

Marín García, Teresa; Lozano Chiarlones, Elisa; Villalonga Campos, Rocío; Marín Sánchez, Eduardo; Maldonado Gómez, José; Escario Jover, Patricia; Gómez Moreno, Bernabé.

PDI. Universidad Miguel Hernández de Elche, Departamento de Arte, Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales.

Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Procesos de investigación artística sobre visualidades experimentales

Laboratory of Artistic and Media Interferences. Processes of artistic research about experimental visuality

TIPO DE TRABAJO: Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Metodologías de investigación, experimentación artística, creación colectiva, interferencia, ensayo visual.

KEY WORDS

Research methodologies, artistic experimentation, collective creation, interference, visual essay.

RESUMEN

El Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAM-lab) es un grupo de investigación interdisciplinar inscrito en el Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche, y cuyos miembros imparten docencia en la Facultad de Bellas Artes de Altea. Nuestras líneas de investigación se centran en el desarrollo de proyectos en el ámbito de las prácticas artísticas audiovisuales, intermedia y transmedia, dedicando una especial atención a los diálogos entre medios, cuestiones tecnológicas, aspectos contextuales y procesuales. Entendemos la práctica artística como un laboratorio de posibilidades, que vinculamos a nuestro interés por el arte y la cultura contemporánea, los estudios visuales, el arte público, las prácticas colaborativas y los procesos pedagógicos y de mediación.

Nuestra investigación apuesta por una práctica reflexiva que indaga formas de producción de sentido, y se interroga y experimenta sobre la imagen y las metodologías de investigación en las artes. En esta comunicación se muestran algunos aspectos metodológicos que consideramos clave en nuestro proceso de investigación, como son: la aplicación creativa del concepto de interferencia como acción disruptiva que cuestiona inercias asumidas, el viaje como marco activador y articulador de procesos, la experimentación lúdica y los procesos colaborativos, así como la exploración de diversos formatos de ensayo visual para vehicular los resultados de las investigaciones.

ABSTRACT

The Laboratory of Artistic and Media Interferences (IAM-lab) is an interdisciplinary research group registered in the Art Department of the Miguel Hernández University of Elche, and whose members teach at the Faculty of Fine Arts of Altea. Our lines of research are focused on the development of projects in the field of audiovisual, intermediate and transmedia artistic practices, with a special focus on dialogues between media, technological issues, contextual and procedural aspects. These practices are part of our interest in contemporary culture, visual studies, public art, collaborative practices and pedagogical and mediation processes.

Our research is committed to a reflective practice that explores ways of producing meaning, and interrogates and experiments on the image and research methodologies in the arts. In this presentation we propose some methodological aspects that we consider key in our research process, such as: the creative application of the concept of interference as a disruptive action that questions assumed

inertias, travel as an activating and articulating frame of processes, playful experimentation and processes co-laboratories, as well as the exploration of various formats of visual test to convey the results of the investigations.

INTRODUCCIÓN

En las sociedades contemporáneas, el arte, así como otras formas de producción cultural, parece carecer de un lugar específico. Esta indefinición de sus límites se debe a una suma de factores externos e internos a la propia práctica artística. Así, los complejos y veloces cambios tecnológicos y sociales que estamos viviendo en las últimas décadas han producido una proliferación exponencial de las imágenes y una democratización de la producción y circulación de las mismas, potenciada por un creciente desarrollo de los medios de comunicación e internet. Esta expansión de la llamada cultura visual ha propiciado la necesidad de nuevas disciplinas que se suman a las tradicionales. Los Estudios de Cultura Visual, a diferencia de los campos tradicionales que trataban de delimitar sus objetos de estudio, se plantean de partida como estudios multidisciplinares, interdisciplinares o híbridos. Saberes eclécticos que surgen del entrecruce de otras disciplinas como la Estética, la Historia del Arte, la Antropología Cultural, Comunicación Audiovisual, Psicología de la Percepción, Semiótica, etc (Walker y Chaplin, 2002, pp. 15-16).

Desde otra perspectiva, la propia trayectoria del arte contemporáneo, especialmente en el desarrollo de las prácticas más experimentales producidas desde inicios del siglo XX hasta la actualidad, ha estado marcada por un cuestionamiento permanente que fue transformando todos los aspectos básicos de la actividad artística, desde las convenciones de representación, lenguajes específicos y metodologías, hasta la reformulación de los roles de autor, espectador y el propio estatus de obra. Este proceso crítico, además, ha ido acompañado de un cuestionamiento de los rígidos marcos de representación institucional, sobre todo desde los años 60 del siglo XX hasta la actualidad. Todos estos factores han ido modificando las formas de producción, difusión y aprendizaje artístico.

En este contexto, la investigación artística, vinculada al contexto académico universitario, se enfrenta a múltiples retos. Entre ellos, recoger el testigo del camino recorrido por las prácticas artísticas experimentales de las últimas décadas para reflexionar, analizar, transmitir este conocimiento y generar nuevas prácticas a partir de ellas que permitan seguir explorando posibilidades experimentales. Por otra parte, el reto de asumir las limitaciones y potencialidades que implica ser parte de un marco institucional. Un marco problemático en el que las artes todavía tienen que lidiar para ser reconocidas como un saber específico, con objetivos, reglas y metodologías propias, y cuya propia indefinición y cuestionamiento crítico resulta un problema añadido (Marín García, 2017). A estas cuestiones se sumaría el desafío de intentar reconectar con las necesidades vitales y sociales para tratar de ser interlocutores culturales y poder responder, no solo a los requerimientos burocráticos e institucionalizados, sino también a los nuevos escenarios e innovaciones culturales.

Tratando de asumir algunos de estos retos desde el ámbito de la investigación artística, un grupo de profesores de la Facultad de Bellas Artes de Altea (UMH), pertenecientes a distintas áreas de conocimiento del Departamento de Arte, iniciamos en el año 2011 un primer intento de grupo de investigación, que nos sirvió para conocernos, entender algunas lógicas de la investigación académica y probar ámbitos de acción. Tras ese primer aprendizaje, en 2015 conseguimos refundarnos bajo el nombre de Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Redefinimos nuestras líneas de investigación centrándolas en el desarrollo de proyectos en el ámbito de las prácticas artísticas intermedia y transmedia, dedicando una especial atención a los diálogos entre medios, cuestiones tecnológicas, aspectos contextuales y procesuales. Entendemos la práctica artística como un laboratorio de posibilidades que vinculamos a nuestro interés por el arte y la cultura contemporánea, los estudios visuales, el arte público, las prácticas colaborativas, y los procesos pedagógicos y de mediación.

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

Nuestra investigación se centra en prácticas artísticas intermedia y transmedia. Apostamos por una práctica reflexiva que indaga formas de producción de sentido, se interroga sobre la imagen, y experimenta sobre diversos aspectos de la visualidad y las metodologías de investigación en las artes. En esta comunicación se mostrarán algunos aspectos metodológicos que consideramos clave en nuestro proceso de investigación, como son: la aplicación creativa del concepto de interferencia como acción disruptiva que cuestiona inercias asumidas, el viaje como marco activador y articulador de procesos, la experimentación lúdica y los procesos colaborativos, así como la exploración de diversos formatos de ensayo visual para vehicular los resultados de las investigaciones.

1. Posiciones en torno a la visualidad y el arte como producción de sentido estético.

Quisiéramos comenzar situando nuestra posición respecto al concepto de visualidad y la importancia que ello tiene en nuestros objetivos de investigación como procesos de indagación para la producción de sentido. Así, quisiéramos aclarar lo engañoso y simplificador que resulta el concepto “medios visuales”. Como bien planteaba W. J. T. Mitchell, “todos los supuestos medios visuales, al ser observados más detalladamente, involucran otros sentidos (especialmente al tacto y el oído). Todos los medios son, desde el

punto de vista de la modalidad sensorial, «medios mixtos» (2005, p. 17). El mismo autor plantea que justamente la no existencia de los medios visuales es lo que ha provocado que surgiera el campo de estudio de la Cultura Visual, que “se niega dar por sentado «lo visual» como noción”, insistiendo en “problematizar, teorizar, criticar e historizar el proceso visual en sí mismo” (Mitchell, 2005, p. 24). Por otra parte, Mieke Bal aclara que el concepto de visibilidad no es sinónimo de materialidad (2016, p. 30), ampliando la acepción de visualidad también al acto de mirar y sus consecuencias, que más allá de su posible realidad física, alude a “la imagen fugitiva, fugaz y subjetiva” (Bal, 2006, p. 31). Bal asocia el “acto de mirar” al cuerpo, considerándolo «impuro», al igual que el resto de los sentidos, siendo esta impureza lo que los hace permeables entre sí (pp. 31-32). Pero, además, considera que el acto de mirar “está cargado de afecto; se trata de un acto cognitivo e intelectual por naturaleza” (p.32) lo que le lleva a defender, siguiendo a Hubert Damish, la idea de que el “arte piensa” (p. 32).

Estas ideas que plantea Bal las entendemos cercanas a las propuestas de Deleuze y Guattari (1999) sobre los diferentes tipos de pensamientos según los planos de actividad. Así la obra de arte, puede ser entendida como “un bloque de sensaciones, es decir, un compuesto de perceptos y afectos” (1999, pp. 164) (no confundir con percepciones y sentimientos). Así pues, el arte se considera uno de los planos de pensamiento para la producción de sentido, junto con la filosofía y las ciencias. El arte de este modo, se formula como un “devenir sensible” (Deleuze y Guattari, p. 179), como un universo de posibles.

2. Prácticas artísticas intermedia y transmedia

Como se ha apuntado, la actividad principal del grupo IAM-Lab se centra en el desarrollo y la reflexión de prácticas intermedia y transmedia en torno a visualidades experimentales. Ambas prácticas surgen de una idea extendida del collage y plantean el uso combinado de diversos medios con la finalidad de potenciar conexiones con el entorno y propiciar vínculos más participativos con el espectador.

El concepto de *intermedia* fue acuñado a mediados de los años 60 por Dick Higgins (2001), para referirse a diferentes prácticas artísticas desarrolladas en medios mezclados (*mixed media*), prácticas que surgían como una extensión del concepto de *collage* y que parecían adecuarse, ya entonces, mucho mejor a la complejidad del mundo, y permitían generar vínculos más directos y estrechos con la vida. Allan Kaprow planteaba en *La educación del des-artista, parte I*, publicado en 1970 que los *mixed media* podían entenderse como “rituales de fuga de las tradiciones” (2007, p. 28), como una reacción a la búsqueda de la pureza de las artes modernas. Por ello, consideraba que debían entenderse como prácticas deliberadamente contaminantes y, por tanto, podían “ser interpretadas como un rito de transición” (2007, p. 28). De algún modo, en estos incipientes análisis ya estaba implícita una idea de tránsito entre medios. El mismo Kaprow planteaba además que el término *intermedia* “implica fluidez y simultaneidad de roles” (2007, p. 30), lo que permite pensar de forma simultánea y sin jerarquizar. De este modo que el contexto reemplaza a las categorías y el flujo a la obra de arte, sentando así las bases de múltiples prácticas procesuales y contextuales que abordan relaciones de las prácticas artísticas con la vida.

Otro aspecto que nos parece interesante rescatar de Kaprow es la idea de *software* como “una tecnología de «sistemas» involucrada en la interfaz de experiencias personales” que según él llegaría a dominar sobre la actual tecnología de «productos». Además, estas indagaciones tecnológicas relacionándolas con modelos de circuitos retroalimentados podrían conectarse con usos lúdicos de la tecnología (2007, pp. 31). Estas cuestiones ya apuntaban directamente a algunos desarrollos tecnológicos y mediáticos futuros, como la convergencia de medios y las prácticas transmediáticas.

Siguiendo el hilo de asociaciones, Henry Jenkins consideraba por «convergencia» “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, en busca de experiencias de entretenimiento” (2008, p. 14). El concepto de convergencia mediática ha sentado las bases del posterior desarrollo de múltiples prácticas transmediáticas en las que la cultura participativa y la inteligencia colectiva son elementos fundamentales para el desarrollo de complejas narrativas visuales (Jenkins, 2008; Scolari, 2013). Aspectos todos ellos que, junto con otras cuestiones asociadas como la arqueología de los medios o los significados asociados los canales mediáticos, nos resultan de interés para experimentar y abordar desde la perspectiva de las prácticas artísticas.

2. Concepto de interferencia

Planteamos el concepto de interferencia como elemento clave de acción disruptiva que pretende cuestionar inercias asumidas y potenciar cualidades creativas. Las interferencias cuestionan el orden establecido incorporando lo imprevisto en el proceso. La interferencia alude a cruces o interposiciones entre caminos o acciones que provocan perturbaciones o cambios de trayectorias, afectándose recíprocamente. Nos interesan este tipo de acciones disruptivas como forma de cuestionar inercias y potenciar cualidades creativas. Considerando estas cuestiones, tomamos como punto de partida la complejidad y asumimos el conflicto inherente a cualquier proceso colectivo como elemento activador de transformaciones constructivas.

A partir de estos presupuestos, planteamos procesos de acción colectiva para entrecruzar perspectivas sobre la naturaleza y potencialidades de la articulación imagen-sonido-espacio-acción, con especial atención a los medios y sus mediaciones, desde un

planteamiento transmedia e intermedia. Entendemos estos procesos como una indagación metodológica que potencia el intercambio de puntos de vista desde una perspectiva dialógica (Sennett, 2012), que no busca necesariamente una disolución en una voz común en un resultado único, sino que mantiene visible el conflicto entre voces distintas, respetando los diversos puntos de vista y sus diferencias, potenciando un pensamiento divergente, creativo y al mismo tiempo favoreciendo el pensamiento crítico. El resultado de estos cruces de miradas y acciones produce un tejido complejo que permite múltiples lecturas y relecturas.



Figura 1. Interferencias, exposición Fundación la Posta, Valencia, 2017.

Reflexionar sobre el propio concepto de interferencia de modo visual, sonoro y performativo, fue el reto común que nos planteamos como primer proyecto artístico colectivo que realizamos como grupo y que mostramos en la Fundación La Posta en 2017. Aquel primer proceso nos permitió empezar a activar pequeños diálogos no solo verbales y de referencias, sino también ir afectando mutuamente nuestros procesos y transformar las obras para generar conexiones y contaminaciones cruzadas entre las piezas. Al mismo tiempo, empezamos también a plantear posibles interferencias que libre y azarosamente podían generar los propios espectadores, transformando el espacio, interrumpiendo las proyecciones o jugando con sus propias sombras, provocando situaciones efímeras.

3. La experimentación lúdica

Entendemos la investigación como una actividad exploratoria en la que la experimentación pueda desarrollarse de un modo libre “sin necesariamente perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica” (RAE, 2018b), “indagar para descubrir algo” (RAE, 2018a), aventurarnos a probar posibilidades. Cage decía, refiriéndose a la música experimental, que “la palabra «experimental» es apta, siempre que se entienda no como la descripción de un acto que luego será juzgado en términos de fracaso o éxito, sino simplemente como acto cuyo resultado es desconocido” (2012, p. 13).

Estos posicionamientos, cercanos a lo lúdico, y la exploración de lo desconocido son inherentes a muchas prácticas artísticas contemporáneas y los consideramos necesarios para propiciar soluciones creativas y no meramente reproductivas. Sin embargo, parece que resultan altamente disruptivos para el funcionamiento previsto de la actividad investigadora académica. La mayoría de los mecanismos de ayudas, evaluación y control de la actividad investigadora universitaria, parecen excluir o minusvalorar prácticas que no prevean un posible resultado medible o una aplicación práctica con cierta inmediatez. Desde las instancias académicas de evaluación se tiende a favorecer metodologías institucionales, convencionales y burocráticas que, a nuestro parecer, empobrecen los procesos y resultados investigadores. A pesar de ello, la innovación surge como una forma de sortear las múltiples limitaciones y restricciones.

Juguetear, como decía Kaprow, puede ser un beneficio psicológico y social, además de su constatada utilidad para el descubrimiento (2007, p. 31). Pero para que el juego permita activar potenciales positivos debería evitarse la competitividad y desterrar la amenaza del fracaso y del miedo al error, porque impiden la exploración de lo desconocido y el tanteo de nuevas posibilidades. En todo caso, conviene precisar que la acción de jugar no es lo mismo que el juego, a pesar de que ambos consideren la fantasía libre y cierta espontaneidad, puedan tener estructuras claras y requieran de habilidades especiales (Kaprow, 2007, p. 62). El juego es el mecanismo que articula las reglas y estipula las ideas de victoria y derrota en los juegos competitivos. Jugar, por su parte, es la acción que “ofrece satisfacción, no a través del resultado práctico establecido, de un logro inmediato, sino mediante la participación continua como fin último” (Kaprow, 2007, p. 63).

Por todo ello consideramos lo lúdico, el juego no competitivo, la actividad de jugar y juguetear, como recursos fundamentales en nuestros procesos de experimentación e investigación y tratamos de activarlo como metodología exploratoria y participativa en nuestros proyectos prácticos.

4. procesos colaborativos

Los grupos de investigación, más allá de una estructura organizativa reglada del sistema académico, son estructuras colectivas que deberían propiciar la colaboración entre investigadores. Sin embargo, muchas veces, en estos grupos se generan relaciones jerárquicas que limitan la participación de algunos miembros o se producen funcionamientos parcelados y excesivamente aislados con fines meramente productivos. En el caso de IAM-Lab, quisimos intentar desde un principio funcionar como un laboratorio experimental, también en el aspecto metodológico de nuestras formas de operar como grupo. De hecho, la creación colectiva, sus metodologías y otros factores relacionados, los consideramos también temas objeto de estudio de nuestra actividad investigadora, aspectos que además canalizamos también a algunas actividades docentes que realizamos varios de los miembros del grupo (IAM-Lab).

Igualmente, nuestra propia práctica artística, así como muchos de los temas de interés que compartimos las componentes del grupo, requieren de la activación de colaboraciones entre nosotras con colaboradoras externas, y también la puesta en marcha de aspectos participativos, interactivos o comunitarios. Baste como ejemplo la siguiente cita de Jenkins para referirse al papel de la inteligencia colectiva en los procesos interactivos mediáticos:

Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia. (Jenkins, 2008, p. 15)

Considerando estas cuestiones, en los distintos proyectos que realizamos tratamos de explorar diversas formas de hacer juntos. Activar un juego, proponernos pequeñas interferencias para provocar un pensamiento divergente o afrontar nuevos retos, conlleva un ejercicio de confianza mutua. Todo trabajo colaborativo implica necesariamente ciertas dosis de conflicto y procesos de negociación. Todos estos factores comportan asumir riesgos y corresponsabilidades, suponiendo también una atención a los procesos, un ejercicio reflexivo y crítico que enriquece todo debate, así como una escucha a los factores emocionales y vitales.



Figura 2. Exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018. Procesos participativos.

5. El viaje como marco activador y articulador de procesos

Un viaje es un proceso abierto a situaciones e incidencias múltiples que permite generar un marco de juego para explorar el azar y lo imprevisto. Un viaje se despliega en el tiempo, incluso antes de haberse iniciado, proyectando deseos. En su transcurso realizamos acciones, nos encontramos y suceden cosas, tomamos pequeñas decisiones y vivimos experiencias que muy posiblemente llegarán a transformarnos. El viaje es una actividad recurrente para activar procesos creativos. Carol Dunlop y Julio Cortázar crearon juntos un interesante experimento literario, visual y vital, construido a partir de un viaje absurdo por autopista, entre París-Marsella, del que da una pequeña cuenta este fragmento:

Sólo más tarde aprendimos a establecer con toda libertad nuestros propios juegos con sus reglas mudas y esenciales. Para dar un sentido a las cosas cuando era necesario. Esqueletos de algunos caminos que sin ellas sólo serían imaginación estéril o nada. Este viaje sin sus reglas no pasaría de una estupidez (recorrer el país entre París y Marsella sólo tiene un interés turístico, mientras que hacer el viaje...). ¿Pero hay que creer que una regla pierde su fuerza por haber sido transgredida? (1983, pp. 54).

Considerando estas cuestiones, y a raíz de una invitación para realizar una exposición sobre nuestra actividad investigadora, decidimos aprovechar la ocasión para articular un proyecto colectivo como grupo a partir de la experiencia de un viaje de ida y vuelta que nos permitiría activar y desarrollar un juego compartido (IAM-Lab, 2019). El proceso se inició con aportaciones de los miembros del grupo

de algún objeto con el que estaba trabajando o quisiera compartir para esta experiencia. Nos enfrentamos al viaje como si fuésemos exploradoras, compartiendo materiales y ciertas intenciones, sabiendo que el viaje es siempre un proceso de transformación, sin tener un proyecto cerrado. El lugar y las interacciones sociales fueron definiendo el proyecto en el camino. Una invasión, una línea, un movimiento, una parada... La estrategia del viaje a veces nos empuja a trazar una senda, pero sabiendo que el camino se hará a medida que avancemos. El viaje como proceso se convirtió en el escenario perfecto para la aparición de ciertos elementos discursivos que se fueron componiendo en el trayecto, y a los que se sumaron otras variables: azar, objetos, situaciones, personas o paisajes, creando con todo ello una narrativa que se define tras la experiencia del proceso.



Figura 3. Exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018. Furgoneta con la que se realizó el primer viaje, mapa de la ruta y extractos del hilo de whatsapp mantenidos en el proceso del viaje.

EL ENSAYO VISUAL COMO DISPOSITIVO DE EXPERIMENTACIÓN Y RESULTADOS

A modo de conclusión de este breve recorrido por las claves de la actividad investigadora del grupo IAM-Lab, consideramos relevante destacar nuestra apuesta por una práctica artística reflexiva, que considera imprescindible la atención a lo vital y lo experimental, una práctica centrada en lo visual como un marco de acción problematizado, híbrido, «impuro» y complejo. Contextualizamos nuestra actividad investigadora en el marco de las prácticas artísticas intermedia y transmedia, ya que nos permiten explorar y articular el potencial de múltiples temas que nos interesan, como la problemática de los medios, la cultura visual, los estudios culturales, lo contextual y el arte público. Además, estas prácticas nos permiten priorizar la atención a los procesos y factores que intervienen en su desarrollo como lo temporal, el azar, lo imprevisto, la improvisación o las estrategias creativas, así como explorar metodologías sobre lo lúdico y los potenciales del juego, los procesos colaborativos, participativos e interactivos.

Así considerando la visualidad como una articulación multisensorial, nos interesa explorar las posibilidades de diversas formas de ensayo visual como dispositivo para articular los procesos y resultados de nuestras investigaciones artísticas. Por ello, las exposiciones realizadas hasta ahora como grupo, las entendemos dentro de esta lógica, no tanto como meras instalaciones, sino como dispositivos experimentales que pretenden articular diálogos cruzando puntos de vista, que tratan de generar tejido de capas interrelacionadas, con el objetivo articular ensayos para la producción de sentido estético.



Figura 4. vistas de la exposición *La senda es peligrosa*. Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2018.

FUENTES REFERENCIALES

- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal.
- Cage, J. (2011). *Visual Art. John Cage en conversación con Joan Retallack*. Santiago de Chile: Metales pesados.
- Cage, J. (2012). *Silencio*. Madrid: Árdora.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1999). *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama. (1ª Ed. original 1991).
- Dunlop, C., Cortazar, J. (1983). *Los autonautas de las cosmopista. O un viaje atemporal París-Marsella*. Barcelona: Muchnik.
- Fundación La Posta: <http://fundacionlaposta.org/es/interferencias/>
- Higgins, D. (2001) Intermedia, *Leonardo*, 34 (1), 49-54, con apéndice de Hannah Higgins. Recuperado de <https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf>
- IAM-Lab (2019). *La Senda es peligrosa*. Sevilla: Maringa Estudio.
- IAM-Lab. Blog: <http://iamlab.umh.es/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kaprow, A. (2007): *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora.
- Marín García, T. (2017). Claves para tomar posición en los debates sobre investigación artística: conflictos y retos de un saber múltiple, cambiante y cuestionador. Contexto español (1978-2017). En, Irma Vilà y Pau Alsina (coords.), *Arte e investigación. Artnodes*, N.º 20, pp. 39-47. UOC.
- Mitchell, W. T. J. (2005). No existen medios visuales. En Brea, J. L. (ed.). (2005), *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Real Academia Española. (2018a). Investigación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=M3a7YOZ>
- Real Academia Española. (2018b). Investigación básica. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=M3YxV5t>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sennett, R. (2012). *Juntos*. Barcelona: Anagrama.
- Walker, J. A.; Chaplin, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Madrid: Ediciones Octaedro.