

Escuder Viruete, Joaquín

Artista visual y profesor de la Universidad de Zaragoza: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas; Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal; Área de Pintura.

Del objeto en el lugar al lugar sin objeto. Sobre la desmaterialización en el arte contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Objeto, imagen, pantalla, tecnología, representación.

KEY WORDS

Object, space, screen, technology, representation.

RESUMEN

Hasta los primeros años del siglo XX se concebía al objeto en el arte (representado o integrado) en un espacio, un *lugar* (en expresión de Pierre Francastel), desde entonces se asiste a un continuo cambio de paradigma debido a las transformaciones que obran en los órdenes visuales, tanto en la percepción como en la práctica artística. Esos cambios se han acelerado con las revoluciones tecnológicas: tanto en la producción como en la comunicación de imágenes a la hora de difundir el objeto artístico, por lo que se han abierto nuevos planteamientos a la representación, acrecentando una relación óptica más que háptica por parte del sujeto en el arte. En consecuencia, de la presencia física hegemónica del objeto en el arte como *leit motiv* en el pasado, se asiste hoy a su disolución, disminución o ampliación en lo se viene a llamar el campo expandido del arte. Todo ese el objeto físico, tangible, ha pasado a convertirse en datos para habitar en los discos duros de los ordenadores y en los laberintos de la red; objetos artísticos previamente existentes, o no, de una realidad virtual, un arte virtual elaborado por y para los ordenadores que precisan de dispositivos para su visualización: pantallas de proyección. Hoy todo son pantallas, sin embargo éstas no dejan de ser rectángulos como las ventanas que nos hacen mirar atrás para volver al dispositivo de Alberti, a ese otro espacio virtual derivado de la perspectiva del *quattrocento*, donde su soporte, el cuadro mismo, ese objeto, nos ayuda a entender lo que ha pasado desde entonces, una vuelta atrás para entender el sistema que se ponía en cuestión y constatar que la pantalla ha llegado a ser un actual sustituto de esa ventana, real y metafóricamente.

ABSTRACT

Until the early twentieth century the object is conceived in art (represented or integrated) in a space, a place (in the words of Pierre Francastel), since we witness an ongoing paradigm shift due to changes at work in visual orders, both in perception and artistic practice. These changes have accelerated technological revolutions in both production and communication of images in spreading the art object, so have opened new approaches to representation, adding an optical relationship rather than haptic by the subject in the art. Consequently, the hegemonic physical presence of the object in art as leitmotif in the past, is now attending its dissolution, reduction or enlargement it comes to calling the expanded field of art. All that the physical, tangible object has gone on to become data to dwell on the hard drives of computers and network mazes; art objects previously existing, or not, of a virtual reality, virtual art produced by and for computers that require devices for display: projection screens. Today all are screens, but they do not stop being rectangles as windows that make us look back to return the device Alberti, that other virtual space derived from the perspective of the Quattrocento, where his support, the picture itself, that object helps us to understand what has happened since then, a throwback to understand the system that was called into question and find that the screen has become a modern substitute for that window, literally and metaphorically.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad asistimos a una continua ampliación del campo artístico, desde hace relativamente poco tiempo la presencia de todo lo relacionado con él y sus manifestaciones han cambiado la idea de arte. Asistimos a la siguiente paradoja: la representación tiende a ocupar el mismo espacio que el objeto artístico representado —casi se cumple lo que el escritor Jorge Luis Borges narra en un breve relato, donde la cartografía de un territorio imaginario adquiere su igual extensión.¹ Asimismo esa presencia obsesiva todavía se ha visto multiplicada por los dispositivos que nos ofrece la tecnología para contemplar y difundir el arte, que si bien amplían su presencia, a la vez lo encaminan a su desmaterialización.

Lo que se pretende en este artículo es constatar que este proceso de disolución viene en parte dado por el mundo representado en todo tipo de pantallas, que han invadido nuestras vidas y nos proyectan a una realidad sin objetos, evanescente y fugaz, poblada de imágenes y sonidos, que está produciendo cambios en los procesos de pensamiento.² Se trata de una realidad contenida en soportes carentes de solidez: cintas de vídeo, CD, CD-ROM, DVD, MP3. No obstante en el dispositivo visual de la pantalla, en sus innovaciones tecnológicas, no se ha logrado evitar que desaparezca el marco que, en sus múltiples similitudes con la *ventana*, la forma rectangular que comparte con esta, constituye su “materialidad”, su lugar —materialidad también latente en la forma cuadrada que contienen los píxeles en los que ha desaparecido toda relación corpórea con el objeto. Además las formas cuadradas o rectangulares están presentes en toda interfaz de los sistemas informáticos, sin embargo el diseño de estas formas ya se gestaron en el Renacimiento, para “enmarcar” una primera virtualidad, pretecnológica: el origen del sistema de la perspectiva, que trataba de ver el mundo como una ventana; mundo inmaterial el de hoy enmarcado en los límites de pantallas, escenarios de una realidad virtual, diseminada en un catálogo de artefactos: ordenadores, consolas, archivos digitales, PDA que navegan por la red, teléfonos celulares que transmiten fotografías, *BlackBerries*, etc.; múltiples pantallas que hacen del lugar virtual nuevas formas de aproximación a la obra de arte.

1. EL LUGAR SIMULADO

Antiguamente la relación con los objetos de nuestro entorno era directa más que percibida, no existía la necesidad permanente de representar, de transformar la percepción de esa realidad física y táctil, se convivía con los objetos sin más. A partir del tercer milenio a. C. surge la voluntad de representar, de construir una ficción, las evidencias se simbolizan, los hechos dejan de tener sentido para dar paso a las interpretaciones.³ En el devenir de la historia del arte los procesos creativos se hacen cada vez más complejos, alcanzando diferentes grados de iconicidad, pero a partir del Renacimiento se produce un cambio en la concepción espacial introduciendo un primer nivel de desmaterialización en las imágenes. Desde el *quattrocento* irrumpe un nuevo código de representación: la *perspectiva* o “las perspectivas” que coexistieron para codificar ese espacio mental donde aparece el punto de vista del espectador,⁴ el hombre al que se le confiere un lugar en el espacio, en el mundo. El espacio artificial de la perspectiva puede considerarse un primer nivel de *realidad virtual* representada (que no de un *simulacro*, donde la imagen no tiene referencia a lo real); se trata de una virtualidad en un sentido diferente al que se entiende hoy, elaborada por procedimientos matemáticos y geométricos propios de los sistemas de proyección.⁵

A pesar de constituir el primer atisbo de creación de un espacio virtual, el proceso de plasmación de la perspectiva todavía se supeditaba al procedimiento material de la pintura. En aquella época este medio constituía la única *techné* que posibilitaba la producción de imágenes, de ahí que el principal teórico del Renacimiento italiano, Leon Battista Alberti (1404-1472), en su libro dedicado a la imagen, lo titulara: *De pictura* [De la pintura],⁶ una de las obras de su trilogía de las artes, publicada en 1435. Precisamente en este escrito se habla por vez primera del dispositivo de la ventana, para enmarcar el mundo, organizarlo en el plano de la representación de la perspectiva, plano que es la sección de la pirámide visual: “contaré lo que hago cuando me pongo a pintar. Primero, dibujo en la superficie a pintar un rectángulo, tan grande cuanto me place, que es para mí como una ventana abierta desde la cual se verá la ‘historia’”.⁷ El dispositivo de Alberti, que también conoció Leonardo da Vinci, proporcionó una abertura a otro lugar, un espacio virtual que sale de la representación.⁸ El trazo del cuadrilátero abre ese espacio y constituye el gesto inicial anticipador de la

¹ Cita de Jorge Luis Borges: “En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el Mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el Mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el Tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los Desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas. Suárez Miranda, *Viajes de varones prudentes*, libro cuarto, cap. XLV, Lérida, 1658”.

BORGES, Jorge Luis. “Del Rigor en la Ciencia”. En *El hacedor*. Madrid: Alianza, 2003, p. 119.

² Vid. CARR, Nicholas. *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus, 2011.

³ CHORDÁ, Frederic. *De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico*. Barcelona: Anthropos, 2004, p. 159.

⁴ Vid. WHITE, John. *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Madrid: Alianza, 1994.

⁵ Vid. NAVARRO DE ZUVILLAGA, Javier. *Mirando a través. La perspectiva en las artes*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

⁶ ALBERTI Leon Battista. *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Madrid: Tecnos, 1999.

⁷ ALBERTI, cit., p. 84.

⁸ Vid. texto de Joel Snyder, teórico de la visión, donde analiza el impacto de la cámara oscura sobre la visión junto con la influencia del texto de Alberti sobre la perspectiva.

pintura —el germen de la ventana de Alberti— y establece el fundamento prototípico de todas las pantallas electrónicas del presente, que son condición material de todo pensamiento sobre el mundo: del lugar interior al exterior, visible e invisible, en la ciencia y el arte.

El dispositivo de la *pantalla* abre varias líneas para explicar la desmaterialización del espacio virtual. La pantalla conecta con otra analogía de la ventana que la vincula al objeto, nos referimos al espacio *encuadrado* que nos deriva a la noción misma de *cuadro*. Alberti inventó el cuadro como una “ventana portátil”, el cuadro-objeto que se prolonga a las pantallas de todos los dispositivos. La aparición del cuadro evidencia aún más esa materialidad por tratarse de un objeto, objeto en tanto que soporte que se emancipa de otros soportes más pesados: el retablo y el mismo muro arquitectónico. Por tanto el cuadro se erige como una ventana mental y física, encarnando una doble función contradictoria: como ventana abierta al mundo y como objeto transportable. No resulta casual verificar que la implantación del sistema de la perspectiva coincide cronológicamente con la aparición del cuadro; su propia materialidad lo convierte en mercancía, en objeto de uso y de cambio, también de disfrute privado, es en aquella época en torno al quinientos cuando se instaura el coleccionismo de arte.⁹

Con todos los cambios estilísticos, iconográficos y narrativos que se producen en las imágenes durante los siglos posteriores, perdura invariable el sistema espacial del Renacimiento representado en el cuadro. Hay que esperar al impresionismo para encontrar un sistema nuevo de significaciones y solo a principios del siglo XX se transforma el antiguo “orden visual”, como afirma Francastel: “Durante cuatro siglos el sistema figurativo de los años 1430 suministrará a los artistas y a las sociedades, medios suficientes para mantener el diálogo del hombre con la naturaleza constituida como una realidad objetiva. La nueva mutación sobrevendrá solamente en el siglo XIX, el día en que la cultura se entregará a profundizar los mecanismos del pensamiento, el día en que se dejará de postular la realidad estable del mundo exterior y la posibilidad para el hombre de identificar lo real con la percepción”.¹⁰ En ese contexto, el asalto de las vanguardias artísticas impactó bruscamente en ese modo de ver y representar: se originó una ampliación o derivación de cada cuestión planteada en el pasado; podría decirse que cada movimiento, “ismo”, constituyó una faceta o mutación del objeto —metafóricamente ese objeto estalla en fragmentos donde cada fragmento constituye una vanguardia, cada una de las ampliaciones de la mirada. Para esta afirmación debemos entender los planteamientos del arte actual, el porqué de este ordenamiento contemporáneo, que se traduce en el amplio abanico de propuestas de esta “nueva visión”, expansiva en modo *panóptico* frente a la visión *monofocal* (en palabras de Juan Antonio Ramírez); las propuestas que abogan por la autonomía del objeto ficticio frente al real, con su consiguiente desaparición en favor de los entes virtuales.¹¹

2. LA MEMORIA DE LA MATERIA

La primera desaparición del objeto artístico la encontramos en la ruptura de sus límites físicos establecidos: campo expandido del arte, evolución de la escultura, prácticas performativas...; sin embargo la incorporación de tecnologías de la visión establecen cambios evolutivos en el arte: en la creación, difusión, percepción y relación que establecemos con él. No obstante esa omnipresencia de la imagen desemboca por contra en la pérdida de la materia, la sustancia reducida a cifras, a esto hay que añadir los escenarios virtuales en cuyas pantallas la materia se desvanece;¹² si bien la percepción virtual simula algo real, se trata de una realidad informatizada, digitalizada. En un momento la primera tecnología de la imagen que trascendió a la pintura, la fotografía, aún conserva un rastro material —en la composición química de su soporte impresionable a la luz—, conserva un “aura” de las sales de plata sensibles, que en su observación ampliada manifiestan una estructura irregular, estocástica. Las modernas tecnologías de la imagen y sus dispositivos de visionado parten de señales electrónicas que traducen la información a *datos*, datos en código binario. De modo que el proceso de captura-transformación-elaboración cuestiona la realidad para suplantarla por otra, virtual. También con la tecnología digital se altera la idea misma de archivo: los datos convertidos a números pueden modificarse sin que aparezca la primera referencia, más aun, hoy en día la desmaterialización conduce a la inexistencia del archivo físico y en su “deslocalización” se prescinde de los discos duros de almacenamiento, para alojar la información en la red, en “la Nube”. Los píxeles almacenados nos devuelven otra realidad transformada con programas de realidades que no existen, representaciones, desmaterialización en suma que habla de un mundo sin objeto, ligero e inconsistente, donde también cabe cuestionar la relación legal entre el usuario y las plataformas: ¿qué sucedería si se perdieran los archivos *online*, si se bloquearan imágenes en *Facebook* o si el teléfono dejara de fotografiar? El uso extendido de las pantallas inicia el proceso de desmaterialización de todo lo tangible, por consiguiente se han dejado de ver los objetos de la manera tradicional, lo cual induce a replantear el objeto artístico en su forma y en su forma de ser contemplado.

SNYDER, Joel, “La visión como imagen pictórica”. En YATES, Steve (ed.), *Poéticas del espacio*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002, p. 223-243.

⁹ Vid. STOICHITA, Victor I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

¹⁰ FRANCASTEL, Pierre. *La figura y el lugar. El orden visual del Quattrocento*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1970, p. 284.

¹¹ Vid. Cap. 1: “Del espacio monofocal a la visión panóptica”. En RAMÍREZ, Juan Antonio, *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal, 2009, p. 11-39.

¹² CHORDÁ, cit., p. 177-195.

3. LA VENTANA Y LA PANTALLA

Un rastro incorpóreo es todo lo que queda del objeto en el reino virtual, tan solo la pantalla, en la delgadez del *velum* se puede “tocar”, simplemente es el cuadrilátero que “enmarca”, “encuadra” el *lugar* de un *no lugar* (verdadero *mise en abyme*).¹³ La forma ortogonal siempre está en el diseño de los sistemas de información que nos ofrecen las pantallas. Nada más ilustrativo que el sistema operativo de *WINDOWS* —no resulta en absoluto casual esta denominación por Microsoft—, la pantalla puede dividirse en sucesivas *ventanas*, donde cada una muestra texto o imagen.¹⁴ Toda organización de la interfaz está basada así, en patrones racionalistas; hasta las unidades mínimas de información son diminutas ventanas, retículas —que también aparecen en la construcción de la perspectiva. Estos diseños organizativos lógicos proceden del formalismo del Movimiento Moderno y la Bauhaus, y tiene su antecedente en los sistemas gráficos de la taxonomía científica. Así pues el lugar virtual residirá en los soportes de las pantallas: ampliadas, alargadas, extraplanas, de alta resolución, transparentes, de vidrios inteligentes, con portales de *streaming*. Todo el alud de dispositivos tecnológicos hace perder al espectador la noción de ubicación física, como ya sucedía en el cine, en palabras de la investigadora de la virtualidad de la ventana Anne Friedberg: “la pantalla de cine transfiere el aislamiento sensorial producida por la ventana de vidrio en un registro virtual. La fuerza cultural de la pantalla cinematográfica y televisiva produjo una virtualidad arraigada de los sentidos, la eliminación de nuestra experiencia del espacio, el tiempo, y lo real al plano de la representación, pero en forma de visión delimitada, en un marco”.¹⁵ Por otra parte ante las pantallas ya no permanecemos ante posición estática y pasiva, en la interfaz cabe preguntarse ¿dónde estamos cuando vemos la televisión o navegamos con el ordenador? Se abren nuevos interrogantes a la alteridad del lugar y a sus efectos: el espacio material encuentra al espacio virtual en pantallas que pueden ser fijas, móviles e interactivas. La pantalla multimedia disuelve al sujeto (espectador/usuario) con el entorno circundante en un lugar sin límite, en la percepción de varias dimensiones se disuelve la diferencia entre el lugar real y virtual que ha abierto nuevas posibilidades a la creatividad. El replanteamiento de lugar hay que verlo en esta pérdida de la relación espacio-temporal: véase la interconexión en la red, la visita virtual a museos, que ubican la obra artística en una simulación y velocidad constantes, donde no existe la quietud que nos ancle en el lugar de los hechos.¹⁶

4. EL MARCO, PARÉNTESIS DE LO VIRTUAL

Toda esa relación de las pantallas con lo virtual no hace más que acrecentar la tensión entre material e inmaterial. Si toda la percepción y la posición del espectador se altera por la virtualidad y la desmaterialización, se trastoca definitivamente la dialéctica del objeto y su lugar, no hay objeto artístico que conservar, tan solo permanece el *marco* de la pantalla. No importa la duración del flujo de lo indeterminado, solo la imagen congelada sitúa a los fenómenos perceptuales para formar un objeto en su *imago*; así pues cualquier imagen nunca objetiva la realidad, compone elementos separados de lo continuo, la imagen asocia en conjuntos únicos, momentos y aspectos heterogéneos de la experiencia. La imagen expresa un punto de vista, una función, no unos hechos.¹⁷ Además el marco tiene dos funciones: delimitar la obra respecto al mundo circundante y encerrarla en sí misma, el marco es un concepto arquitectónico como la ventana, que relaciona lo interno y externo, por eso tiene algo de material. Al mismo tiempo el marco, cerco o borde, es algo que limita, separa y contiene es algo que define la imagen, como afirma Victor Stoichita: “El borde del marco es lo que define la identidad de la ficción”.¹⁸ El marco, en palabras de Jorge Lozano, especialista en teoría de la información, nos explica que “forma parte de aquel conjunto de dispositivos que toda representación comporta para presentarse en la propia función, en el propio funcionamiento, es decir, en la propia funcionalidad de la representación”.¹⁹ El cuadro, en la acepción de marco, ha dado pie en el lenguaje cinematográfico a la palabra *encuadre*, que viene a definirse como un segmento de la película en el espacio; términos como *framing* o “fuera de campo”, hablan de la imagen enmarcada que se proyecta en una pantalla. Finalmente los marcos son estructuras mentales que configuran nuestra forma de ver el mundo, de organizar el caos, podemos decir que toda palabra evoca un marco.²⁰ Hoy nos hallamos enmarcados, encasillados, clasificados en múltiples marcos-ventana, se utilizan conceptos de lugar mediante expresiones como “conceptos marco”, “marco referencial”; en el lenguaje tenemos una palabra marco, que señala y parcela, la forma neutra del pronombre demostrativo: *esto*. El marco es un paréntesis de la imagen virtual, de su lugar sin objeto, su *parergon*,²¹ su zona de protección.

CONCLUSIONES

La presencia del objeto en el arte fluctúa entre su afirmación material y su desaparición, desaparición acrecentada por las incógnitas de la creación artística contemporánea. Debatir la desmaterialización del objeto artístico y su lugar tiene que ver con esas incógnitas que abren nuevos escenarios virtuales proporcionados por las tecnologías: desde el *computer art* a las videoinstalaciones que, desde sus

¹³ La expresión francesa *mise en abyme* fue introducida en 1893 por André Gide en su *Journal (Diario, 1889-1939)*. La traducción literal es “puesta en abismo”, término procedente del lenguaje de la heráldica para referirse al empleo de figuras dentro de otras en el campo del blasón, término que se aplica en campos tan diversos como la literatura, el cine, el teatro y las artes visuales en general.

¹⁴ FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window : from Alberti to Microsoft Cambridge*. MA: Massachusetts Institute of Technology, 2006, p. 225.

¹⁵ FRIEDBERG, cit., p. 138.

¹⁶ Vid. VIRILIO Paul, *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998.

¹⁷ Vid. Cap. III: “El medio visual”, en: FRANCASTEL, cit., p. 95-152.

¹⁸ Victor I. Stoichita citado por Jorge Lozano. LOZANO, Jorge, “Notas y noticias sobre el marco”. En *Revista de Occidente* N° 317. Madrid: Fundación José Ortega y Gasset, Octubre 2007, p. 105.

¹⁹ LOZANO, cit., p. 105.

²⁰ Ibidem

²¹ Vid. Cap. I “Páragon”. En DERRIDA, Jacques, *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2001, p. 49-91.

pantallas, afectan irremediamente a toda la estética actual generando una poética de la desaparición. Toda pantalla comienza con una abertura, un marco, como un cuadro o una ventana; como estos la forma del límite siempre es cuadrada o rectangular heredera de estructuras cartesianas y que es la base de todas las formas de “ventana electrónica”. Las pantallas paradójicamente se vinculan tanto a la materia como a la desaparición de la corporeidad, el dispositivo pantalla es lugar y objeto a la vez. Por otra parte las pantallas de nuestros dispositivos comparten muchos de los atributos de los cuadros en el pasado, como objetos de culto y poder evocador en los museos; asimismo las pantallas que transmiten una realidad virtual han modificado el concepto de lugar en el arte, abocando al objeto a su disolución, pero al mismo tiempo nos invitan a reconsiderar a su precedente: el cuadro, con todos sus avatares y así reconstruir nuestra historia cultural, el papel de la imagen y la codificación de la realidad. En definitiva, la fragmentación del lugar muestra a través de las pantallas la detención de un instante virtual, donde el lugar del objeto artístico, aunque haya desaparecido, se ha trasmutado en la pantalla misma —en granos de arena, de silicio— porque el marco es el objeto mismo que aísla de todo lo demás.

FUENTES REFERENCIALES

- ALBERTI, Leon Battista. De la pintura y otros escritos sobre arte. Rocío de la Villa (trad.). Madrid: Tecnos, 1999. 208 p. ISBN: 84-309-3336-0
- BELL, Julian. ¿Qué es la pintura? Representación y arte moderno. Vicente Campos (trad.). Barcelona: Galaxia Gutenberg; Círculo de Lectores, 2001. 304 p. ISBN: 84-8109-338-6; 84-226-8795-X
- BORGES, Jorge Luis. El hacedor. Madrid: Alianza, 2003. 136 p. ISBN: 978-84-2063-333-6
- CARR, Nicholas. Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? Pedro Cifuentes (trad.). Madrid: Taurus, 2011. 344 p. ISBN: 978-84-306-0812-6
- CHORDÁ, Frederic. De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico. Barcelona: Anthropos, 2004. 224 p. ISBN: 84-7658-690-6
- DERRIDA, Jacques. La verdad en pintura. María Cecilia González y Dardo Scavino (trad.). Buenos Aires: Paidós, 2001. 400 p. ISBN: 950-12-6513-7
- FRANCASTEL, Pierre. La figura y el lugar. El orden visual del Quattrocento. Alfredo Silva Estrada (trad.). Caracas: Monte Ávila Editores, 1970. 341 p. [S.I.]
- FRANCASTEL, Pierre. Sociología del arte. Susana Soba Rojo (trad.). Madrid; Buenos Aires: Alianza; Emecé, 1990. 208 p. ISBN: 84-206-1568-4
- FRIEDBERG, Anne. The Virtual Window : from Alberti to Microsoft. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, 2006. 362 p. ISBN: 978-0-262-06252-7
- LOZANO, Jorge. “Notas y noticias sobre el marco”. En: Revista de Occidente Nº 317 (Octubre 2007). Madrid: Fundación José Ortega y Gasset. P. 103-112. ISSN: 0034-8635
- NAVARRO DE ZUVILLAGA, Javier. Mirando a través. La perspectiva en las artes. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000. 244 p. ISBN: 84-7628-291-5
- RAMÍREZ, Juan Antonio. El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno. Madrid: Akal, 2009. 224 p. 978-84-460-2956-4
- STOICHITA Victor I. La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea. Anna María Coderch (trad.). Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000. 202 p. ISBN: 84-84762829-9
- VIRILIO, Paul. Estética de la desaparición. Noli Benegas (trad.). Barcelona: Anagrama, 1998. 128 p. ISBN: 978-84-339-0092-0
- WHITE, John. Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico. Esther Gómez. Madrid: Alianza, 1994. 306 p. ISBN: 84-206-7124-X
- YATES, Steve (ed.). Poéticas del espacio. Antonio Fernández Lera (trad.). Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 312 p. ISBN: 84-252-1874-8