

Tesi doctoral presentada per En/Na

Celia GRADÍN MONTERO

amb el títol

**"Mapas, redes y sincronizaciones
como metáforas "**

per a l'obtenció del títol de Doctor/a en

BELLES ARTS

Barcelona, 21 de setembre de 2006.

Facultat de Belles Arts
Departament d'Escultura



UNIVERSITAT DE BARCELONA





buscar [input] generar mapa

conclusiones

relaciones

Capítulos

- Conclusiones
- Cartografías Interminables
- Nuevas estructuras de observación
- Agradecimientos

Conclusiones

Hemos obtenido una plataforma flexible de gestión de contenidos conceptuales y sus relaciones, que presenta como características más destacadas:

1. La integración de contenido multimedia.
2. La capacidad de interacción múltiple entre la información y su representación en una plataforma visual, con la que podemos interactuar.
3. Su uso como herramienta de pensamiento artístico.
4. La vocación colaborativa al servicio del conocimiento compartido en dos vertientes: una de servicio público, ya que se encuentra a disposición de cualquier usuario de Internet; y otra de futuro uso colectivo, al abrir la edición e investigación de contenidos a grupos de trabajo.

Así, hemos construido una herramienta de creación de conocimiento que resulta muy útil para la sociedad actual (global, compleja, fragmentada): la indagación profunda sobre el pensamiento, expresado en el arte en conexión con otras dimensiones de la persona y su acercamiento transversal a otras disciplinas y culturas, incita a la reflexión sobre el valor de la sintaxis artística como elemento puente y articulador de nuevos lenguajes; ya que nos permite analizar, *unificando parámetros*, las relaciones entre elementos hasta ahora irreconciliables. Todos estos espacios de intersección resultan campos abonados para la investigación y creación artística. Así, por ejemplo, sin complejos ni cortapisas y mediante una comunicación abierta y no restrictiva que permita el fluir de nuevas ideas, podríamos elaborar relaciones entre la literatura sánscrita, el mar, el color violeta, la última tecnología en impresoras para graffiti y la sincronización de los sistemas caóticos. La creación, localización y explicitación de estas ideas es una de las formas de ampliación de nuevo conocimiento, una manera de conseguir que la Inteligencia (considerada aquí como capacidad de estructurar y relacionar datos e ideas) trascienda al individuo.

Se trata de una propuesta epistemológica que aborda la sincronicidad, el caos y el juego abierto como un proceso que conduce a una adaptación continua del conocimiento, que crece, se transforma y se extiende de una manera constante. Esto es muy importante para el campo del pensamiento artístico, ya que, al plantear nuevas formas de pensar, podemos elaborar nuevas maneras de ver el mundo. Así, tenemos un modo de crear un *nuevo mundo*, en el que las disciplinas, al estar interconectadas, se apoyan mutuamente. En esta interconexión se producen *lenguajes mestizos de intercambio de conocimiento*, con lo que el conocimiento deja de ser depósito de individualidades para pasar a ser un bien *común y compartido* en continuo proceso de cambio.

Al amplificar los espacios relacionales y llevarlos fuera del entorno artístico podemos decir que se recontextualizan las expresiones artísticas dentro de un nuevo marco, amplificándose también sus niveles de lectura.

El estudio acerca de la construcción de identidades colectivas y sus características —en función no del individuo ni de la información, sino respecto de las relaciones y contexto— nos lleva a abrir un nuevo campo de exploración y análisis facilitado por las herramientas aquí presentadas.

Por otro lado, debido a la propia *estructura abierta* del trabajo (variable en su estructura relacional) podemos prever que, con el tiempo, este proceso sincrónico seguirá enriqueciéndose y aumentando, pudiendo llegar a ampliar enormemente su interactividad al utilizar técnicas de inteligencia artificial y realimentar la base de datos desde el exterior (múltiples individuos u otras bases de datos). Así, nos dirigimos hacia la estimulación de nuevas formas y objetivos de la sociedad red, que surgirán de la

añadir
mis balizas

explicitación de estas ideas es una de las formas de ampliación de nuevo conocimiento, una manera de conseguir que la Inteligencia (considerada aquí como capacidad de estructurar y relacionar datos e ideas) trascienda al individuo.

Se trata de una propuesta epistemológica que aborda la sincronicidad, el caos y el juego abierto como un proceso que conduce a una adaptación continua del conocimiento, que crece, se transforma y se extiende de una manera constante. Esto es muy importante para el campo del pensamiento artístico, ya que, al plantear nuevas formas de pensar, podemos elaborar nuevas maneras de ver el mundo. Así, tenemos un modo de crear un *nuevo mundo*, en el que las disciplinas, al estar interconectadas, se apoyan mutuamente. En esta interconexión se producen *lenguajes mestizos de intercambio de conocimiento*, con lo que el conocimiento deja de ser depósito de individualidades para pasar a ser un bien *común y compartido* en continuo proceso de cambio.

Al amplificar los espacios relacionales y llevarlos fuera del entorno artístico podemos decir que se recontextualizan las expresiones artísticas dentro de un nuevo marco, amplificándose también sus niveles de lectura.

El estudio acerca de la construcción de identidades colectivas y sus características —en función no del individuo ni de la información, sino respecto de las relaciones y contexto— nos lleva a abrir un nuevo campo de exploración y análisis facilitado por las herramientas aquí presentadas.

Por otro lado, debido a la propia *estructura abierta* del trabajo (variable en su estructura relacional) podemos prever que, con el tiempo, este proceso sincrónico seguirá enriqueciéndose y aumentando, pudiendo llegar a ampliar enormemente su interactividad al utilizar técnicas de inteligencia artificial y realimentar la base de datos desde el exterior (múltiples individuos u otras bases de datos). Así, nos dirigimos hacia la estimulación de nuevas formas y objetivos de la sociedad red, que surgirán de la práctica concreta de la aplicación (software) en entornos específicos (grupos de investigación compartiendo la misma red de relaciones y datos). Se trata de un *work in progress* comunitario a cuyo desarrollo colaborativo estamos abiertos.

De este modo, pretendemos que las metodologías y técnicas usadas en esta investigación acerca del conocimiento y los nuevos modos de pensamiento sean un impulso para el desarrollo del tratamiento de la información en diversos tipos de lenguaje y sirvan de plataforma adecuada para el trabajo colaborativo en red, el estudio de las interacciones entre usuarios y aplicaciones, la investigación en el desarrollo de nuevas interfaces. Otras evoluciones, cuyas formas y objetivos aún no están determinados, surgirán de la práctica específica en un contexto concreto dentro de un grupo de investigación.

"Mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico."

Tesis doctoral de **Celia Gradín**.

Director: **Dr. Josep Cerdà i Ferré**.

Programa de doctorado de "L' escultura com articulació de la diversitat" del Departamento de Escultura. Bienio 1997-99.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

créditos



Esta obra pertenece a Celia Gradín bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) salvo los documentos citados que son propiedad de sus autores.



mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico



buscar

generar mapa

introducción | desarrollo | conclusiones | fuentes

conclusiones

relaciones

Capítulos

- Conclusiones
- **Cartografías interminables**
- Nuevas estructuras de observación
- Agradecimientos

links

- The Hunting of the Snark
- LILAH - El juego del conocimiento de sí mismo.

bibliografía

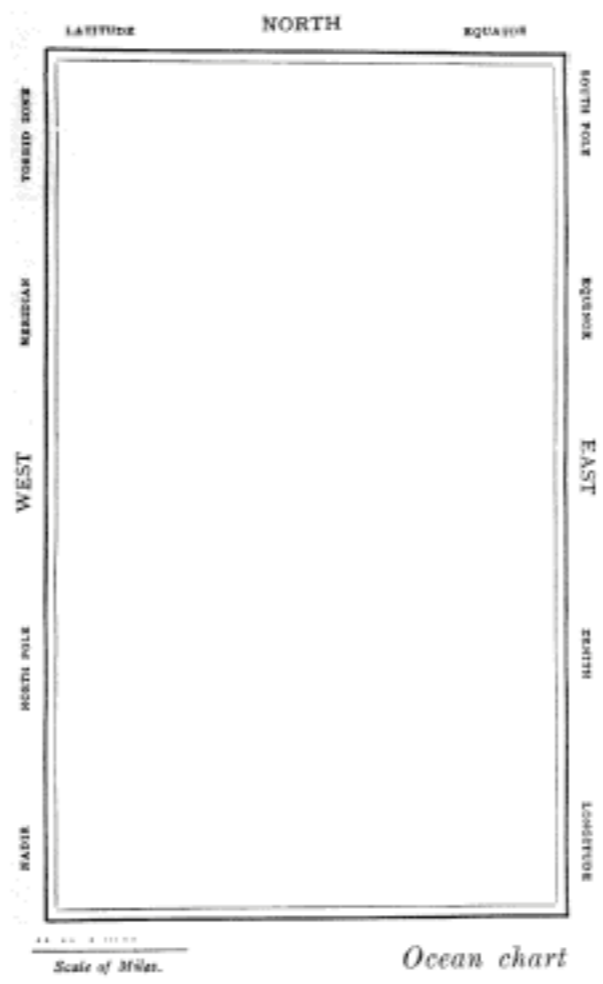
- El tarot o la máquina de imaginar
- Ciencia, orden y creatividad
- Finite and Infinite games. A vision of life as Play and Possibility

Cartografías interminables

"Lo propio del simbolismo es permanecer indefinidamente sugerente: cada uno verá lo que su mirada le permita percibir, imaginación, juego, aventura personal, el Tarot cuenta la historia de alguien que intenta percibir lo que no sabe. Obra maestra del pensamiento analógico, su lectura es interminable, no sólo por su carácter perpetuamente referencial sino porque cada lector la convierte en otro libro cada vez que la mira". [biblio](#)

Sucede lo mismo en kilkor, donde de cada navegación resulta una nueva ruta, un nuevo trazado de metáforas que se interconectan generando cartografías únicas que describen un espacio de tiempo inefable lleno de sugerencias.

añadir
mis balizas



Mapa del océano (extraído de *La caza del Snark*, de Lewis Carroll) [link](#)

"Los nuevos pensamientos surgen como un juego de la mente, y no darse cuenta de ello es

"Los nuevos pensamientos surgen como un juego de la mente, y no darse cuenta de ello es uno de los mayores obstáculos para la creatividad. Suele considerarse que el pensamiento es un asunto juicioso e imponente. Pero aquí se sugiere que el juego creativo es un elemento fundamental en la formación de hipótesis e ideas nuevas. Es más, un pensamiento que no quiere jugar está de hecho engañándose a sí mismo. Según parece el juego forma parte de la esencia misma del pensamiento".

"Lo dicho hasta ahora muestra la relación adecuada existente entre pensamiento y experiencia. En el marco de esta relación tienen lugar, cuando es necesario, nuevas percepciones creativas, como por ejemplo las metáforas. Este tipo de percepciones surgen a través del juego creativo de la mente. La esencia del juego es que nada se da por sentado de manera absolutamente invariable, y que sus resultados y conclusiones no pueden saberse de antemano. [biblio pág 60 y siguientes](#)

James Carse nos da la clave del juego infinito en su perspicaz [Finite and Infinite Games \[Juegos Finitos e Infinitos\]](#):

"Existen al menos dos tipos de juegos. Uno podría llamarse finito, el otro infinito. Un juego finito es jugado con el propósito de ganar, un juego infinito con el propósito de seguir el juego"

- Las reglas de un juego finito no pueden cambiar, las reglas de un juego infinito deben cambiar.
- Los jugadores finitos juegan dentro de los límites, los jugadores infinitos juegan con los límites.
- Los jugadores finitos son serios, los jugadores infinitos son joviales.
- Los jugadores finitos ganan títulos, los jugadores infinitos no tienen sino sus nombres.
- Un jugador finito consume tiempo, un jugador infinito genera tiempo.

El juego infinito es inherentemente paradójico, así como el juego finito es inherentemente contradictorio. Puesto que el propósito de los jugadores infinitos es continuar el juego, no juegan para ellos mismos. La contradicción de el juego finito es que los jugadores desean llevar el juego hasta su fin para ellos mismos. La paradoja del juego infinito es que los jugadores desean continuar el juego en los demás. La paradoja es precisamente que ellos juegan solo cuando los otros continúan con el juego.

Los jugadores infinitos juegan mejor cuando se vuelven menos necesarios para la continuación del juego. Es por esta razón que actúan como mortales.

El placer de un juego infinito, su gracia, se apoya en aprender a comenzar algo que no podemos acabar.

Y en este juego infinito nos encontramos.

El juego del placer y las posibilidades infinitas se abre ante nosotros, los nuevos patrones de conocimiento se nos presentan con una nueva dimensión impredecible:

El juego como conocimiento.

Al comienzo habíamos indicado que en el idioma original del [texto](#), juego se asimila también a representación. Y la representación implica un volver a presentarse, a mostrarse; lo que a su vez estaría dando cuenta de algo velado, cubierto que ha de volver a hacerse y ser visible. Dice Gadamer con respecto a la obra de [arte](#): "... hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo". (6) "...el [concepto](#) de la representación se había derivado del de juego, en el sentido de que la verdadera esencia de éste -y por lo tanto también la obra de [arte](#)- es la autorrepresentación. El juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación, de manera que el espectador forma parte de él pese a toda la distancia de su estar enfrente". [link](#)

Según nos indica David Bohm, la percepción creativa y su expresión mediante el juego generan un proceso en el que el conocimiento se desarrolla en conocimiento procedimental, que pasa después a ser

juegan solo cuando los otros continúan con el juego.
Los jugadores infinitos juegan mejor cuando se vuelven menos necesarios para la continuación del juego. Es por esta razón que actúan como mortales.
El placer de un juego infinito, su gracia, se apoya en aprender a comenzar algo que no podemos acabar.

Y en este juego infinito nos encontramos.

El juego del placer y las posibilidades infinitas se abre ante nosotros, los nuevos patrones de conocimiento se nos presentan con una nueva dimensión impredecible:

El juego como conocimiento.

Al comienzo habíamos indicado que en el idioma original del [texto](#), juego se asimila también a representación. Y la representación implica un volver a presentarse, a mostrarse; lo que a su vez estaría dando cuenta de algo velado, cubierto que ha de volver a hacerse y ser visible. Dice Gadamer con respecto a la obra de [arte](#): "... hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo, y en este algo a sí mismo". (6) "...el [concepto](#) de la representación se había derivado del de juego, en el sentido de que la verdadera esencia de éste -y por lo tanto también la obra de [arte](#)- es la autorrepresentación. El juego representado es el que habla al espectador en virtud de su representación, de manera que el espectador forma parte de él pese a toda la distancia de su estar enfrente".[link](#)

Según nos indica David Bohm, la percepción creativa y su expresión mediante el juego generan un proceso en el que el pensamiento se despliega en conocimiento provisional, que pasa después a ser acción para convertirse en nueva percepción y conocimiento. Este proceso conduce a una adaptación continua del conocimiento, que crece, se transforma y se extiende de una manera constante. Así aparece la concepción del conocimiento como un *continuo proceso de cambio*. El conocimiento no tiene otro significado que este ciclo de actividad, afirma Bohm.

"El hecho de que este conocimiento pueda proporcionar orden a esta experiencia, e incluso predecir de manera correcta nuevos tipos de experiencia, muestra que de alguna manera tiene que estar directamente relacionado con una *realidad situada más allá del conocimiento mismo*. Por otra parte, no hay forma de conocimiento que haya sido totalmente fijada o puesta en vigor de manera indefinida. Esto significa que toda búsqueda de un conocimiento absoluto y determinado es pura ilusión, ya que todo conocimiento nace de la actividad cambiante de la percepción creativa, el juego libre, la exposición a la acción y su retorno como experiencia." [biblio pág 69](#)

"Mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico."

Tesis doctoral de **Celia Gradín**.

Director: **Dr. Josep Cerdà i Ferré**.

Programa de doctorado de "L' escultura com articulació de la diversitat" del Departamento de Escultura. Bienio 1997-99.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

créditos



Esta obra pertenece a Celia Gradín bajo una [licencia de Creative Commons](#) salvo los documentos citados que son propiedad de sus autores.



buscar

generar mapa

introducción | desarrollo | conclusiones | fuentes

conclusiones

relaciones

Capítulos

- Conclusiones
- Cartografías Interminables
- **Nuevas estructuras de observación**
- Agradecimientos

Ideólogos

- Javier Echevarría

links

- NATURALEZA, CIUDAD GLOBAL Y TELETECNOLOGÍAS.

Nuevas estructuras de observación

Este trabajo tiene como objetivo primordial la creación de nuevos espacios relacionales, los nodos en sí, no son importantes, las relaciones establecidas entre ellos son las que dan consistencia al corpus teórico. Por lo tanto, en esta tesis la acumulación de datos no es una finalidad intrínseca, ya que para esto existen actualmente muchas otras herramientas disponibles tales como buscadores y bancos de datos. Así, este aspecto de establecimiento de nuevos espacios resulta enriquecedor como creación de una *nueva mirada* o incluso como trabajo preliminar para la elaboración de *nuevas estructuras de observación* [acción y resultado].

"Tradicionalmente se ha entendido que las acciones técnicas y tecnológicas servían para transformar objetos, o para inventar nuevos objetos artificiales. Las teletecnologías también modifican objetos, pero sobre todo transforman los espacios de relación y acción, es decir las circunstancias orteguianas. Las concepciones objetualistas de la tecnología habrán de ser ampliadas conforme analicemos con mayor detalle las acciones tecnológicas que no sólo transforman objetos, sino también relaciones. Puesto que los seres humanos nos relacionamos con muchos objetos y sujetos, no sólo habrá que atender a los cambios que las tecnologías suscitan en ellos, sino también a las transformaciones que inducen sobre los espacios de relación entre personas, entre sujetos y objetos y entre agentes e instrumentos." [link](#)

[Javier Echevarría](#)

La capacidad de creación de nuevas relaciones, que surge a partir de este modo de trabajo, hace surgir nuevas ideas que no estaban planteadas desde un principio. La creación, localización y explicitación de las mismas es una de las formas de ampliación de nuevo conocimiento, una manera de conseguir que la inteligencia (considerada aquí como capacidad de estructurar y relacionar datos e ideas) trascienda al individuo.

Estas nuevas relaciones quedan patentes en cuatro ámbitos:

- El ámbito de la navegación en las zonas, donde veremos que en cada "ficha" aparecen nuevas relaciones que podremos consultar.
- El ámbito de la navegación a través de las búsquedas, en el que tenemos dos niveles: la búsqueda simple, dedicada a buscar las relaciones que se establecen respecto a la palabra concreta que buscamos, y la búsqueda compleja, en la que las sugerencias nos abren un nuevo panorama de relaciones impensadas.
- El ámbito de la navegación a través de los mapas de relaciones, que nos dan una imagen gráfica de las relaciones, creando así nuevos "conceptos representacionales" ¹, con lo que la estructura visual del conocimiento se verá reforzada.
- El ámbito de la navegación correlativa, siguiendo el mapa general de la web, que nos da una panorámica exhaustiva acerca de los contenidos de la misma.

Estos ámbitos, a su vez, son puente y/o destino de la navegación y su conexión crea una riqueza de enlaces que densifican el tejido relacional hasta darle un carácter propio. El estudio acerca de la construcción de identidades colectivas y sus características, no en función del individuo ni de la información, sino respecto de las relaciones y contexto, nos lleva a abrir un nuevo campo de

añadir
mis balizas

construcción de identidades colectivas y sus características, no en función del individuo ni de la información, sino respecto de las relaciones y contexto, nos lleva a abrir un nuevo campo de exploración y análisis facilitado por las herramientas aquí presentadas.

Por otro lado, debido a la propia estructura abierta del trabajo (Base de datos que puede ir creciendo y variando su estructura relacional) podemos prever que, con el tiempo, este proceso sincrónico seguirá enriqueciéndose y aumentando, pudiendo llegar a ampliar enormemente su interactividad al utilizar técnicas de inteligencia artificial y realimentar la base de datos desde el exterior [múltiples individuos u otras bases de datos]. Así, nos dirigimos hacia la estimulación de nuevas formas y objetivos de la sociedad red ² que surgirán de la práctica concreta de la aplicación (software) en entornos específicos (grupos de investigación compartiendo la misma red de relaciones y datos). Se trata de un "work in progress" comunitario a cuyo desarrollo colaborativo estamos abiertos.

De este modo, pretendemos que las metodologías y las técnicas usadas en esta investigación acerca del conocimiento y nuevos modos de pensamiento sean un impulso para el desarrollo de los tratamientos de la información en diversos tipos de lenguaje, y sirvan de plataforma adecuada para el trabajo colaborativo en red, el estudio de las interacciones entre usuarios y aplicaciones, la investigación en el desarrollo de nuevas interfaces, y otras evoluciones, cuyas formas y objetivos aún no están determinados, sino que surgirán de la práctica específica en un contexto concreto dentro de un grupo de investigación.

Las nuevas formas organizativas que se pueden crear desde esta plataforma son características del medio en el que se desarrolla. Así, la comunicación y la relación que se establecen son independientes de la distancia y del tiempo inmediato, aportando una mayor flexibilidad y adecuación de recursos de los usuarios.

De esta manera, hemos obtenido una plataforma flexible de gestión de contenidos conceptuales y sus relaciones que presenta como características más destacadas:

- La integración de contenido multimedia.
- La capacidad de interacción múltiple entre la información y su representación en una plataforma visual sobre la que podemos interactuar.
- Su uso como herramienta de pensamiento artístico.
- La vocación colaborativa al servicio del conocimiento compartido en dos vertientes: una de servicio público, ya que se encuentra a disposición de cualquier usuario de internet, y otra de futuro uso colectivo, al abrir la edición e investigación de contenidos a grupos de trabajo.

Se trata de un desarrollo realizado a partir de un proceso de digitalización de elementos analógicos, compilación de elementos digitales y posterior creación de relaciones (directas e inversas) entre elementos digitales. Este desarrollo surge con vocación de soporte al proceso de transición entre la sociedad industrial y la de red, gracias a la creación de *tecnologías cálidas* con interfaces más intuitivas que se expresan con nuevos lenguajes generadores de conocimiento, que son característicos del pensamiento artístico.

Podemos decir, entonces, que recontextualiza las expresiones artísticas dentro de un nuevo marco, amplificando sus niveles de lectura.

Notas al pie

¹ Nos referimos aquí al sentido de "conceptos representacionales" establecido por Rudolf Arnheim en [Arte y Percepción visual](#) (pág 192 y siguientes):
 "Es la formación de conceptos representacionales lo que más que ninguna otra cosa distingue al artista del que no lo es. (...) Lo que distingue al artista es la capacidad de aprehender la naturaleza y sentido de una experiencia en términos de un medio dado, y hacerla así tangible. (...) Durante los momentos en que un ser humano es artista, encuentra forma para la estructura incorpórea de

De esta manera, hemos obtenido una plataforma flexible de gestión de contenidos conceptuales y sus relaciones que presenta como características más destacadas:

- La integración de contenido multimedia.
- La capacidad de interacción múltiple entre la información y su representación en una plataforma visual sobre la que podemos interactuar.
- Su uso como herramienta de pensamiento artístico.
- La vocación colaborativa al servicio del conocimiento compartido en dos vertientes: una de servicio público, ya que se encuentra a disposición de cualquier usuario de Internet, y otra de futuro uso colectivo, al abrir la edición e investigación de contenidos a grupos de trabajo.

Se trata de un desarrollo realizado a partir de un proceso de digitalización de elementos analógicos, compilación de elementos digitales y posterior creación de relaciones (directas e inversas) entre elementos digitales. Este desarrollo surge con vocación de soporte al proceso de transición entre la sociedad industrial y la de red, gracias a la creación de *tecnologías cálidas* con interfaces más intuitivas que se expresan con nuevos lenguajes generadores de conocimiento, que son característicos del pensamiento artístico.

Podemos decir, entonces, que recontextualiza las expresiones artísticas dentro de un nuevo marco, amplificando sus niveles de lectura.

Notas al pie

- 1 Nos referimos aquí al sentido de "conceptos representacionales" establecido por Rudolf Arnheim en [Arte y Percepción visual](#) (pág 192 y siguientes):
"Es la formación de conceptos representacionales lo que más que ninguna otra cosa distingue al artista del que no lo es. (...) Lo que distingue al artista es la capacidad de aprehender la naturaleza y sentido de una experiencia en términos de un medio dado, y hacerla así tangible. (...) Durante los momentos en que un ser humano es artista, encuentra forma para la estructura incorpórea de aquello que ha sentido: *"For rhyme can beat a measure out of trouble"*."
- 2 La sociedad red es aquella construida en la práctica cotidiana en torno a redes de comunicación, información y relación que se instrumentan mediante Internet y otras redes telecomunicadas, según Manuel Castells

"Mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico."
Tesis doctoral de **Celia Gradín**.
Director: **Dr. Josep Cerdà i Ferré**.
Programa de doctorado de "L' escultura com articulació de la diversitat" del Departamento de Escultura. Bienio 1997-99.
Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

créditos



Esta obra pertenece a Celia Gradín bajo una [licencia de Creative Commons](#) salvo los documentos citados que son propiedad de sus autores.



buscar

generar mapa

introducción | desarrollo | conclusiones | fuentes

conclusiones

relaciones

Capítulos

- Conclusiones
- Cartografías Interminables
- Nuevas estructuras de observación
- **Agradecimientos**

Agradecimientos

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a las siguientes personas, que, de una manera u otra, han colaborado en la realización de este trabajo:

a Josep Cerdá, por haberme dado alas para hacer un sueño realidad;

a todos los miembros del Departamento de Escultura, especialmente a Carlos Coch, por su amabilidad y su disposición para allanar el camino burocrático;

a mis padres, por su espacio acogedor aderezado con nutritivos y amorosos alimentos;

a mi hermana, por su apoyo incondicional y paciente, por su bonito corazón y, además, por ser la primera exploradora tenaz de un campo incipiente de pruebas;

a mis maestros Lama Tashi Lhamo, Khenpo Tsültrim Gyamtso Rinpoché, Bokar Tulku Rinpoché y Quim Altés, por sus enseñanzas e inspiración;

a Ari Goldfield por su tiempo, dedicación y ayuda con la supervisión de algunos archivos;

a Susana Noguero, que ha llenado de claridad y de espacio este trabajo, porque su apoyo moral y su ayuda con la arquitectura web han sido unas preciosas joyas que me han llenado de fuerza y alegría;

a Iván Vergés, que ha trabajado incansable, alegre y con un grado tan elevado de calidad profesional y humana que no puedo imaginar una programación mejor, porque su colaboración en este proyecto ha sido un hermoso regalo;

a Mariana Sarraute, por sus ánimos durante todos estos años y su estupendo trabajo con el diseño gráfico de esta web;

a Verónica Perales, por ser mi "amiga invisible" a la que he consultado dudas y con la que he compartido ilusiones e investigado nuevas ideas;

a Fred Adam, por su intenso interés, sus preciosas aportaciones y su generosa entrega a toda idea nueva que se le acerca;

a Heath Bunting, por sus inestimables consejos, sus trabajos sugerentes y su dedicación al servicio de unos valores sociales (siento un gran contento de alojar kilkor.net en el servidor de Irrational);

a Marcus Valentine, por su rapidez y efectividad a la hora de solucionar cualquier problema técnico surgido con Irrational;

a Saul Albert, por su maestría en la serendipia al ofrecerme la información "crucial" que llevaba tanto tiempo buscando para poder proseguir con el desarrollo del trabajo;

a Susana Alcón, Pablo Garrido y Olga Mias, con cuyo apoyo siempre he contado en todo momento y que han tenido la paciencia y la habilidad de leer y corregir los textos, y cuya opinión considero muy valiosa;

 [añadir](#)
mis balizas

nueva que se le acerca;

a Heath Bunting, por sus inestimables consejos, sus trabajos sugerentes y su dedicación al servicio de unos valores sociales (siento un gran contento de alojar kilkor.net en el servidor de Irational);

a Marcus Valentine, por su rapidez y efectividad a la hora de solucionar cualquier problema técnico surgido con Irational;

a Saul Albert, por su maestría en la serendipia al ofrecerme la información "crucial" que llevaba tanto tiempo buscando para poder proseguir con el desarrollo del trabajo;

a Susana Alcón, Pablo Garrido y Olga Mias, con cuyo apoyo siempre he contado en todo momento y que han tenido la paciencia y la habilidad de leer y corregir los textos, y cuya opinión considero muy valiosa;

a Xavi Blanquer, por sus paradigmáticas participaciones;

a Daniel Mené, por la gasolina;

a Olga Lizandra, por regalarme espacios de conciencia y libertad;

a Rachel Taipel, Alexandra Kalinine, Irene Lois Gradín, Juan Linares, Quim Altés, Petry Jiménez, M^a Ángeles Rodríguez, Pamen Pereira, Sergio Manzini, Mara Mora, Jesús Peris, Vahida Ramujick, Laia Sadurní, Guilomar Eguillor, Vitor Magalhaes, Catarina Pestana, Edith Lloret, Francesc Gorgues y a la monja tatuada de Holy Island , por su contribución y ayuda;

a José Lois Bascoy, Kayle Brandon, Noemí Ranz, Francina Beso, Sergi Cubota y su familia, Victoria Linares, Esteban Galliera, Maribel Montes, Livia Cruz y a todos los amigos cercanos y lejanos, los del centro y los de la periferia, porque ellos son el kilkor que me sostiene;

a los miembros de las plataformas Platonik, Trasnationaltemps, Rotorrr, Irational y Aleph, por su enorme trabajo en el campo del pensamiento artístico, que ha servido de ilustración y guía para este trabajo;

a los integrantes y monitores de las II Jornadas Doctoriales y del Método Solaris, que han sabido ayudar a reorganizar y a dirigir las fuerzas y el espíritu para llevar a buen fin este trabajo.

Me siento muy privilegiada de haber estado rodeada desde un principio de gente con buen humor y repleta de paciencia.

[← atrás](#) pág.1

"Mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico."
 Tesis doctoral de **Celia Gradín**.
 Director: **Dr. Josep Cerdà i Ferré**.
 Programa de doctorado de "L' escultura com articulació de la diversitat" del Departamento de Escultura. Bienio 1997-99.
 Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

créditos



Esta obra pertenece a Celia Gradín bajo una [licencia de Creative Commons](#) salvo los documentos citados que son propiedad de sus autores.

KILKOR créditos

Dirección, coordinación, idea original y edición Cella Gradín

Arquitectura de la información [Susana Noquero](#)

Programación [Ivan Vergés](#)

Diseño [Marlana Sarraute](#)

Hosting [Irrational.org](#)

Tecnología [PHP 4](#)
[MySQL](#)
[Flash™ 7](#)
[Java™ \(LinkBrowser V1.20\)](#)

[cerrar](#)

inestimables consejos, sus trabajos sugerentes y su dedicación al servicio de (tanto un gran contento de alojar kilkor.net en el servidor de Irrational);

su rapidez y efectividad a la hora de solucionar cualquier problema técnico

estría en la serendipia al ofrecerme la información "crucial" que llevaba tanto tiempo buscando para poder proseguir con el desarrollo del trabajo;

rrido y Olga Mias, con cuyo apoyo siempre he contado en todo momento y la y la habilidad de leer y corregir los textos, y cuya opinión considero muy

paradigmáticas participaciones;

olina;

arme espacios de conciencia y libertad;

a Kalinine, Irene Lois Gradín, Juan Linares, Quim Altés, Petry Jiménez, M^a n Pereira, Sergio Manzini, Mara Mora, Jesús Peris, Vahida Ramujick, Laia , Vitor Magalhaes, Catarina Pestana, Edith Lloret, Francesc Gorgues y a la and , por su contribución y ayuda;

e Brandon, Noemí Ranz, Francina Beso, Sergi Cubota y su familia, Victoria Maribel Montes, Livia Cruz y a todos los amigos cercanos y lejanos, los del , porque ellos son el kilkor que me sostiene;

plataformas Platonik, Trasnationaltemps, Rotorrr, Irrational y Aleph, por su

enorme trabajo en el campo del pensamiento artístico, que ha servido de ilustración y guía para este trabajo;

a los integrantes y monitores de las II Jornadas Doctoriales y del Método Solaris, que han sabido ayudar a reorganizar y a dirigir las fuerzas y el espíritu para llevar a buen fin este trabajo.

Me siento muy privilegiada de haber estado rodeada desde un principio de gente con buen humor y repleta de paciencia.

"Mapas, redes y sincronizaciones como metáfora del pensamiento artístico."
Tesis doctoral de **Cella Gradín**.
Director: **Dr. Josep Cerdà i Ferré**.
Programa de doctorado de "L' escultura com articulació de la diversitat" del Departamento de Escultura. Bienio 1997-99.
Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

créditos



Esta obra pertenece a Cella Gradín bajo una [licencia de Creative Commons](#) salvo los documentos citados que son propiedad de sus autores.