

# **PARTICIPACIÓN: TELECOMUNICACIÓN, ESPACIO ELECTRÓNICO Y ACTIVACIÓN**

**Material docente**

**Dossier de trabajo segundo cuatrimestre**

**Asignaturas:** Proyectos II. Técnicas en la creación artística y

Procedimientos audiovisuales de la escultura

**Licenciatura:** Bellas Artes

**Curso:** 5º

**Grado:** Bellas Artes

**Curso:** 2º

**Años:** 2008-2009 y 2010-2011

**AUTORES:**

**Toni Simó Mulet**

**Jesús Segura Cabañero**

**Facultad Bellas Artes**

**Universidad de Murcia**

**Palabras clave:** Arte performance, vídeo arte, docente, participación, espacio electrónico, telecomunicación.

**Resumen:**

Bruce Nauman, Jeffrey Shaw, Nicolai/Peljhan representan una selección de artistas que han trabajado en la performance y el video arte. Este trabajo es un recorrido por artistas que en su proceso artístico han utilizado los medios interactivos de la telecomunicación, el espacio electrónico y la activación de los espectadores.

**Abstract:**

Bruce Nauman, Jeffrey Shaw, Nicolai/Peljhan represent a selection of artists who have worked on performance and video art. This paper takes a look at artists who have used within their artistic process interactive media telecommunication, electronic space and activation of the viewers.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	3
1. BRUCE NAUMAN: LIVE/TAPED VIDEO CORRIDOR .....	6
2. JEFFREY SHAW: THE LEGIBLE CITY .....	11
3. NICOLAI/PELJHAN: WARDENCLYFFE SITUATIONS .....	15
4. LISTA DE ILUSTRACIONES.....	20
5. BIBLIOGRAFÍA .....	21

## INTRODUCCIÓN

La idea de que la recepción de una obra de arte exige la participación del espectador no fue exclusiva del siglo XX, pero se anticipó en el siglo XIX en la noción de Mallarmé de abarcar el arte basado en el proceso de elementos permutables, aleatorios que, en la forma de “obra abierta” se convertiría en la programática para el movimiento de vanguardia. En una línea similar, Marcel Duchamp afirmó que cada experiencia estética asigna un papel constitutivo al espectador, que en el proceso de visualización, añade su contribución al acto creativo. En otra ocasión, Duchamp llegó a sostener que “una obra de arte se hace en su totalidad por aquellos la miran o la leen y que la hacen sobrevivir por sus elogios e incluso por su condena.

Las nociones y conceptos de la interacción, la participación y la comunicación son fundamentales para el arte del siglo XX, y se refieren por igual a la obra de arte, el receptor y el artista. En general, estos términos y condiciones implican un movimiento desde la posición de la obra del arte cerrada a una «abierta», desde el objeto estático al proceso dinámico, desde la recepción contemplativa a la participación activa

### **Medios interactivos del arte en los años 1980 y 1990**

Aunque la tecnología multimedia digital se basaba en el ordenador ampliamente utilizada en la década de 1980 y 1990, esta integró la «interacción del usuario y el aparato en el medio, esta interacción era puramente orientada hacia los medios y la técnica. Los enfoques emancipadoras se encontraron apenas en las formas de interacción hombre-máquina, y los enfoques de la crítica de los medios eran aún raros. Varias formas de interacción con los medios se pueden distinguir en los años 1980 y 1990: la interacción con una historia de video (la televisión interactiva y el cine), como en Lynn Hershman de *Deep Contact* (1990), la interacción entre el cuerpo y la base de datos, como en Jeffrey Shaw *The Legible City* (1988), Peter Weibel *Die Wand, der Vorhang (Grenze, die) auch fachsprachlich: Lascaux* (1993), Christa Sommerer y Laurent Mignonneau *A-Volve* (1994) o Ulrike Gabriel, *Breath* (1992/1993), la interacción como un modelo de diálogo, como en Paul Sermon *Telematic Dreaming* (1992) o Agnes Hegedüs *Between the Words* (1995). En estas instalaciones el espectador ya no es sólo un receptor, sino también al mismo tiempo un agente. Sin embargo, este “espectador ejemplar” también tiende a ser solitario, ya que las instalaciones interactivas no podrían ser utilizadas por más de dos personas a la vez. Estos entornos no fueron diseñados para las comunicaciones interpersonales. Las estructuras de autoría colectivas y distributivas practicadas en Internet desde mediados de la década de 1990, en combinación con la forma del medio y la falta de una ubicación física, han impedido hasta ahora cualquier colectividad en el espacio de los medios de comunicación para establecer vínculos conectivos, ya sea con el mundo real o en el contexto del arte. El auge de Internet en la década de 1990 ha actualizado los conceptos de interactividad de la década de 1960 del arte intermedia.

## **La telemática y la telepresencia**

Las nociones de la telemática y la telepresencia comenzaron a ganar importancia para el arte de los medios interactivos a finales de los 80. La telepresencia permite al espectador experiencias paralelas en tres espacios diferentes a la vez: 1. en el espacio “real” en el que el cuerpo del espectador se encuentra físicamente, 2. por telepercepción en el espacio virtual simulado visualmente que reproduce una esfera visual a distancia, ficticia o real, 3. por la tele-acción en la ubicación física de la «base de datos o incluso de un robot controlable con un aparato sensorial. En cierta medida, este concepto –el de actuar o influir desde la distancia– se refleja también en el arte de los medios interactivos. Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, desde 1977 han estado trabajando bajo el nombre “Mobile Image”, son sin duda los pioneros en el campo. Su proyecto innovador *Hole in Space* (1980) demostraron casi todos los atributos de la telepresencia, La instalación consta de un experimento de tres días de duración en noviembre de 1980 donde se utiliza un enlace por satélite para conectar en tiempo real un lugar en Los Angeles con otro en Nueva York. Los transeúntes tenían la posibilidad de utilizar el “agujero en el espacio” para establecer contacto visual y acústico con la gente en el otro extremo de los EE.UU.

## **Espacio electrónico como “escultura de la comunicación”**

Los artistas que comenzaron a intervenir en las redes a finales de 1970 inicialmente hicieron caso omiso de la industria del arte. Al igual que los artistas Net posteriores de la década de 1990, querían ocupar y explotar los espacios exteriores al discurso del arte institucionalizado. Se trataba de crear una “comunidad discursiva planetaria exterior, o capaz de pasar por alto, la administración institucional del discurso artístico.” (Ascott, 1984: 33). Los proyectos artísticos que se realizaron en las redes de telecomunicaciones en la década de 1970 en adelante eludieron los tradicionales conceptos orientados a objetos, y se adhirieron más a la noción de Joseph Beuys de “la escultura social”, al carácter no-objetual del arte conceptual, a la orientación del acontecimiento de la arte de la performance, o a la noción de lo político de los situacionistas. En lo que respecta a proyectos de telecomunicaciones de la década de 1970 en adelante, Robert Adrian X asigna una particular importancia al E.A.T. (Experiments in Art and Technology) y el mail art: “Es el mail art, con su noción de un espacio de correos, –una ráfaga de imágenes que abarcan, gracias a la gestión integrada de los servicios postales, el mundo– que hizo posible, en primer lugar, el desarrollo de la idea de las obras de arte en el ámbito electrónico.” (Adrian, 1989: 145)

La inmaterialización, el proceso y la participación fueron quizás las tres ideas más importantes, y estrechamente relacionados, en el contexto del arte electrónico. Robert Adrian X., en referencia a su proyecto de telecomunicaciones *El Mundo en 24 Horas* (1982), que fue comisionado por el festival Ars Electronica, hizo hincapié en que la dimensión artística consistía precisamente en no crear objetos especiales, sino establecer apariciones comunicativas entre la los participantes. En lo que se considera uno de los

primeros proyectos de escritura colaborativa el ámbito electrónico, los artistas en dieciséis ciudades en tres continentes estaban interconectados durante veinticuatro horas. Durante este tiempo, se redactó una especie de mapa del mundo telemático, un “Gesamt-datawork” creado por teléfono, y con los entonces aparatos exóticos del fax y video teléfono. El proyecto intentaba desarrollarse fuera de uso comercial de las redes de comunicaciones con el fin de crear el acceso individual a los medios de telecomunicaciones y desarrollar estrategias para su despliegue artístico. Sin embargo la dimensión artística de la totalidad del proyecto no consiste precisamente, en la creación de objetos especiales (obras de arte) con medios como el fax, sino en el establecimiento de relaciones de intercambio dialógico, es decir: las relaciones especiales entre los participantes que “produce” acontecimientos comunicativos.

El trabajo artístico con los ordenadores y las redes electrónicas lleva a un extremo tecnológico la “desmaterialización del objeto.” En última instancia, todos los procesos negociados en el ámbito electrónico se basan en la información inmaterial. Estos “inmateriales” basados en procesos de la naturaleza y, de manera similar a las performances, no dejan ni huellas, ni objetos auráticos “Los productos u objetos procedentes de los proyectos de telecomunicaciones no son más que vestigios documentales de una actividad que tuvo lugar en el ámbito electrónico.” (Adrian, 1989: 142). Por otra parte, las personas que participan y comparten el espacio electrónico no podían ser claramente divididas en artistas y espectadores, en productores y consumidores.

## 1. BRUCE NAUMAN

### *Live/Taped Video Corridor 1969-70*

En la instalación de circuito cerrado *Live/Taped Video Corridor*, un estudio del grupo de obras llamadas *Corridor Performances*, Nauman pone dos monitores uno encima del otro al final de un pasillo de casi 10 metros de largo y 50 cm de ancho. El monitor inferior cuenta con una cinta de vídeo del pasillo. El monitor superior muestra una grabación de una cámara de circuito cerrado en la entrada del pasillo, situado a unos tres metros de altura. Al entrar en el pasillo y acercarse a los monitores, te sitúas rápidamente bajo el área explorada por la cámara. Pero cuanto más cerca te pones del monitor, más alejado estás de la cámara, por lo que su imagen en el monitor se vuelve cada vez más pequeña. Otro motivo de irritación: Uno se verá por atrás. Además, se acentúa la sensación de alienación inducida por el hecho de caminar encerrado en un estrecho pasillo. Aquí, la orientación racional, emocional y la inseguridad chocan entre sí. Así Una persona es supervisada repentinamente y se convierte en alguien vigilado.

Bruce Nauman desafía la noción tradicional en la que un artista debe tener un estilo y una obra visualmente unificada. Desde mediados de la década de 1960, el artista ha creado una composición de obras de forma abierta que incluyen esculturas de fibra de vidrio, moldes de cuerpo abstractos, performances, películas, relieves de pared de neón, entornos interactivos, vídeos y carruseles motorizados mostrando cadáveres de animales de aluminio fundido, etc. Lo que une estas tareas diversas, es la insistencia de Nauman en que la experiencia estética reemplaza el objeto real en importancia. La Percepción por sí misma –el encuentro del espectador con su cuerpo y la mente en relación con el objeto de arte– puede interpretarse como la materia de trabajo de Nauman. Mediante juegos de palabras, pasillos claustrofóbicos con cámaras de vigilancia y grabadas en vídeo y recitación de chistes malos, ha creado situaciones que están desorientadas físicamente o intelectualmente, obligando a los espectadores a enfrentarse a sus propios límites experimentales.

Nauman adoptó la publicidad de neón durante la década de 1960 (quizás en respuesta al arte Pop) para ilustrar sus obras de juegos textuales duchampianos. *None Sing Neon Sign* (1970) es un anagrama que, como en otras piezas de neón es semióticamente lúdica –*Raw War* y *Run from Fear/Fun from Rear*, por ejemplo– subraya la relación arbitraria entre una definición de una palabra, como suena y lo que parece. Una señal circular de 1967 con la frase de neón en espiral *The True Artist Helps the World by Revealing Mystic Truths* sugiere, en retrospectiva y con ironía, que estas verdades no pueden ser nada más que las diferencias sutiles entre ilusión estética, autobombo artístico y significado.

Nauman aplica el contraste entre la experiencia perceptual y física del espacio en sus esculturas e instalaciones. Mirando el color brillante que emana de *Green light Corridor* (1970) aborda una experiencia fenomenológica diferente que maniobra a través de sus estrechos confines. *Lighted Performance Box* de 1969, provoca otra situación experimental. Hecha como una columna rectangular, se asemeja a la escultura

minimalista unitaria por excelencia, aunque, la luz cuadrada emitida en el techo de la lámpara encerrada dentro altera la lectura de la obra: aquí es evocado el sentido de un espacio oculto, inalcanzable, que sólo puede ser experimentado subsidiariamente. Por lo tanto, la *performance* mencionada en el título es sólo un acto privado, conceptual, que da comienzo cuando los espectadores tratan mentalmente de proyectar sus propios cuerpos en este lugar interior implícito.

El cuerpo como una “esfera” y trabajado con conceptos del cuerpo, aislados y anónimos con “actividades mentales y psíquicas.” Las performances de Nauman en un estudio sin una audiencia se convierten en un acto performativo en el que el espectador también ha sido aislado, como en *Live/Taped Video Corridor*. Esta actitud, que aísla la primera persona en los procesos de producción y recepción, estaba en consonancia con la desconfianza posterior de Nauman en cualquier tipo de participación de la audiencia.

El efecto de autopercepción mediada tecnológicamente a través de una cámara es particularmente eficaz en situaciones espaciales que incluyen al observador. Por ejemplo, Bruce Nauman provoca en *Live/Taped Video Corridor* (1969-1970) irritaciones de la experiencia del espacio y el tiempo causado por la sensación de presencia física o su ausencia. Nauman subraya específicamente en su estructura el aspecto de la dependencia de la presencia física.

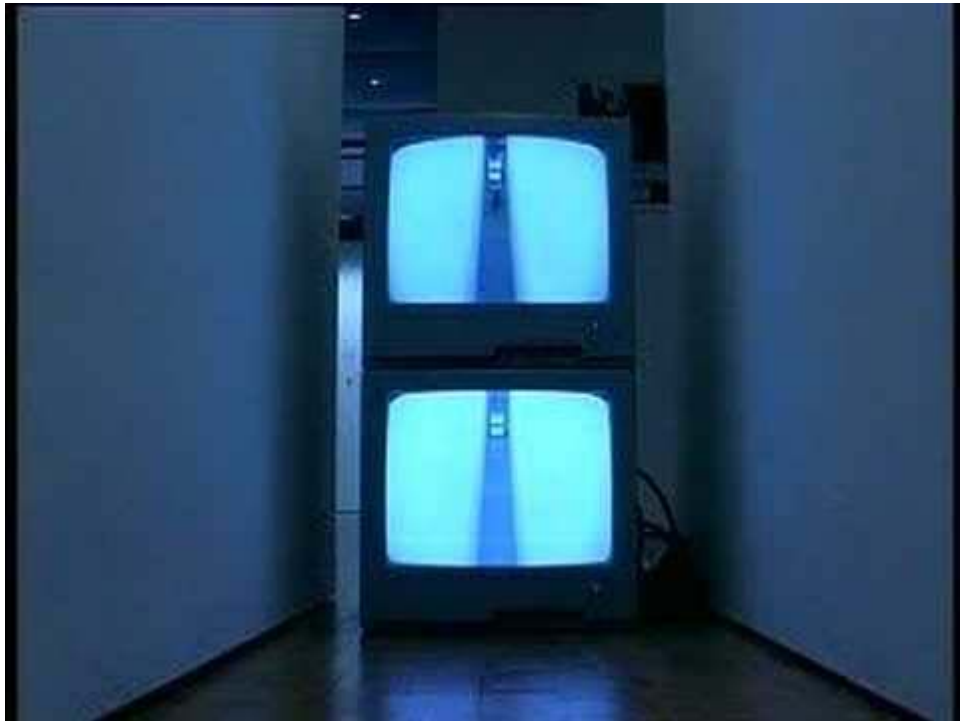
La manipulación de Nauman en la relación entre la obra y el espectador, en donde el espectador se convierte en un “elemento escultórico” es común en sus obras, y es a través de la experiencia controlada del espectador que el trabajo se completa. Mediante la construcción específica de la experiencia, Nauman dirige al espectador y limita las acciones posibles y las interacciones con la obra, no da el control que generalmente las obras de arte participativas entregan. Este espacio físicamente restrictivo y direccionado también puede verse como un comentario sobre el control institucional sobre el cuerpo. Nauman parece utilizar las tácticas que exageran la experiencia de aislamiento.

La relación de la escala del espacio con el cuerpo es importante para las estructuras educativas y culturales que influyen en la relación con uno mismo. Michel Foucault argumenta que las instituciones utilizan la escala para controlar la construcción de identidad mediante el control del cuerpo. Y se podrían aplicar estas observaciones en la recepción y experimentación de la obra de Nauman.



1. Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor*, 1969-70.





2. Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor*, 1969-70.

## 2. JEFFREY SHAW

### *The Legible City, 1988 – 1991*

Los visitantes de “La ciudad Legible”, creado en el Institut für Neue Medien en Francfort, están sentados en una bicicleta estática y se “mueven” a través de las calles que se proyectan sobre la superficie delante de ellos. En contraste con las de una ciudad normal, las calles aquí son literalmente legibles, alineadas no por edificios sino por letras. En su paso por la ciudad, los visitantes pueden perseguir varios subprocesos narrativos, acumulando su propia historia de la ciudad. En una pequeña pantalla en el manillar hay un mapa de la ciudad en la que los ciclistas pueden trazar su posición. Entre 1988 y 1991 Jeffrey Shaw creó tres versiones de “La ciudad Legible”: Manhattan, Amsterdam y Karlsruhe. La variante de Manhattan fue una de las primeras instalaciones interactivas, hoy consideradas como una obra clave del género.

*The Legible City* de Jeffrey Shaw es una instalación de arte interactivo que requiere la participación activa y física de sus espectadores. Para hacer funcionar la instalación, un “corredor” se sienta en una bicicleta, pedalea y se desplaza a través de las calles simuladas por letras, palabras y frases que se proyectan en una pantalla gigante. De esta manera, el espectador da paseos y lee desplazándose a través de este espacio virtual basado en texto. Se requiere la participación activa del lector/conductor, y proporciona una expresión muy interesante, muy visible, y la promulgación de la lectura como una actividad plenamente consagrada y física en la que el cuerpo humano está bien integrado en su entorno.

Concebido primeramente en 1988, “Ciudad Legible” ha visto tres iteraciones que han evolucionado a lo largo de un período de diez años de tiempo. El primero es el “prototipo de Ciudad Legible” que debutó en 1988 como un conjunto de “gráficos de alambre” que aparecen en una pantalla grande. Esta iteración del proyecto presenta al usuario una larga cadena de texto que puede mover y manipular a través de una pantalla mediante un *joystick*.

La segunda iteración de “Ciudad Legible” requiere un compromiso físico más completo por parte del espectador. En esta fase de la ciudad, el *joystick* es sustituido como herramienta de navegación y control y reemplazado por la bicicleta estática. En esta instalación, el espectador se sienta en una bicicleta que se coloca delante de una gran pantalla. Cuando el usuario comienza a pedalear, las letras comienzan a moverse a través de la pantalla, uniéndose simultáneamente en palabras y frases, así como calles, edificios y otras estructuras arquitectónicas. Al mismo tiempo que el usuario pedalea y lee, a su paso por esta ciudad interactiva, basada en texto, es capaz de elegir diferentes rutas para conducirlo alrededor de la ciudad y abordar las diferentes vías y estructuras desde varias perspectivas en este espacio virtual de la ciudad.

Con los planos de las ciudades reales, Manhattan, Amsterdam y Karlsruhe: la arquitectura existente de estas ciudades es completamente reemplazada por formaciones textuales... A través de estas ciudades de palabras se hace un viaje de lectura; la elección de la ruta que se toma es una selección de textos, así como sus yuxtaposiciones espontáneas y conjunciones de significado.

El manillar y los pedales de la bicicleta dan al espectador el control interactivo de la dirección y velocidad de los viajes. El esfuerzo físico del ciclismo en el mundo real se transpone gratuitamente en el entorno virtual, afirmando una conjunción del cuerpo activo en el dominio virtual. Se utiliza un proyector de vídeo para proyectar la imagen generada por ordenador sobre una gran pantalla. Otra pantalla pequeña en frente de la bicicleta muestra un plano de cada ciudad, con un indicador que muestra la posición momentánea del ciclista.<sup>1</sup>

En la fase final del proyecto, “Ciudad Legible Distribuida” (1998), los múltiples usuarios montan en bicicleta para entrar en la ciudad desde diferentes ubicaciones y son capaces de encontrarse con los otros –a propósito o por casualidad–, mientras leen, o crean el texto.

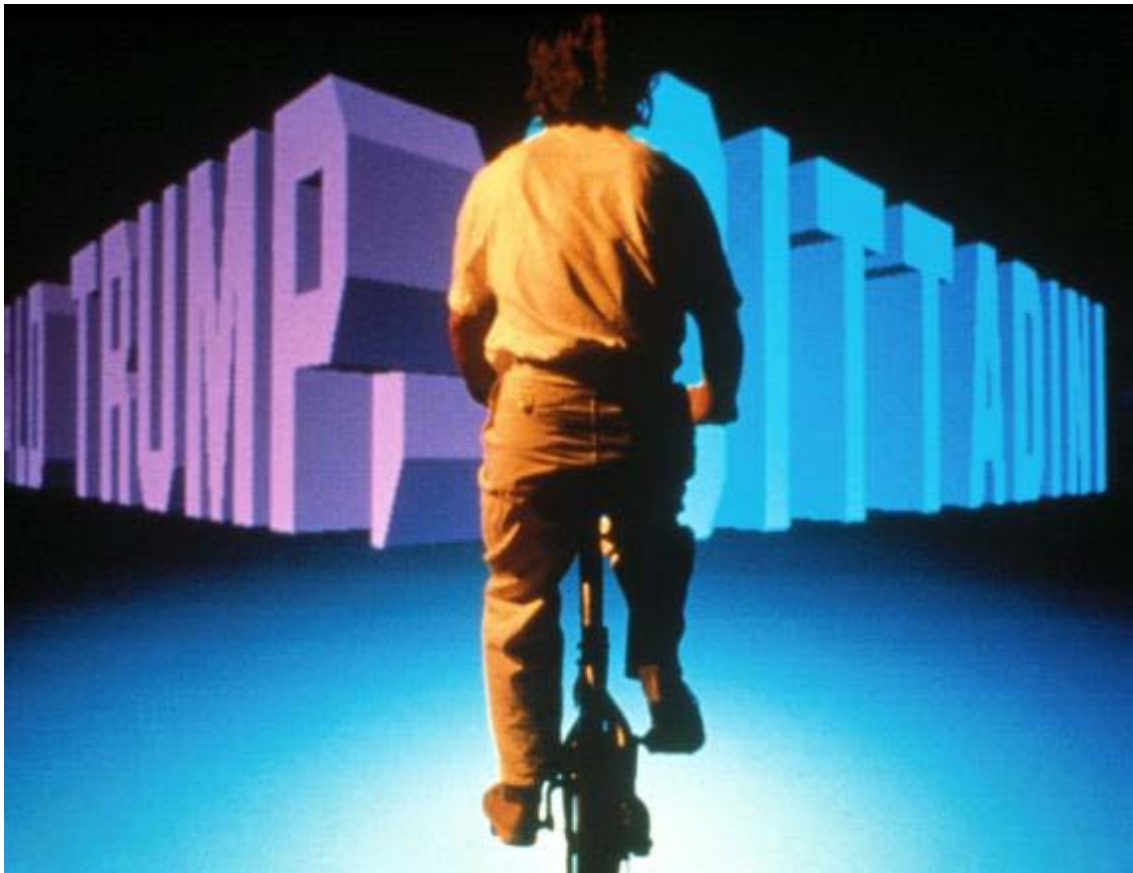
Mientras que *The Legible City* es una anomalía en su uso lúdico de equipos de ejercicio físico como herramienta de representación artística, no obstante, encaja muy bien en el estudio de las prácticas de la lectura de la historia y la cultura contemporánea, especialmente en términos del discurso que rodea el papel del cuerpo en la captura del texto. Aunque *The Legible City* es claramente un objeto de arte, al mismo tiempo ofrece un potencial conceptual y una herramienta pedagógica para considerar lo táctil y la quinesésica en las prácticas de lectura, así como en lo visual.

---

<sup>1</sup> <[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php3](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3)> (04-05-11)



3. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.



4. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.



5. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.

### 3. NICOLAI/PELJHAN

#### *Wardenclyffe Situations, 1997*

En 1997, las primeras performances de *Wardenclyffe Situation, N° 1* y *Wardenclyffe Situation, N° 2* tuvieron lugar en el Makrolab, durante el tercer Festival de “Ostranenie” en la Bauhaus de Dessau. Los títulos de estas *performances* se refieren directamente al “Sistema mundial” de Nikola Tesla y a la torre de Radio de energía mundial en Wardenclyffe, Long Island. Durante las performances de alrededor de 45 minutos de duración fueron enviadas y recibidas señales a través del espacio, utilizando una antena construida especialmente. Las transmisiones eran a través de señales de satélite por radio y otras emisiones inalámbricas, analizadas en tiempo real. En el escenario se generaron las señales acústicas o electromagnéticas adicionales; con estas, las señales recibidas podrían ser cambiadas y transmitidas una vez más, de forma alterada, a través del aire.

La serie de *performances* conjuntas, que Marko Peljhan y Carsten Nicolai organizaron desde 1997, se centró en las ideas del ingeniero e inventor serbio Nikola Tesla (1856-1943), que emigró a los Estados Unidos en 1884 y, alrededor del año 1900, se convirtió en un visionario de la tecnología. Tesla fue el primero en proponer la idea de una transmisión/comunicación inalámbrica global, recientemente se está redescubriendo en el contexto de proyectos mediáticos del arte. Tesla ha recibido reconocimiento oficial en el área de tecnología de alta tensión y por haber descubierto la corriente alterna que conquistó el mundo una vez que logró desplazar la corriente directa de Edison. Aparte de esto, Tesla comenzó muy pronto en 1893 a hacer experimentos con tecnología de radio. A partir de estas actividades de Tesla surge el debate aún en curso sobre si fue Marconi o no, el que debería tener el reconocimiento de la invención de la radio.

Las dos primeras *performances* conjuntas de Peljhan y Nicolai, *Wardenclyffe situations* están directamente conectadas a la torre de comunicación de Wardenclyffe, Long Island (1900-1917). Frank Bretschneider describe la idea de Tesla del “Sistema mundial” y su investigación experimental sobre una transmisión inalámbrica global de energía e información (y al mismo tiempo públicamente accesible) como algo de un “visionario.” Durante las performances se utilizaron antenas específicamente diseñados (en Dessau, varias antenas de una longitud de siete a ocho metros, que constaban de cables fijos sobre el auditorio) para transmitir y recibir señales. El escenario se parecía a una unidad de experimentación física con sus tres transformadores Tesla. Las señales acústicas y electromagnéticas se retransmitieron en su forma alterada a través del éter. El objetivo de esto no fue, como Bretschneider supone, para mejorar la estética de las señales recibidas, sino para analizar y resaltar la estructura de la señal. Las *performances* que se llevaron a cabo en los años siguientes en diferentes ubicaciones representan un desarrollo continuo del concepto inicial de Wardenclyffe. *Solar*: Un proyecto de Wardenclyffe (Linz, 1998) y *Signal-Sever!* también consistía en tres etapas de recepción, modulación y retransmisión –pero duró entre ocho y diez horas desde el atardecer hasta el amanecer del día siguiente. Es sin duda gracias a los organizadores

del laboratorio de medios de comunicación de Riga RIXC que fue construida y podría utilizarse nueva tecnología para el estreno de *Signal-Sever!* como la gran radio telescopio que había sido utilizado exclusivamente por el ejército rojo hasta 1992 (diámetro: 32 m), así como la antena de onda corta del Centro Internacional Ventspils de radioastronomía (VIRAC) en Irbene, Letonia. Sin embargo, esto también indica el gran interés de Peljhan para cambiar el uso y conversión de la tecnología militar a medios civiles, accesible al público de comunicación.

Marko Peljhan es un artista nativo de Eslovenia y un director de teatro y radio de profesión, fundó “Projekt Atol”, un proyecto y tecnología y organización de las artes a principios de los 90 y fue uno de los primeros laboratorios de medios de comunicación en Europa oriental, LJUDMILA en 1995. Ha estado trabajando en el Makrolab, un proyecto que se centra en las telecomunicaciones, las migraciones y la investigación de sistemas del clima en una intersección entre arte y ciencia desde 1997-2007, la constelación transnacional de ciencia y arte durante el año Polar Internacional. Y actualmente coordina la iniciativa del proyecto del Ártico de arte/ciencia/táctica donde se centra en la importancia global del Ártico en lo geopolítico, lo natural y lo cultural.

Carsten Nicolai, nacido en 1965 en Karl-Marx-Stadt, es parte de una generación de artista que trabaja intensamente en el área de tránsito entre el arte y la ciencia. Como artista visual Nicolai pretende superar la separación de las formas de arte y los géneros a través de un enfoque artístico de carácter holístico. Otros aspectos de sus obras consideran la integración del error y la oportunidad, así como la aplicación de matemáticas, física y teorías de los fenómenos naturales y también está interesado en procesos de auto-organización, como por ejemplo el crecimiento de los cristales de nieve.





6. Nicolai/Peljhan, *Wardenclyffe Situations*, 1997.



7. Nicolai/Peljhan, *Wardencllyffe Situations*, 1997.



8. Nicolai/Peljhan, *Wardencllyffe Situations*, 1997.

#### **4. LISTA DE ILUSTRACIONES**

1. Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor*, 1969-70.
2. Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor*, 1969-70.
3. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.
4. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.
5. Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991.
6. Nicolai/Peljhan, *Wardenclyffe Situations*, 1997.
7. Nicolai/Peljhan, *Wardenclyffe Situations*, 1997.
8. Nicolai/Peljhan, *Wardenclyffe Situations*, 1997.

## **5. BIBLIOGRAFÍA**

- Adrian, Robert X. (1989) "Elektronischer Raum," en *Kunstforum International* , vol. 103, Sept./Oct.
- Ascott, Roy (1984) "Art and Telematics –Towards a Network Consciousness," en *Art and Telecommunication*, Heidi Grundmann, ed., Vienna.
- Birringer, Johannes H. (2000) *Performance on the Edge: Transformations of Culture*, Athlone Press, Londres, 285 p.
- Blessing, Jennifer, Trotman, Nat (2010) *Haunted: Contemporary Photography, Video, Performance*, Guggenheim Museum Publications, 208 p.
- Combalía Dexeus, Victoria, Rego de la Torre, Juan Carlos (2005) *Desvelar lo invisible: Videocreación contemporánea/Unveiling the invisible: Contemporary video art* Consejería de Cultura y Deportes, Madrid.
- Druckrey, Timothy y Weibel, Peter, ed. (2001) *Net\_Condition. Art and Global Media*, The MIT Press, Cambridge, MA.
- George, Adrian ed. (2003) *Art, Lies and Videotape: Exposing Performance*, Tate Publishing, Liverpool.
- Goldberg, RoseLee (2001) *Performance Art: from Futurism to the Present*. New York: Thames & Hudson.
- Goldberg, Roselee, Anderson, Laurie (2004) *Performance: Live Art Since the 60's* Thames & Hudson, 240 p.
- Heathfield, Adrian (2004) *Live: Art and Performance*, Routledge, Londres, 240 p.
- Hoffmann, Christine (2003) *Bruce Nauman: Theaters of Experience*, Guggenheim Museum, Nueva York.
- Jones, A. (1997). "Presence in absentia: Experiencing performance as documentation". *Art Journal*
- Kaye, Nick (2007) *Multi-media: Video, Installation, Performance*, Routledge, Londres 272 p.
- Kraynak, Janet, ed. (2005) *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words: Writings and Interviews*, The MIT Press.
- Schreuder, Catrien (2010) *Pixels and places: video art in public space*, NAI, cops. Rotterdam.
- Shanken, Edward A. (2009) *Art and Electronic Media*, Phaidon Press, Londres, 304 p.
- Shaw, Jeffrey (1997) *Jeffrey Shaw: A Users Manual*, Cantz, Colonia, 176 p.