



Nuevos medios: la web como soporte, como espacio de difusión y como espacio de reterritorialización de prácticas artísticas.

Verónica Capasso
Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano
Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata

Abstract

En este trabajo se propone analizar dos prácticas artísticas que no sólo se valieron del espacio público callejero para su realización, sino que también utilizaron el espacio virtual como espacio de difusión y continuación de las acciones. En relación a la web como soporte, es necesario pensar a las nuevas tecnologías de la comunicación como modos de “democratización” de espacios, dotando de visibilidad y circulación extra-institucional a las prácticas, esto en el contexto de explosión de la web.2.0 y las redes sociales. En referencia a estas cuestiones, el espacio urbano y el espacio virtual (blogs, Facebook y Twitter) aparecen muchas veces como espacios articulados para la puesta en circulación de producciones y acciones realizadas por colectivos de arte. Para algunos de estos, el espacio virtual es sumamente importante y significa un uso táctico de estas herramientas. Se pueden reconocer entonces dos formas o maneras de relacionarse con la web:

1. Los colectivos de arte *muestran/difunden* sus producciones/acciones en el espacio virtual.
2. Los colectivos de arte *continúan* sus producciones/acciones a través de diferentes herramientas de la web a partir de la acción de los usuarios. Retomando las palabras de López (2011, 5) “*La web no sólo funciona como soporte para que la acción siga creciendo (o acontezca sólo ahí), sino como espacio de encuentro (virtual) que se vincula y potencia la acción (en el espacio urbano), es decir, que se reterritorializa.*”.

En síntesis, las dos acciones que analizaremos, las cuales no sólo se llevaron a cabo en el espacio público sino que también se replicaron a través de redes sociales o el espacio de la web, aunque de manera diferente, se inscriben dentro del denominado *Arte de Acción* y se centran en el juego como recurso, combinando a su vez el uso del espacio real y virtual. A su vez, se verá cómo

el espacio de la web y el uso de las herramientas que brinda, interpelan de una forma particular al espectador/usuario, el cual es parte esencial para el funcionamiento de la acción artística.

Palabras clave

Espacio público urbano – espacio público virtual – colectivos de arte – prácticas artísticas - espectador/usuario

Introducción

Para entender el accionar colectivo y sus características es necesario realizar un recorrido teórico y contextual que permita entender este tipo de prácticas. Desde el 2001 en Argentina, aparecen en la escena pública una multiplicidad de colectivos culturales y artísticos; es necesario aclarar que la actuación de ellos en el espacio público ya existía desde antes y lo que se remarca es su gran proliferación, variedad en técnicas, recursos y disciplinas. Definimos a un “colectivo” como el conjunto de personas que interactúan estableciendo principios de acción para fines comunes, pudiendo provenir de distintas disciplinas, y trabajando, en general, de forma autogestionada, difundiendo sus trabajos por Internet, en sitios tales como blogs y redes sociales. Comparten el rechazo de jerarquías y sostienen la horizontalidad en la organización, además de que en general actúan formando redes de contacto y de acción. Fijan un programa con connotaciones sociales, de género, de transformación contextual, etc., por lo que su temática suele estar asociada a la lucha social y a la protesta política. Sus producciones en el espacio público están en permanente diálogo con el entorno.

Por otro lado y siguiendo a Giunta¹ (2009), estos colectivos de arte son grupos que intervienen en el espacio público callejero donde lo colectivo, como formato, instaure nuevos modos de producción, difusión y sociabilidad en los que se generan las obras. Se constituyen porque comparten una dinámica, tienen agendas en común y porque potencian el trabajo en conjunto, ya que, como dice Becker (2008), la actividad conjunta y la cooperación en la práctica artística es constitutiva para estos colectivos. La idea que propone dicho autor es que en el arte también hay una extendida división del trabajo y tareas, es decir las actividades de cooperación pueden ser efímeras o estables y muchas veces las acciones en el espacio público no sólo suponen vínculos cooperativos entre los miembros del colectivo artístico, sino que también se apela a la participación pública, a la colaboración de la comunidad.

Este tipo de producción artística entonces, siguiendo los lineamientos de Ardenne (2006), se puede calificar como *arte contextual*. Se trata de un arte enfocado a la “presentación”, al modo

¹ Andrea Giunta, Doctora en Filosofía y Letras y profesora de Historia del Arte Latinoamericano, ha aportado valiosas investigaciones sobre el arte argentino. Entre sus obras se destacan, *Vanguardia, internacionalismo y política* (2008); *Poscrisis, arte argentino después de 2001* (2009); *Escribir las imágenes. Ensayos sobre arte argentino y latinoamericano* (2011). Sus análisis sobre las artes visuales del modernismo latinoamericano proponen explorar diversas perspectivas entre las que se encuentran el feminismo y los estudios de género y las tensiones entre arte y política.

de intervención aquí y ahora, como también la primacía del contexto. Dentro de las fórmulas ubicadas en el arte contextual, Ardenne identifica a los Happenings públicos, “maniobras”, Street Art Performance, creaciones en red y Net Art, creaciones participativas, etc. En cuanto al artista, es definido desde su “pulsión participativa o agorética” (Ardenne: 2006, 28), como militante y como generador de una estética comunicativa y de otras experiencias de los espacios. Por último, es necesario, en relación a la web como soporte, pensar a las nuevas tecnologías de la comunicación como modos de “democratización” de espacios y dotar de visibilidad y circulación extra-institucional a las prácticas, tanto en el contexto de la explosión web.2.0 como de las redes sociales (Mariátegui: 2011; Mackern y Burbano: 2011).

Prácticas en torno a Julio López

Si bien las políticas visuales en relación a la memoria del movimiento de Derechos Humanos en Argentina se desarrollan desde los años '80, la desaparición de Julio López ha activado nuevos y diversos recursos creativos que se fueron renovando con cada aniversario de su desaparición. Julio López, desaparecido desde octubre de 1976 hasta junio de 1979 durante la dictadura del '76, desapareció por segunda vez el 18 de septiembre de 2006, luego de la condena de Etchecolatz. Era querellante en la causa y un testigo clave, ya que sus declaraciones involucraban a muchos militares y policías. En relación a la segunda desaparición de Julio López y las prácticas artísticas realizadas entorno a ello, retomamos los estudios realizados por Longoni (2010), Russo (2010), Chempes (2009), López (2011), Fukelman (2011), Perez Balbi (2012) y Capasso y Jean Jean (2011).

En referencia a dichos autores, es pertinente decir que Longoni (2010) realiza un análisis de acciones activistas sobre la segunda desaparición de Julio López y nombra especialmente al *Colectivo Siempre*, integrado por mujeres y el cual se define como grupo de arte y acción política, introduciendo una dimensión lúdica en sus acciones. La propuesta que Longoni analiza, se centra en el cambio de la dinámica de las marchas por la desaparición de Julio López que este colectivo propuso. En este sentido, el colectivo planteó una acción que “incluía desplazamientos en el espacio, acciones con sonido y movimiento que debían hacer aquellos que quisieran sumarse a participar” (2010, 2). Se hicieron en serigrafía doscientas pequeñas pancartas-máscaras con el rostro de López y signos de pregunta y se convocó a los participantes a asistir vestidos con ropa blanca o negra en la Plaza Moreno. Los participantes usaron el día de la marcha estas pancartas-máscaras en una acción en la cual también se nombraba a desaparecidos o asesinados y cada vez que se detenía la caminata se hacían repicar unos sonajeros. De esta forma se generaron, según Longoni, dispositivos visuales y performáticos que muchos participantes se reapropiaron, irrumpiendo así el curso tradicional de las marchas.

Por otro lado, Chempes (2009), ex integrante del colectivo de arte *Sienvolando* y del colectivo de arte *LULI*, hace hincapié en la sucesión de estrategias de comunicación desplegadas durante los dos primeros años de las marchas por la desaparición de Julio López en la ciudad de La Plata. El autor sostiene que en el marco de estas movilizaciones se han desplegado una gran variedad de recursos que van desde instalaciones y performances hasta murales, ploteos, graffitis, stencil, diversos medios que, según el autor, sirven para disputar una geografía simbólica. Perez Balbi (2012) por su parte, analiza tres casos -entre ellos *Buscando a López*, del colectivo de arte

LULI- a partir de tres ejes: la pregunta sobre el espacio público: intervención y construcción simbólica; la pregunta por el dispositivo: la web como espacio donde se dan otras disputas simbólicas; la pregunta por las imágenes: usos e interferencias en/de la cultura visual contemporánea. Desde la desaparición de Julio López se han efectuado en la ciudad de La Plata múltiples intervenciones, acciones y marchas para pedir su aparición con vida. Las divergencias en la representación muestran las dificultades y variedades de formas que existen para ver cómo se representa la memoria, desde qué discurso nos posicionamos, qué memorias son representadas, cómo podemos traducir una experiencia tan trágica en algo materializado y cómo resignificarla a través del paso del tiempo para que no recaiga en la naturalización del hecho. A su vez, permiten ver cómo se ha representado la desaparición de Julio López de diferente manera, desde su representación con rostro al significante vacío, desde una configuración realista a una silueta y una postura que referencia al ser militante (Capasso y Jean Jean, 2011).

Se analizarán entonces las dos intervenciones citadas al comienzo de esta presentación, correspondientes a dos colectivos de arte de la ciudad de La Plata, las cuales vuelven a retomar la imagen que refiere a la cara de Julio López a través del juego como recurso. A su vez, se hará referencia al uso del dispositivo virtual al que recurre cada colectivo de arte, analizando cómo y de qué modo cada colectivo se apropia del espacio virtual, ya sea para difundir o para continuar sus acciones/intervenciones.

Dos colectivos, dos acciones y el juego como recurso

Libélula Colectivo de arte se formó en el año 2011 a partir de la reunión de un grupo de alumnos de Historia del Arte de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Este colectivo se centra prácticamente en intervenciones que tienen relación con el arte público. Por otro lado, el colectivo de arte *LULI*, se conformó en el año 2009 y muchos de sus integrantes provenían de experiencias colectivas de arte previas y de diferentes disciplinas. El grupo se separó a fines del 2011 y a lo largo de su trayectoria realizaron diversas intervenciones en el espacio público, muchas campañas por la web y otras acciones se realizaron específicamente en el espacio virtual. En relación a la desaparición de Julio López el colectivo ha realizado intervenciones desde el año 2009, las cuales quedaron registradas en su blog.

Las acciones aquí analizadas de *Libélula Colectivo de arte* y de *LULI* se plantean como acciones lúdicas, encuadradas dentro del “Arte de Acción”. Se entiende como “Arte de Acción” a las tendencias del arte que consisten en acciones del artista, ya sea con objetos, con su propio cuerpo o con otros participantes. Estas producciones que irrumpen en el espacio real y virtual, apelan de manera insistente al entorno humano, quien se transforma en espectador, usuario y/o partícipe. A su vez, una acción como juego, es una obra participativa y abierta donde el espectador asume también una posición distinta a la del pasivo espectador tradicional. Exige una actitud más activa y participativa, pudiendo haber respuestas de forma intelectual y física. Estas características se encuentran en las dos acciones que analizaremos, las cuales no sólo se llevaron a cabo en el espacio público platense, sino que también se replicaron a través de redes sociales o el espacio de la web, aunque de manera diferente. En referencia a estas cuestiones, el espacio urbano y el espacio virtual (blogs, Facebook y Twitter) aparecen muchas veces como espacios articulados de puesta en circulación de producciones y acciones realizadas por colectivos de arte. Para algunos

colectivos, el espacio virtual es sumamente importante y significa un uso táctico de estas herramientas. Se pueden reconocer entonces dos formas o maneras de relacionarse con la web:

1.- Los colectivos de arte *muestran/difunden* sus producciones/acciones en el espacio virtual. Este sería el caso de *Libélula Colectivo de arte*.

2.- Los colectivos de arte *continúan* sus producciones/acciones a través de diferentes herramientas de la web a partir de la acción de los usuarios. Como vimos, acá ubicaríamos a *LULI*. Retomando las palabras de López (2011, 5), “*la web no sólo funciona como soporte para que la acción siga creciendo (o acontezca sólo ahí), sino como espacio de encuentro (virtual) que se vincula y potencia la acción (en el espacio urbano), es decir, que se reteritorializa.*”.

En síntesis, las dos acciones que analizaremos se inscriben dentro del denominado Arte de Acción y se centran en el juego como recurso, combinando a su vez el uso del espacio real y virtual.

1- Memotest- Juego de la Memoria. ACÁ FALTA LÓPEZ

La primer intervención analizada, correspondiente a *Libélula Colectivo de arte*, se llevó a cabo el día que se cumplían cinco años de la desaparición de Julio López (el 18 de septiembre del 2011), en la Plaza San Martín. La acción constó de encontrar dos fichas del mismo color, las cuales tienen la cara de Julio López y un breve texto que refiere a sucesos entorno a su desaparición (Figura 1). Es interesante ver que la cara de López no es representada en su totalidad sino que sólo vemos la boina que lo caracteriza y la mitad del rostro, hasta por debajo de la línea de la nariz. Esta imagen circuló en la ciudad ese día y ha quedado plasmada en distintos lugares públicos siendo una nueva forma de representación la cual también fue adjudicada a la agrupación política *Surcos*. También ha sido adoptada el 18 de septiembre del 2011 como foto de perfil de Facebook de muchas personas (Figura 2).

En el blog del colectivo se detalló una breve descripción de la acción realizada en la Plaza San Martín:

“Siguiendo con la campaña creada en conjunto con Casa Nuestramérica, realizamos un juego para poner a prueba la Memoria.

Instrucciones:

- Encontrá las dos fichas del mismo color.
- Dando vuelta los lados negros, encontrarás una imagen de Julio López con distintos textos acerca de su desaparición.
- Compará de a dos fichas por turno, e identificá la ubicación de las que estén repetidas. Al encontrar dos fichas iguales, te invitamos a leer el texto en voz alta.

Lugares de emplazamiento: Plaza San Martín - 18 / 9 / 2011, Marcha por los 5 años de la desaparición de Jorge Julio López.

Buscamos construir una memoria reflexiva y colectiva, una MEMORIA VIVA.”²

La difusión de la realización del evento y la circulación de las fotografías tomadas también se realizaron a través del Facebook³ del colectivo de arte. El juego entonces aparece como recurso para construir y hacer memoria, en donde el espectador no sólo mira, sino que también es parte necesaria para que el juego funcione. En este sentido, la invitación al transeúnte a participar lo involucra intelectual y corporalmente y lo hace parte esencial del juego, a la vez que la lectura del texto en voz alta también involucra a la gente del entorno que lo observa. Esto genera una acción dinámica en donde los roles activo/pasivo circulan rápidamente generando una dinámica entretenida en la cual no sólo participaron adultos y jóvenes, sino también niños. En cuanto a la propuesta, a los usuarios y al recurso del juego, uno de los chicos del colectivo cuenta que:

“La iniciativa fue puramente del Colectivo. La idea era, generar una propuesta distinta que reforzara el mensaje de la búsqueda de Jorge Julio López. El memotest apareció como una posibilidad de difundir datos de la causa, y hacerlo conocer. Los resultados fueron muy buenos, mucha gente no dio ni pelota, muchos no tenían idea quien era. Pero lo mejor, fue que en el día de la primavera y en la marcha se prendieron muchísimos nenes. Les preguntamos qué sabían, la mayoría tenía registro de quien era el Sr. Cuando acertaban el par, tenían que leer solos o con un amigo en voz alta los textos que las fichas llevaban, datos de la causa. Día que desapareció, cambios etc. [...] El juego se nos mostró como la herramienta para llegar a sectores etarios que quizás no tenían contacto con la causa. Los de *LULI*, se acercaron a saludar y sacaron fotos al nuestro. Les gusto, eso lo recuerdo.”⁴

En este relato es interesante también el acercamiento del colectivo *LULI* a la producción de *Libélula Colectivo de arte*, reconociéndose en el uso del mismo recurso para hacer memoria: el juego. A su vez, se ve el uso del blog y de su página en Facebook para difundir la idea del memotest y su funcionamiento para convocar a la gente a que concurra al lugar de la acción.

2- ¿Dónde está López?

La intervención realizada por el colectivo de arte *LULI* constó de dos partes. La primera fue la realización de un mural en la calle, la segunda fue una acción en la web. El mural, ubicado en la fachada de una escuela en el diagonal 73 y 4 de la ciudad de La Plata, consiste en la imagen de Julio López, con un gorro rojo, el cual se relaciona con el conocido juego infantil ¿Donde esta Wally? (Figura 3). Esta misma imagen se replica en el espacio virtual (Figura 4) siendo un juego interactivo desarrollado como aplicación de Facebook, en el cual se busca a López como si fuera Wally, y cada uno de los posibles escondites se relaciona con la causa judicial que se llevó a cabo

² <http://colectivo-libelula.blogspot.com/>

³ <http://www.facebook.com/profile.php?id=100002462293802&ref=ts>

⁴ Entrevista con N., integrante del colectivo, 17/03/2012

contra el represor Miguel Etchecolatz (Fukelman y Naón, 2011). Para ingresar al juego se accede a través de su página en Facebook⁵.

En el blog de *LULI* se explica además cómo surge la idea de la realización de *Buscando a López*, la cual tuvo tres ediciones entre 2010 y 2011. Tal como sostiene Perez Balbi (2012), la primera edición del juego aludió a la causa y al reclamo por la desaparición de Julio López y en la segunda edición se hizo alusión a la militancia de Julio López en la década de los '70. Esta acción, que comenzó en el 2010, se continúa entonces al cumplirse un año más de la desaparición y en este caso nuevamente se resalta el recurso del juego como nueva posibilidad de aporte al reclamo, incorporando otras desapariciones en democracia, además de la de López:

“La aplicación *Buscando a López* es un producto de *LULI Kids*. Surgió en 2010, cuando se cumplían cuatro años de la desaparición, buscando nuevas formas de difundir el reclamo de justicia, más allá de las marchas, los volantes, los murales. Así, el color y el juego –dentro y fuera de Facebook- fueron recursos explorados para resquebrajar el "cerco militante", para llegar a otros e interpelar otras sensibilidades. La primera versión de *Buscando a López* permitió difundir en miles de muros información acerca de la causa judicial y sobre el reclamo de justicia sostenido por distintas organizaciones. También originó una reflexión acerca de la herramienta utilizada y una supuesta "banalización del reclamo". Al cumplirse 5 años sin López y sin justicia, *Buscando a López* se actualiza señalando otras desapariciones ocurridas en períodos de legalidad constitucional.”⁶

Se puede ver, a su vez, una búsqueda continua en la innovación para no caer en la repetición y naturalización de la representación de López:

“Pensamos que López, en todo lo terrible del caso, tiene que ser algo de todos los días y entrometerse en todas las cosas de nuestra vida, también en los juegos, mientras el precio no sea perder el contenido del reclamo. Tratar de llevar el reclamo a otras partes como algo que pueda ser abordado de otras formas, nos parece importante. Pensamos que con las cosas -pequeñas de por sí- que hicimos desde *LULI* en estos cuatro años, no logramos aportar demasiado. Pensamos que es urgente repensar los dispositivos aún al precio de equivocarnos”.⁷

En este sentido, el juego propuesto en relación a la desaparición de Julio López y la búsqueda de justicia, apuesta a este nuevo recurso (el juego), por un lado para salirse de las prácticas militantes tradicionales y las formas tradicionales de reclamo utilizadas por ejemplo, en las marchas. Por otro lado, el juego en el espacio virtual también funcionaría para la llegada masiva a la gente, que no sólo serían espectadores, sino también usuarios. De esta forma, por medio de las redes sociales, por ejemplo Facebook, el usuario puede no sólo enterarse de cuestiones relacionadas a la causa, sino también compartirlas en su muro para “propagar” esa

⁵ <http://apps.facebook.com/buscandoalopez/>

⁶ <http://lulitieneblog.wordpress.com>

⁷ <http://apps.facebook.com/buscandoalopez/>

información (Figura 5). Esta última cuestión también quedó expresada por el colectivo en su página de Facebook⁸:

“[...] Entonces nuestra pregunta es: ¿cómo hacer para que además de la imagen de López llegue a otros el contenido de la causa? Pensamos como primer medida correrla del lugar común donde el discurso se naturaliza a fuerza de repetir el dispositivo. Hablar de otra forma a otros destinatarios, más allá de la mística de la marcha. Y esto intenta el juego, te cuenta el devenir de la causa. Y siendo un dispositivo "juego" lo primero que tiene que evitar es que quién lo vea diga: "ya se lo que me va a decir". [...] A su vez la información aparece en función a tu propia interacción y te permite compartirla, si lo crees pertinente, con todos tus contactos. Esto le da un efecto de propagación que permite extender la información puntual del reclamo con un efecto bola de nieve.”⁹

En síntesis, en este caso, vemos cómo el uso de Facebook para continuar una acción iniciada en el espacio público callejero, permite *reterritorializar* la práctica artística, la cual se desarrolla y tiene lugar virtualmente.

Consideraciones finales

A través del análisis de estas dos acciones desarrolladas el 18 de septiembre del 2011 en torno a la desaparición de Julio López, podemos ver cómo se activa un nuevo recurso que se incorpora al pedido de justicia. Hablamos del recurso del juego, como una propuesta didáctica, creativa y activa de hacer memoria. A su vez, se puede ver el uso de la web desde tres funciones: como soporte de las prácticas, como espacio de difusión y como espacio de *reterritorialización* de las mismas. De esta forma, las dos prácticas artísticas analizadas no sólo se valieron del espacio público callejero para su realización, sino que también utilizaron el espacio virtual como espacio de difusión y continuación de las acciones.

Por otro lado, se retoma la noción de recurso, ya explicada por Chempes (2009) en referencia a los recursos utilizados en las marchas por Jorge Julio López, analizando cómo éstos van variando en el transcurso del tiempo, recurriendo, a su vez, a diferentes formas de reclamo que aumenten la participación, cuestión que aparece como objetivo de los dos colectivos de arte a los que hemos hecho referencia. Además, estas acciones, que definimos dentro del denominado arte “contextual”, suponen creaciones participativas, donde los artistas generan entonces una estética comunicativa y nuevas experiencias en el espacio (real y virtual). También la acción cooperativa y lo colectivo en tanto formato actúa como elemento importante en la configuración de las acciones. A su vez, una acción convertida en juego, es una obra participativa y abierta, dándole un rol particular al espectador, el cual asume una posición distinta a la del pasivo espectador tradicional, ya que sin él, la acción no es posible.

⁸

Idem

⁹

http://www.facebook.com/note.php?note_id=155571477799980&id=100000588577595

En síntesis, consideramos que el recurso juego en estos dos casos, al cumplirse los cinco años de la desaparición de López, funciona como un nuevo recurso que se presenta para generar una llegada a una capa más amplia de la sociedad, a la vez que se presenta como un recurso novedoso que ofrece un tipo de interacción diferente a lo que la “militancia tradicional” plantea. De ahí la necesidad de rescatar estas acciones/intervenciones presentes tanto en el espacio público como en el espacio virtual, siendo éste último también de vital importancia para la propagación de estas propuestas, tanto antes como después de su realización. En la acción planteada por el colectivo de arte *LULI*, el recurso funciona específicamente en el espacio virtual, invitando a una nueva modalidad de participación en el caso de la desaparición de López. Así, la variabilidad en el recurso contribuye entonces a poder generar canales para una memoria viva, activa, que no se petrifique en una consigna y que no caiga en la naturalización.

Bibliografía

- Ardenne, Paul, (2006). *Un arte contextual, creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*, Murcia, CENDEAC, Ed. Azarbe S.L.
- Becker, Howard. (2008). Mundos de arte y actividad colectiva, en: *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes.
- Capasso Verónica y Jean Jean Melina, (2011). “Apropiación del espacio público e intervenciones artísticas: prácticas entorno a la desaparición de Julio López”. III Jornadas de Antropología Social del Centro, Universidad Nacional del Centro, Ciudad de Olavarría, del 5 al 7 de octubre.
- Chempes (2009) “El recurso a la cultura en las marchas por Julio López en la ciudad de La Plata. Período 2006 – 2008”. En línea:
http://argentina.indymedia.org/images/24mesesDeMarchasPorLopez_chempes.pdf
- Fukelman, María Cristina, Naón María Isabel (2011) “Reflexiones sobre arte para lo político y representación en las acciones del colectivo LULI”. VIII Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina, Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Ciudad de La Plata, 23 y 24 de noviembre.
- Giunta, Andrea. (2009). Poscrisis. La escena del cambio cultural, en: *Poscrisis. Arte argentino después de 2001*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores S.A.
- Longoni, Ana. (2010) “Todos somos López. Activismo artístico entorno a la segunda desaparición de Jorge Julio López”, en: *Cuadernos del Inadi*, n°1, abril de 2010.
- López, Matías (2011) “Estrategias de intervención en la ciudad y en la web. Espacio público y acción política”. *Revista Question* (La Plata), Vol 1, N° 30.

- Mackern, Brian y Burbano Andrés. (2011). “El arte en la red, la red del arte. Arte en red y redes en el arte. Internet como medio y formato de experimentación artística en el contexto latinoamericano”, en *Una teoría del arte desde América Latina*. MEIAC, Turner, España.
- Mariátegui José Carlos (2011). “Los soportes electrónicos y la expansión tecnológica del arte. El aparato dialéctico: entre los soportes electrónicos y la expansión tecnológica del arte”, en *Una teoría del arte desde América Latina*. MEIAC, Turner, España.
- Pérez Balbi, Magdalena. (2012). “No sólo las paredes hablan: activismo artístico entre la calle y la web. Primeros esbozos de una investigación”. XIV Congreso REDCOM Investigación y extensión en comunicación: sujetos, políticas y contextos, Universidad Nacional de Quilmes, Ciudad de Quilmes, del 28 al 30 de junio.
- Russo, Pablo. “¿Dónde está Julio López? Prácticas estéticas en relación al reclamo de aparición con vida”. III Seminario Internacional Políticas de la Memoria “Recordando a Walter Benjamin: Justicia, Historia y Verdad. Escrituras de la Memoria” Ciudad de Buenos Aires, del 28 al 30 de octubre de 2010.

Fuentes electrónicas

Blog

Libélula Colectivo de arte

<http://colectivo-libelula.blogspot.com/>

LULI

<http://lulitieneblog.wordpress.com>

Facebook

Libélula Colectivo de arte

<http://www.facebook.com/profile.php?id=100002462293802&ref=ts>

LULI

<http://www.facebook.com/messages/1540897113#!/profile.php?id=100000588577595>