6.1. Bibliografía

Abad, A. (2019). megafone.net/2004-2014 [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. https://megafone.net/site/index?lang=2

Allen, R. (1986). Musique Non Stop. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://www.rebeccaallen.com/projects/musique-non-stop

Antúnez Roca, M.; Kac, E. (1998). Arte robótica: un manifiesto [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://www.marceliantunez.com/texts/robotic-art-manifest/

Araujo, P. (2024). *La entidad autónoma y el gesto tecnológico en el arte contemporáneo*. Universidad de Castilla-La Mancha / UNAV.

Araujo, P., y Ayerbe, N. (Eds.). (2023). *Las inteligencias artificiales en el arte: Prácticas, pensamiento y resistencias*. [Editorial del libro, ej. Universidad del País Vasco].

Ascott, R. (1994). «¿Hay amor en el abrazo telemático?». El viejo Topo (núm 72, págs. 60-63).

Austrian, G. D. (2016). Herman Hollerith: Forgotten Giant of Information Processing. Nueva York: Columbia University Press.

Baines, P. (2005). Penguin by Design. A Cover Story, 1935-2005. Londres: Penguin Books.

Barceló, M. (2008). Una historia de la informática. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Barqué-Duran, A. (2020). *My Artificial Muse: Una reflexión sobre la creatividad humana y algorítmica*. Artnodes, (26), 1-10.

Benjamin, W. (2012). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Buenos Aires: Ediciones Godot.

Boj, C.; Díaz, D. (2008). Observatorio [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://www.lalalab.org/observatorio/

Boj, C.; Díaz, D. (2013-2016). Las calles habladas [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://www.lalalab.org/las-calles-habladas/

Copyright 2026

Boockchin, N. (2015, 24 de septiembre). Testament [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. https://bookchin.net/projects/testament/

Bosco, R. (2001, 4 de octubre). «Los artistas plasman una visión pacifista tras el 11-S» [en línea]. El País. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].
https://elpais.com/diario/2001/10/04/ciberpais/1002160943_850215.html

Bosco, R.; Caldana, S. (2016, 13 de febrero). «1995. La historia produce sus propias leyendas» [en línea]. El Arte en la Edad del Silicio. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].
https://arteedadsilicio.com/1995-2/

Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Bürger, M.; Espenschied, D.; Lialina, O. (2009). Digital Folklore. Stuttgart: Merz & Solitude.

Castells, M. (2004). La era de la información: economía, sociedad y cultura. México, D.F.: Siglo XXI.

Chung, S. (2019). *Drawing with robots: A collaboration with D.O.U.G.* MIT Media Lab.

Cilleruelo, L.; Ballarín, L. B. (2005). NET.ART. Prácticas estéticas y políticas en la Red [en línea].[Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]
https://www.academia.edu/9917780/NET.ART._Pr%C3%A1cticas_est%C3%A9ticas_y_pol%C3%ADticas_en_la_Red

Clarke, R. (1987). Information Technology and Dataveillance [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://www.rogerclarke.com/DV/CACM88.html

Cooper, A. (2017, mayo). «Should Designers Code?». Medium. [Fecha de consulta: 2 de febrero de 2026] https://medium.com/@MrAlanCooper/should-designers-code-f7b745b-8cd03

Cramer, F. (2005). Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination. Rotterdam: Media Design Research, Piet Zwart Institute, Willem de Kooning Academy Hogeschool Rotterdam. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].
https://monoskop.org/images/e/ee/Cramer_Florian_Words_Made_Flesh_Code_Culture_Imagination.pdf

Critical Art Ensemble (2006). «La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública». En: Autores Varios. Ciberactivismo: sobre usos políticos y sociales de la red (págs. 271-286). Barcelona: Virus.

Copyright 2026

De la Villa, L. (2023). Ética, sesgos y responsabilidad en la creación algorítmica. En P. Araujo y N. Ayerbe (Eds.), *Las inteligencias artificiales en el arte: Prácticas, pensamiento y resistencias*.

Debord, G. (1995). La Sociedad del espectáculo. Buenos Aires: La Marca Editora.

Díaz, P. G. (2019, marzo 5). «Lozano-Hemmer, tres expos para conocer al gran creador new media» [en línea]. El Asombrario & Co. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]
https://elasombrario.com/lozano-hemmer-expos-conocer-new-media

Drozdov, S. (2018, mayo). «An intro to Machine Learning for designers». UX Collective.[Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] http://uxdesign.cc/an-intro-to-machine-learning-for-designers-5c74ba100257

Eco, U. (1992). Obra abierta. Barcelona: Seix Barral.

Eiben, A. E.; Smith, J. (2015). «From evolutionary computation to the evolution of things». Nature (vol. 521, pág. 476-482).

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.

Fuller, M. (2003). Behind the Blip. Essays on the Culture of Software. New York: Autonomedia.

Fuller, M. (ed.) (2008). Software Studies. A Lexicon. Cambridge/Londres: The MIT Press.

Galanter, P. (2016). «Generative Art Theory». En: Christiane Paul (ed.). A Companion to Digital Art. Nueva York: John Wiley & Sons.

Gay, M. (2000). Recent advances and issues in computers. Phoenix, AR: The Oryx Press.

Giannetti, C. (2003). «Arte humano, máquina. Virtualización, interactividad y control». En: Hernández Sánchez, D. (ed.). Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Gibson, W. (2006). Neuromante. Barcelona: Minotauro.

Girling, R. (2017, junio). «AI and the Future of Design: What will the designer of 2025 look like?». Artefact. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]
https://www.artefactgroup.com/articles/ai_design_2025/

Goldberg, K. (2011). The Telegarden [en línea].[Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].
https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/

Copyright 2026

González Díaz, P. (2013). Prácticas artísticas digitales y tecnologías de control y vigilancia (2001-2010) (tesis doctoral). Barcelona: Universidad de Barcelona.

González Díaz, P. (2014). «Reacciones en el Media Art ante la vigilancia y el control de datos en la Red: Nuevos paradigmas (2001-2010)». Teknokultura (vol. 11, n.º 2, págs. 349-382).

Guardiola, I. (2018). L'ull i la navalla: un assaig sobre el món com a interfície. Barcelona: Arcàdia.

Hall, E. (2018). Conversational Design. Nueva York: A Book Apart.

Hernández-Tisnado, Y. E. (2023). ¿Sueñan los algoritmos con ser artistas? Una reflexión filosófica en torno al arte algorítmico. *La Colmena*, *120*, 101. https://doi.org/10.36677/lacolmena.v0i0.17438

Hultén, K. G.; Museum of Modern Art of New York (1968). The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age. Nueva York: Graphic Soc.

James, D. (2005). The Most Typical Avant-Garde: History and Geography of Minor Cinemas in Los Angeles. Berkeley, CA: University of California Press.

Jewish Museum of New York; Burnham, J.; Jakob, R.; Institution, S.; Corporation, A. M. (1970). Software: Information Technology: Its New Meaning for Art. Nueva York: Jewish Museum.

Kac, E. (1998). «Ornitorrinco y Rara Avis. El arte de la telepresencia en Internet». En: C. Giannetti (ed.). Ars telemática: telecomunicación, internet y ciberespacio (págs. 250-275). Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot.

Kac, E. (2010). Telepresencia y bioarte: Interconexión en red de humanos, robots y conejos. Murcia: CENDEAC.

Kawano, H. (1990). The Markov Model of Art. Tokio: Tokyo Metropolitan Institute of Technology.

Keenan, K. M. (2005). Invasion of Privacy: A Reference Handbook. Santa Bárbara, CA: ABC-CLIO.

Kitchin, R.; Dodge, M. (2011). Code/Space. Software and Everyday Life. Cambridge/Londres: The MIT Press.

Kirschner, F. (2008). «openFrameworks. Zachary Lieberman and Theodore Watson interviewed by Friedrich Kirschner». En: Stocker, G.; Schöpf, C. (ed.). Ars Electronica 2008. A New Cultural Economy. The Limits of Intellectual Property (209-213) [en línea]. Ostfildern: Hatje Cantz. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]
http://archive.aec.at/media/assets/bf28edd4e55f8ebcaab183cd1dbdd980.pdf

Copyright 2026

Laposky, B. F. (1975). «Oscillons: electronic abstractions» [en línea]. Atariarchives.org. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. https://www.atariarchives.org/artist/sec6.php

Latham, W. (2015). «Evolutionary Art and Computers» TEDxOxford. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.youtube.com/watch?v=MZGOr94468w

Levin G. y Brain T. (2021) Code as Creative Medium. A Handbook for Computational Art and Design.

Lialina, O.; Himmelsbach, S.; Connor, M. (2016). My Boyfriend Came Back From The War (Online Since 1996: Olia Lialina). Basilea: Christoph Merian Verlag.

Lieser, W.; Baumgartel, T.; Herzogenrath, W.; Dehlinger, H.; Edler, T. (2010). The World of Digital Art. Berlín: Langenscheidt Publishing Group.

Llop, R. (2014). Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros. Barcelona: Gustavo Gili.

Lovink, G. (2004). Fibra oscura: Rastreando la cultura crítica de Internet. Madrid: Tecnos /Alianza.

Lozano-Hemmer, R. (2015, septiembre). «Best practices for conservation of media art from an artist's perspective». GitHub. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]
https://github.com/antimodular/Best-practices-for-conservation-of-media-art

Madachy, J. S. (1961). Recreational Mathematics Magazine. Idaho: Idaho Falls.

Magid, Jill (2004). Evidence Locker [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].
https://www.jillmagid.com/projects/evidence-locker-2

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Barcelona: Planeta.

Manovich, L. (2013). El software toma el mando (UOC Press. Comunicación #29). Barcelona: Editorial UOC.

Mansoux, A.; de Valk, M. (ed.) (2008). FLOSS+ART. Poitiers: GOTO10.

McCormack, J.; d'Inverno, M. (2012). Computers and Creativity. Berlín: Springer Science & Business Media.

Marino, M. (2006, diciembre). «Critical Code Studies». Electronic book review. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://direct.mit.edu/books/monograph/4627/Critical-Code-Studies

Copyright 2026

Miranda de Almeida, C., y Soberón, M. P. (2023). Hibridación y biomímesis: La inteligencia de la naturaleza en la era digital. En P. Araujo y N. Ayerbe (Eds.), *Las inteligencias artificiales en el arte: Prácticas, pensamiento y resistencias*.

Montfort, N.; Baudoin, P.; Bell, P. J. et al. (2013). 10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10. Cambridge/Londres: The MIT Press. https://10print.org/

Mohr, M. (1971). «Layout and Detailed History of the Exhibition, May 11 – June 6, 1971» [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. https://www.emohr.com/paris-1971/layout.html

Molnar, V. (2009). Vera Molnar. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] http://www.veramolnar.com/

Noll, A. M. (2016). «Early Digital Computer Art at Bell Telephone Laboratories, Incorporated» [en línea]. The MIT PressJournals (vol. 49, n.º 1, págs. 55-65). https://doi.org/10.1162/LEON_a_00830

Paglen, T. (2019). *Invisible Images (Your Pictures are Looking at You)*. New Inquiry.

PARC (2017). «Half-Human, Half-Computer? Meet the Modern Centaur». PARC blog.[Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026 https://www.parc.com/blog/half-human-half-computer-meet-the-modern-centaur/

Parés, R. y otros (2014). Antoni Abad: megafone.net/2004-2014 [en línea]. Barcelona: MACBA; AC/E; Turner. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://books.google.es/books?id=GffivQEACAAJ

Prada, J. M. (2012). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Madrid: Ediciones Akal.

Reas, C.; Fry, B. (2007). Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge/Londres: The MIT Press.

Reas, C.; Fry, B. (2018, mayo). «A Modern Prometheus. The History of Processing by Casey Reas and Ben Fry». Medium. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://medium.com/processing-foundation/a-modern-prometheus-59aed94abe85

Reas, C.; McWilliams, C. (2010). Form + Code in Design, Art, and Architecture. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Copyright 2026

Reichardt, J. (2018). Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts. Londres: Studio International Foundation.

Rekalde, J. (2001). «De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética». Universo Fotográfico (n.º 4). [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://ariel-amadio.com/docencia/wp-content/uploads/2018/09/De-la-ilusi%C3%B3n-del-cinemat%C3%B3grafo-a-la-inmersi%C3%B3n-cibern%C3%A9tica.pdf

Rhodes, M. (2015, septiembre). «The Bizarre, Bony-Looking Future of Algorithmic Design». Wired. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.wired.com/2015/09/bizarre-bony-looking-future-algorithmic-design/

Rhodes, M. (2016, noviembre). «So. Algorithms Are Designing Chairs Now». Wired. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.wired.com/2016/10/elbo-chair-autodesk-algorithm/

Rhodes, M. (2017, mayo). «The Lowly Folding Chair, Reimagined with Algorithms». Wired. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.wired.com/2017/04/lowly-folding-chair-reimagined-algorithms/

Rolston, M. (2017, octubre). «AI Is Changing Our Brains». FastCo Design. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.fastcodesign.com/90147162/ai-is-changing-our-brains

Rush, M. (2002). Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX. Barcelona: Destino.

Sack, W. (2019). The Software Arts. Cambridge, MA: MIT Press.

Schneider, G. M.; Gersting, J. L.; Miller, K. (2006). Invitation to Computer Science. Boston: Thomson Course Technology.

Shanken, E. A. (2013). Inventar el futuro: arte, electricidad, nuevos medios. Brooklyn: Fiction Department.

Simanowski, R. (2011). Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sora, C. (2014, junio 4). «Webdocs por el cambio social» [en línea]. CCCBLab (blog). [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026. http://lab.cccb.org/es/webdocs-por-el-cambio-social/

Copyright 2026

Suchman, L. (2007). *Human-machine reconfigurations: Learning in doing*. Cambridge University Press.

Taylor, G. D. (2014). When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art. Nueva York: Bloomsbury Publishing.

Thoreau, H. D. (2016). Desobediencia civil. Palma de Mallorca: José J. Olañeta Editor.

Tribe, M.; Jana, R.; Grosenick, U. (2006). Arte y nuevas tecnologías. Colonia: Taschen.

Tripaldi, L. (2022). *Parallel minds: Discovering the intelligence of materials*. Urbanomic.

Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Ulman, E. (1997). Close to the machine: technophilia and its discontents. San Francisco: City Lights Books.

Uncovering Ctrl (2011a, 10 de septiembre). Freedom not Fear 2011: «Untitled 2001» W. Staehle [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://uncovering-ctrl.blogspot.com/2011/09/freedom-not-fear-2011-untitled-2001-w.html

Uncovering Ctrl (2011b, 7 de septiembre). Freedom not Fear 2011: «Sousveillance» y Hassan M. Elahi [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://uncovering-ctrl.blogspot.com/2011/09/freedom-not-fear-2011-sousveillance.html

Uncovering Ctrl (2019a, 18 de junio). Cuando el poder toma decisiones: «Antiwargame» [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://uncovering-ctrl.blogspot.com/2019/06/cuando-el-poder-toma-decisiones.html

Virilio, P. (1995). Escritos Paul Virilio [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. http://escritospaulvirilio.blogspot.com/

Vlahos, J. (2018, febrero). «Inside the Alexa Prize». WIRED. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://www.wired.com/story/inside-amazon-alexa-prize/

Waelder, P. (2008). Arte interactivo: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte (memoria de investigación). Palma de Mallorca: Departament de Ciències Històriques i Teoria de les Arts Universitat de les Illes Balears. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026] https://docplayer.es/17020515-Arte-interactivo-nuevas-estrategias-en-la-relacion-dialogica-

Copyright 2026

entre-el-espectador-y-la-obra-de-arte-memoria-de-investigacion-autor-pau-waelder-laso.html

Waelder, P. (2011, 7 de julio). «Manfred Mohr: una estética programada» [en línea]. Arte y cultura digital (blog).[Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026].

http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=1936

Winner, L. (2020). *The whale and the reactor: A search for limits in an age of high technology*. University of Chicago Press.

Woodbury, R. (2010). Elements of Parametric Design. Londres / Nueva York: Routledge.

Yuste, R., Goering, S., Arcas, B. A. y., Bi, G., Carmena, J. M., Carter, A., Fins, J. J., Friesen, P., Gallant, J., Huggins, J. E., Illes, J., Kellmeyer, P., Klein, E., Marblestone, A., Mitchell, C., Parens, E., Pham, M., Rubel, A., Sadato, N., . . . Wolpaw, J. (2017). Four ethical priorities for neurotechnologies and AI. *Nature, 551*(7679), 159–163. https://doi.org/10.1038/551159a

Zafra Alcaraz, R. (1999). «El instante invisible del net.art» [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]

https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/26538/El%20instante%20invisible%20del%20net.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zalamea, G. (2007). Arte y localidad: Modelos para desarmar. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

ZKM (2004). Peter Weibel: Algorithmic Revolution [en línea]. ZKM (blog). [Fecha de consulta: 10 de marzo de 2026]. https://zkm.de/en/media/audio/peter-weibel-algorithmic-revolution

Zylinska, J. (2020). *AI Art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.

Revision #9
Created 2025-12-07 16:39:45 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2026-03-10 13:02:24 CET by Minerva Rodríguez

Copyright 2026