

AR Art Manifesto

Hacia la reivindicación de una práctica artística con realidad aumentada

David Ruiz Torres [*]

Resumen. La aparición del *AR Art Manifesto* (2011) supuso una de las principales premisas para considerar el arte con realidad aumentada como un arte con entidad propia estableciendo los conceptos y principios que cohesionaron este movimiento. Un análisis pormenorizado de este texto, tomando en consideración los estudios en torno al género del manifiesto, nos permitirá extraer los paralelismos entre las aspiraciones e ideales del colectivo de artistas Manifest.AR y las primeras intervenciones artísticas que exploran los límites entre lo real-virtual.

Palabras clave: realidad aumentada, arte, manifiesto, *AR Art Manifesto*

Abstract. The appearance of the *AR Art Manifesto* (2011) represented one of the main premises to consider augmented reality art as a modality with its own identity, establishing the concepts and principles that give cohesion to this movement. A detailed analysis of this manifesto, taking into account the studies on gender, allow us to draw parallels between the aspirations and ideals of the group of cyberartists Manifest.AR and the first artistic interventions that explore the real-virtual boundaries.

Keywords: augmented reality, art, manifesto, *AR Art Manifesto*.

Introducción: marco artístico actual

La sociedad del siglo XXI asiste a nuevas prácticas que forman parte de lo que se conoce como cibercultura, en la que no sólo se produce la adquisición de nuevos avances en el campo de la ciencia, tecnología y comunicación, sino que también los cambios en el pensamiento y modos de actuar de nuestra comunidad acompañan una transformación evidente que afecta a diferentes ámbitos, siendo el campo del arte uno de los protagonistas. Así, y tomando las palabras de María Luisa Bellido Gant, «los conceptos tradicionales de la creación artística han quedado totalmente traspasados en una época en la que la técnica domina de forma total. Arte y tecnología no se enfrentan ya en un conflicto de fuerzas equilibradas» (2001, p. 144).

Una relación esta, entre arte y tecnología, que ha sido consolidada durante varias décadas, evidenciando una tendencia creciente y estrecha con los diferentes avances. La búsqueda de nuevos lenguajes de expresión durante las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX permitió una apertura y exploración incesante que influyó decisivamente en la confluencia de las artes y el computador. Ya los futuristas fijaron su interés en la máquina, y los productivistas y constructivistas rusos, por su parte, dieron notoriedad al diseño industrial y sus procesos de producción, pero no fue hasta la década de los años 60 que la relación entre arte y los medios tecnológicos resultó ser efectiva. Durante esta década aparecieron las primeras experiencias de videoarte como una manifestación artística, mientras que por otro lado el computador se convirtió en una herramienta de expresión creativa y estética más allá de su mero uso como procesador informacional. Fruto de este maridaje en

continuo proceso han aparecido diferentes manifestaciones como el Net.art, *software art*, arte de telepresencia o el arte virtual, por citar algunos ejemplos representativos, en los que la mediación del computador y las tecnologías de la comunicación han configurado una nueva realidad iconográfica en el lenguaje artístico donde la pantalla se convierte en el soporte y el medio de expresión para el artista.

Lejos de ser exhaustivos en esta introducción, pues no es el caso de este texto, sí queremos contextualizar la aparición de la tecnología de la realidad aumentada en el campo del arte, ya que esta se ha convertido en una de las últimas incorporaciones en el denominado arte digital (tomándolo en su sentido más amplio), y como tal, los primeros años de este siglo XXI han sido decisivos en la configuración y definición de una nueva práctica artística.

De este modo, las posibilidades de «aumentar» el espacio que nos rodea con información adicional generada por ordenador plantea una nueva visión donde lo real y lo virtual conviven en un mismo espacio, siendo esta cualidad la que genera un campo de experimentación tan amplio que ha llevado a numerosos artistas a interesarse por esta tecnología.

Un elemento decisivo para el desarrollo del arte con realidad aumentada ha sido la implantación de los dispositivos tecnológicos de última generación, en especial aquellos portables como pueden ser los teléfonos móviles inteligentes o *smartphone*, o las denominadas *tablets*, cuyos procesadores y posibilidades gracias a la conexión a Internet, y también al desarrollo de los sistemas de geoposicionamiento, han llevado a hablar de una modalidad conocida como realidad aumentada móvil (*mobile augmented reali-*

ty), la cual representa uno de los principales medios en las instalaciones artísticas con realidad aumentada de los últimos años.

En este marco de surgimiento del arte con realidad aumentada la publicación del *AR Art Manifesto*, que entronca con la estela del género vanguardista del manifiesto, ha sido un medio y un documento decisivo que ha servido para cohesionar las primeras experiencias del colectivo de artistas Manifest.AR y, como veremos en este artículo, para definirse como un movimiento artístico con entidad propia.

El manifiesto como texto subversivo

Los comienzos del género pueden rastrearse a partir de finales del siglo XVI mediante diferentes documentos y proclamas que ya utilizaban la palabra «manifiesto» y que tímidamente iban codificando las características propias (Chouinard, 1980). Así no fue hasta después de la Revolución Francesa que pasó a tener unas connotaciones revolucionarias al convertirse en un documento que estaba firmado por el pueblo, por la colectividad, que proclamaba sus ideales y aspiraciones; sólo entonces se produjo una «resignificación subversiva del género» (Hjartarson, 2007, p. 174).

Esta connotación revolucionaria sería la base para la aparición de los llamados manifiestos históricos o vanguardistas que surgen entre la segunda mitad del siglo XIX y comienzos del siglo XX, para encontrar la mayor significación, apogeo y plenitud en esta época.

Hablamos de un periodo en el cual los movimientos político-sociales estaban modificando enormemente la forma de entender

el mundo hasta el momento, y que tuvieron grandes hitos en ejemplos como el Manifiesto Comunista (1848) o el Manifiesto Futurista (1909) que fueron precursores de esta tendencia que se perpetuó entre sus contemporáneos.

En el campo artístico, por su parte, y siempre permeable al contexto histórico que vive, también aparecieron las críticas a toda la tradición artística y especialmente a la forma de entender el arte que había predominado a lo largo del siglo XIX.

Así el manifiesto surge como reflejo de los movimientos vanguardistas de comienzos del siglo XX, aquello que Apollinaire definiría en 1917 como *l'esprit nouveau*, y lo que expresa Isabelle Krzykowski como «una postura artística nueva, que privilegia la innovación y la acción» (2011, p. 46), ante la cual se convirtió en el testimonio que reconocía este nuevo estatus.

Tanto es así que el manifiesto se ha calificado como el abanderado de la difusión de los nuevos ideales de la Modernidad y ha llegado a considerarse como el género por excelencia del movimiento moderno que discurre «entre la acción y la teoría, la política y la estética, y lo nuevo y lo viejo» (Winkiel, 2008, p. 2).

Una dicotomía de ideas que muestran la versatilidad del género y que hace extensible la crítica del trabajo de Galia Yanoshevsky (2009, p. 269) sobre la tendencia en la bibliografía existente a clasificar los manifiestos entre políticos, artísticos, literarios... como una práctica fallida pues considera que los límites entre unos y otros están difusos y que las influencias y principios tienen mucho que ver con el contexto histórico en el que se originaron. Algo que ya Abastado también consideraba en su trabajo de 1980, *Introduc-*

tion à l'analyse des manifestes [1], pues concluye que «la búsqueda de una definición es engañosa; propia de una esencia, ilusoria. El manifiesto no existe en absoluto» (p. 5), dejando claro que lleva a ciertas dudas y reforzando esa idea de multiformidad.

De cualquier forma, actualmente la estrategia del manifiesto aún se postula como un medio para promulgar un conjunto de ideas nuevas sobre una determinada postura más tradicional, siendo la materialización de un conjunto de valores que rigen otro modo de pensar y, centrándonos en el texto de este artículo dedicado a la práctica artística con realidad aumentada, producir artísticamente.

AR ART Manifiesto: génesis y contexto

La aparición del *AR Art Manifiesto* (2011) [2], supuso una de las principales premisas para considerar el arte con realidad aumentada como un arte con entidad propia estableciendo los conceptos y principios que cohesionaron este movimiento.

Era la finalidad de un grupo de ciberartistas que se hacen denominar Manifest.AR, cuyos miembros fundadores coincidieron en una serie de intervenciones y colaboraciones con realidad aumentada que marcaron los inicios de la conformación de este colectivo. Tomando parte en una declaración de intenciones, firmaron y publicaron el 24 de enero de 2011 lo que se conoce como el *AR Art Manifiesto* que, al igual que sus predecesores, sigue la estela de los manifiestos que tuvieron su origen durante el periodo de las vanguardias artísticas y que al igual que estos pretendía «documentar un mo-

mento histórico, el nacimiento de la realidad aumentada móvil como una forma de arte» (Geroimenko, 2014, prefacio).

En relación a la gestación del *AR Art Manifiesto*, se destaca la presencia ineludible de un colectivo como autor de su aparición, como modo de estructurar y afirmar una identidad: «es el acto fundador de un sujeto colectivo (pero no institucional)» (Abastado, 1980, p. 7). Un protagonismo que está representado por el grupo Manifest.AR, el cual tras la intervención conjunta en *We AR in MoMA* (2010) [3], que tuvo como escenario el museo de Nueva York —que comentaremos más adelante—, consideró la necesidad de elegir un nombre conjunto buscando una identidad para futuras colaboraciones. Los miembros fundadores [4], Mark Skwarek, Sander Veenhof, Tamiko Thiel, Will Pappenheimer, John Craig Freeman, Christopher Manzione, Geoffrey Alan Rhodes y John Cleater, vieron en esta nueva tecnología una forma de expresión artística en la que experimentaban con la mezcla de lo físico y lo virtual, y con la reexploración del espacio que nos rodea.

El *AR Art Manifiesto* constituye un texto publicado en la red que al igual que muchos de sus predecesores está redactado utilizando la retórica y las visiones utópicas. Es una declaración por la que el colectivo Manifest.AR pretendía considerar a la realidad aumentada como un medio expresivo que se diferenciaba de otras manifestaciones del arte como puede ser el arte virtual o el arte web, aunque no constituye una reacción contra otra corriente artística como pudieron ser el *I Am For An Art... Manifiesto* (1961) o el *Neo-Concrete Manifiesto* (1959).

Por otra parte, se considera como una de las características más claras en la cultura de los manifiestos la «necesidad legítima de los

artistas de conquistar un espacio en los medios de comunicación responsables de hacer de puente entre sus ideas y el gran público» (Barroso, 2007, p. 9). Así, desde la aparición del género han sido muchos los canales por los que se han difundido, ya sea en publicaciones escritas como panfletos y periódicos, o incluso en televisión como *Les Spatialistes Manifesto* (1952). Ahora Internet constituye un medio utilizado recurrentemente para estos propósitos, abriéndose un amplio espectro de manifiestos que contienen diferentes intencionalidades, siendo este el medio utilizado para publicar el *AR Art Manifesto*.

En relación a las posibilidades que ofrece el nuevo medio digital, la difusión de un manifiesto atiende a un número de lectores potenciales sin precedentes, en comparación con la tirada y expansión más limitada de aquellos impresos. Sin embargo también se han producido algunos cambios en la forma en la que se reciben estos manifiestos por la sociedad. Pues aunque las posibilidades de comunicación digital tienen una dimensión prácticamente global, en cierta medida el nivel de impacto y compromiso por los receptores no encuentra el mismo grado que en las épocas históricas del género. Los manifiestos numéricos, como los llama Eva Yampolsky, se enfrentan a esta situación paradójica ya que se «produce la capacidad de acumular “espectadores” que comparten las opiniones del “manifestante”, pero sin tener éxito, o muy raramente, una acción que va más allá del ámbito digital» (2013, p. 153). Una hipótesis, como señala la propia autora, que ciertamente está en relación a la naturaleza del medio, el digital, pero que forma parte intrínseca de la nueva forma de entender la información que circula por el ciberespacio y su problemática (inmediatez y rápido consumo de la información, usuarios participativos que favorecen la circulación de la información pero no críticos con esta...). Esto

lleva a una actitud de manifiesto-inventario que transita por las redes sociales y que queda en el *click* comunitario, lo que contrasta con otros formatos tradicionales históricamente más consolidados y que conllevan, en palabras de Pierre Mercklé, a un *repli communautariste* (repliegue comunitarista) (2013, p. 161).

Sin embargo, y a pesar de esas no adaptaciones de nuestra sociedad a las exigencias y potencialidad de una incipiente cibercultura, no podemos obviar que el medio digital asume gradualmente el poder informacional y su circulación dentro y fuera de la red. Una realidad que nos lleva a considerar la incidencia real del medio digital en esa nuestra sociedad y que entronca con las experiencias del colectivo Manifest.AR que, como veremos más adelante, centran su verdadero eje operacional fuera del ciberespacio aprovechando la naturaleza y paradigma real-virtual de la realidad aumentada.

Del AR ART Manifesto a la AR Art Intervention

Las posibilidades de la realidad aumentada de insertar gráficos y objetos virtuales en un espacio real han dado una nueva visión en el desarrollo de las tecnologías de lo virtual en el campo artístico. La realidad aumentada aporta un cambio sustancial en este planteamiento ya que posibilita que dos mundos que poseen naturalezas diferentes queden unidos en un mismo espacio, donde lo real y lo virtual actúan conjuntamente de forma inseparable. Como expresa en el propio *AR Art Manifesto* «sin fronteras entre lo Real y lo Virtual, [...] «Liberando lo Virtual de una Pantalla Estancada». No sólo se refiere a esta conjunción real-virtual sino que

más allá transforman los «Datos» en algo físico que se muestra en un espacio-tiempo real (... *we transform Data into physical, Real-Time Space*). En la «civilización de lo virtual» como lo llama el sociólogo francés Léo Scheer todo lo que tenemos a nuestro alrededor está pasando por un proceso de virtualización, esto es de digitalización, por el cual cada ítem reconocible o definible de nuestro mundo, ya sea real o virtual, se mediatiza según una codificación numérica que lo convierte en dato y, como dice uno de los artistas de Manifest.AR, Sander Veenhof, todo llega a formar parte del denominado «Internet de las cosas» (2014, p. 10), aludiendo a esa dimensión en la que vivimos entre redes, y en la nuestra interacción con el mundo-bits conforma una parte imprescindible, cuando no dependiente, de nuestra cotidianeidad.

Cuando hablamos del concepto de espacio en los entornos aumentados debemos hacer atención a otro de los términos que se encuentran en el manifiesto y que define el lugar en el que las creaciones con realidad aumentada se tornan posibles, en un «Entre Espacios» donde se rompe el límite de la pantalla de nuestro celular para aunar lo «Físico y lo Virtual».

Pero además encontramos otra de las peculiaridades del arte con realidad aumentada atendiendo al espacio ya que la geolocalización es uno de los elementos constitutivos de las obras creadas por Manifest.AR. Haciendo uso de los actuales sistemas de posicionamiento global (GPS), el espacio físico se convierte en un gran lienzo que contiene datos interactivos. En el *AR Art Manifesto* reza como «Permaneciendo firmemente en lo Real, nosotros expandimos la influencia de lo Virtual, integrándolo y mapeándolo en el Mundo que nos rodea». Esta práctica estaría en relación con el concepto de si-

te-specific ya que muchas de las obras fueron creadas para un lugar y momento determinados. Sería el caso del llamamiento *AR Occupy Wall Street* (noviembre, 2011) [5] en la que con un convocatoria a los miembros del colectivo Manifest.AR, se «ocupó» el espacio delimitado por el cordón policial delante del edificio de la bolsa de Wall Street en Nueva York con varias obras-protesta de realidad aumentada que aludían a elementos del poder financiero. O también la obra *Border Memorial: Frontera de los Muertos* de John Craig Freeman [6], miembro del colectivo, en la cual el artista mapeó el territorio fronterizo entre México y Estados Unidos geocalizando el lugar exacto de los miles de emigrantes que habían muerto en duras condiciones intentando cruzar el desierto de la región suroeste.

El campo de experimentación que la obra geocalizada propone ha servido para indagar en otras prácticas hasta ahora inusitadas en el campo del arte y que amplían el concepto de *site specific*, para formular otras posibilidades en las que se toma como referencia el ámbito global. En *Biggâr* [7], Sander Veenhof, también perteneciente al colectivo Manifest.AR, pretendió crear la escultura interactiva más grande del mundo al diseñar unos bloques virtuales que se encuentran suspendidos en el cielo conformando un entramado que va expandiéndose progresivamente (un metro cada día), cubriendo la cúpula celeste de la Tierra, alcanzando así dimensiones totales. La obra fue lanzada en noviembre de 2010 desde el Stedelijk Museum de Amsterdam, y ha llegado a expandirse a un total de 117 países hasta la fecha. Los usuarios que accedan a la aplicación para celulares *Layar*, podrán contemplar la obra desde su ciudad e interactuar con la misma, cambiando el color (rojo, amarillo o azul) de la red de bloques instantáneamente. De esta forma en *Biggâr* el artista parece

lograr una obra de arte viva e ilimitada, y como recoge el *AR Art Manifesto* conseguir «una Presencia geocalizada, omnipresente y eterna», generando una creación singular dentro de las propuestas de *site specific*.

Regresando al texto del manifiesto, una de las características recurrentes en la cultura del género es la teatralización, la cual se encuentra como configuradora en la esencia del mismo. Puchner profundiza en esta relación teatralidad-manifiesto pues para él el manifiesto «no describe meramente una historia de ruptura, sino que produce esa historia, buscando crear esta ruptura activamente a través de su propia intervención» (2002, 450). En los manifiestos de las vanguardias como el Futurismo o el Dadaísmo existían *performances* que lo presentaban a una audiencia, mientras que el propio Marinetti ya resumió la fórmula del mismo a dos palabras clave: «violencia e incendiaria». En el caso del *AR Art Manifesto* estas acciones pueden encontrarse con las llamadas «intervenciones» del colectivo Manifest.AR, palabra que de forma especialmente conveniente utilizaron para llamar a estas experiencias artísticas con realidad aumentada. Las denominadas intervenciones comenzaron con la citada *We AR in MoMA*, una exposición experimental que tuvo como escenario el Museum of Modern Art de Nueva York, en la que al margen de esta institución se instalaron las obras de un gran número de ciberartistas —que después conformarían, como se ha dicho, el colectivo Manifest.AR—, cuyos trabajos virtuales ocuparon las diferentes plantas del edificio. Sander Veenhof y Mark Skwarek fueron los organizadores de este proyecto al que denominaron como *art invasion*. Se pretendía mostrar de forma radical las nuevas posibilidades e implicaciones que la realidad aumentada estaba consiguiendo en el campo de la creación y la cultura. Para los visitantes regulares del MoMA, esta exposición era

totalmente invisible, sin embargo para aquellos que hicieran uso de su dispositivo móvil y a través de una capa de información para la aplicación *Layar*, el museo mostraba junto a las obras de su exposición permanente, un conjunto de esculturas aumentadas de los diferentes artistas.

No cabe duda de que las formas de intervenir en el espacio público mediante la realidad aumentada resultan ser actos de una gran performatividad y participan reiteradamente en la fórmula establecida del manifiesto como ya fuera considerado por Abastado cuando nos dice que estos resultan «chocantes, irritantes, sentidos como una agresión a la sensibilidad: provocan violencia» (1980, p. 6).

El propio *AR Art Manifesto* está lleno de alusiones a esta dimensión: *AR Provocations, Radical Events, Viral Potency...* que tienen su reflejo en las art invasions del colectivo. Recordando una cita de Marshall McLuhan en la que decía que «el medio es el mensaje», Julian Hanna en *How to write a manifesto* nos dice que «si las imágenes son importantes, no menos importante es el evento en su conjunto. Divulgue su manifiesto con estilo, conviértalo en *memorable*».

Así, teniendo como principal premisa la idea de intervenir en el espacio público mediante el uso de la tecnología de realidad aumentada, se repitieron otros eventos por parte del colectivo Manifest.AR entre los que podemos citar la *infiltration* en la 54ª edición de la Bienal de Venecia en el año 2011. Aquí las creaciones de realidad aumentada de los diferentes artistas se encontraban repartidas por el espacio expositivo de la bienal, *le Giardini*, de forma ajena a la organización institucional. Waelder considera esta práctica artística con realidad aumentada como una nueva forma de entender el espacio del arte,

realizando una crítica al denominado «cubo blanco» que, al igual que otras prácticas de ciberarte, a través de esta tecnología consigue romper las limitaciones tanto elitistas como físicas, y mostrarse en diferentes contextos (2013, p. 56). Y ciertamente esto se refleja en las intenciones del *AR Art Manifesto* cuando afirman «con la realidad aumentada nosotros instalamos, revisamos, penetramos, simulamos, exponemos, decoramos, agrietamos, infestamos y desenmascaramos Instituciones Públicas, Identidades y Objetos previamente respaldados por Élités Proveedoras del Principio de Público y de lo Artístico en el llamado mundo Físico Real».

Las preocupaciones por las ideas de lo público y lo artístico también están relacionadas con otro de los conceptos contenidos en el *AR Art Manifesto* cuando se refiere a la participación, «Contra el espectáculo, la Cultura Aumentada introduce la Total Participación», una de las premisas fundamentales que concierne a todas las manifestaciones de arte digital en la cual se encuentra el *AR Art*, y que se distingue de la tradición artística consolidada en siglos pasados basada en la visión de un público pasivo ante la obra de arte.

Es algo a lo que alude el artista Sander Veenhof cuando nos dice que «... la Realidad Aumentada podría estar causando un cambio en la dinámica entre lugar, curadores, público y artistas. Con la realidad aumentada el artista puede elegir dónde y cómo mostrar su trabajo; el público puede elegir si verlo o no» (2014, p. 11).

Como recuerda Manovich, durante décadas el artista ha creado su obra para ser observada en el espacio expositivo por el público, pero el siguiente paso mediante la realidad aumentada es que el artista coloque al público dentro de un nuevo espacio dinámico donde mostrar su obra, acercando de esta forma la expe-

riencia artística (2006, pp. 229-230). Quizás esta sea la idea más profunda que pretende transmitirnos el *AR Art Manifesto* ya que, como explicábamos antes, es fruto del contexto histórico-social en el que vive.

Abastado nos dirá sobre el manifiesto que es «donde se expresan las tensiones ideológicas, las relaciones polémicas, las luchas por la conquista del poder simbólico» y continúa preguntándose si el no sería «el lugar semiótico donde puede leerse la pragmática de una sociedad» (1980, p. 5)

Para concluir

No cabe duda de que la aparición del arte con realidad aumentada ha supuesto para el ámbito de la creación artística un campo de experimentación que juega con los límites de lo real y lo virtual expandiendo considerablemente las potencialidades de lo que se conoce como ciberarte.

Lejos de ser un movimiento artístico efímero, la publicación del *AR Art Manifesto* constituye una prueba evidente que pone las bases para la definición de una nueva forma de arte que se define como subversiva y activista, defendiendo su papel en nuestra sociedad actual.

Es así como más allá del texto-manifiesto, las premisas del grupo Manifest.AR se han hecho evidentes a través de su intervención en el espacio público, aprovechando los no-límites de tipo político-social del mundo virtual, para incidir de forma decisiva como un arte de dominio público cuyo objetivo último es ser abierto a la sociedad.

El público potencial del llamado *AR Art* aún no es muy numeroso, pero está creciendo

en la medida en que la visión de una serie de informaciones que están suspendidas en nuestro ambiente y que amplían virtualmente el mundo físico toma sentido dentro de la cibercultura. A pesar de esto el arte con realidad aumentada tiene una presencia en nuestro cotidiano, está oculto, es real e *imaterial*, y precisa ser encontrado «si Lo Buscas» (*if you Seek It*).

El género del manifiesto representa en todo caso una evidencia de los cambios ideológicos y de mentalidad de la sociedad de su tiempo. En ese sentido el *AR Art Manifesto* contribuye a la formación de una nueva visión del mundo en la que lo virtual cobra presencia en el mundo real, de forma que afecta y genera acciones más allá de los límites del ciberespacio. Basta sólo recordar los movimientos políticos del 15M en España, la Primavera Árabe o el movimiento *VemPraRua* en Brasil, en los cuales las redes tuvieron un papel decisivo en la configuración de los mismos. Así el arte con realidad aumentada se hace eco de la potencialidad de lo virtual para experimentar y quebrar los límites establecidos por las convicciones político-sociales de los Estados contemporáneos. Y ante una incidencia social aún escasa de la realidad aumentada como medio artístico, es importante aprovechar el momento de test en lo virtual mientras que la libertad relativa del mundo cibernético sea un escenario válido para modificar nuestro tiempo, y antes de que la viralidad de este se convierta en una amenaza para los poderes establecidos.

Referencias bibliográficas

ABASTADO, Claude (1980). «Introduction à l'analyse des manifestes». *Littérature Paris*, nº 39, pp. 3-11.

BARROSO, A. B. de P. C. (2007). *A mediação da arte*, Tesis doctoral, Universidade de Brasília. [<http://repositorio.unb.br/handle/10482/6619>]

BELLIDO, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea, 2001.

CHOUINARD, Daniel (1980). «Sur la préhistoire du manifeste littéraire». *Études françaises*, vol. 16, nº 3-4, pp. 21-29.

GEROIMENKO, Vladimir (Ed.) (2014). *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. Heidelberg: Springer.

HANNA, Julian (2010). «How to write a manifesto». *Cine Qua Non*, nº 3, pp. 12-21.

HJARTARSON, Benedikt (2007). «Myths of rupture: the manifesto and the concept of avant-garde», en Astradur Eysteinnsson y Vivian Liska (Ed.): *Modernism*. Amsterdam: Benjamins, pp. 173-194.

KRZYWKOWSKI, Isabell (2006) «Manifestes, avant-gardes et expérimentation», en Isabelle Krzywkowski, *Le Temps et l'Espace sont morts hier. Les Années 1910-1920. Poésie et poésie de la première avant-garde*, L'Improviste, pp. 45-61. [<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00613578>]

MANOVICH, Lev. (2006). «The Poetics of Augmented Space». *Visual Communication*, vol. 2, nº 5, pp. 219-240.

PUCHNER, Martin (2002). «Manifesto = Theatre», *Theatre Journal*, vol. 54, nº 3, pp. 449-465.

SCHEER, Léo (1996). «La Civilisation du Virtuel». *Sociétés, "Dossier Technosocialité"*, nº 51, Paris, Gauthier-Villars.

VEENHOF, Sander (2014). «Locally global». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 20, nº 1, pp. 10-13.

WAELDER, Pau (2013). «White Cube Augmented: AR Art and the Gallery Space». *Revue d'art contemporain ETC*, nº 97, pp. 52-57.

WINKIEL, Laura A. (2008). *Modernism, race and manifestos*. Cambridge: Cambridge University Press.

YAMPOLSKY, Eva (2013). «Manifeste mode d'emploi. L'action collective à l'époque des réseaux sociaux numériques». *Lignes, Dossier "Le Manifeste. Une pratique d'écriture, entre art, littérature et politique"*, nº 40, pp. 151-167.

YANOSHEVSKY, Galia (2009). «Three Decades of Writing on Manifesto: The Making of a Genre». *Poetics Today*, vol. 30, nº 2, pp. 257-286.

Notas

[*] Doctor por la Universidad de Granada (2013). Becario post-doctoral y profesor colaborador en la Universidade Federal do Espírito Santo (Brasil).

Contacto con el autor: druiztorres@ugr.es

[1] El artículo de Abastado (1980), aunque distante en el tiempo, ha sido considerado como referencia en la mayoría de los estudios que se centran en el género del manifiesto. El autor consigue abordar su naturaleza mediante un análisis que no se concentra sobre los diferentes tipos y desarrollos existentes, sino que su estudio generaliza el concepto y sabe como extraer las características comunes propias.

[2] Texto completo del *AR Art Manifesto*: <https://ar-manifesto.wordpress.com/>.

[3] Web sobre la intervención artística con realidad aumentada en el MoMA de Nueva York: <http://www.sndrv.nl/moma/>.

[4] A los miembros fundadores ha de añadirse más de una veintena de artistas internacionales que avalan con sus obras la aparición del llamado *AR Art*.

[5] Web que documenta la intervención artística de *AR Occupy Wall Street*: <https://aroccupywallstreet.wordpress.com/>.

[6] Entrada en la web del artista de la obra *Border Memorial: Frontera de los Muertos*: <https://johncraigfreeman.wordpress.com/border-memorial-frontera-de-los-muertos/>.

[7] Entrada en la web del artista de la obra *Biggâr*: <http://sndrv.nl/biggar/>.