

Nuevos espacios para la cultura y las artes

Elisenda Belda Aparicio

PID_00214222



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. El hogar como espacio de consumo y representación artística.....	5
2. Los contextos educativos y comunitarios.....	7
2.1. Educativos	7
2.2. Comunitarios	9
3. Espacios en la ciudad y en el campo.....	11
4. Espacios virtuales.....	13
5. Conclusiones.....	16
Bibliografía.....	17

1. El hogar como espacio de consumo y representación artística

A principios del siglo XXI, hubo una situación que propició que varios elementos confluyeran finalmente en una manera de crear y consumir el arte que ya había tenido su precedente en siglos anteriores, y que ahora ha tenido un nuevo resurgimiento. Se trata del arte en casa, del hogar como espacio de consumo y representación artística.

En esta confluencia, parece que han participado las dos partes que se necesitan para que se produzca el hecho estético. Por un lado, los creadores han tenido la necesidad de acercar sus creaciones al público de una manera más directa, en un momento muy incipiente de su creación, es decir, cuando apenas han compuesto una canción y han querido conocer la respuesta del público, por ejemplo. Por lo tanto, algunos lo han hecho simplemente por necesidad artística, pero otros para readaptarse a la nueva situación económica y encontrar una salida profesional más, con obras de pequeño formato y cobrando menos que en un escenario habitual, pero quizá de una manera más continuada.

Por otro lado, se produce la misma situación para el público; es decir, pocos recursos económicos para destinar a su consumo cultural, pero con ganas y necesidad de seguir siendo audiencia.

Al juntarse estos dos condicionantes, se ha dado la situación perfecta para que se produzca de nuevo el consumo en el hogar: un espacio donde el creador puede compartir rápidamente y de manera cercana sus creaciones y donde los espectadores pueden disfrutar de un espectáculo, un actor, un músico, etc. muy de cerca, al mismo tiempo que puede darle al artista un retorno rápido sobre aquello que les ha parecido su obra. Y además, da la oportunidad a los propietarios de las casas de ver cómo en poco rato su casa se convierte en una galería de arte, un auditorio o un teatro donde no solo tiene la oportunidad de establecer una relación directa con el artista, sino también de conocimiento e intercambio con los espectadores que entran en su casa.

Dejaremos de lado en este texto el hecho del consumo cultural en casa de manera individual, es decir, escuchar música, ver cine, etc. con aparatos de reproducción. Lo que aquí nos interesa es el intercambio que se produce directamente entre artista y público en directo.

A modo de ejemplo, podemos mostrar uno de los proyectos más exitosos que empezó en Holanda y que ya está también en nuestro país, Liveintheliving:

“«Un día toqué una canción en mi casa, en Holanda, y me quedó tan chula que, al terminar, me dio pena que nadie la hubiera escuchado. Miré al techo, al suelo, a las paredes... y se me ocurrió la idea: ¿por qué no traer a gente al salón de mi casa a verme tocar en directo?». Así surgió Liveintheliving, una iniciativa que lleva ya años celebrando conciertos de pop acústico en salones de casas particulares. Su creador es el músico holandés Rick Treffers, que se enamoró de los españoles y de nuestra vida mediterránea hace ya veinte años. Y catorce meses lleva moviendo esta iniciativa en España, con la que busca ofrecer un contacto más cercano con el público, promover nuevos grupos y hacer frente también a la crisis discográfica. «Las ventas de discos han tocado fondo. La venta de música en Internet no termina de arrancar. Así que los artistas, músicos, actores... tenemos que reinventarnos para sobrevivir (extracto del artículo publicado en la web de la Cadena Ser el 31 de marzo del 2012 por Daniel de la Fuente, titulado “Música en vivo... en el salón de tú casa”»”.

Otro ejemplo lo constituye la iniciativa cultura en casa”, que lleva a cabo la empresa 3 Servicios Culturales de Mallorca. Se trata del mismo tipo de iniciativa que la anterior, pero con más variedad: una obra de teatro, una cata de vinos, una cena temática, etc. se convierten en algunas de las ofertas de este proyecto. Normalmente se invita al artista cuando todavía está por estrenar su obra, de tal modo que el espectador forma parte del proceso creativo y es de gran ayuda al creador para redirigir si hace falta lo que está haciendo, o consolidar aquello que ya está hecho. Después de un año de recorrido, en septiembre del 2013 celebraron el I Festival Doméstico.

El último ejemplo lo constituye Teatrozero, una iniciativa con la voluntad de contribuir desde las artes, en este caso el teatro, al cambio social. Tal y como ellos mismos se presentan:

“Cuando en el TeatroZero proponemos un teatro que se hace en las casas, frecuentemente por la noche, cuando salimos de trabajar, con nuestros familiares y amigos, estamos habilitando nuevos espacios en los que todos puedan entrar. [...] Desde el «teatro de la escucha» lanzamos esta nueva propuesta con el objetivo de seguir empujando la posibilidad de un teatro social que pueda unirse eficazmente a los esfuerzos de los que luchan de verdad por la transformación de la realidad (texto extraído de la web de Teatrozero).”

Estos ejemplos evidencian la necesidad por razones económicas de encontrar otros formatos para las expresiones artísticas, pero a la vez muestran una nueva manera de participación del público y de ganas de interactuar con este por parte de los creadores. La proximidad se hace un elemento clave y las ganas de transformación social están en el trasfondo y la voluntad de muchos de sus artistas. De este modo, las casas se constituyen en el marco ideal para que esta situación se produzca.

2. Los contextos educativos y comunitarios

2.1. Educativos

Las escuelas y los institutos pueden ser –y algunos lo son– potenciales espacios de creación, de difusión y de disfrute cultural y artístico. En los mismos se da un marco incomparable para que los niños y adolescentes, guiados por sus maestros, saquen todas sus capacidades y cualidades artísticas y creativas, para que los profesores puedan mostrar su vertiente artística más que la pedagógica y para que toda la comunidad de la escuela, incluidos los padres, sean consumidores culturales y posibles públicos potenciales.

Lali Bosch nos propone una reflexión muy importante, en la conferencia que pronunció en el 2003 en Noruega (Bosch, 2009, pág. 27):

“Tratad de imaginar por un momento que se decide no introducir a los estudiantes en el mundo de las artes. Es decir, que se acuerda que nunca les explicaremos ningún cuento ni les hablaremos de literatura, no los invitaremos a ver ninguna película, que les dejaremos sin teatro, sin música, sin pintura ni escultura, que los mantendremos al margen del dibujo, de la poesía, de la danza... Si lo hiciéramos, ¿sería posible la educación?”

A modo de ejemplo, nos fijaremos en un proyecto que tiene poco recorrido pero que rápidamente ha dado sus frutos, promovido desde la organización Conarte Internacional (Conarte Internacional, 2014), una entidad sin ánimo de lucro creada con “la propuesta de fortalecer el cambio social a favor del respeto, la igualdad y la solidaridad mediante la capacidad educativa de las artes”. ¿Cómo? “Acercando las artes y a los artistas al mundo educativo. Coordinando y articulando espacios entre los artistas y los profesores de los centros de secundaria y bachillerato artístico. Impulsando el potencial de desarrollo e inclusión social de las artes y la cultura. Promoviendo y coordinando el trabajo conjunto de artistas, creadores y educadores sociales con proyectos comunitarios y de cooperación mediante las artes y la cultura. Promoviendo un laboratorio o espacio de reflexión y formación conjunta permanente. Seminarios de formación con maestros, profesores y educadores sociales, artistas, creadores de todas las disciplinas y promotores culturales con el objetivo de formular, implementar y evaluar proyectos artísticos y culturales en las aulas y en la sociedad (texto extraído de la web de Conarte Internacional).”

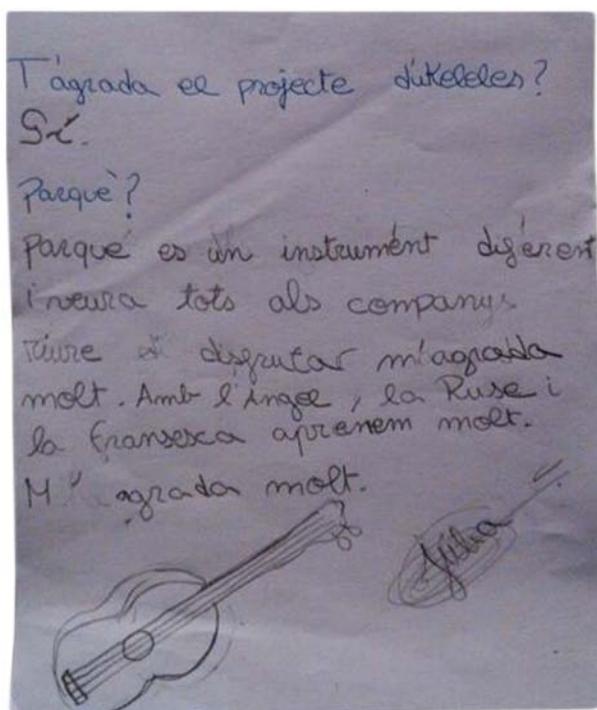
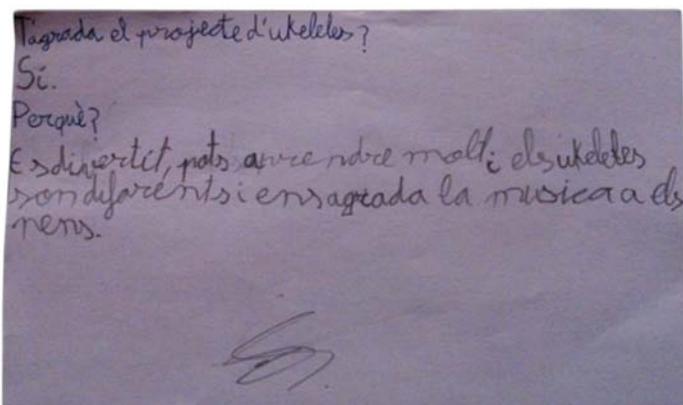
El proyecto en concreto es la creación del grupo de ukeleles de la escuela El Portitxol de l'Estartit (Gerona). Este proyecto empezó a principios del 2014, con la intención de acercar las artes, en este caso la música, a una clase de niños y niñas de 10 años. El contexto de la clase es muy interesante porque tiene un índice de diversidad cultural de más del 70%, con orígenes tan variados como Rumanía, Francia, Ecuador o Marruecos.

El proyecto nació fruto de la colaboración entre el ayuntamiento, Juventudes Musicales, el Festival de Música de la localidad de Torroella de Montgrí, la escuela CEIP El Portitxol de l'Estartit y Conarte Internacional.

La elaboración de esta primera fase del proyecto piloto del grupo de ukeleles en la escuela El Portitxol:

"[...] promueve la democratización cultural, entendiéndola como elemento de participación, de cohesión y de transformación, así como potencia la creatividad, el uso de lenguajes expresivos y la dimensión social que se da a partir de la práctica artística. El deseo de la comisión es crear un espacio que dé respuesta a las necesidades actuales ideando, gestionando, llevando a cabo y evaluando proyectos de arte comunitario (texto facilitado por los coordinadores de la actividad)."

Las opiniones de los niños hablan por sí mismas. Un par de comentarios de los niños del grupo de ukeleles, cuando se les pregunta simplemente qué está suponiendo para ellos esta clase, son los siguientes:



Aun así, el proyecto va generando nuevas cosas en la escuela y en la comunidad en general, como la creación de un himno de la escuela mediante las palabras propuestas por los niños, su primer concierto en la plaza del pueblo y nuevos proyectos que van surgiendo cada día.

Como concluye Lali Bosch en su libro:

“La escuela no es solo el lugar del singular y del plural a la vez, sino el lugar del singular inscrito en el plural. Las artes son siempre plurales y tienen en la soledad del proceso de creación su rasgo de anclaje distintivo. No es, pues, por casualidad que la escuela y las artes se encuentran”.

Bosch, 2009, pág. 217

2.2. Comunitarios

Si antes centrábamos la atención en las escuelas y los institutos, encontramos otros espacios que cada día ejercen más de centros de creación y consumo cultural y artístico: los espacios comunitarios. Entendemos estos como las casas de cultura, los centros cívicos, los centros polivalentes, los clubes, los centros culturales, etc. Es decir, todos aquellos espacios que una comunidad utiliza para crear y para disfrutar de la cultura, entre otras cosas.

En los mismos se gestan compañías de danza, de teatro, espacios de creación para los más pequeños, para la gente mayor, para colectivos afectados por alguna causa, etc. Todos comparten espacios que les acercan a las artes, a su práctica y a su consumo, de tal manera que se produce algo tan importante como es la necesidad de crear y, al mismo tiempo, ser público de cultura.

Hay que destacar la aparición, primero en los países anglosajones, y más tarde en diferentes lugares del mundo, del desarrollo cultural comunitario (DCC o CCD, siglas en inglés de *community cultural development*). Tal y como nos expone Jaume Casacuberta en su texto (Casacuberta, 2011, pág. 15):

“El porqué de la aparición del DCC responde a una necesidad y demanda social que pide cambios delante de situaciones de opresión, desigualdad, marginalidad, violencia y transformaciones que afectan a determinados grupos sociales o comunidades. Aquello que los une, y que también los reúne, son con frecuencia problemáticas coyunturales relacionadas con los cambios políticos y el crecimiento de un país o de una sociedad, que provoca situaciones que afectan a una colectividad y que, al llegar a un punto de desborde de los conflictos, demanda cambios en su entorno y en su comunidad.”

Este hecho ha provocado, sobre todo en países como Australia, la sistematización del trabajo y la aparición de la figura del *community arts worker*, que tiene un enorme prestigio dentro de la comunidad. En Cataluña, tenemos que ver sus inicios en unas jornadas organizadas en el 2006 por el Ayuntamiento de Granollers (Casacuberta, Rubio y Serra, 2011).

De este modo, tal y como nos expone Casacuberta (2011, pág. 19), el DCC se define de la manera siguiente:

“El desarrollo cultural comunitario es el conjunto de iniciativas llevadas a cabo a partir de la colaboración entre artistas y comunidades locales, con el objetivo de manifestar mediante los lenguajes expresivos del arte y de la cultura identidades, preocupaciones e ideas, mientras se construyen capacidades culturales y se contribuye al cambio social.”

Es interesante la reflexión que hace Núria Sempere (2011) cuando nos recuerda que en nuestro país, con la democracia, hubo prisa por recuperar el tiempo perdido de tener grandes infraestructuras y se olvidó el trabajo de base dentro de la comunidad, a la vez que se hacía una zanja muy grande entre estas nuevas grandes instituciones culturales (elitistas) y la comunidad. En su texto, nos recuerda la importancia y la necesidad de que estas instituciones sean próximas, al igual que se ha hecho en instituciones prestigiosas del mundo anglosajón, por ejemplo. Tal y como nos expone:

“[...] No hemos sabido situar la comunidad en la mirada de los artistas ni hemos situado el arte en el contexto de la comunidad: hemos descuidado las enseñanzas artísticas y la creación comunitaria”.

Sempere, 2011, pág. 113-114

Se trata de una creación que, según ella misma, consiste en lo siguiente:

“[...]Hablamos de generar una situación de compromiso, compartido con la creación artística, que vincule los esfuerzos de tres visiones –la visión del experto (el artista), la del inexperto (el participante) y la del facilitador (el maestro, el educador, el trabajador social, etc.)– y que sea capaz de acercar estos tres mundos para hacerlos crecer. Un compromiso que culmine en una actividad que les proporcione visibilidad; es decir, un producto artístico (una obra de teatro, un concierto, una exposición, etc.) que pueda ser disfrutado por el resto de la comunidad en las mismas condiciones que tendría un producto profesional.”

Sempere, 2011, pág. 117-118).

En una jornada celebrada en el mes de febrero del 2014 en el Centro Cívico de Pont Major de Gerona, fue posible constatar la enorme cantidad de proyectos creativos que puede haber en un espacio muy pequeño de territorio, y que básicamente alcanza, en este caso, el área de Gerona ciudad y poco más, muchos de estos surgidos en el entorno del Centro Cívico.

En esta jornada, también se pudo detectar la falta de conocimiento mutuo que hay entre los profesionales que los crean. En este sentido, uno de los retos principales que tendrán los creadores será el de crear red, conocer qué hacen los otros y establecer fórmulas de colaboración entre los mismos para tener visibilidad y llegar a los objetivos que se han marcado. En lo que a esto respecta los espacios comunitarios pueden jugar un rol muy importante, puesto que propician el conocimiento mutuo y la facilidad de trabajo cooperativo.

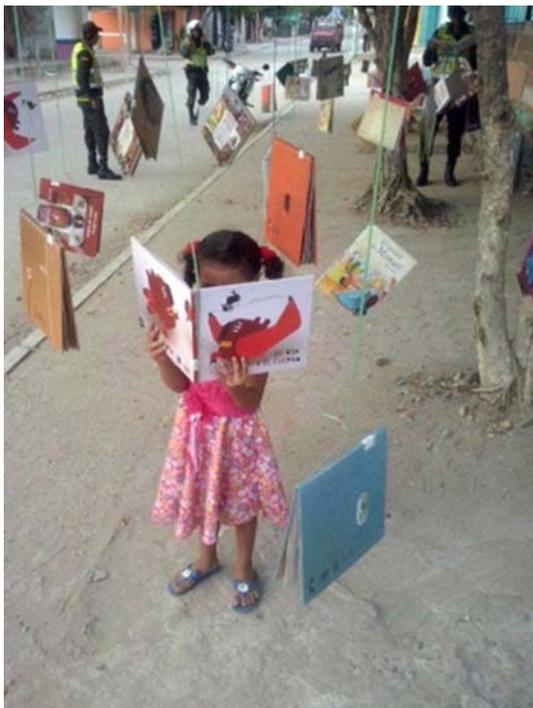
Otro aspecto importante de estos espacios comunitarios es constituirse como espacios “de prueba”, en el sentido de que muchos creadores, antes de lanzar sus creaciones al público, pueden tantear cómo resultan en un formato más cercano. Tienen la oportunidad de compartir sensaciones, reflexiones y reacciones, algo difícil de ver en los canales habituales de exhibición, como podría ser un teatro o una sala de exposiciones.

3. Espacios en la ciudad y en el campo

Cualquier espacio es susceptible de convertirse en un espacio cultural, por pequeño que sea. Así lo demuestran numerosas iniciativas que podemos encontrar en las ciudades o en la aldea más remota. Nos estamos refiriendo a espacios por donde pasamos a diario, casi imperceptibles a nuestra mirada: las calles, las aceras, la plaza del pueblo, bajo el árbol que hay a la orilla del río, etc.: espacios que nadie diseñó para que pudiéramos disfrutar de las artes, pero que en un momento dado se han convertido, por ejemplo, en una biblioteca ambulante, como el bibliocarro de Antonio Lacava, un maestro que después de 42 años enseñando decidió seguir contagiando la pasión por los libros a los niños, y ahora recorre el sur de Italia en una moto convertida en una biblioteca portátil. Hace once años que empezó y ya tiene 700 libros en su curiosa biblioteca. O las bibliotecas de calle, espacios culturales al aire libre, en una plaza, un parque, el rellano de una escalera, etc., alrededor de niños y niñas que viven situaciones de pobreza y exclusión social. O el ejemplo de la ciudad de Berlín, que utilizó árboles caídos para darles un nuevo uso como espacios de *bookcrossing*, mediante el proyecto *Book Forest*".



Book Forest, proyecto de *bookcrossing* en Berlín.



Bibliotecas en la calle, Estado español.

Así pues, cualquier espacio, en cierto modo, puede convertirse en centro cultural eventual (o fijo): un restaurante, el pasillo de un hospital, una cafetería o una librería por poner solo algunos ejemplos.

El hecho de que una ciudad o una zona rural respiren y emanen cultura se está viendo como una fuente de riqueza y desarrollo económico importante. Como menciona Richard Florida (2009, pág. 235):

“Hay un movimiento creciente en ciudades de todo el mundo para invertir en cultura como manera de mejorar su reputación y de impulsar el crecimiento económico.”

En este sentido, Barcelona es un claro exponente de esto desde hace muchos años.

La reflexión sobre estos espacios no es solo la de aproximar la cultura a colectivos que viven en lugares remotos o que por su situación personal les resulta casi imposible disfrutarla (las personas ingresadas en hospitales, por ejemplo). También se quiere constatar que, a veces, no se necesitan grandes presupuestos ni grandes instituciones culturales. Esto no quiere decir que no tengamos derecho a tenerlas, sino que la aproximación a las artes muchas veces viene más condicionada y dada por la voluntad de las personas y por la relación que se establezca entre los agentes implicados en el desarrollo de las mismas, que por la falta o no de presupuestos destinados a producirlas.

4. Espacios virtuales

El siglo XXI representa un cambio radical en la manera de participar y consumir la cultura y las artes, debido a la aparición del mundo virtual. Las oportunidades que ofrece Internet y el extenso universo que posibilita no tienen precedentes, y representan toda una revolución en la manera de vivirlas y disfrutarlas.

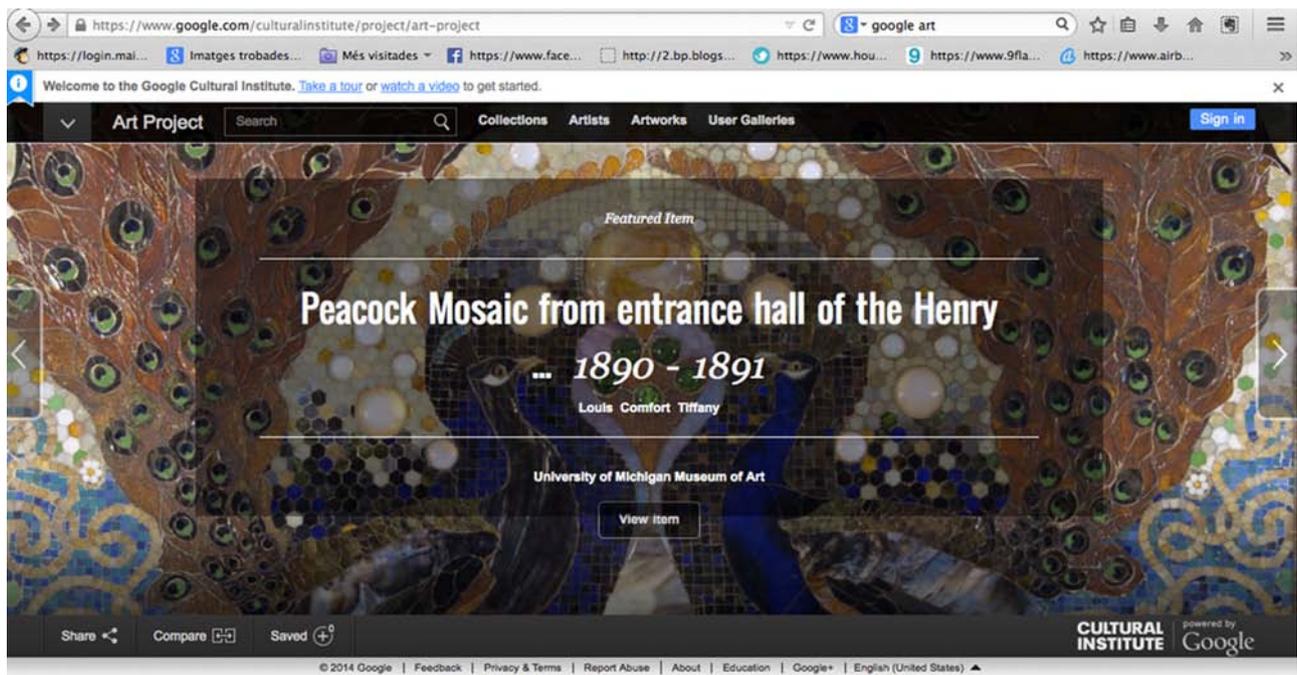
Por medio de Internet podemos acceder al Louvre, a un concierto, a una ópera, podemos crear nuestra propia galería virtual (como por ejemplo nos permite Google Open Gallery) y mucho más, todo esto, si queremos, sin movernos de casa.

Hemos pasado de ser unos participantes pasivos (siempre tenemos que considerar la parte que aquí pone el público) a ser activos, en el sentido de que, como nos recuerda Óscar Martínez (2011):

“El usuario ha pasado de ser un simple *lurker*¹ a compilar en sí mismo todos los roles, escritor, periodista, fotógrafo, creador, director de cine, generador de contenidos [...]; es, al fin y al cabo, el elemento activo de la Red.”

⁽¹⁾En inglés *lurker* significa ‘mirón’.

Por lo tanto, no hay duda de que significa una manera de concebir y vivir las artes muy diferente a como las habíamos vivido hasta ahora. Por un lado, posibilita una puerta abierta al mundo cultural y artístico para todas aquellas personas que eligen vivirlo de una manera más privada, más íntima; por el otro, permite visualizar, contemplar un museo o una sola obra tanto rato como queramos, sin padecer por un tiempo limitado, o porque alguien nos tape la visión; nos deja ver al milímetro el detalle de una obra pictórica, saber si el cuadro había sido pintado anteriormente, si el autor hizo una segunda versión encima, etc., tal y como nos ofrece el Google Art Project. Además, permite que personas con ciertos tipos de discapacidad tengan acceso a todo este universo sin salir de su hogar, sin ningún tipo de impedimento; puede hacer que nos transportemos a la otra punta del mundo, a lugares que simplemente por el coste económico que supondría el desplazamiento sería imposible visitarlos, y un universo de posibilidades que cada día se amplía con la aparición de nuevas aplicaciones.



Página web del Cultural Project de Google (1 de junio del 2014).

Evidentemente, cuando estamos hablando de disfrutar de un lugar único y excepcional como un yacimiento arqueológico, o del placer que supone escuchar a nuestro intérprete predilecto en directo, no hay color entre estar allí y verlo a través de una pantalla. Aun así, al menos, es una opción excepcional y al alcance de muchas más personas que antes, puesto que solo aquellas con poder económico elevado podían tener acceso a esto.

Las aplicaciones que tienen como tema la cultura son cada día más numerosas y suelen estar relacionadas con aproximar las artes, sobre todo su difusión y comercialización (información de conciertos, agendas culturales, venta de billetes, etc.), desde las grandes instituciones, festivales, ciclos, etc. al público. El otro tema que es preciso resaltar son las aplicaciones que están destinadas al turismo, sobre todo cuando el turista o visitante ya se encuentra en la ciudad o en la zona elegida para sus vacaciones o viaje, ya sea de ocio o de trabajo.

Una iniciativa interesante la constituye la lanzada por el Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB), bajo el título Apps & Cultura, un concurso para encontrar las mejores aplicaciones destinadas a las artes y la cultura que después puedan ser utilizadas en la ciudad de Barcelona. En la edición anterior, ganaron una aplicación llamada Meet 2 Go, que propone acudir a un punto de encuentro con personas que comparten las mismas finalidades musicales y después ir juntos al concierto; y Unique Visitors, que muestra una nueva manera de visitar los museos de la ciudad, ya sea siguiendo el itinerario de otros visitantes o eligiendo solo lo que nos interesa, entre otras posibilidades.

Para entender el proceso en el que estamos inmersos y cómo nuestro consumo y participación de las artes están cambiando sustancialmente, nos encontramos con el ejemplo de la aplicación Musguide, que según sus creadores se trata de lo siguiente:

“Con **Musguide** lo que trabajamos y desarrollamos no son aplicaciones de museos, sino que estamos creando una comunidad artística en torno a las aplicaciones móviles. El objetivo es que llegue a ser el Spotify del arte, donde se pueda encontrar cualquier exposición o recorrido, de cualquier institución del mundo. Y se podrá crear debate, de modo que las personas interesadas en arte conecten y disfruten de todo lo que les suscite interés; seremos la comunidad de arte referente en el mundo.”

Esta aplicación es una muestra más de cómo empezamos a concebir una nueva aproximación a las artes y de cómo todos juntos participamos en esto y aún lo haremos más en el futuro. No solo nos ofrecen unas posibilidades totalmente inéditas hasta ahora, sino que además podemos ser partícipes del proceso, de las relaciones que queramos establecer con los demás usuarios, amigos, conocidos, compañeros de afinidades, etc., y de lo que surgirá de todo esto. Formamos parte del proceso, y esto sí es totalmente nuevo.

Como bien nos expone Gillian Tett (citada por Bruce Nussbaum en su blog Nussbaum On Design):

“La nueva tecnología crea nuevos rituales de comportamiento, nuevos sistemas de creencias y nuevos ritos de iniciación. La tecnología no solo sucede dentro del contexto social, sino que crea nuevas culturas, nuevos contextos sociales.”

5. Conclusiones

A medida que avance el siglo y la tecnología nos siga facilitando y propiciando nuevos espacios de creación y consumo, veremos también cómo se irán creando los nuevos públicos, cuáles son las demandas de los consumidores y creadores y cómo confluye todo esto en el resultado final de proyectos y obras artísticas, así como de su consumo.

Se abre un tiempo interesante en el cual muy probablemente la contemporaneidad convivirá de manera estrecha con el consumo de las artes tal y como lo hemos conocido hasta ahora: es posible que los teatros, los cines o las salas de conciertos como tales no desaparezcan nunca, pero los nuevos tiempos permitirán, como ya se está evidenciando ahora, una mezcla y una fusión constantes de formatos, creadores y también públicos, con las posibilidades que nos aportan las nuevas tecnologías.

Los artistas, los usuarios o públicos y los espacios de encuentro entre estos – ya sean de proximidad como los centros cívicos, las escuelas o las casas particulares, o bien las grandes instituciones culturales tradicionales– tendrán que trabajar juntos si en el futuro queremos tener una ciudadanía más creativa, socialmente más responsable y preparada para los diferentes retos que la humanidad deberá afrontar durante los próximos años en un contexto cada vez más de diversidad cultural.

Bibliografía

Apps & Cultura. <http://appscultura.hackathome.com/es/#flow>

Bosch, E. (2009). *Un lloc anomenat escola*. Barcelona: Graó.

Casacuberta, D.; Rubio, N.; Serra, L. (coords.) (2011). *Acción cultural y desarrollo comunitario*. Barcelona: Graó.

Conarte Internacional. www.conarteinternacional.net

Cultura a Casa. www.culturaacasa.org

Cultural Institut Project. <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>

Florida, R. (2009). *Les ciutats creatives*. Barcelona: Pòrtic.

Live in the living. <http://www.liveintheliving.nl/index.php?116>

Musguide. <http://www.musguide.net/index.php/ca/musguide>

Nussbaum On Design. <http://www.businessweek.com/innovate/nussbaumdesign/index.html>

Open Gallery. <https://www.google.com/opengallery>

Teatrozero. http://redteatrozero.blogspot.com.es/2009/08/que-es-teatrozero_27.html

