

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

Topologías del arte en la era de la información

Sandra Álvaro

Artista de los nuevos medios

Investigadora doctoral del Departamento de Filosofía (UAB)

Fecha de presentación: octubre de 2013

Fecha de aceptación: noviembre de 2013

Fecha de publicación: noviembre de 2013

Resumen

Existen muchas maneras de caracterizar los últimos años del arte electrónico y de los nuevos medios, discursos basados en su devenir histórico en paralelo al avance de las tecnologías, con las que experimenta y discute; o basados en el desarrollo de algunas de sus características más específicas como la interactividad, la comunicación, la sinestesia o su relación con lo virtual. En este ensayo se propone una visión más híbrida en la línea del discurso propuesto por Edward Shanken, en que el arte de los nuevos medios y el arte contemporáneo, especialmente el relacionado con los movimientos de vanguardia como el arte cinético, el arte conceptual, la performance y el movimiento Fluxus, el dadaísmo y el situacionismo, o el cine experimental, discurren no tanto en continuidad sino paralelamente. Ambos se desarrollan a partir de un pensamiento puesto en movimiento, un pensamiento topológico, expresado en autores como Bergson, Deleuze, Serres, Agamben o Latour, en que los objetos y los límites estables han desaparecido en favor de un mundo complejo en el que lo definitorio son las relaciones, intensidades y conexiones y su capacidad de generar nuevos territorios simultáneos y mutables. En este entorno en que la vida deviene intercambio de información, el arte abandona el lugar estable otorgado por la tradición para aventurarse a la creación de nuevos contextos y formas de interacción para la producción de un sentido emergente. De los espacios cinéticos e inmersivos de las instalaciones multimedia al espacio urbano y el espacio ubicuo y virtual de la red, a la convivencia de ambos en la realidad aumentada, hasta llegar a la ecología de un mundo todo conectado donde se unen tecnología y vida, cultura y naturaleza, lo localmente producido y sus repercusiones globales.

Palabras clave

arte, nuevos medios, topología, interactividad

*Topologies of Art in the Information Age***Abstract**

Developments in recent years in electronic art and the new media can be characterized in many ways, among them with discourses based on their development in parallel with the technologies they use or based on the development of specific features such as interactivity, communication, synaesthesia and their relationship with the virtual. This article proposes a hybrid perspective, along the lines of the discourse of Edward Shanken, with new media art and contemporary art – especially as related to vanguard movements such as kinetic art, conceptual art, performance, the Fluxus movement, Dadaism, Situationism and experimental film – being more simultaneous than continuous. Media art and contemporary art both develop from a topological thought – as expressed by authors like Bergson, Deleuze, Serres, Agamben and Latour – that is pushed into movement. Objects and stable boundaries disappear and we have, rather, a complex world, with relationships, intensities and connections as defining elements and with an ability to simultaneously generate new, mutable territories. In this setting, life feeds on information exchange and art leaves behind the stable place it formerly inhabited to venture into the creation of new contexts and forms of interaction and the production of emergent meanings, and taking account of the kinetic and immersive spaces of multimedia installations, urban space and virtual and ubiquitous web space, the coexistence of urban and web space in augmented reality, and, finally, the ecology of a connected world where technology, life, culture, nature and the local – with its global implications – are all brought together.

Keywords

art, new media, topology, interactivity

Con la tecnología eléctrica el mundo entra en implosión; este medio distribuido en redes que ilumina calles, hogares y centros de producción pronto se hará capaz de transportar información. Una nueva entidad parametrizable, que dará lugar a la posibilidad de un mundo todo conectado a tiempo real. Las divisiones espaciales y temporales, que organizaban de modo fragmentario nuestro conocimiento, en lugares homogéneos y de entornos bien definidos, carecen de valor en un mundo global y en el que la vida se convierte en un proceso de información. Los nuevos medios de comunicación capaces de reducir al mismo código todas las producciones humanas y distribuir las de modo inmediato, más allá de cualquier límite geográfico, darán lugar a una conciencia global. Nuestro sistema nervioso extendido y diseminado de modo ubicuo hace posible una mente y percepción aumentadas. «En la era eléctrica, llevamos a toda la humanidad como nuestra piel» (Mc Luhan, 1996, pág. 67), una piel inmaterial, un nuevo órgano sensitivo que nos pone en contacto con una conciencia planetaria. Sin espacio y en un tiempo instantáneo, se sustituye la extensión lineal de los centros de control por la conexión descentralizada y dispersa entre elementos heterogéneos, que caracteriza a lo superficial y lo háptico.

En este nuevo entorno, caracterizado por las relaciones y la heterogénesis, el pensamiento y el arte abandonan la noción de lugar para comprender el espacio en términos de conectividad e

invarianzas bajo la transformación. Los conceptos relacionados con las relaciones, intensidades, transformaciones abandonan el campo de las matemáticas, para extenderse a todos los campos del pensamiento. Conceptos como *límite*, *interior-exterior*, *vecindad*, *desconexión* o *corte* definirán un nuevo espacio, ya no el contenedor vacío por donde se movían los objetos galileanos, sino la estructura de un espacio de posibilidades. Un espacio topológico múltiple y en transformación, pobalado por intensidades y que dará lugar a nuevas concepciones del poder, la subjetividad y la creación.

Esta segunda piel no es solo una nueva capa o extensión, el órgano de recepción de una percepción aumentada, sino una superficie topológica de contacto. Paul Valéry dijo que «lo más profundo está en la piel» (Deleuze, 1969, pág. 20). Gracias a la energía potencial de contacto, la piel es la superficie de encuentro con la otredad, el espacio en que lo interior se encuentra con el afuera diferente y heterogéneo, con nuevos elementos de enunciación y expresión capaces de iniciar *agenciamientos maquínicos* productores de sentido. En esta concepción topológica, el sentido ya no es ni principio ni origen, ni contenido semántico ni *a priori* lógico donde subsumir una categoría. En la profundidad de lo trascendente ya no espera un sentido a ser revelado y proyectado sobre la realidad, sino el caos indiferenciado, productor de novedad a ser informado y ordenado en nuevos territorios en un universo complejo y discontinuo.

Los nuevos medios, junto a todos los sistemas y aparatos que lo conforman y que han dado lugar a esta segunda piel, no solo aumentan nuestra conciencia del entorno, sino que también son agentes capaces de hacer que algo suceda. «Toda forma de transporte no sólo traslada, sino que traduce y transforma al remitente, al destinatario y al mensaje» (Mc Luhan, 1996, pág. 107). Estos sistemas devienen agentes no humanos activos en el proceso de informar nuestra realidad y de construir nuestro mundo común. Estos se caracterizan por un nuevo sistema maquínico liberado de la sumisión a una finalidad y caracterizado por la incertidumbre, que le hace posible intercambiar información. Serres dice que en un sistema de comunicación lo esencial no es la imagen, ni el significado profundo, ni la representación, ni el salón de espejos reflejantes, sino el sistema de relaciones. La relación parasitaria que se establece entre el canal por donde circulan los mensajes y el ruido capaz de disolver el orden sustituyéndolo por uno más complejo. «Al principio era el ruido» (Serres, 1982, pág. 8).

El arte de este *sistema maquínico* es un arte interactivo, creador de sistemas capaces de establecer relaciones e intercambiar información con los humanos *interactuantes* y con su entorno, que devienen partes implicadas en la realización procesual y emergente de la obra. Roy Ascott (2004) enumera cinco características básicas del arte interactivo: la conectividad, la inmersión, la interacción, la transformación y la emergencia. Estas cinco características empiezan a desarrollarse en el momento en que el arte abandona el lugar asignado por la tradición para instaurarse en un espacio topológico y en transformación; en el que lo físico y lo virtual se unen en la conformación de nuevos territorios, capaces de poner en contacto diferentes sistemas y culturas dando lugar a una realidad sincrética y variable, en cuya producción se implica el arte tecnoético.

El desplazamiento de lugar

Walter Benjamin sitúa el abandono del lugar asignado por la tradición al arte en la pérdida de Aura, que traen consigo los medios de reproducción técnica (Benjamin, 1999). La fotografía y el cine hacen posible la reproducción seriada y la distribución masiva. Al mismo tiempo, el cine, resultado de un proceso de composición, da lugar a una forma de percepción procesual y háptica, en que el espectador se ve implicado de forma participativa abriéndose un mayor espacio de juego. Esta pérdida del lugar sacralizado, para la contemplación del contenido de verdad de la obra, va más allá de una secularización, o cambio de lugar, para ser una restitución al uso común, en que el arte es liberado como un medio puro, un lugar para la experimentación y la praxis (Agamben, 2005).

De este modo, no es de extrañar que el cine experimental, en especial el Cine Expandido de la década de 1970, se desarrollara como una tergiversación y crítica del dispositivo de reproducción que había mantenido la estrategia dominante. La epistemología de un objeto o

imagen que se desarrollaba de modo lineal hacia una finalidad ante un sujeto receptor y pasivo. De este modo, Stan VanDerBeeck, en su *Feedback no. 1 a movie mural* (1968), construye una cúpula, un espacio inmersivo donde se produce un diálogo entre proyecciones simultáneas y fragmentarias. Jeffrey Shaw, en *Movie movie* (1967), produce un espacio cinético y arquitectónico, donde la pantalla es substituida por una superficie neumática, donde las imágenes proyectadas son sometidas a las deformaciones que producen los interactuantes al caminar sobre la superficie de proyección. E Imi Kober, en *Projection X* (1972), abandona el espacio de proyección para trasladar la obra al espacio urbano. Mediante un dispositivo de proyección montado en un vehículo, que recorre las calles modificando las fachadas y mobiliario urbanos mediante la proyección de una *x*. El Cine Expandido se convierte en una *máquina multiplot*, en que a partir del mismo material, la realidad, se producen diferentes narraciones, permitiendo experimentar la realidad en el mismo modo fragmentario en que es percibida (Weibel, 2003).

Al mismo tiempo, los medios de comunicación masiva como la radio o la televisión también serán sometidos a crítica y movimientos de apropiación. Este es el caso del manifiesto y experiencia llevados a cabo por Bertolt Brecht en 1932, dirigidos a transformar la radio en un aparato de comunicación bidireccional en lugar de difusión (Brecht, 1964). O las instalaciones de Nam June Paik, dirigidas a una interacción con la televisión que permitiera distorsionar e interrumpir la emisión.

La participación inherente al arte liberado de su lugar lo lleva a desarrollar contextos procesuales e inmersivos, sometidos a la transformación de la acción del proceso y donde la representación es substituida por la negociación del sentido por un público interactuante. Estos contextos, extendidos en ocasiones al espacio público, abarcaran el espacio global en el arte telemático, iniciado por Roy Ascott. De este modo, la obra de Galloway y Rabinowitz *Hole in Space* (1980) producía un encuentro entre los transeúntes del Lincoln Center en Nueva York y los del centro Century City en Los Ángeles, mientras que la obra de Roy Ascott *La plissure de texte* (1983) daba lugar a la cocreación en red de un cuento de hadas interplanetario.

El espacio virtual

Con la revolución digital en los años 80, el uso de ordenadores como máquinas de comunicación interpersonal se generaliza. Al mismo tiempo en que estos aumentan su capacidad y velocidad de procesamiento, siendo capaces de dar respuesta a tiempo real, la interactividad se convierte en un desarrollo tecnológico. Las obras digitales son sistemas informacionales que reposan sobre un programa y una base de datos. Estas mantienen un espacio de incertidumbre, localizado y rico en posibilidades, en que un *input* o información exterior, sometida a una forma y código determinados,

es capaz de actualizar un nuevo evento. Así, la instalación interactiva de Bill Seaman *The Exquisite Mechanism of Shivers* (1993) hace posible construir diferentes «sentencias» audiovisuales a partir de la combinación de diferentes segmentos conteniendo música, enunciado y vídeo, produciendo como resultado un sentido emergente. Estos sistemas no tardarán en conectarse al cuerpo humano, como centro de acción y percepción, dando lugar a la producción de obras generativas a partir de los estímulos complejos producidos por el cuerpo. Es el caso de la obra de Ulrique Gabriel, *Breath* (1992-1993), una imagen computacionalmente generada que oscila con la respiración del espectador. Del mismo modo, se incluye este cuerpo interactuante en espacios inmersivos, gracias a la realidad virtual producida a partir del renderizado en 3D de datos. Es el caso de la obra *Legible City* (1988-91) de Jeffrey Shaw, en que el cuerpo interactuante pedalea en una bicicleta estacionaria produciendo, al mismo tiempo que lo recorre, un paisaje urbano donde los edificios han sido sustituidos por mensajes tipográficos en 3D, surgidos de los archivos de la ciudad.

El espacio de estas obras es la interfaz, en forma de pantalla o entorno de realidad virtual. Un espacio conformado y transformado a partir del encuentro entre la información del entorno exterior y la información interna, contenida en una base de datos, que da lugar a la actualización de múltiples posibilidades.

El espacio aumentado

El espacio aumentado se caracteriza por la extensión del espacio virtual o interfaz al espacio físico. Es decir, el espacio vivido y cotidiano se llena de información electrónica y virtual, accesible a través de las pantallas de nuestros teléfonos móviles o de pantallas localizadas en el espacio urbano como las fachadas digitales. Esta información se ofrece de modo contextual y pertinente, asistiéndonos en nuestras actividades y decisiones, gracias a nuevas tecnologías que permiten el rastreo de nuestros movimientos a través del espacio, aportando datos del mundo físico al espacio virtual. De modo que todo espacio aumentado es a la vez un espacio monitorizado (Manovich, 2002). Esto permite una convivencia e interacción entre el espacio físico y virtual. La realidad aumentada se opone a la realidad virtual, en que los sistemas de realidad virtual se dan en espacios virtuales cerrados, donde el espacio físico se hace innecesario y su percepción es bloqueada. La realidad aumentada, en cambio, se desarrolla como una tecnología en que el usuario es asistido en su trabajo con información adicional superpuesta a su campo visual.

En la experimentación artística con los dispositivos que dan lugar a esta nueva propuesta tecnológica se desarrollan diferentes tipos de proyectos.

El arte denominado de los medios locativos, inspirado en el potencial poético de las derivas situacionistas, aprovecha la capacidad de geoposicionamiento de estas nuevas tecnologías para proponer

recorridos por un espacio performativo y navegable, en que este se produce al mismo tiempo que se experimenta de forma afectiva. Esta superposición de contenidos estéticos da lugar a un nuevo modo de experimentar el espacio cotidiano. Es el caso del proyecto de Susan Kozel *AffeXity: Passages and Tunnels*, llevado a cabo entre los meses de octubre y noviembre del 2013 en la ciudad de Copenhague. Este proyecto consiste en una aplicación móvil descargable que nos guía por un recorrido a través de uno de los edificios históricos de esta ciudad y sus entornos. Durante este recorrido, un programa de reconocimiento visual identifica diferentes paisajes señalados en el entorno y proyecta en la pantalla de nuestro móvil una danza efectuada en él mismo.

Otros proyectos englobados bajo la misma etiqueta se centran en la crítica de los dispositivos de control y vigilancia que originan este espacio, proponiendo diferentes artilugios y derivas para escapar a esta monitorización y para incrementar la *serendipia* de nuestros recorridos cotidianos. Es el caso del proyecto de Mark Sheperd *Sentient City Survival Kit* (2008).

Este intercambio de información entre el espacio físico y el virtual, juntamente a la cada vez mayor accesibilidad de los sistemas de información geográfica (GIS), facilitada por compañías como Google o plataformas como Open Street Maps, han dado lugar a una nueva cartografía. En ella se valora el espacio local y nuestra relación subjetiva con él mediante la superposición al mapa, la representación tradicional del espacio, de información subjetiva. Permitiendo añadir nuestros propios recorridos y poniéndolos en común con los de otros usuarios, se da lugar a la representación de un espacio producido por la síntesis y el encuentro de vivencias subjetivas y temporales. Este es el caso de proyectos como *Urban Tapestries* (2000-2004), del grupo Proboscis.

Otro tipo de interacción en el espacio aumentado se basaría en proyectar al espacio físico los resultados de las interacciones de diversos usuarios conectados en red. Este sería el caso de los proyectos de Arquitectura Relacional de Rafael Lozano-Hemmer. En concreto, *Alzado Vectorial* (1999-2000) proyecta al espacio físico del Zócalo de México D. F. los diseños propuestos por el público conectado en red. Las fachadas digitales vinculadas a diferentes instituciones culturales también han devenido espacios de encuentro para la participación colaborativa. Así, la fachada de MediaLab Prado en Madrid dispone de una interfaz, accesible en la web, en la que proponer diferentes proyectos para ser proyectados en el espacio público. Al mismo tiempo, este centro propone talleres en los que se pueden desarrollar diferentes proyectos interactivos para esta fachada. En ellos, el espacio urbano, la plaza de Las Letras, se convierte en un espacio lúdico, en que el público interviene en juegos propuestos en la fachada mediante sus teléfonos móviles o a través de sus movimientos captados por la cámara conectada a esta pantalla. Finalmente, en la línea de esta interacción lúdica entre el espacio físico y el virtual cabe destacar los proyectos del grupo Blast Theory, entre ellos *Can you see me now?* (2001), en que usuarios en el espacio físico y usuarios en el espacio virtual interactúan en un juego de búsqueda y captura.

En el espacio aumentado, la inmersión en un contexto creado se transforma en la diseminación en un espacio público, que es transformado y dotado de sentido de modo colectivo a través de la conectividad, el intercambio y la co-creación de contenidos que hace posible la red ubicua de comunicación que ha devenido internet, dando lugar a un espacio emergente y creado colectivamente.

El espacio de la tecnología ubicua

En 1998 Nicolas Negroponte declaraba el fin de la revolución digital en la conocida revista *Wired*. La implementación cada vez mayor de tecnologías desarrolladas en campos de investigación, como la ya citada realidad aumentada, la tecnología ubicua y la informática ambiente, la computación consciente de su contexto y los medios tangibles, han dado lugar a una nueva situación en que la tecnología está cada vez más embebida en nuestra vida y acciones cotidianas, no haciéndose perceptible más que en los momentos en que entra en fallo. Esta ubicuidad tecnológica produce un espacio reactivo y consciente, donde los objetos y superficies del entorno cotidiano se complementan con múltiples dispositivos infocomunicacionales, conectados en red, capaces de recoger y procesar información, así como de producir una respuesta física en base a ella. En este nuevo espacio, la red de objetos inteligentes se convierte en un dispositivo, en el sentido que lo define Agamben (2009), capaz de mediar en nuestra percepción y acción en el mundo; y los datos constituyen un nuevo paisaje invisible y generado a tiempo real, por las numerosas redes de sensores que monitorizan nuestra realidad.

Este paisaje de datos se puede seguir, trazando las distintas redes de mediadores humanos y no humanos que estructuran nuestra realidad y condicionan nuestra acción: de las estructuras urbanas que posibilitan la movilidad, a los cambios climáticos y la composición de nuestra atmósfera, a las distintas redes virtuales, o no, generadoras de conocimiento, y a las que nos adherimos para descargar las diferentes capacidades que conforman nuestra subjetividad. Latour propone el trazado y visualización de estos datos como un modo de rematerializar el territorio (Latour, 2008). De este modo, el espacio devendría un multiverso, una superposición de territorios, más o menos efímeros, ya no constituidos por límites espaciales, sino por la yuxtaposición de todos aquellos mediadores con los que nos hayamos comprometidos en cada acción y momento de nuestra vida. Redes locales o globales, en las que nos vemos envueltos en todas las acciones de nuestra vida cotidiana de modo simultáneo: desde la red local de transporte público, que usamos para ir al trabajo, hasta la red social, global, que consultamos durante el trayecto.

Roy Ascott ve en esta convivencia y comunicación entre sistemas el espacio de la mente telemática, una inteligencia colectiva o hipercórtex, constituido por la interacción entre humanos y el sistema técnico

y operando en la producción de nuestra realidad. En este espacio global el arte deja de ser un lugar para convertirse en el vehículo de un viaje de final abierto. El arte tecnoético, en proyectos como *Aspects of Gaia: Digital Pathways across the Whole Earth* (Roy Ascott, Linz, 1989), es capaz de producir una simbiosis entre modos de pensar, imaginar y crear, entre diversos sistemas de enunciación, contextos culturales, tradiciones y modos de conocimiento. De este modo, se integran el sistema vivo, el tecnológico y el cultural, ahora todos convertibles a datos interoperables. Nuestra inmersión en la red de comunicación global hace posible rastrear y visualizar los procesos que dan lugar a la conformación de nuestra realidad, conllevando una reevaluación de su estado y a comprender su naturaleza provisional, como una de las muchas posibilidades realizables que alberga, lo virtual. El espacio en transformación deviene el resultado de una interacción colectiva, el correlato de las acciones y negociaciones de *ese pueblo que le falta al arte*, por el que clama Deleuze citando a Paul Klee y que ahora tiene una oportunidad, gracias a los nuevos medios de comunicación.

Referencias bibliográficas

- AGAMBEN, G. (2005). «Elogio de la profanación». En: *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- AGAMBEN, G. (2009). «What is an apparatus?». En: *What is an apparatus and other essays*. Stanford, California: Meridian Stanford university press.
- ASCOTT, R. (2004). «Planetary Technoetics: Art, Technology and Consciousness». *Leonardo*. Vol. 37, n.º 2, págs. 111-116. <http://dx.doi.org/10.1162/0024094041139265>
- BENJAMIN, W. (1999). «The work of art in the age of mechanical reproduction». En: Hanna ARENDT (ed.). *W. Benjamin: Illuminations*. Londres: Pimlico. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446269534.n3>
- BRECHT, B. (1964). «The Radio as an Apparatus of Communication». En: John WILLETT (ed.). *On theatre*. Nueva York: Hill and Wang.
- DELEUZE, G. (1969). *Logique du sens*. París: Les Éditions de Minuit.
- LATOURE, B. (2008) *Reensamblar lo social. Una introducción a la Teoría del Actor- Red*. Buenos Aires: Manantial.
- Mc LUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MANOVICH, L. (2002). «The Poetics of Augmented Space. Learning from Prada». En: www.manovich.net [en línea]. [Fecha de consulta: 28 de octubre de 2013].
- SERRES, M. (1982). *The parasite*. Baltimore-Londres: The Johns Hopkins University Press.
- WEIBEL, P. (2003). «Expanded cinema, video and virtual environments». En: Jeffrey SHAW y Peter WEIBEL (eds.). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge: MIT Press.

Cita recomendada

ÁLVARO, Sandra (2013). «Topologías del arte en la era de la información». En: Pau Alsina (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, pág. 96-102. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-alvaro/n13-alvaro-es>

<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.2016>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV

**Sandra Álvaro**

Artista de los nuevos medios

Investigadora doctoral del Departamento de Filosofía (UAB)

sandraalvaro@enlaciutat.es

Sandra Álvaro es artista de los nuevos medios e investigadora doctoral del Departamento de Filosofía de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Ha estudiado filosofía (Universidad de Barcelona-UB) y arte (Escola Massana), y es máster en Antropología filosófica por la UB y en Teoría del arte contemporáneo por la UAB.

Ha sido investigadora invitada en el Laboratorio Paragraphe/CITU de la Universidad Paris 8 (2009-2010). Ha participado en diferentes congresos y seminarios, entre otros el CR13 International Research Conference in the series of Consciousness Reframed: Art and Consciousness in the Post-biological Era; Behind the Image and Beyond (El Cairo, 2013); los seminarios Chercheurs Medias, celebrados en el CNAM (París, 2010); y el CAC.2, Segundo Congreso Internacional de Arte Computacional (México, 2008). Ha organizado el *workshop* Catmeeting III: First Workshop with Laboratoire Paragraphe, «Art numérique : Mythe ou réalité», celebrado en el Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona en el 2011. Asimismo, ha publicado en la revista de arte *Deforma* (mayo del 2013).

Su trabajo como artista se ha expuesto en instituciones como Caixa-Forum, el Departamento de Cultura y Medios de Comunicación de la Generalitat de Cataluña y el Casal Solleric de Palma (Premio Antoni Gelabert de Artes Visuales), así como en galerías y ferias de arte; y en diferentes festivales, entre ellos el MADATAC 2012, donde obtuvo una mención de honor. También ha sido residente del Colegio de España en París y ha obtenido la Ayuda para jóvenes profesionales de la industria de la cultura ofrecida por el Ministerio de Cultura de España en el 2009.

Más información sobre la autora en: <<http://blogs.cccb.org/lab/es/author/sandra-alvaro/>>

Departamento de Filosofía

Edificio B

Campus de la UAB

08193 Bellaterra