



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Matilla Iglesias, Alba
Fragmentos del mundo: Sobre la imagen audiovisual y las nuevas formas de representación
AusArt, vol. 12, núm. 1, 2024, pp. 85-95
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.25816>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695876700005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

FRAGMENTOS DEL MUNDO: SOBRE LA IMAGEN AUDIOVISUAL Y LAS NUEVAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN

Alba Matilla Iglesias

Investigadora independiente

Resumen

Las prácticas audiovisuales experimentales actuales, desde sus inicios, han estado marcadas por el inminente avance tecnológico y una rápida sucesión de medios que han generado un fuerte impacto en la percepción general de las imágenes. De imponerse forzosamente a formar parte de nuestra realidad física y virtual, las imágenes en el arte audiovisual se han visto acompañadas en los últimos años por una creciente importancia del medio, que se comienza a integrar como parte del mensaje, y también por un progresivo interés en el desarrollo del espacio expositivo, introduciendo en él conceptos relacionados con la atmósfera espacial y con compartir experiencias dentro del lugar colectivo que debería ser el arte. Dentro de estas prácticas audiovisuales actuales, prendadas de sentido atmosférico, surge también una problemática relacionada con todos los residuos generados por este frenético progreso tecnológico y, con ellos, una pregunta: ¿qué lugar ocupan los medios antiguos que se han visto reemplazados por tecnologías más rápidas y eficaces?

Palabras clave: MUNDO-IMAGEN; AUDIOVISUAL; MEDIO; RESIDUOS; ARTE CONTEMPORÁNEO

FRAGMENTS OF THE WORLD: AUDIOVISUAL IMAGE AND NEW FORMS OF REPRESENTACIÓN

Abstract

Since their beginnings, current experimental audiovisual practices have been marked by the imminent technological advance and a extremely fast succession of media which has generated a strong impact on the general perception of images. From being imposed to being part of our physical and virtual reality, images in audiovisual art have been accompanied in recent years by a growing importance of the medium, which is beginning to be integrated as part of the message, and also by a progressive interest in the development of the exhibition space, introducing into it concepts related to spatial atmosphere and to sharing experiences within the collective place that art should be. Within these present-day audiovisual practices, which are imbued with an atmospheric sense, there also arises a problem related to all the waste generated by this frenetic technological progress and, with it, a question: what is the place of the old media that have been replaced by faster and more efficient technologies?

Keywords: IMAGE-WORLD; AUDIOVISUAL; MEDIA; WASTE MATERIAL; CONTEMPORARY ART

Matilla Iglesias, Alba. 2024. «Fragmentos del mundo: Sobre la imagen audiovisual y las nuevas formas de representación». *AusArt* 12 (1): 85-95. <https://doi.org/10.1387/ausart.25816>

Introducción: La imagen como fragmento del mundo

A pesar de haber sido escrito una década antes del auge explosivo de los medios audiovisuales (especialmente dentro de lo que el arte se refiere), la aclamada obra *La sociedad del espectáculo* del autor francés Guy Debord (1967) alude a muchos términos y conceptos que, incluso a día de hoy, son indispensables para entender la evolución de los dispositivos audiovisuales de creación de imágenes y, sobre todo, para asimilar el impacto cultural que tienen estas imágenes y su efímera vida (o, más bien, la breve atención que reciben) siendo continuamente reemplazadas y aplastadas unas encima de otras, elaborando así un enorme y complejo palimpsesto de imágenes digitales, como si de sedimentos arrastrados por una corriente de agua a lo largo de millones de años se tratase.

Uno de los puntos fundamentales que señaló Debord en cuanto a esta temática se refiere, era el inminente rechazo por un mundo que se había convertido en imagen impuesta, algo que, de acuerdo al propio autor, acabó constituyendo la mayor seña de identidad del patrimonio del siglo XX. Dicha aversión secuencialmente pasó a convertirse en urgencia, una necesidad para la cual Debord indicaba: «hay que rechazar ese mundo-imagen, destruirlo y transformarlo» (1967). De acuerdo al escritor, había que despojarse por completo de aquellas imágenes que trataban de conformar nuestra identidad, sin darnos oportunidad a formarla nosotros mismos no teniendo que sentirnos identificados con *algo*, empleadas por un esquema social ampliamente consumista, y, algo que muchos lectores señalarían *a posteriori* como ‘predicción’ o anticipación a su tiempo, es la popularización de los medios audiovisuales, que se vio aún más masificada por la aparición de Internet y que pondría aún más en vilo la advertencia de Debord. En cuanto al campo artístico se refiere, podrían traducirse las palabras del autor a una especie de *statement* contracultural que abogaba por prácticas más relacionadas con el *Fluxus* de los 60, que renegaba del objeto artístico como pieza de mercancía o de consumo, y que velaba por un cese del ruido mediático que devolviera a los museos y galerías cierto sosiego; volver a encontrar en el arte una seña de identidad en sí misma, y que no estuviera atravesada por cientos de agentes visuales y referencias de masas.

Con la publicación de esta obra, Debord propuso una ruptura del imaginario visual del mundo en pos de la construcción de una nueva forma de convivir con las imágenes, sin transformarlas en un objeto de consumo, y cimentó las bases teóricas de un proceso evolutivo de imágenes que continuarían años más tarde otros autores tan relevantes como, por ejemplo, Baudrillard, que profundizaría bastante en el ‘éxtasis’ informativo de la imagen (*Las estrategias fatales*, 1983) remitiendo con frecuencia a la idea de ‘simulacro’ (Baudrillard 1978) para referirse a las representaciones de la realidad y advirtiéndole que dichas imágenes ‘*re-reproducidas*’ ya podrían haber superado a la propia realidad, ocasionando una suerte de ‘punto de fuga’ en la sociedad de las imágenes.

Pasando este punto de fuga *performativo* del que habla Baudrillard y avanzando unos años más tarde hasta la actualidad, podemos apreciar que ha habido un notable cambio de paradigma en cuanto a la percepción de la imagen se refiere, especialmente si se habla de ella en términos audiovisuales. La artista y autora Hito Steyerl se ha referido a este cambio en numerosos escritos y obras literarias, siendo 'Los condenados de la pantalla' y, en específico, un capítulo llamado 'Una cosa como tú y yo' el que se proclama probablemente como uno de los manifiestos actuales más ricos respecto al tema. De acuerdo a Steyerl, efectivamente, la imagen ha pasado a ser «una cosa como cualquier otra, una cosa como tú y yo» (2012); es decir, la firme frontera que Debord situaba entre las imágenes que nos rodeaban, acechantes y dispuestas a hacernos cometer la alienación, y nosotros se ha convertido más bien en una alianza, y un reconocimiento hacia las dos partes del conflicto como, simplemente, «fragmentos del mismo mundo» (Steyerl 2012). Steyerl propone así participar en las imágenes y permitir (o sólo asumir) que ellas participen en nosotros, no identificarnos con ellas sino ser parte de la materialidad de las imágenes y ahuecarse en los deseos y fuerzas que éstas encierran.

Este giro radical tiene una consecuencia directa en el arte audiovisual experimental, y es la importancia que cobra el medio como mensaje en sí. Las modalidades artísticas contemporáneas no sólo se esfuerzan por un significado latente y fácilmente reconocible en la obra, sino que conciben su tiempo como un periodo donde nunca antes había habido a su disposición tantos medios distintos y ansían utilizar a su favor este fenómeno y, en ese sentido, el futuro se presenta optimista, con una infinidad de medios digitales por descubrir y cambiar el transcurso del arte. No hay más que echar la vista atrás a los principios del siglo XXI y contemplar cómo modalidades como el *net.art*, la llamada *machinima*, las inteligencias artificiales y los entornos virtuales interactivos se han desarrollado de forma exponencial y en tiempo récord, no habiendo precedente alguno ni en arte ni en tecnología.

No obstante, la aparición casi simultánea de tantos nuevos medios sólo puede suponer una cosa: el abandono de muchos otros más antiguos. En un ámbito artístico donde el medio ha pasado a ser el protagonista y la materialidad de la imagen nuestra bandera, ¿qué lugar ocupan los medios antiguos que se han visto reemplazados por tecnologías más rápidas y eficaces? ¿qué posición sostienen, física y en el imaginario artístico general, con respecto a la imagen y, por lo tanto, con respecto al mundo?

Hello world! I get your message better than ever!

Más de cincuenta años después de la publicación de 'La sociedad del espectáculo', se puede corroborar que el ruido audiovisual es más abundante que nunca, pero no por ello más estruendoso. Podría rescatarse para esta ocasión una pieza elaborada por el artista Christopher Baker, realizada en

2008 y llamada «*Hello world! How i learned to stop listening and love the noise*». La traducción literal de este título sería '¡Hola mundo! Cómo aprendí a dejar de escuchar y empecé a amar el ruido'. Consiste en una amplia pantalla compuesta a su vez por centenares de 'minipantallas' y, dentro de cada una de ellas, aparece una persona distinta hablando a través de una *webcam*. Al ser un número tan elevado, y al estar el audio de cada 'minipantalla' al mismo nivel, el resultado que se genera es un continuo murmullo donde es imposible discernir lo que dice cada persona en cada 'minipantalla'; pero, precisamente, esa es la intención: aunar todos los diálogos en uno sólo y conformar el ruido del mundo.

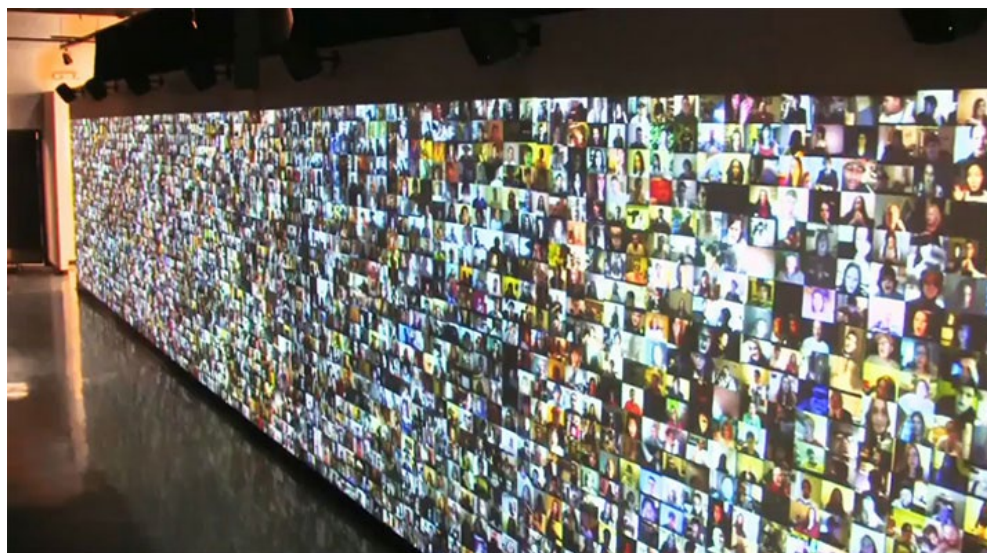


Figura 1. «*Hello world! How i learned to stop listening and love the noise*» de Christopher Baker, 2008. Página web de Saatchi Gallery https://www.saatchigallery.com/artist/christopher_baker

Esta obra de Christopher Baker es una manera idónea de representar la etapa histórica en la que nos encontramos con respecto a la evolución del género audiovisual experimental. Este periodo, caracterizado por la conciliación, viene muy bien explicado por Joachim Sauter, Susanne Jaschko y Jussi Ängeslevä en el libro *Art+com: Media spaces and installations* (2011), en el cual relatan las tres fases que han marcado el género audiovisual: 'al principio, fue ignorado o infravalorado, después fue sobrevalorado y visto como la solución a todo; y, finalmente, está pasando por una catarsis y ha encontrado su lugar propicio en el canon del *media* tradicional' (Sauter, Jaschko & Ängeslevä 2011). Pasada ya la obnubilación de la novedad y su asentamiento a lo largo de las últimas décadas, el género audiovisual se mantiene firme como una de las disciplinas maestras en el arte contemporáneo. Sin

embargo, al igual que está pasando con la pintura, la escultura y el resto de disciplinas tradicionales, los medios para desarrollarlo se multiplican a ritmo diario (véase la proliferación de las Inteligencias Artificiales, o la democratización de medios para desarrollar técnicas de realidad virtual o realidad aumentada). Ello está dejando una cantidad considerable de dispositivos que, a primera vista, puede parecer que pierden su eficacia y valor y de herramientas que, lejos de mantenerse en una digitalidad impalpable, se amontonan en el mundo físico y constituyen una problemática bien conocida y que está comenzando a ser altamente empleada por el arte contemporáneo.

Como se mencionaba en el anterior apartado, es de destacar que estamos en la época artística donde el medio es la estrella principal y ello conduce inevitablemente a la revalorización de los dispositivos antiguos. El escritor Juan Martín Prada en *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (2012) rememora cómo la fotografía analógica solía perseguir lo 'verdadero', tratando de asemejarse lo máximo posible a la realidad fotografiada, mientras que a día de hoy «no existe la posibilidad de olvidar que la técnica puede transformar absolutamente o, incluso, crear de la nada la cosa que 'representa' y consignada a ese soporte, la imagen, antes datos digitales en continua variación, deviene ahora en archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro» (Martín Prada 2012). Entrando en términos relacionados con el archivo y la conservación, la recuperación de 'medios anteriores', al igual que todo ejercicio vinculado a la memoria, es indispensable para la imagen del futuro que, retomando las palabras de Steyerl, no debe olvidarse que lejos de atenerse a una simple representación de algo concreto, forma tanta parte del mundo como nosotros. Es este «impulso del archivo y necesidad de memoria lo que nos hace proyectarnos hacia la explicación de presente y futuro» (Derrida 1995) y su estudio, cuidado y perpetuación a través del arte a lo largo de los años es motivo de celebración y reconocimiento de que los tiempos acelerados avanzan hacia algo no tan terrible como presagiaba Debord (al menos a lo que lo artístico concierne).

Aparte de la necesidad de archivo, la estética es otra de las razones fundamentales por la que muchos artistas contemporáneos optan por adentrarse en medios antiguos, en lo que a lo audiovisual se refiere. Es evidente que muchas técnicas ofrecen unas características muy específicas en cuanto a formato, color, distribución, etcétera, que si bien antes dichas características especiales suponían una limitación, a día de hoy son un impulso de creación. Incluso los *glitches*, revelados caducados y fallos de luz en la grabación, antes molestos inconvenientes, ahora son un elemento más dentro de la imagen y muchas veces se emplea como objetivo final de la obra de arte en sí. Algo parecido puede apreciarse en algunos proyectos de música actuales como, por ejemplo, S'AFFERRA AFFERRA, quien asimilando el medio como parte muy importante del mensaje, opta por usar formas de grabación más propias del *post-punk* de Joy Division que de la 'hiperproducción' sonora

actual, ya que le resulta más atractiva la complejidad sonora que añade una grabadora casera de los noventa, con su ruido blanco y la distorsión que genera, que una melodía de guitarra registrada lo más limpiamente posible en un estudio de grabación. Al fin y al cabo, esto no deja de ser un reflejo de una de las funciones primordiales del artista, que es la de *'trackear* y registrar la experiencia' a través de diferentes 'réplicas y reproducciones'¹ y también a través de las diferentes herramientas que se presenten en la realidad.

Objetos-mundo o Cómo congelar el tiempo en la época del arte-jet

Pese a que muchos artistas contemporáneos hayan escogido para su trabajo ciertas técnicas audiovisuales que a día de hoy se califican como 'antiguas', es inevitable afirmar que este tipo de prácticas se hallan dentro de una diminuta minoría. La calidad, rapidez, comodidad, adaptabilidad y facilidad de almacenamiento que ofrecen los dispositivos más nuevos sitúa a sus aparatos antecesores en un eterno banquillo, y ellos, resignados, se amontonan en trasteros de edificios y tiendas de segunda mano, en el mejor de los casos. Cuando no es así, pasan a contenedores y vertederos, y terminan de bautizarse como 'residuos'.

'Residuo', del latín *re-sidere*, tal y como indica el autor Agustín Fernández Mallo, es un término que viene a significar 'aquello que no deja avanzar a la realidad, lo que la obliga a permanecer' (Fernández Mallo, 2018). Esta acepción cobra especial importancia en el contexto actual en el que nos hallamos, donde algo que no avance al mismo ritmo frenético que acelera el mundo resulta extraño y, cuanto menos, poderoso. En esta sociedad del 'arte-jet' (García Canclini 1999) en la que habitamos, imperada por el tránsito, la velocidad y la transmisión constante, pensar en algo que la fuerce a estar en cierto estado de reposo resultará desconcertante para unos, esperanzador para otros. Este freno, de acuerdo a Fernández Mallo, ha resultado ser la 'basura', los objetos estáticos que nos rodean día a día y para los cuales ya no concebimos vida útil. En 'Teoría general de la basura', el escritor relata que muchos de los objetos más valiosos para los arqueólogos terminan siendo aquellos relacionados con los deshechos y residuos de civilizaciones pasadas. A través de los tesoros guardados con recelo en ostentosos templos y edificaciones, ha llegado mucha información relacionada con aristocracia, cultos, artesanía, etcétera; sin embargo, es gracias a los objetos que se relegaban a la basura donde se ha recopilado gran parte de la información acerca de cómo vivían, qué comían, qué costumbres tenían...

Situando en este eje a los residuos pertenecientes al género audiovisual experimental, sean cámaras de VHS, cintas sin revelar, o micrófonos descatalogados; en definitiva, todos aquellos aparatos que han acabado siendo reemplazados por otros de tecnología más novedosa, es fácil que la anécdota de los arqueólogos de Fernández Mallo salga a flote. ¿Cómo

afrontarán las civilizaciones futuras esto que, a raíz de la obra 'La arqueología del saber' de Foucault, se ha comenzado a conocer como «arqueología medial» (Huhtamo & Parikka, 2011), que pone el foco en esta serie de objetos y situaciones olvidadas en busca de historias alternativas para la memoria colectiva? ¿Cómo se evaluará en el futuro este desplazamiento de objetos mediáticos y puramente informativos, a reliquias y objetos del pasado? Y, sobre todo, ¿estos objetos ya residuales gozarán de mayor valor informativo que cualquier artilugio lujoso de la actualidad? Mirando hacia atrás en la historia, se puede discernir que, probablemente, así será.

Michel Serres propuso en su día un término que bien podría encajar con la situación que atraviesan todos los medios digitales que se han ido dejando atrás en el camino del audiovisual: «objetos-mundo» (Serres 1974). Esta expresión hace referencia a objetos que 'por su dimensión y artificialidad, están en la misma dimensión y orden de magnitud que el mundo' (Fernández Mallo 2018) y que, a pesar de ser esencialmente 'basura' y no gozar de la misma vida útil que antaño, se introducen lentamente en el concepto de naturaleza absoluta, y asumen esos picos de tecnología como «constantes del Universo» (Fernández Mallo 2018). Es decir, son tan importantes para el curso del avance tecnológico y es tan importante también que su condición no pueda ser absorbida como un material orgánico que los 'objetos-mundo' parecen imponerse a toda ley física de la realidad y permanecen aquí para congelar la velocidad del mundo.



Figura 2. Imagen de la serie fotográfica «Objetos-mundo» del colectivo Almalé y Bondía, 2019. <https://www.almalebondia.com/Objetos-mundo>

Volviendo al presagio que Debord lanzó en la segunda mitad del siglo XX, aquel que decía que teníamos que destrozarnos el mundo-imagen para

poder transformarlo, podría considerarse a los ‘objetos-mundo’ como los detonantes de esa revolución mediática por la que Debord tanto abogaba. Sin falta de relegarlo a la arqueología o al pasado, puede que los residuos audiovisuales sean la respuesta que tanto tiempo llevábamos buscando, la batería de reflexión donde detenernos a pensar a dónde se dirige ahora el audiovisual y, sobre todo, el incentivo para empezar a levantar la ‘imagen-futuro’ de la que habla Steyerl.

Conclusiones: El sentido atmosférico y el espacio colectivo del arte

De cara a imaginar el camino que están recorriendo las dialécticas audiovisuales contemporáneas, es conveniente reubicar nuestra realidad en un *persistent world*, un mundo «en red, conectado, de uso colectivo y permanente» (Martín Prada 2012), en contraposición de la realidad que existía cuando las antiguas herramientas audiovisuales que ahora son ‘objetos-mundo’. Todas las prácticas artísticas que se desarrollan actualmente, incluso las que atañan a metodologías más tradicionales, están fuertemente impactadas por el hecho de convivir en un espacio físico y virtual a partes iguales, donde la vida se desarrolla en el espacio o hábitat físico pero también en la red, en forma de códigos binarios. Esto, además de suponer un campo de estudio filosófico muy significativo, también genera un fenómeno que, hasta ahora, no tenía precedentes: el hecho de que el arte se está creando en dos dimensiones a la par (física y virtual), y ambas están constantemente entremezclándose entre sí hasta tal punto que, en ocasiones, es complicado señalar dónde acaba una y dónde empieza la otra.

Internet ha supuesto una influencia que ahora resulta imprescindible en el género audiovisual y, además de abrir la puerta a una materia de inspiración muy potente, también ha facilitado infinitamente los procesos de archivo, montaje, distribución e, incluso, de exhibición. En lo cibernético ha surgido una nueva vía para acercar el arte al espectador, un nuevo espacio donde trasladar propuestas artísticas de forma abierta y plurifuncional, y donde fantasear con nuevas modalidades de exposición más allá del museo y las galerías. Este fenómeno, además, ocasiona que el artista «no sólo se adueña de la creación, sino que se apropia de las experiencias de los otros a través de las tecnologías» (Contreras 2018); más allá de generar un objeto de significado y propósitos aislados, ahora la experiencia artística se extiende casi por completo hacia la vivencia experimentada por el espectador/es y, más que crear una pieza, se trata de compartir en el espacio expositivo.

A la hora de pensar en este espacio colectivo a compartir, la atmósfera del mismo es algo fundamental para concebirlo; de hecho, ambas ideas resultan casi indivisibles. Gernot Böhme escribió acerca de esto que «el concepto de atmósferas o ambientes obviamente evoca la idea de una especie de percepción o existencia colectiva: aunque sean siempre el resultado de una percepción subjetiva, las atmósferas son también emociones de tipo

objeto que, por así decirlo, se proyectan en el espacio compartido» (Böhme en González-Foerster 2008). Estos afectos vinculados a la atmósfera del espacio compartido que, en este caso, es el espacio artístico/expositivo, constituyen un factor común dentro de las obras audiovisuales experimentales que se proponen a día de hoy; aunque ya llevaba mucho tiempo siendo así, el carácter 'de instalación' y de espacio colectivo es algo cada vez más versátil y aplicable en lo audiovisual y, además, puede llegar a resultar muy nutritivo tanto para la obra como para el espectador (como para el artista también, seguramente).

Un ejemplo reciente es «Un continuo elástico: Caucho, género y poder» de los artistas Bethan Hughes y Diego Flórez, exposición que ha sido inaugurada el pasado mes de diciembre en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y en la que se recoge una pieza audiovisual realizada a lo largo de los meses anteriores, la cual versa sobre la obtención de caucho a lo largo de diferentes puntos de Europa, «una sustancia orgánica ligada al surgimiento del capitalismo, el imperialismo y la modernidad, encarna las formas en la que los humanos y los no humanos están íntimamente entrelazados con el complejo militar-industrial»². En torno al vídeo monocanal que se erige en mitad de la sala, unas flores de vidrio crecen, se enredan en el espacio, e iluminan tenuemente a los espectadores que lo transitan. El concepto de atmósfera es muy palpable, y la muestra tiene una intención visible de generar un espacio compartido entre la pieza audiovisual y el espacio, y entre el espacio y quienes lo visitan también.



Figura 3. Imagen de la exposición «Un continuo elástico: Caucho, género y poder» de Bethan Hughes y Diego Flórez en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2023. https://www.rtpa.es/noticias-sociedad:Caucho,-xeneru-y-poder-xunense-nuna-esposicion-de-La-Llaboral-Centru-d%27Arte_111701364465.html

Es por esto que, actualmente, el futuro del género audiovisual y el sentido atmosférico (tanto en lo físico como en lo virtual) van de la mano en busca de nuevos espacios colectivos y artísticos en los que asentarse, poniendo en vigor la importancia de la técnica empleada como parte del mensaje. La imagen-futuro que se obtiene de este gusto por lo ambiental configura, entre otras muchas cosas, vinculaciones entre mundo físico y virtual cada vez más frecuentes, además de tener en el ojo de mira un universo roto, sesgado por la vertiginosa velocidad del desarrollo tecnológico, el impacto medioambiental del mismo y únicamente esperanzado por los 'objetos-mundo' (todos ellos, además de los residuos audiovisuales tratados anteriormente) que rigen la memoria y el progreso a partes iguales.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, Jean. (1978) 2006. *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros; El efecto Beaubourg; A la sombra de las mayorías silenciosas; El fin de lo social*. Traducción, Antoni Vicens & Pedro Rovira. Barcelona: Kairós
- Baudrillard, Jean. (1983) 2006. *Las estrategias fatales*. Traducción de Joaquín Jordá. Barcelona: Anagrama
- Contreras Medina, Fernando R. 2018. *El arte en la cibercultura: Introducción a una estética comunicacional*. Madrid: Minerva
- Débord, Guy. (1967) 2002. *La sociedad del espectáculo*. Prólogo, traducción y notas de José Luis Pardo. Valencia: Pretextos
- Derrida, Jacques. (1995) 1997. *Mal de archivo: Una impresión freudiana*. Traducción de Paco Vidarte. Madrid: Trotta
- Fernández Mallo, Agustín. 2018. *Teoría general de la basura (Cultura, apropiación, complejidad)*. Barcelona: Galaxia Gutenberg
- Foucault, Michel. (1969) 2009. *La arqueología del saber*. Traducción de Aurelio Garzón del Camino. Ciudad de México: Siglo XXI
- García Canclini, Néstor. (1999) 2009. *La globalización imaginada*. Buenos Aires: Paidós
- González-Foerster, Dominique. 2008. *Nocturama*. Expo MUSAC, 17 mayo-7 sept.; textos, Ina Blom et al. Barcelona: Actar
- Huhtamo, Erkki & Jussi Parikka, eds. 2011. *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. Los Angeles: University of California
- Martín Prada, Juan. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal
- Ranera Fernández, Ana. 2023. «Los dientes de león germinan en Laboral». *El Comercio*, 1 dic. <https://www.elcomercio.es/culturas/dientes-leon-germinan-laboral-20231201010154-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.es%2F>
- Sauter, Joachim, Susan Jaschko & Jussi Ängeslevä. 2011. *Art+com: Media spaces and installations*. Berlin: Gestalten

Serres, Michel. 1974. *Hermès III: La traduction*. París: Minuit
Steyerl, Hito. 2012. *Los condenados de la pantalla*. Prólogo, Franco 'Bifo'
Berardi; traducción, Marcelo Expósito. Buenos Aires: Caja Negra

Notas

1. Términos de Betti-Sue Hertz en la hoja de sala de la exposición *Landscape: The virtual, the actual, the possible?* Betti-Sue Hertz, Xiaoyu Weng & Ruijun Shen. San Francisco: Yerba Buena Center of Arts, 2015 [Traducción de la autora]
2. <https://www.dximagazine.com/2024/01/16/continuo-elastico-caucho-genero-y-poder/>

(Artículo recibido: 10/12/2023; aceptado: 22/01/2024)