespacio, hogar natural de la mente, estas botellas están desapareciendo. Con la llegada de la digitalización, es posible sustituir todas las formas previas de almacenamiento de información por una meta-botella: patrones complejos –y muy líquidos- de unos y ceros. Incluso las botellas físico-digitales a las que nos hemos acostumbrado, los disquetes, CD-ROM y otros paquetes distintos de bits plastificados, desaparecerán cuando todos los ordenadores se enchufen a la red global. Si bien puede que Internet nunca incluya todas y cada una de las CPU del planeta, se duplica de año en año y cabe esperar que se convierta en el principal medio de transmisión de información y quizás, con el paso del tiempo, en el único.

⁶ Perry Barlow, John. *Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la Red Global*. 2004. <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/barlow.html>. [Último acceso: 22/04/2008]. Publicado originalmente como The Economy of Ideas en la revista Wired en 1994

Cuando esto ocurra, todos los bienes de la era de la información –todas las expresiones antaño contenidas en libros, películas, discos o boletines informativos- existirán bien como pensamiento puro o como algo muy parecido al pensamiento: condiciones de voltaje que recorren la Red a la velocidad de la luz y que de hecho se podrían contemplar, como píxeles brillantes o sonidos transmitidos, pero nunca decir que se (poseen) en el antiguo sentido de la palabra.

En segundo lugar, tal y como lo avanzaba Barlow ya a principios de los 90, la materialización del pensamiento reducida a simple voltaje eléctrico implica un radical abaratamiento de la distribución de esas obras, que tiende incuestionablemente a cero.

La digitalización significa que cada trabajo útil o bello, cada programa informático, cada pieza musical, cada pieza de arte literario o visual, cada vídeo, cada pieza de información útil —horarios de trenes, currícula universitarios, mapas, planos— puede ser distribuida a todo el mundo al mismo coste que puede ser distribuida a cualquiera. Por primera vez en la historia de la humanidad nos enfrentamos a una economía en la cual la mayoría de los bienes importantes tienen un coste marginal cero.⁷

Después de este recorrido, desde la imprenta a la tecnología digital, analizando las consecuencias de dicho movimiento, nos encontramos en un nuevo momento. El elemento perturbador que diría McLuhan lo constituyen ahora la tecnología digital y todos los procesos que le acompañan.

La galaxia Internet. La sociedad red

El término que Manuel Castells utilizara en 2001 para titular su libro⁸ recoge la idea de McLuhan sobre la influencia en su día de la imprenta y la traslada al fin del segundo milenio de la historia de la humanidad.

Del mismo modo que la difusión de la imprenta en occidente dio lugar a lo

7 Moglen, Eben. "Liberar la mente: El software libre y el fin de la cultura privativa" en *Copyleft. Manual de uso*. Madrid, Traficantes de sueños, 2006

8 Castells, Manuel. *La Galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Barcelona, Mondadori, 2001

que McLuhan denominó Galaxia Gutenberg, hemos entrado ahora en un nuevo mundo de la comunicación: la Galaxia Internet.⁹

Sin embargo, en el proyecto de Castells, la nuestra, como una era más en el ciclo evolutivo de las sociedades, no viene determinada tanto por un invento como lo había sido hasta ahora. Es decir, la secuencia iniciada por la imprenta y seguida por la fotografía y el cine, los medios de comunicación de masas con la televisión al frente, etc. nos dirigían irremediabilmente hacia la tecnología digital como último capítulo circunstancial del relato. Sin embargo, Castells antes que tecnologías y herramientas digitales resalta la importancia de algo tan inmaterial como la red internet y su trascendencia determinante para una nueva época, sin negar, por el contrario, su naturaleza tecnológica.

Si la tecnología de la información es el equivalente histórico de lo que supuso la electricidad en la era industrial, en nuestra era podríamos comparar Internet con la red eléctrica y el motor eléctrico, dada su capacidad para distribuir el poder de la información por todos los ámbitos de la actividad humana [...]

[...] Internet constituye actualmente la base tecnológica de la forma organizativa que caracteriza a la era de la información: la red¹⁰

Subraya Internet como red, como forma organizadora, y no tanto como “aparataje” tecnológico. “Internet es el tejido de nuestras vidas” ha dicho y escrito en más de una ocasión. La red Internet no deja de ser una consecuencia de las tecnologías más recientes, de carácter digital además, pero se trata de algo inmaterial y difícil de catalogar como invento. Es incuestionable, a pesar de todo, su enorme influencia en nuestra sociedad.

La galaxia internet es un nuevo entorno de comunicación. Como la comunicación constituye la esencia de la actividad humana, todas las áreas de la actividad humana están siendo modificadas por la intersticialidad de los usos de Internet.¹¹

9 Castells, 17

10 Castells, 15

11 Castells, 345

Pero no es la equivalencia con McLuhan la única manera en la que Castells se ha referido a nuestra época sino que también habla sobre conceptos como Sociedad red, sociedad de la información y sociedad informacional, de la era de la información. En todos esos términos recoge una idea que atraviesa transversalmente su pensamiento donde la comunicación y los flujos de conocimiento determinan la nueva sociedad. Según su análisis, esta nueva estructura social ha sido resultado de la confluencia de tres procesos que tuvieron lugar a finales del siglo XX:

Las necesidades de la economía de flexibilidad en la gestión y de globalización del capital, la producción y el comercio. Las demandas de una sociedad en la que los valores de la libertad individual y la comunicación abierta se convirtieron en fundamentales. Y, en fin, los extraordinarios avances que experimentaron la informática y las telecomunicaciones, y que han sido posibles gracias a la revolución de la microelectrónica.¹²

Con todo, en Castells también se deposita el pensamiento de otros autores anteriores a él. Por supuesto la escuela de Toronto¹³ pero también otros como Alvin Toffler o Daniel Bell que anticiparon los fundamentos de una sociedad basada en la información. El estadounidense Toffler, por ejemplo, en su epoquización particular avanzó lo que para él sería la tercera ola¹⁴ y que vendría protagonizada por la información y el conocimiento, consecuencia directa de la revolución tecnológica. Para Claudia Benassini,¹⁵ M.Castells propone que las últimas tres décadas del siglo XX han desembocado en algo así como un nuevo mundo a consecuencia de coincidir en el tiempo tres procesos: La revolución tecnológica de la información, la crisis económica del capitalismo y el florecimiento de movimientos sociales.

A estas ideas confluyentes de autores como McLuhan, Toffler, Bell o Castells, este último añade la influencia fundamental de los movimientos y flujos económicos. Benassini opina sin embargo que “todavía es más lo que falta por conocer sobre la sociedad de la información que

12 Castells, 16

13 McLuhan, Innis, Kerckhove, etc.

14 Toffler, Alvin. *La Tercera Ola*. Barcelona, Plaza y Janés, 1980

15 Benassini Félix Claudia. “De sociedad de la información a comunidades de la información”. *Revista Mexicana de comunicación*. 2004; 84. <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/Tables/RMC/rmc84/momentos.html>. [Último acceso: 22/04/2008]

lo que se conoce al respecto”. José Luis Brea comparte esta idea de “situación transicional”¹⁶ hacia lo que denomina como tercer estadio. Un estadio de la evolución humana que no se encuentra en su plenitud y que

[...] nombra no un tercer estadio ya estabilizado, sino el umbral que hacia él conduce, el espacio definido por la criticidad de una situación transicional, de cambio, cuyo destino final no es en todo ajeno a las decisiones y sobre todo la acción que realice el conjunto de actores implicados en estas prácticas de comunicación y producción simbólica desplegadas en el ámbito del significante visual.¹⁷

Entre los aquí mencionados, Brea es el que hace un análisis más inmerso en las prácticas artísticas y su clasificación en estadios tiene que ver con las “transformaciones de los modos de la economía y la producción” de los cuales no puede separar las consiguientes “transformaciones en la esfera de lo simbólico”. En un primer estadio sitúa la era del capitalismo industrial. El segundo estadio comprende “el capitalismo de consumo y las revoluciones culturales” donde la trasgresión de la vanguardia es asumida por un sistema que se acerca a las previsiones de Debord y su sociedad del espectáculo con la irrupción de las industrias culturales. Por último, el tercer estadio, aquél al que denomina tercer umbral, en la era del capitalismo cultural:

La entrada del capitalismo contemporáneo en una nueva fase tiene lugar al producirse la colisión sistemática entre los registros de la economía y la producción simbólica, entre el sistema económico-productivo, en general, y el subsistema de las prácticas culturales y de representación.¹⁸

La influencia de la economía y los procesos de producción y su manera de articular la sociedad tal y como recogen ideas como la de capitalismo cultural, capitalismo cognitivo, etc. serán tratados en un capítulo más adelante.

16 Brea, José Luis. *El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia, Cendeac, 2003. <http://www.eltercerumbral.net>. [Último acceso: 22/04/2008]

17 Brea, 5.

18 Brea, 12.

Arte en la era posmedia

Acercándose el final de este cronorelato construido a través de eras, épocas y momentos, nominar nuestro tiempo no es precisamente lo más importante, sino diseccionar el contexto actual en el que ha desembocado la historia del conocimiento, la cultura y el arte. Hacer un diagnóstico útil para comprender qué es lo que está pasando y lo que está por venir. La secuencia aquí descrita e iniciada por la imprenta lleva a una situación actual donde lo digital está marcando cambios revolucionarios a muchos y diferentes niveles. No sólo lo digital, sino también la expansión de las redes informáticas y los flujos globales económicos, de información y conocimiento. No es cuestión de optar por una única denominación: era de internet, era digital, sociedad red, sociedad de la información, etc. Cada una de ellas, aporta una visión particular y presta atención a unos u otros aspectos sin que en ningún caso dejen de repetirse las constantes que antes se mencionaban: tecnología digital, red y flujos globales. Hay más aspectos, por supuesto, socioeconómicos, políticos, etc. pero la repercusión de esas constantes en todos los ámbitos de la sociedad, incluso en aquellas que lo desconocen o que no están en contacto con la última tecnología, es tal que condicionan cualquier análisis que se realice en cualquier punto del planeta.

Así, conviene prestar atención a otras denominaciones que completan la definición multiangular del complejo tiempo que vivimos. Por un lado, la "Era posmedia" de Guattari y el concepto de nuevos medios que trata Manovich y por último, un concepto interesante que invierte la ecuación productor-consumidor, autor-espectador cuando Rifkin habla de la era del acceso.

El concepto de post-media no es desconocido en el panorama del arte en el estado español. Es un término que en los últimos años ha aparecido en repetidas ocasiones. José Luis Brea sería uno de los primeros en utilizarlo para Arco electrónico en 1999 y tres años más tarde daría título a su libro *La Era Postmedia*.¹⁹ También en 1999 Rosalind Krauss publica el libro *A Voyage in the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition* que inspira el título de otra exposición, ésta de 2006, y que igualmente se enmarca en el entorno de actividades de la feria Arco. Carles Guerra habla de *Documentales Postmedia* en la muestra *Después de la noticia* en

19 Brea, José Luis. *La Era Postmedia*. Salamanca, Centro de Arte de Salamanca, 2002

2002,²⁰ citando expresamente el libro de Brea. De modo paralelo a la muestra del año 2006 anteriormente mencionada y organizada por Medialab Madrid, se realizó un simposio sobre *La Condición Postmedia en el contexto español*. Peter Weibel,²¹ en el catálogo de la muestra afirma que la situación postmedia se define en dos fases:

En la primera fase se trataba de conseguir la equivalencia de los medios, conseguir para los nuevos medios – fotografía, cine, vídeo y arte digital el mismo reconocimiento artístico del que gozaban los medios tradicionales – pintura, escultura. En esta primera fase se planteaban sobre todo los propios valores específicos de cada medio.

[...] Esta fase por lo que respecta al reconocimiento teórico y al valor artístico está ya más o menos superada. La especificidad de los medios y la capacidad crítica de los medios afortunadamente se han impuesto definitivamente. Mientras se plantearon los mundos propios y específicos de los medios de entonces, desde la pintura al vídeo, se ha impuesto la equivalencia de los medios, su igualdad de valor artístico, su idéntica legitimidad.

En la segunda y nueva fase que propone, los medios se mezclan a nivel artístico y teórico y tras listar las innumerables posibilidades tecnológicas para con el vídeo, la fotografía, la pintura, el lenguaje, la escultura, etc. donde cada práctica puede ser la otra, concluye:

Por todo ello debe definirse esta situación de la actual práctica artística como condición postmedia, porque ya no es solamente un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente. El caudal de todos los medios forma un medio universal que se comprende a sí mismo. Éste es el estado postmedia del mundo de los medios en la praxis artística de hoy.

Sin embargo, el origen del concepto debe más a Guattari quien ya en 1990 veía la necesidad de superar la sociedad de los massmedia y transitar hacia una era postmediática

20 Guerra, Carles. "Después de la noticia. Documentales postmedia." Barcelona, CCCB, 2002. Catálogo de la exposición que tuvo lugar del 23 de julio al 2 de noviembre de 2002 en el CCCB de Barcelona.

21 Weibel, Peter. "La Condición Postmedial" en *La Condición Postmedia*. Madrid, Centro Cultural Conde Duque, 2006.

[...] entendiendo por ello una reapropiación de los «medias» por una multitud de grupos-sujetos, capaces de dirigirlos hacia una vía de resingularización.

Como indica Eugeni Bonet,²² la visión de Guattari es más política que estética pero demarca las bases conceptuales de las sociedades posmediales que si bien el teórico francés avanza en sus escritos, Brea, por ejemplo, lo comparte pero lo considera parte del presente

[...] entendiendo por tales aquellas en que la circulación de la información no está exhaustivamente articulada conforme a procesos de concentración de los aparatos distribuidores del conocimiento y la opinión, y por tanto no orientada estructuralmente a la producción de consenso- y al mismo tiempo el de un objeto propio –el “trabajo inmaterial”, las prácticas de producción simbólica entendidas y elucidadas como prácticas reales de comunicación pública en un contexto social e histórico concreto- creemos que sienta las bases necesarias para que ese proceso de autocrítica inmanente se inicie de hecho²³

Manovich, no en los mismos términos precisamente, también habla de medios superados desde un punto de vista del lenguaje²⁴ y establece las diferencias entre los nuevos y los viejos medios, por supuesto, advirtiendo de la irrupción de la tecnología digital. Las divergencias entre viejos y nuevos medios son paralelas a las diferencias entre analógico y digital y describe en lo que denomina principios de los nuevos medios:

- Representaciones numéricas: todas las creaciones con los nuevos media están compuestas de código digital y pueden ser descritos con una fórmula matemática y están sujetos a manipulaciones algorítmicas.
- Las construcciones mediáticas son modulares y pueden ser recombinadas sin perder su autonomía.
- Estas características permiten la automatización de muchas operaciones vinculadas con la creación, la manipulación o el acceso.

22 Orihuela, Antonio. Eugeni Bonet. “Compartir la duda”. Entrevista. *La televisión lo filma*. Sevilla, Asoc. Cultural comenzemosempezemos, 2006.

23 Brea, pág 33.

24 Manovich, 49. Información complementaria sobre la publicación puede encontrarse en www.manovich.net/LNM/index.html. [Último acceso: 22/04/2008]

- La variabilidad es otra particularidad de los nuevos medios. Las nuevas creaciones no son algo que quede fijo para siempre, sino que pueden existir en diferentes versiones con una potencialidad infinita.
- El último principio se podría traducir como la capacidad de transcodificación de los nuevos medios.

Bien por el camino del determinismo tecnológico (McLuhan) o por el análisis de los medios de producción (Negri), bien desde la óptica semiótica (Manovich) o desde la sociología (Bordieu), el trabajo inmaterial se nos aparece como verdadero protagonista de la era posmedia, en un tercer estadio de la evolución del capitalismo. En lo que algunos autores denominan como capitalismo cognitivo y que merece consideración aparte.²⁵

La obra de arte en la época de la reproducción digital

Llegado este punto, se puede dar momentáneamente por concluido el repaso a las épocas o eras dentro de la evolución cognitiva atendiendo a diferentes puntos de vista. Para finalizar, de todas estas taxonomías, hay una que sin duda disfruta hoy en día de una especial aceptación como es *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, propuesta por Benjamin en 1936, cuando sentaba las bases teóricas sobre la que han versados muchos estudios posteriores y todavía hoy, muy lejos del escenario que analizaba en filósofo alemán, es sujeto de discusión y debate. Una muestra de la vigencia del pensamiento de Benjamin es la proliferación de textos que hacen referencia explícita a su famoso tratado simplemente cambiando, actualizando, sampleando y remezclando el término “reproducción mecánica” por el de “reproducción digital” o similares. Es realmente complicado intentar abarcar la traza de Benjamin a través de infinidad de artículos y ensayos pero la que sigue es una muestra evidente de que su legado perdura en el pensamiento contemporáneo. Esta relación de referencias en Internet, por lo tanto, no tiene ninguna vocación de ser exhaustiva sino de muestrear algunas de esos rastros dinámicos y actuales del pensador alemán y ampliar el debate sobre las relaciones entre las prácticas artísticas contemporáneas y los nuevos medios digitales en un contexto que ya no es lo que era.

²⁵ Una referencia interesante al respecto es *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de sueños. 2004.

- The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: The Significance of the Creative Industries. Mark Blythe. *International Journal of Art & Design Education* 20 (2), 144–150. 2001.
- The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. Thoughts on Benjamin in the Age of the Internet. Daniel Leavitt.
people.ucsc.edu/~dleavitt/imaging/papers/digitalreproduction.pdf
- The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. Bertram Bruce. (2000, September)
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/contemporary/The-Work-of-Art-in-the-Age-of-Digital-Reproduction.html>
- The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. Charles Alexander Moffat (2005)
<http://www.lilithgallery.com/articles>
- The Work Of Art In The Age Of Digital Reproduction. An Evolving Thesis/1991-1995. Douglas Davis.
http://cristine.org/borders/Davis_Essay.html
- The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. Robert Luxemburg. Open Congress.
<http://opencongress.omweb.org/modules/wakka/The>
- Art in the Age of Digital Reproduction. Larry Lytle. (2001). *Scream Online magazine*.
http://www.streetlevelphotoworks.org/diary/diary_0406/symposium/symposium0406.html
- The Work of Media Art in The Age of Digital Reproduction. Alessandro Ludovico.
<http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=21212&page=1#41408>

Rodríguez Arkaute, N. (2008). El contexto ya no es lo que era. Producción artística en el nuevo contexto digital. *21 Exposición Audiovisual - Ikusentzun Erakusketa* (pp. 65-71). Bilbao: Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea.

Distribuido bajo una licencia Creative Commons. Reconocimiento-CompartirIgual 3.0 (CC BY-SA 3.0). http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es_ES