

## HACIA UNA TEORÍA DEL ARTE EN ENTORNOS REMOTOS<sup>1</sup>

### ¡Qué me importa Baumgarten!

A través de este artículo, los primeros meses de una pandemia que adquiriría un dramatismo sin igual. Siendo el mes de mayo de 2021, los daños persistían.

Tras las medidas sanitarias mundiales de confinamiento contra la diseminación del virus, las tecnologías informáticas cubrieron, de emergencia, las discontinuidades acontecidas en las comunicaciones interpersonales presenciales. Aunque una filosofía de la digitalidad ya estaba en construcción avanzada, categorías como la de virtualidad, de condición remota, y toda la gama que hasta el momento había sido abordada preferentemente por la cibernética, la informática y las ciencias de la comunicación, palpitaron en la paleta amplia de enfoques filosóficos. Y la tarea de teorizar en cruce se volvió un movimiento a contrarreloj.

Tampoco el arte estuvo exento de los efectos irruptivos de la pandemia y se convirtió en unos de los ámbitos de

---

1 Este trabajo es una versión de la presentación que realicé en el III Colóquio *Variações Deleuzianas, Corpo entre Filosofia e arte e Educação* (UFPA), en noviembre de 2020.

producción de conocimiento de más densidad testimonial y crítica. Por lo que, a la par, surgió en el ámbito de la filosofía, la necesidad de teorizar a propósito de las nuevas –o no tan nuevas– prácticas artísticas, ligadas fundamentalmente con la incidencia de las tecnologías de la información. Aunque la estética, la teoría del arte, así como la curaduría venían investigando estas articulaciones, nunca como hoy se ha vuelto más relevante la tarea de seguir los desplazamientos conceptuales que están produciéndose.

Voy a intentar contribuir, en estos tiempos amenazados de intemperie epistemológica, con algunas claves críticas perceptuales para el arte en entornos remotos. Para ello, permítanme recurrir a una serie de notas que registré en los encuentros que tuve la oportunidad de compartir con un amigo artista, Enzo Luciano, quien, además, contribuyó en un artículo publicado en dos revistas, en 2020 (Pósleman, 2020a, 2020b). Me gustaría mostrar algunas obras suyas. Lo hago, porque es justamente luego de estos encuentros, que quedé en estado de curiosidad compulsiva sobre estos temas que voy a rozar. Va una muestra.



Figura 1 / Fuente: Compilación del autor<sup>2</sup>



Figura 2 / Fuente: Compilación del autor<sup>3</sup>

---

2 Imagen extraída de la página personal del autor: Disponible en: <https://cargocollective.com/enzoluciano>

3 Imagen extraída de la página personal del autor: Disponible en: <https://cargocollective.com/enzoluciano>

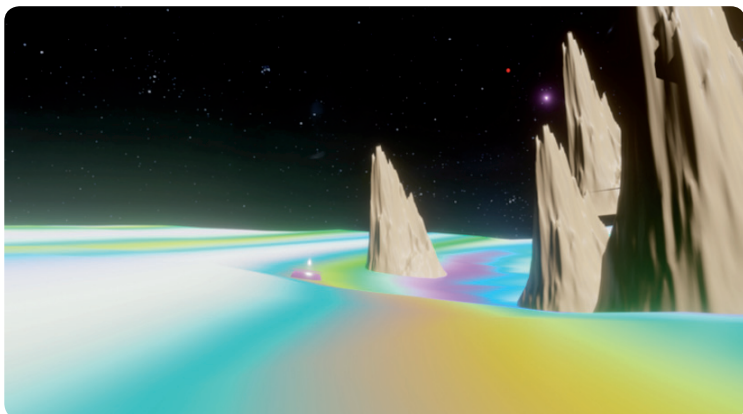


Figura 3: *EXTERIOR* | Fuente: Compilación del autor<sup>4</sup>

A lo largo de estas conversaciones a las que aludía, abordamos los pasos que el artista realiza en cada obra, y resaltamos algunas resonancias que resultaban en la intersección con la filosofía. Y fue sobre todo a partir de una impresión que expresó el artista, que me quedó resonando un interrogante. Les reproduzco la impresión: “al final, queda una sensación de fracaso”. Entonces: ¿De qué logro o fracaso se trata, específicamente, en el arte en entornos remotos?

Como adelanté, mi intención es pensar una estética de lo remoto. Para evitar la aplicación esloganística de estos términos, es preciso que aclare el alcance que pretendo asignarle. Vamos con el primero de ellos. Sabemos que a partir del siglo XVIII Baumgarten decreta bajo el rótulo de

---

<sup>4</sup> Video extraído de la página personal del autor. Disponible en: [www.youtube.com/watch?v=R3uYED-ufU](http://www.youtube.com/watch?v=R3uYED-ufU)

Estética (con mayúsculas), la legitimidad de una especie de matriz categorial que en adelante dispondrá y referenciará los criterios de lo que será considerado bello y sublime. Es lo que Walter Dignolo expresa como “operación cognitiva de colonización de la *aiesthesis* por la estética” (2010, p. 14). Dignolo propone pensar a contramano estos criterios rescatando la experiencia *aiesthética*, es decir, de la sensación, de lo sensible, de lo bello, advirtiendo la condición segregativa y racializadora del mecanismo que responde al nombre de canon que aplica la axiomática colonial (De Oto y Pósléman, 2016). Por otra parte, es preciso no pasar por alto que la mira de una filosofía del arte en entornos remotos no puede agotarse en la *aiesthesis*. Creo que es imprescindible tener en cuenta que, tratándose de un hacer cuya existencia se juega en el universo de la digitalidad, se supone que para obtener un resultado se necesita, por lo pronto, usuarios familiarizados con las interfaces de las tecnologías a fin. Hace falta conocedores de, al menos, las propiedades materiales básicas de la computadora y las principales aplicaciones del *software*. Por eso, algunos autores proponen sumar a una teoría sobre la creación artística en el universo de la digitalidad, la dimensión *poiética*. Por ejemplo, Flusser plantea una interesante genealogía que liga el trabajo de los artistas digitales con el de los geómetras que diseñan modelos de trabajos de canalización en la Edad de Bronce, ya que ni unos ni los otros representan mundos exteriores sino que proyectan mundos alternativos (2004, p. 354). En esta línea, Cramer considera que cuando el arte se las ve con la lógica algorítmica, renuncia al pacto con la contemplación, como premisa dominante respecto

de su función. (2002). Agregaría que también renuncia a la premisa del arte acción, que implica al cuerpo físico como agente primordial.

Coincido en parte con estos autores, cuando piensan que, en el caso del arte digital, a diferencia de, por ejemplo, la pintura de caballete, la *poiesis* o el saber hacer pone en juego la consistencia del contenido mismo. Y si es cierto que en los sesenta la performance puso en jaque la autonomía del contenido respecto del hacer, en el saber digital se trata particularmente de evitar despojar a la computadora, de una filosofía de la técnica, o del análisis de las ideologías que pueden permear dichos dispositivos<sup>5</sup>.

Una sugerente apreciación de Flusser, nos presenta en unas pocas palabras el panorama exacto de lo que implica este desafío. Este autor propone pensar que: “Nosotros ya

---

5 Cabe mencionar la teoría sobre la “tecnostética” simondoneana, con la cual, esta excepcionalidad del arte digital se cae, y es posible considerar que todo proceso de creación artística, en incluso, toda acción con objetos –ya sea técnicos como artísticos–, es merecedora de un abordaje que incluya el hacer técnico y la estética. Como escribe: “La tecnostética no tiene como categoría principal la contemplación. Es en el uso, en la acción, cuando (una herramienta) se convierte en orgásmica, de algún modo, medio táctil y motor de estimulación. Cuando una tuerca se ajusta y afloja, sentimos un placer motor, una cierta alegría instrumentalizada, una comunicación mediatizada por la herramienta con la cosa sobre la cual ella opera” (Simondon, 2017, p. 370). En esta línea, considero que las particularidades del objeto artístico digital precisan un capítulo aparte, ya que las acciones –orgásmicas según Simondon– que es capaz de realizar la computadora alcanzan inclusive la síntesis de mundos alternativos que ellas proyectan a partir de algoritmos, que pueden ser tan concretos como el mundo que nos rodea. Estamos frente a una relación hombre-herramienta, que exige un giro perspectivo. Y en esto Simondon constituye un antecedente fundamental.

no somos más sujetos de un mundo objetivo dado, sino proyectos de mundos alternativos” (2004, p. 362). De ahí que, como distinguen Deleuze y Guattari, es preciso a la hora de establecer una relación crítica con la informática, alcanzar la abstracción necesaria para distinguir la condición de usuarios de la de esclavos informáticos. Tratándose la primera, de poseer el rol de operadores, y la segunda, cuando alcanzamos solo el nivel de engranajes (1988, p. 13, 463).

La etimología del término remoto nos acerca a un terreno apto para abordar críticamente la consistencia de esta forma de creación artística que supone un pacto distinto entre artista, público y las interfaces que entran en el juego. Del latín *remotus-a-um* (alejado, retirado, fuera de nuestras vistas y nuestro alcance), este es el término que mejor responde a una teoría sobre toda creación artística que suponga la mediación de una pantalla que a diferencia del cine, precisa de interfaces interactivas no solo al momento de su elaboración por parte del/a artista, sino asimismo al momento del encuentro con lo que voy a llamar el público coautor. Se trata de la creación artística en cruce con sistemas computacionales, es decir, con las tecnologías que se encargan de modular números, fórmulas, cálculos, y generar figuras multidimensionales (Flusser, 2004, p. 359).

Por todo ello, una estética de lo remoto se propone como tarea, la crítica de las manifestaciones artísticas que, en discontinuidad con los cánones de la representación predigital, precisan ser abordados en la zona de indiscernibilidad entre la *aisthética* y la *poiética*. Pero tomamos distancia frente al supuesto que, en la medida en que ya

no esperamos alcanzar lo objetivo con la ciencia, sino programar modelos de cómputo cada vez más perfeccionados y que nuestros mundos resultan de esta programación, el arte y la ciencia se igualan en metas. El siguiente punto se dedica a poner a prueba esta tesis.

## Frente al *softwarismo* en el arte digital

Ahora, una vez que hemos considerado como premisa fundamental para una teorización del arte en entornos remotos, particularmente de una estética de lo remoto, la conveniencia de hacerlo en la intersección entre *aísthesis* y *poíesis*, es decir, entre la experiencia de la sensación y del hacer, vamos a tener en cuenta dos posibles extravíos a los que nos arriesgamos. Volvamos a las obras propuestas.

Aunque estas obras no suponen el diseño de un programa, tampoco se justifica enmarcarlas dentro del arte predigital. Considerar que la experticia de un/a artista digital debe alcanzar el hacer relativo al código generativo<sup>6</sup>, es abonar un *softwarismo* reduccionista. Si damos cabida a la objeción que estas obras persisten en el uso aplicativo, o que, en todo caso, deben ser catalogadas como subsumidas a un programa, nos sumamos a un absolutismo del diseño informático. Hay una manera de distinguir estos huevos coronados del artista Enzo Luciano de los de la pintura de Velázquez, *Vieja friendo huevos* (1618), o de los infinitos

---

6 Santiago Martín Laguna transcribe la expresión de Lars Hesellgren con la que define qué es un diseño generativo: “no es diseñar un edificio, es diseñar el sistema que diseñe un edificio” (2011).



huevos de Dalí. Y no es solo distinguiendo entre el blanco luminoso del huevo de Velázquez emergiendo del fondo oscuro, ni la osadía y la obsesión explícita de los huevos de la pintura de Dalí, y el naturalismo kitsch de la obra de Enzo Luciano. Vamos a ver que, en el caso que nos incumbe, las operaciones que llevan al resultado eventual, no pueden considerarse como una traducción de las técnicas de la pintura barroca o surrealista, sea el caso, al mundo de las opciones técnicas digitales. Y vamos a notar además que estas diferencias se traducen en el contenido.

Nos detengamos en algunas. Hago constar que voy a parafrasear las anotaciones al respecto, que fueron vertidas en el artículo escrito en común. Empecemos por la figura 1. Allí el artista modula el huevo en la función “esculpir”, con distintas herramientas: hundido, rayado, suavizado, hinchado, desinflado. Luego, añade lo que él llama una pollera, extrapolando algunas aristas seleccionadas del huevo. Crea el diamante y le asigna distintos materiales. En la figura 2, construye el paisaje desértico a partir de una malla con forma de cubo –o forma básica–, a la que le aplica el material de “arena”. Se agrega otro cubo y se le aplica el modificador de océano, en el que se modula la forma del oleaje, la velocidad del viento, la altura de las crestas y la duración del *loop*. Luego aplica a ese océano un material mágico que genera el colorido radioactivo. A continuación, importa las palmeras y esculpe los juncos. El telecomunicador es descargado de internet e importado a una habitación. Al material de la pantalla agrega un video en *loop* del Obelisco (monumento localizado en una zona neurálgica de la ciudad de Buenos Aires), también mol-

deado partir de otras formas básicas. En el video crea los fluidos a partir de una forma básica (cubo, esfera, etc.), a la cual aplica una operación física llamada “fluido”. Cada fluido necesita dos elementos para funcionar. Un objeto origen (*inflow*), configurado a través de modificar variables como la dirección (x, y, z), velocidad, densidad, aleatoriedad, tamaño de la malla. El fluido necesita también el objeto dominio (*domain*), que contiene a ese fluido. Éste se configura numéricamente según variables como: cantidad de partículas, viscosidad, velocidad. Luego se hornea (*bake*) para obtener el resultado. El objeto de origen debe colocarse dentro del dominio para que funcione. Para que la pócima flote sobre el océano, crea un plano cuadrado debajo del objeto y usa el modificador *shrink wrap* (envoltura retráctil, también película retráctil, que es un material compuesto de película plástica polimérica). Lo que hace este modificador es adherir ese plano cuadrado a la superficie del océano, de manera que el objeto-pócima se une al plano cuadrado copiando su locación y rotación, manteniéndose siempre en la superficie del océano. Configura la cámara, su distancia focal, enfoque, tipo de cámara, ubicación. La iluminación también define el *render* final, hay distintos tipos: iluminación tipo sol, puntual, de área o spot. Asimismo, pueden tener distintos colores e intensidades y moverse por todo el espacio.

A esta descripción –no exenta de ironía– de las operaciones que lleva a cabo el artista en el proceso de creación de sus obras, le correspondería otra descripción relacionada con las operaciones que debe realizar el público coautor que las visualiza. A parte de la disposición orgánica –entenda-

mos esto como estar sentados, disponiendo la mirada hacia un lugar determinado, etc.–, es necesario saber operar con las interfaces que entran en juego. Por un lado, conocer cómo ejecutar las funciones del teclado en relación con la configuración de la pantalla, y luego, tener conocimiento de ciertas condiciones propias de las imágenes digitales. Por ejemplo, saber que las imágenes son virtualidades concretizadas y hechas visibles (Flusser, 2017, p. 67). Todo ello, para no insistir en la mirada contemplativa, o para no situarnos como meros usuarios consumidores sino como coautores, siempre que algunas obras se componen no solo con el aprovechamiento ingenuo de las potencialidades técnico miméticas ofrecidas por los programas, sino que performan filosas inquisiciones sobre el enfoque desde el que se generan programáticamente las funciones ofrecidas. Como expresa el artista sobre su propia obra: “Es gag bítnico”.

Entonces, las claves para no incurrir en un *softwarismo*, ni en el riesgo de convertirnos en usuarios desnudos de posibilidades críticas, pueden resumirse en lo siguiente. Volvamos a la obra. Cliquemos sobre la flecha de inicio del video. O abramos la imagen en otra ventana para ampliarla y apreciar la superficie pixelada con más serenidad.

Vamos desembarazándonos del prejuicio del naturalismo mimético y advirtiendo que la obra consiste en una serie de, vamos a llamarle conglomerados bítnicos acontecimentales. Aunque el artista no ha intervenido en el código de instrucción algorítmica, que para una posición radicalizada sería el nivel que permite hablar propiamente de un proceso creativo, el artista es consciente de que se trata de figuras diagramadas según fórmulas matemáticas.

Quizás el hecho de no alcanzar el nivel de diagramación algorítmica, no cierra la posibilidad de producir arte. Acontece acá que una factura artística insidiosa, crítica del pacto que ella misma sella con la sapiencia computacional, convierte a estas obras en dispositivos que interrogan sobre estas nuevas maneras de habitar las superficies. ¿De qué interrogación se trata?

### **Algunas categorías desplazadas**

Lo primero que deberíamos advertir es que lo remoto no puede pensarse apelando al uso de las teorías y categorías que estamos acostumbrados a usar. En esto me sumo a ciertas lecturas que se apoyan en textos como *Postscriptum para la sociedad de control*, que aparece en 1990, de Gilles Deleuze, o el clásico final de *Las palabras y las cosas*, publicado en 1966, de Foucault, que hoy son leídos con todo el énfasis puesto en su proyección hacia una filosofía de la digitalidad. La fecundidad de estos textos nos orienta en la transición del escenario de la predigitalidad a los entornos remotos. Aunque admito la propuesta de Flusser de considerar que hemos sido transportados a la superficie de las imágenes técnicas donde no solo ha desaparecido nuestro viejo cuaderno de anotaciones sino también la facultad que nos hacía desearlo, pensarlo, llenarlo con razonamientos (Flusser, 2027, p. 83), insisto en que la tarea de transducción de las categorías ligadas con teorías pertenecientes al universo de la predigitalidad, es inexorable ya que jamás podríamos concebir una construcción desde la más absoluta vacuidad epistemológica.

Lo que me parece más rico es cotejar dos listas de categorías. Una de las columnas incluye categorías provenientes de las teorías del sujeto, de las pragmáticas del discurso, de las genealogías críticas variadas, etc. La otra, contiene categorías del ámbito de las filosofías de la digitalidad, de las ontologías digitales, de las teorías sociológicas de la información, de las lógicas algorítmicas, y de la llamada economía digital. De una a otra columna, lo que se pretende es divisar continuidades y discontinuidades, que nos ofrecen sustento epistemológico para teorizar esta transición de la representación a la programación.

Por ejemplo, empecemos por las categorías más celebradas de la Estética (con mayúsculas) como disciplina: el gusto y la belleza. A parte de ser estas categorías las que pretendemos desprender de la impronta canonizante europea moderna, podríamos pensar que ahora se trata de sacudirles también la ilusión de arrastre del aura romántica a los entornos remotos. Desde una posición radicalizada, debemos admitir que el destino final de un objeto digital (Yuk, 2017, p. 81–96), es ser tendencia. Por eso, en el caso del objeto digital artístico, ya no importa si responde a los cánones europeos –o a cualquier otro–, si es o no bello. Lo que importa es que logre ser replicado exponencialmente. Un contenido digital que pretendiera circular como artístico, ya no necesita ser reconocido por una matriz analítico descriptiva legitimadora, sino proliferar según las respuestas de los usuarios. Por eso el gusto se manifiesta en la tendencia viral, en la potencia de virabilidad de un contenido. En casos extremos, por ejemplo, en contratos millonarios de las grandes multinacionales pertenecientes

a lo que se llama industrias culturales, el/a artista que no cuenta con un dispositivo de análisis estadístico, pierde de antemano. Ya que no poseerá la herramienta actual de la ganancia mínimamente asegurada, que es la posibilidad de asegurarse un *target*, dato que resulta de la aplicación de una herramienta de cálculo estadístico y de análisis semiótico de los perfiles de los usuarios potenciales.

En este sentido, la mala noticia es que aquello que para el/a artista tanto como para el público destinatario de la obra es el efecto patente de un trabajo y una necesidad de creación estética, que se pretende producción de conocimiento, es decir, que se auto percibe como forma de emancipación, constituye básicamente, contenido que se entrega a las grandes empresas informáticas. Como escribe Berardi:

La proliferación del virus simulatorio se ha tragado el acontecimiento. La originalidad del acontecimiento es anulada por la infinita capacidad replicativa del dispositivo de simulación recombinante. El suicidio es lo único que queda (2007, p. 78).

Por mi parte diría, evocando la apreciación final de nuestro artista, “el fracaso es lo que queda”. La buena noticia es que el arte resiste y se sumerge, aún precarizado, a estas nuevas experiencias de plataformas, que son nuestros espacios tiempos experienciales.

Vamos a otra de las categorías rescatadas. Por ejemplo, la célebre realidad, que tanto gusta. Al respecto, retomo a Bifo, ahora en relación a su maravilloso término de infós-

fera, que no referencio porque está distribuido por toda su obra. No dejemos para después que lo que queremos es latigar la gran ilusión, o ficción en la que se asienta el contrato digital, de la democratización de la información y las comunicaciones, bajo la que corremos riesgos de caer, si no advertimos estas condiciones pragmáticas básicas del universo de la digitalidad. Para lo cual es preciso que, antes que nada, atendamos lo que Bifo nombra como “efecto de inflación semiótica” (2017, p. 76), que funciona colonizando progresivamente cada vez más espacios de lo real. Lo real, desde este enfoque, va desapareciendo, como un territorio comido por un desierto de cenizas, hasta que todo el tejido que garantizaba la continuidad vital de la comunidad acaba siendo succionado por este efecto de desrealización. Ya no es solo la impresión somera, sino una vivencia, y más aún en estas circunstancias que estamos atravesando en estos momentos, que a medida que esta desertificación de cenizas avanza, que esta infósfera alcanza más ámbito de nuestras vidas, los organismos implosionan, los cuerpos van desagregándose. Nos vamos avatarizando.

En el mundo de las narrativas representacionales, las que se articulan según lógicas y tiempos espacios de la preconnectividad, siempre existe la pretensión de una realidad en la que un sujeto, un yo, va al cruce de otros sujetos y objetos. Es decir, de un mundo que trama sus ontologías según una lógica del objeto dado al sujeto. Por otro lado, para los nuevos realismos, como por ejemplo para Meillassoux, la herencia científica de una experiencia ancestral, anterior a la pretensión de ser sujeto de donación, de una humanidad para la que la pieza de mármol es

la pieza de mármol en sí y para sí misma, de una especie que no ha desarrollado la compulsión manufacturera, ni extractivista, que convive con los objetos como otro más de ellos, corresponde a la experiencia de la temporalidad de un mundo “sin mí”. De una realidad donde se ha dejado sin efectividad la cronología propia de la representación humana (Meillassoux, 2017, p. 14).

La inmersión en el mundo de la virtualidad nos pone frente a la necesidad de repensar estas teorías. ¿Podría ser que la experiencia artística virtual arrincona a cualquier teoría de la realidad, porque el giro está completo? Como escribe Manovich: “Las imágenes sintéticas creadas por el ordenador, no son una representación inferior de nuestra realidad, sino una representación realista de una realidad diferente” (Manovich, 2005, p. 15). Enzo Luciano acierta en un punto. Sus obras estimulan la profusión de la imaginación virtual recordándonos que, en estos viajes podemos re diseñarnos a cada instante, podemos re combinarnos y sustraernos de las categorizaciones deterministas, a nuestro gusto. Que una nueva aplicación puede cambiar el significado de todo un universo. Incluso, que podemos crear una nueva aplicación. Pero también que este sueño no se cumple sin una profunda decepción, o un completo fracaso. Toda la imaginación al servicio de lo posible diseñado. Todo el vuelo ancestral al servicio del mundo de lo real virtual. Y lo que aprendimos es que la axiomática bit no alcanza para ser quienes deseamos, estar donde queramos y hacer lo que deseemos con estos, nuestros cuerpos sangrantes. Pero que eso tampoco es lo que nos importa. Lo que lxs artistas en entornos remotos desde el



sur global desean, es saberse por fin emancipados de las centrales que se disputan el mando.

Permítanme concluir este trabajo parafraseando las preguntas que nos formulamos en el artículo antes aludido. Estas fueron:

“¿Llegará el momento de la privatización total del éter, cuando todas y cada una de nuestras expresiones constituyan contenidos de un manojito de colosos financieros? ¿Llegará el momento de la homologación rasante de la imaginación mundial? ¿O inventaremos la Sublime, máquina de máquinas, irresistible hasta para la más convencida pieza respirante capitalista? La Sublime, que prescindiera de la pulsión centralizadora, de la ansiedad oral consumista, de la ambición competitiva, etc., etc. [...] Habrá que inventarla” (Pósleman, 2020).

Por ahora, prodiguemos golpes de efectos cómicos en la infósfera...

## Bibliografía

- Berardi, Bifo, “Deseo y simulación”, Archipiélago: Cuadernos de crítica de la cultura, n. 79, 2007.
- Cramer, Florian, “Concepts, notations, software, art”, en: Seminar for Allegemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft, 2002. Disponible en: [http://cramer.pleintekst.nl/all/concept\\_notations\\_software\\_art/concepts\\_notations\\_software\\_art.html](http://cramer.pleintekst.nl/all/concept_notations_software_art/concepts_notations_software_art.html). Consultado el: 10 de junio de 2021.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1988). *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.

- De Oto, Alejandro y Pósleman, Cristina, "Malditos cuerpos. Filosofía, escritura y racialización", Revista Astrolabio Nueva Época, n. 17, dic. 2016.
- Flusser, Vilam. "La apariencia digital". En: Yoel, Gerardo (2004). *Pensar el cine 2. Cuerpo(s), Temporalidad y Nuevas Tecnologías*. Buenos Aires: Manantial.
- Flusser, Vilam (2017). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja negra.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Martín Laguna, Santiago, "El diseño generativo", 2011. Disponible en: <https://vortica.wordpress.com/2011/08/09/el-diseno-generativo/>.
- Meillassoux, Quentin (2017). *Después de la finitud. Ensayos sobre la necesidad de la contingencia*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Mignolo, Walter, "Aisthesis decolonial", Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte, n. 10, p. 10–25, 2010.
- Pósleman, Cristina, "Hacia una estética de lo remoto", Revista Sociedad Futura, Julio, 2020. Disponible en: <http://sociedadfutura.com.ar/2020/07/15/hacia-una-estetica-de-lo-remoto/>.
- Pósleman, Cristina, "Hacia una estética de lo remoto", Revista Jennifer. Revista de arte y actualidad, Julio, 2020. Disponible en: <https://www.jennifer.net.ar/single-post/2020/07/08/Hacia-una-est%C3%A9tica-de-lo-remoto>.
- Simondon, Gilbert, "Reflexiones sobre la tecnoestética". En: *Sobre la técnica (1953–1983)* (2017). Buenos Aires: Cactus, p. 370).
- Yuk, Hui, "¿Qué es un objeto digital?", Virtualis, vol. 8, n. 15, enero–jun. 2017, p. 81–96.