

// ARTÍCULO

Videoarte e infoesfera: dispositivos alternativos al exceso de la era digital en la videocreación española

Videoart and infosphere: alternative devices to the excess of the digital era in Spanish video creation

Recibido: 20 de octubre de 2023
Solicitud de modificaciones: 19 de febrero de 2024
Aceptado: 4 de marzo de 2024

Beatriz Arroyo Plasencia

Universidad de Salamanca
bearrayop@usal.es
<https://orcid.org/0000-0002-7650-5772>

Resumen

El estudio de la percepción acelerada de nuestro día a día en la era digital es una corriente ya habitual en muchos campos de investigación. La implantación de Internet en el devenir diario, que conlleva un consumo infinito de imágenes, datos e información ha propiciado en este universo multipantalla un sentir de la temporalidad fugaz, sin freno. Desde el campo del audiovisual esto se ha visto, si cabe, mucho más potenciado que en cualquier otro. El alimento en redes son ahora cientos de vídeos —productos audiovisuales— puestos a disposición del consumidor (o prosumidor, en cualquier caso), quien ya no surfea en la red, sino que se desliza en ese continuo bucle de datos digitales que la cultura red ofrece para él.

El hecho expuesto nos lleva a preguntarnos cuál es la respuesta que ofrece tanto el campo del arte como el del audiovisual para él. El videoarte, desde su nacimiento en la década de los sesenta, surgió como medio subversivo y crítico hacia la televisión comercial, entre otros. Hoy en día, de manera análoga, algunos videocreadores utilizan este potencial crítico frente al exceso de imágenes y temporalidad acelerada de la era digital. En este estudio tomaremos algunos ejemplos de videocreadores españoles —como Tete Álvarez, María Cañas, Marta Negre o Daniel Canogar— para estudiar cómo, desde nuestro ámbito nacional, también existe una vertiente crítica —o al menos reflexiva— que señala estos comportamientos en la era red.

Palabras clave: videoarte, era digital, aceleración, exceso, videocreación española.

Abstract

The study of the accelerated perception of our daily lives in the digital era is now a common trend in many fields of research. The implementation of the Internet in our daily lives, which entails an infinite consumption of images, data and information, has led to a sense of fleeting, unrestrained temporality in this multi-screen universe. In the field of audiovisuals, this has been, if possible, much more potentiated than in any other. The feed on networks is now hundreds of videos —audiovisual products— made available to the consumer (or prosumer, in any case), who no longer surfs the net, but slips into the continuous loop of digital data that the network culture offers.

This fact leads us to ask ourselves what is the solution offered by the field of art and the field of audiovisuals for it. Video art, since its beginnings in the 1960s, emerged as a subversive and critical medium towards commercial television, among others. Today, in an analogue way, some video artists use this critical potential in response to the excess of images and accelerated temporality of the digital era. In this study we will take some examples of Spanish video-creators —such as Tete Álvarez, María Cañas, Marta Negre or Daniel Canogar— to study how, from our national sphere, there is also a critical —or at least a reflexive— side that points out these behaviours in the network era.

Keywords: videoart, digital era, acceleration, excess, Spanish videocreation.

1. Introducción

Sonido e imagen son los protagonistas de un mundo, el actual, que ha convertido lo audiovisual en una de las fuentes prioritarias de información. El bucle informacional, del que muchas redes sociales se valen para presentar formalmente sus contenidos —véanse los *feeds* de redes como TikTok, Instagram o YouTube, que nos invitan a deslizar sin fin el dedo pulgar o índice para poder seguir visualizando cientos y cientos de vídeos de escasa duración—, obtiene su base, en muchas ocasiones, de la unión imagen-video.

Partiendo de la base de que nunca antes en la historia de la humanidad nos hemos visto envueltos por tal cantidad de información y datos, la realidad de la construcción audiovisual podría convertir al homo digitalis (Cendoya Martínez, 2018) en un explorador de la red que debiera, a través de los contenidos que le ofrecen los medios de comunicación, seleccionar, decidir y descartar aquello que fuera o no de su interés. Sin embargo, y la reflexión crítica entra entonces en juego, la utopía del Sistema-red se ve truncada por determinados elementos —como la dictadura del algoritmo (De Vries, 2019), la tiranía de las notificaciones, correos con *spam*, adicciones a Internet, pérdida de individualidad (Han, 2014), anonimatos peligrosos, etc.¹— cuyo carácter negativo puede ser recogido de una manera u otra por diferentes campos encargados de señalar las debilidades y flaquezas de este amplio campo de trabajo.

En el caso del ámbito artístico, que es el que nos ocupa en esta investigación, el videoarte surgió a mediados de la década de los 60 con un marcado estilo crítico frente a los presupuestos de la televisión comercial que, sobre todo a partir de la década de los 50, copaba el entretenimiento de multitud de casas (Pérez Ornia, 1991). En España, de ello fueron protagonistas artistas de gran calado, sobre todo pertenecientes al núcleo catalán, como Antoni Muntadas, Eugènia Balcells, Francesc Torres o Antoni Miralda. Con el tiempo, el concepto “videoarte”² —videoocreación si se prefiere— ha sufrido multitud de mutaciones y esa temática crítica, de manera lógica, ha abierto su espectro a nuevos temas que tratar.³ Pese a ello, creemos que es posible encontrar una analogía en la que esta “subjetividad crítica”⁴ encuentra su gemelo conceptual sobre todo a comienzos del siglo XXI. Esto es, una analogía propuesta a través de determinadas videoocreaciones cuyo

¹ Resulta de gran interés la lectura de la reciente obra publicada por Franco Berardi, *The Third Unconscious: The Psychosphere in the Viral Age* (2021), en la que precisamente señala cómo las nuevas tecnologías y su progresiva globalización están efectuando una serie de cambios en la psique humana. Para ello realiza lecturas de en torno a la viralidad de la información, la sobreestimulación o la saturación de la información, entre otros. Véase Berardi, 2021.

² Planteamos el uso del concepto “videoarte” vinculado a aquellas prácticas que a mediados de la década de los sesenta comenzaron a desarrollarse gracias al uso de nuevas tecnologías, concretamente, de la Sony Portapack, que en torno a 1964 aparecía en el mercado con un precio más o menos asequible y que determinados artistas utilizaron para ejecutar una serie de obras experimentales. En nuestro estudio, trasladados al momento actual, entendemos el videoarte como aquella práctica artístico-experimental que utiliza el vídeo como soporte principal, pero no prestamos especial atención a las diferentes nomenclaturas que ha recibido, ya que en esta ocasión se otorga relevancia a su apartado más crítico, conceptual, frente a la formalización de la obra. Para más información, véase García y Gálvez, 2014.

³ Cabe señalar aquí, entre muchos otros, la importancia que también tuvo en sus orígenes el vínculo entre cuerpo y vídeo, con obras como las de Vito Acconci o Bruce Nauman entre muchos otros, señalando así también el fuerte sesgo narcisista de estas creaciones (Krauss, 1976).

⁴ Este término, acuñado por Antoni Muntadas, se refiere a ese potencial crítico que, en sus orígenes, el videoarte presentó. “Por mi parte, con el concepto de subjetividad crítica pretendo referirme a la dimensión crítica que puede partir de una práctica individual/personal. La visión personal actúa entonces a nivel de observación y señalización de unos hechos, situaciones o fenómenos que interesan, conciernen y preocupan, y ante los cuales manifiesta su desacuerdo” (Bonet, 1980, p. 214).

eje temático gira en torno a una reflexión o crítica frente a los aspectos negativos de la realidad digital.

Aunque los ejemplos internacionales se sitúan en una importante posición, creemos que el caso español es merecedor de la misma atención y, por ello, de un pertinente análisis, pues son muchas las piezas audiovisuales que ejemplifican esta corriente. Una corriente subversiva que ha ido generando, desde la década de los noventa, una serie de “contraimágenes”, “rebeldes contra el tiempo”, contra la aceleración y el exceso en la era digital.

2. Objetivos y metodología

El trabajo que se desarrolla a continuación pretende servir como prueba sintética de una corriente cada vez más presente en los trabajos de determinados videocreadores españoles. Asimismo, tiene como objetivo señalar la potencialidad crítica y reflexiva de los mismos y poner en valor el videoarte español que, sobre todo desde la década de los ochenta del siglo pasado, ha experimentado una evolución lenta pero paulatina. Para ello, debido a la extensión propuesta en el artículo, es necesario realizar una selección de los trabajos más ejemplificantes y que ellos sirvan para probar lo planteado en líneas previas. Esto es, trabajos audiovisuales que sirven como dispositivos de reflexión, como imágenes en movimiento críticas frente a los excesos en la era digital, frente a determinados modelos generados en este tiempo o frente a la pérdida de identidad en redes, entre otras temáticas que pudieran surgir.

El desarrollo del estudio ha seguido una metodología histórico-artística, en la que la revisión de fuentes bibliográficas ha sido un apartado esencial, aunque no el único. A ello también se suma, de manera inevitable, metodologías empírico-analíticas en las que el visionado de decenas de creaciones audiovisuales ha sido clave, sumando a ello la revisión de lecturas, estudios y trabajos académicos vinculados, de forma lógica, al campo de la comunicación audiovisual, la sociología y el ámbito digital. Los diferentes estudios de caso (EC) que se plantean en el estudio surgen como elementos ejemplificantes de aquello que mediante nuestra hipótesis pretendemos plantear. Así, la metodología múltiple planteada (Yin, 2009) —o estudio de caso colectivo (Stake, 2020)— perseguirá ahondar en la hipótesis principal: que existe una tendencia videoartística que, a nivel nacional, sigue una corriente temática vehiculada por la crítica o la reflexión para con el Sistema-red.

3. El origen subversivo del videoarte y su analogía con el presente digital

Theodor Adorno señalaba en su obra *Minima Moralia*: “La misión del arte hoy es introducir el caos en el orden” (2001, p. 224).

Como citábamos anteriormente, ya en sus inicios el videoarte se estableció como un medio crítico frente a los contenidos que ofrecía la televisión. Por ejemplo, Tete Álvarez (Cádiz, 1964), cuya carrera posterior contará también con ejemplos de los señalados “dispositivos de reflexión” sobre la era digital, ya en 1993 presentaba la instalación *Pausa y Tono*. Sobre la sala se disponían más de una decena de sillas cercadas —y, por tanto, imposibilitadas— por una cadena de hierro. Frente a ellas, sobre un pedestal, como si de una escultura se tratase, aparecía un monitor en el que se retransmitía en bucle la propia imagen de las sillas. La preocupación por los medios de

comunicación y la transmisión de la información en vínculo a la temporalidad que puede ofrecer el audiovisual lo encontramos en este proyecto, homónimo de la misma exposición, en el que un bucle pregrabado se une a sillas vacías y encadenadas —receptores que no son— y un monitor de televisión —que tampoco es, en tanto que transmite lo ya visible, que son estas sillas—. Ángel L. Pérez Villén (1993) define esta pieza en el artículo generado para tal exposición titulado “El tercer ojo” de la siguiente forma:

El segundo ámbito de *Pausa y Tono* alberga el fenómeno de la comunicación en su expresión más genuina. Con la muerte de lo escrito, el imperio de la imagen domina el ámbito de la comunicación de masas. La instalación se compone de un monitor de televisión frente a unas sillas vacías. Emisor frente a receptor. El proceso comunicativo se muestra de nuevo alterado por la manipulación de los roles asignados a ambos: el receptor —en su ausencia— se convierte en mensaje del emisor. El monitor de televisión reproduce imágenes pregrabadas de la sala y las sillas vacías en una cinta sin fin (s. p.).



Imagen. 1. *Pausa y Tono*, Tete Álvarez, 1993. Fuente: http://tetealvarez.net/pausa_y_tono_instalacion.html

Este juego satírico contra la televisión comercial es un ejemplo de muchos de los que, durante las décadas de los setenta y ochenta, coparon la actividad videoartística tanto internacional como nacionalmente. De igual manera, y con gran importancia, deberíamos citar a Antoni Muntadas quien, muchas veces desde su estancia en Nueva York, planteó trabajos como *The Last Ten Minutes* (1976), *Between the Lines* (1982), *Media Ecology Ads* (1982) o *E/Slogans* (1986). Todos ellos, en líneas generales y con sus características propias, desarrollaban mensajes entre paródicos y críticos frente a lo que se emitía en la televisión.

Cuando hablamos, en definitiva, de esa parte disidente de la que el videoarte ha participado no solo por los presupuestos que planteaba, sino por haber surgido como un “medio-otro”, diferente y moderno, que generaba una serie de relatos paralelos a la narratividad habitual del audiovisual

o, simplemente, que estudiaba la apertura del arte a nuevos campos, no podemos olvidar las palabras de la investigadora Ana Martínez-Collado (2017):

El progresivo desarrollo de la cultura en el espacio de los medios potencia la relevancia de las prácticas artísticas audiovisuales como testimonios alternativos a la narración de la historia. Frente a una noción de historia más que nunca atenta a la infra-historia —al discurso que se sabe fragmentario en convivencia con el discurso paralelo disidente o poético—, las prácticas creativas del vídeo —producidas desde su origen como reflexión crítica entendidas como imagen en movimiento, como imagen tiempo del que sobreviene su carácter narrativo— además de ser, como medio, experiencia subjetiva, privilegian la posibilidad de ser un acto de comunicación de “otro” relato (pp. 22-23).

Este tipo de discursos, de “testimonios alternativos” al canon histórico, generan a fin de cuentas, y como también señalaba la autora, una “posibilidad de metamorfosis” de aquellos modelos identitarios —de poder— que devienen alguna otra forma de existencia para los individuos. Por ejemplo, y aunque en efecto como se ha señalado en España también existió una corriente crítica videoartística frente a la televisión, esta no fue la única. Martínez-Collado (2017), en otro de los capítulos de la obra *Secuencias de la experiencia*, entiende la producción de estos años en España, desde finales de los años 70 —aunque podríamos llevar esta cronología un tanto más atrás— como memoria, historia y narración de la experiencia y de las transformaciones identitarias en nuestro país.

Por ello, en la actualidad, una posible traslación o sinergia de estos “testimonios alternativos” a lo normativo se produce por el modo en que determinados videoartistas plantean mediante sus obras dispositivos de reflexión en torno a determinados formatos que la era digital ha ido generando. La vigilancia, la ausencia de individualidad, el desvanecimiento de lo íntimo o de lo propio, la abundancia de imágenes, el exceso de información, la sobreexposición de lo rutinario, la dictadura de los algoritmos, la cada vez menos posible capacidad decisión, la repetición de los mismos productos de consumo, la conexión continua al metaverso, la disolución de individualidades, etc. Todos ellos son temas que, en mayor o menor medida, protagonizan determinadas videoocreaciones que, de alguna forma, sirven como “imagen rebelde” frente a la cotidianeidad.

3.1. El presente digital: ¿un reto para el videoarte?

Juan Martín Prada (2018) planteaba en el segundo capítulo de su obra *El ver y las imágenes en los tiempos de Internet* una determinada línea en la que algunos videoartistas utilizaban recursos como el *slow-motion* —o su simulación— para generar imágenes en movimiento que sirvieran de contrapunto a la aceleración de nuestro presente. En otra de sus últimas obras (Martín Prada, 2022), el investigador reforzaba la teoría de que la misión del arte en la era digital debía ser el servir de señalamiento frente a una sociedad cada vez más capitalizada por lo virtual y su instantaneidad. Para él lo comunicativo es audiovisual. Adictos e hipnotizados a nuestros móviles, ya ni siquiera distinguimos la cantidad de la calidad, porque habitualmente gana lo primero. En esta situación, donde lo instantáneo y visual predominan, avanza:

Esperamos del nuevo arte una función en cierto modo desilusionado, pero solo en relación con los efectos ilusionistas y a la vez embriagantes que procuran los intereses corporativos que mue-

ven los regímenes visuales dominantes. Y puede que sea en esto en lo que consista el principal cometido del arte hoy, es decir en mantener el componente crítico de la experiencia estética (p. 12).

Miguel Ángel Hernández (2020) proponía también un arte que sirviese como alternativa al presente, como ese ser-otro que pusiera sobre la mesa los vacíos y debilidades de una sociedad capitalizada no solo por lo virtual, sino, en este caso, por la fugacidad, la aceleración y la asfixia⁵. Y es de este punto del que parten las piezas audiovisuales que en este estudio pretendemos señalar. Piezas que surgen como contraimágenes, como rebeldes frente al tiempo digital y frente a una serie de modelos o arquetipos que la infoesfera y el Sistema-red han ido generando.

Y además lo hacen utilizando un medio, el del vídeo, que precisamente —junto a la imagen fija— han conquistado las redes. Este vídeo, característico por su escasa duración, por su inmediatez, por su atractivo y por su modo de consumo, habitualmente un consumo que se desliza y que desarrolla una potente adicción al mismo, se podría postular como claro “antagonista” de estos dispositivos videoartísticos de reflexión de los que hablamos. Piezas de videoarte que, además, habitualmente precisan de un “estar ahí” por parte del espectador, de una resistencia visual que deviene necesaria en tanto el tiempo requerido para la obra no es que sea mayor, sino más implicado, denso, lento.

Cuando Martín Prada (2022) marca el epígrafe “La exigencia de interpretación” en su última obra, nos habla del modo en que la estética relacional de la imagen-obra de arte implica, hoy en día, desentrañar por parte del espectador los vacíos o indeterminaciones conllevados en la misma. Esta sería una de las bases diferenciales de la obra frente a la imagen (p. 24). Esta exigencia interpretativa de la que habla Prada llevaría a la obra de arte a diferenciarse de la inflación de imágenes a las que la cultura red se ha visto sometida desde que Internet apareciera a comienzo de los 90, desde que YouTube abriera sus “puertas” en el 2005 o desde que Tiktok, más recientemente, ofreciera vídeos breves en un bucle infinito. Ese desentrañar, sumado a la fisicidad del ver en el videoarte, son otros de los puntos que refuerzan a las videoocreaciones de las que hablamos su lado subversivo. “A la fugacidad y al consumo instantáneo de las imágenes que más abundan, el arte opone otras exigentes de una prolongada digestión óptica” (Martín Prada, 2022, p. 36). A la velocidad, a la aceleración en la era digital —como ya planteaba en su ya citada anterior obra, *El ver y las imágenes en los tiempos de Internet* (Martín Prada, 2018)— se contraponen determinadas creaciones artísticas que implican tiempo, observación... contemplación.

3.2. La subversión del videoarte en España y su relación para con lo digital

En 1987, Eugeni Bonet (1987) reflexionaba una vez más sobre vídeo y lo hacía con motivo de otra de las exposiciones con mayor relevancia en este campo y en España, titulada “La imagen sublime. Vídeo de creación en España [1970-1987]”, en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Y

⁵ Estos autores se vinculan, de manera casi inevitable, a la corriente teórica aceleracionista. En 2013, Alex Williams y Nick Srnicek publicaban su “Manifiesto por una política aceleracionista”, en el que planteaban una lectura similar: la destrucción del capitalismo desde la aceleración de las nuevas tecnologías y, por ende, desde el centro del mismo. Esto es, desde perspectivas vinculadas a la teoría crítica y al marxismo, acelerar determinadas fuerzas capitalistas hasta su límite —y, hacerlo, participando de las mismas— provocaría el colapso del sistema. Posterior a ello, han surgido decenas de teóricos y voces tanto disidentes —este es el caso de autores como Stephen Shaviro (2016, 2010)— como convergentes. Se recomienda la consulta de obras como Avanesian y Reis, 2017.

lo primero que señalaba de este, aparte de su siempre mencionado vínculo con la televisión, es la velocidad con la que los medios tecnológicos avanzaban: “La veloz evolución tecnológica ha alterado totalmente el mapa de lo audiovisual y ha desfasado lo que se daba por asumido hace apenas dos o tres lustros” (p. 14). A lo que añadía:

Ahora mismo, apenas es posible vislumbrar lo que se acerca en el más próximo futuro, no tanto en lo que se refiere a la tecnología en sí como en relación con las mutaciones que sobrevengan en los sistemas de comunicaciones en general, y en el campo de lo audiovisual en concreto (p. 14).

¿Podría Bonet haberse imaginado este mundo multipantalla del que Lipovetsky (2009) hablaba, en el que lo audiovisual recorre en *loops* infinitos nuestros teléfonos móviles? La retórica de esta pregunta, sin embargo, nos conduce a comprender que, al igual que el originario videoarte en España supo adaptarse eficazmente a los presupuestos internacionales de crítica televisiva,⁶ entre muchos otros, también ha sabido evolucionar y desarrollar una línea temática vinculada a una reflexión o crítica sobre lo digital. En este campo temático, son muchos los autores españoles de videoarte los que plantean, no como línea general de su trabajo, sino como añadidos a otras videoocreaciones, trabajos que se sitúan como dispositivos rebeldes, a contratiempo, a contra digital.

Curioso es que Manuel Palacio (1987), en el mismo catálogo, plantee una reflexión similar:

En lo que también todos los autores parecen coincidir es que el vídeo es uno de los signos más evidentes de un posmodernismo de resistencia ante una sociedad cambiante, cuyas formas expresivas (vídeos musicales, publicidad) remiten incesantemente al flujo infinito de imágenes/electrones de la televisión (y del vídeo) (p. 76).

Este autor, a finales de la década de los 80, seguía considerando el vídeo como un medio rebelde y subversivo. Y además lo hacía frente al “flujo infinito de imágenes”, en este caso que la televisión ofrecía, y que rápidamente puede encontrar su símil con el comportamiento de los dispositivos que señalamos en el estudio frente a la era digital.

El vídeo como vídeo y la obra de arte como tal aúnan una serie de conceptos entonces cruciales para el sentido de esta reflexión. Y es que ya solo con los cientos de imágenes que ofrecen los medios, con la accesibilidad que hoy día se tiene para grabar o con la importancia que adquiere en nuestro devenir diario el objeto vídeo, el videoartista tiene para sí un gigantesco campo de cultivo, o como diría Nicolas Bourriaud (2004), una inmensa caja de herramientas audiovisual. Alejandro Alvarado y Concha Barquero (2011) también reflexionaban sobre esto mismo:

Y de manera paralela, las tecnologías actuales han poblado el planeta de cámaras que, alojadas en cualquier gadget portátil, en sistemas de vigilancia o de defensa-ataque bélicos, o en el seno de instrumentos de investigación científica, registran diariamente millones de horas de imágenes la mayoría de las cuales nunca van a ser visionadas por ningún espectador. Los archivos fílmicos, con más de un siglo de historia de imágenes en movimiento, cuentan ya con una tradición notable que, unida a las programaciones televisivas, acaban dibujando el inmenso archivo de la realidad

⁶ Lógicamente, y como señala Eugeni Bonet, no es que el vídeo haya desterrado siempre y de manera sistemática a la televisión, sino que dada la oportunidad se ha interesado por ella; y, sobre todo, por ser un buen medio de difusión y divulgación para este campo. Véase esto reflejado aquí en España en programas televisivos como “Arte del vídeo” o “Metrópoli” (Bonet, 1987, pp. 19-20).

en que nos hallamos inmersos. Materia prima más que jugosa disponible para los creadores audiovisuales de nuestro tiempo (pp. 61-62).

Esa materia prima “jugosa” y “disponible” es también herramienta para videocreadores españoles que, desde la década de los 90, pero sobre todo bien entrado el siglo XXI, han trabajado estas líneas disidentes. Este es el ejemplo, entre otros, de Daniel Canogar, cuyo trabajo en vídeo consiste en su amplia mayoría en un estudio reflexivo sobre la obsolescencia tecnológica, la memoria o la cantidad de datos con los que hoy día se puede trabajar. La implicación de este creador en la reflexión sobre los problemas o modelos que surgen de la era digital y de Internet es una constante, pero en el caso de este estudio queremos también incluir otro tipo de ejemplos que, trabajando desde campos temáticos más diversos, también estudian, bien de manera crítica, bien de manera más sutil, los efectos de Internet y sus derivados en la cotidianidad, representando así una de las tareas esenciales del arte contemporáneo. Esta no es otra que ser representación del presente, en este caso, del presente digital. Por tanto, se han querido señalar tres ejemplos concretos que abarquen, de una forma genérica y desde diferentes perspectivas, los presupuestos citados a lo largo de esta primera introducción al estudio.

4. Caso de estudio: tres ejemplos en España de dispositivos de reflexión en la era digital

Desde el Super8 hasta el actual HDV hay un largo y sinuoso sendero hasta la democracia digital que hoy disfrutamos, una democracia sin embargo no carente de censura, la sutil censura del exceso: cualquier trabajo, por revolucionario que sea, se diluye inexorablemente en un maremagnum infinito de producciones, contribuyendo a una confusión y saturación generales. El poder lo sabe y lo fomenta (Calvo, 2011, p. 18).

Reza así el inicio de *Caras B*, una de las obras esenciales de la década anterior para el estudio de esas otras piezas de videoarte que, en muchos casos, se pierden en ese maremagnum audiovisual que Calvo señalaba. El carácter disidente y, por qué no, subversivo de este libro referencial conecta efectivamente con trabajos de la historia del videoarte en España que reflejan diferentes caminos que ha recorrido y recorre esta disciplina en España.

La sutil censura del exceso conecta también —y creemos que lo hace de buena manera— con el trabajo del previamente citado Daniel Canogar (Madrid, 1964), cuya práctica en los últimos años se ha transformado en una inteligente suerte de obras algorítmicas conectadas con el presente digital y los formatos del Sistema-red. Del conjunto de trabajos que plantea junto a su equipo —un conjunto en constante crecimiento y diversidad—, destacan obras tan interesantes como *Ripple* (2016), *Sikka Ingentium* (2017), *Dinamo* (2021) o *Maelstrom* (2022). En líneas generales, lo que plantea el artista, que vive a caballo entre Nueva York y Madrid, son obras que confluyen en el estudio o la reflexión en torno a determinados lenguajes y arquetipos que la era digital ha ido generando. Muchas veces algorítmicas, sus piezas digitales y videoartísticas estudian no solo la obsolescencia tecnológica —como ocurre en la citada *Sikka Ingentium* (2017)—, sino también el exceso de datos y el modo en que estos mismos pueden generar obras de arte. Su estética digital, muchas veces influenciada por el expresionismo abstracto, otras tantas con señaladas referencias a lo textil, cristaliza en muchas ocasiones datos, noticias, lenguajes-red que surgen a partir

de una señal algorítmica, lo que convierte a la pieza en una pieza efímera, cambiante, aleatoria. Tanto es así que cuando presenta *Maelstrom* en 2022 —pieza de vídeo que, a partir de un algoritmo, recoge las noticias que en prensa digital surgen al momento— estalla la guerra de Ucrania.

Las caras de líderes políticos se derriten ante nuestra mirada; las banderas nacionales de conferencias de prensa aportan matices saturados a la composición; las multitudes manifestantes también sucumben al efecto erosivo del algoritmo. La obra generativa conjura diversas referencias de la historia del arte: Turner, Clyfford Still, Francis Bacon o Baselitz, como muchos otros miembros de la familia del arte abstracto (*Studio Daniel Canogar*, s. f.)



Imagen 2. *Maelstrom*, Daniel Canogar, 2022. Fuente: <https://www.danielcanogar.com/work/maelstrom>

De repente, en la obra, las imágenes de Putin o del papa Francisco aparecen “derritiéndose”, en tanto estas imágenes de noticias se deslizaban por la pantalla una tras otra, sin apenas tiempo de asimilación. Estas estrategias conectan indudablemente con el día a día de la red: una amalgama de noticias que, para el espectador, pasan —se deslizan— en bucles informacionales infinitos.

Sin embargo aquí, en este estudio, nos interesa señalar una de sus últimas obras no solo por su carácter reflexivo, sino por el vínculo que establece con los lenguajes desarrollados a partir del nacimiento de Internet. Este es el caso de *Scrawl* (2023), pieza cuyas imágenes en movimiento generativas utilizan también un sistema algorítmico conectado a la red social anteriormente llamada Twitter.⁷ Recientemente presentada junto a otras creaciones de los últimos tres años del artista en la Galería Silió de Santander en colaboración con la Galería Max Estrella, utiliza la estética del grafiti y muestra al espectador una serie de tuits —esos pequeños textos de 280 palabras con noticias, memes, críticas o vivencias cotidianas que también se deslizan en nuestra pantalla— que siguen las tendencias —*trends*— de esta red social. Una red social que, como reza

⁷ En julio de 2023, Elon Musk —cuyas polémicas no han dejado indiferentes a los medios— anunciaba el cambio de nombre de Twitter, que pocos días después pasó a llamarse X. La intención de este cambio fue argumentada por la propia empresa por miras al futuro y al avance que planteaba el propietario de la red (urielblanco, 2023).

la página web de Canogar, siempre ha huido de la rígida censura de otras y en la que se ha ido desarrollando un submundo reconocido en Internet no solo por su exceso de contenido, sino por su amplia capacidad de acogida a noticias, imágenes, vídeos o críticas sin bloqueo ni censura.

Twitter es una plataforma especialmente radical en su contenido, con políticas de censura menos estrictas y, por tanto, un contenido más crudo. Esta condición lo convierte en un caldo de cultivo perfecto para canalizar frustraciones, preocupaciones contemporáneas y conspiraciones radicales, una disonante voz colectiva que a veces opera en forma de ola donde un texto de menos de 280 caracteres puede llegar a alcanzar una difusión de nivel viral y global (Canogar, 2023).



Imagen 3. *Scrawl*, Daniel Canogar, 2023. Fuente: <https://www.danielcanogar.com/work/scrawl>

No solo la pieza, que viaja del videoarte a un tipo de obra de arte digital generativa —como decíamos, aleatoria, sin una ejecución final—, parte de una subversión frente a modelos generados en la era digital por la acción de las redes sociales, sino que el hecho de utilizar concretamente esta disidente plataforma enfatiza aún más la reflexión crítica con respecto al uso de las denominadas *social media*. Aparecen temas aquí entonces vinculados al algoritmo y su dictadura, temática jugosa para el mundo del arte.

Altogether, this has made for an intriguing art object — invisible yet omnipresent, proprietary yet pervasive, and with assumed socio-political powers that co-produce our lives — and a burgeoning field in contemporary art. The claim that algorithms shape, organize and co-produce everyday life, in ways that vary from the seemingly quotidian to the heavily politicized, has not only inspired artists, it has also given impetus to anxieties about the present and future of algorithmic culture in light of these developments (De Vries, 2019, p. 7).

Todo ello, sumado a una angustiante, claustrofóbica y llamativa estética del grafiti refuerzan el planteamiento de la pieza, esto es, ofrecer al público una serie de lecturas vinculadas a conceptos base de la red como lo aleatorio, lo censurable, el anonimato y, sobre todo, el estar viviendo en una “multitud sin interioridad” (Han, 2014, p. 14) que se refleja de manera fiel en los presupuestos de redes sociales como la citada.

Algo similar, aunque formalmente y creativamente diferente, es a lo que nos invita a reflexionar Marta Negre (Alcora, 1981), cuya obra, en líneas generales, aborda con gran precisión los conceptos de los que venimos hablando previamente, como en su obra *Egomaniac Digital Customize*

(2020), presentada por primera vez en la galería Luis Adelantado, Valencia. El vídeo, de dos minutos cincuenta de duración, presenta a un sujeto, en este caso femenino —Maria Sorribes como *performer*—, cuyas características principales consisten en la sofisticación, vacuidad, egocentrismo o individualidad que hoy día la era digital ha ido generando en los usuarios de redes y plataformas. Sobre un fondo aséptico, la protagonista aparece ataviada con ropajes futuristas, a veces más recargados y otras más sencillos, conformando un total de cuatro escenarios. En ocasiones sostiene en sus manos un teléfono móvil, en otras se desplaza por el espacio rodeada por aros blancos, y genera así una suerte de espacio irreal, muy asociable al Sistema red. Absorbida completamente por este, le acompañan sentencias clave influenciadas por filósofos como el previamente citado Byung-Chul Han en su obra *En el enjambre* o también de la investigadora Ingrid Guardiola en su publicación *L'ull i la navalla, un assaig sobre el món com a interfície*, que han reflexionado profundamente sobre los cambios que la sociedad digital ha ido experimentando a lo largo de estas décadas: “You won’t be able to understand vacuity”, “reality suggested new forms of resistance, we succumbed to a deep digital and not reversible hole”, “you are not your copy, you are not your mirror, just a projection, being someone else’s fiction”.



Imagen 4. *Egomaniac Digital Customize*, Marta Negre, 2020. Fuente: <http://martanegre.com/index.php/work/in-progress/>

Como reza en su página web:

La cápsula audiovisual *Egomaniac digital customize* quiere explorar este terreno, el de la mutación y customización de la proyección individual hacia su transformación en un nuevo concepto digital del sujeto, más ficticio, simulado y expuesto.

Esta recreación antropocentrista del yo y de su refugio en el entorno virtual, queda reforzada a través de la función de los algoritmos en las comunidades virtuales, que intensifican esta idea ilusoria de identidad colectiva (Negre, 2020).

Cuando refiere su obra como “cápsula audiovisual” se observa también ese matiz que se relaciona con las “cápsulas audiovisuales” —vídeos de corta duración que generan un tipo de contenido concreto— que copan algunas redes sociales, por no decir ya casi todas, como TikTok, Instagram o YouTube. Lo rápido y efímero triunfa y refuerza aún más el cambio en la individualidad, esa generación de una colectividad ficticia, donde el usuario es un nuevo “yo” cuyo anonimato, cuya presencia o cuyo *modus operandi*, entre otros muchos factores, puede modificar a deseo. Negre genera una pieza de videoarte estética y formalmente impecable, como el resto de su obra que,

profundamente influenciada por la filosofía, el feminismo y el estudio de la identidad y el tiempo, reflexiona críticamente sobre la sociedad en la que vivimos. Junto a ello, también destacan otras obras como *Big_Love_Data* (2022), *Twenty Real Fiction Time* (2020) o *Liminal* (2022). Ella afirma:

Todo lo posmoderno valdría y, posiblemente, todo se haya superado de alguna manera. Bauman, Lyotard, Baudrillard, Benjamin, Lipovestky, fueron certeros en su momento. Para mí la función que debe acometer el arte es que hable de nuestro tiempo, que cuestione los temas de la contemporaneidad desde los lenguajes más actualizados y experimentales posibles (València, 2021).

El formato de “cápsula audiovisual” también aparece, por último, en la obra de la ya renombrada videoartista —también conocida como “la Archivera de Sevilla”— María Cañas (Sevilla, 1972) y, más concretamente, en la pieza titulada *La mano que trina* (2015), que forma parte de la serie que completan *Padre no nuestro* (2019) y *Black Mirror cañí* (2019). Haciendo alusión a la ya extensión fija de nuestra extremidad, ese teléfono móvil que vibra y suena notificación tras notificación, el formato de este vídeo de once minutos veintisiete segundos de duración plantea la reproducción efímera de fragmentos audiovisuales extraídos en su mayoría de Internet. Alabando la cultura del meme y fijando su atención en el modo de consumo que se establece en las redes sociales, la sevillana participa de una estética pobre⁸ cuando se apropia de decenas de imágenes de teléfonos, memes de animales, vídeos virales de bebés o producciones propias que refieren su contenido a la adicción que se ha venido desarrollando para con las redes sociales, el teléfono móvil o la mensajería instantánea, entre otros muchos. Como ella misma lo definía, esta pieza audiovisual no es otra cosa que un “muestrario-rebelión” —que acentúa ese lado subversivo del que venimos hablando— acerca de cómo la tecnología e Internet han invadido, como si se tratase de un virus, nuestra cotidianeidad.

La mano que trina es un muestrario-rebelión sobre el lado oscuro de la tecnología, el sentimiento de “tecno-paranoia”, la religión del selfie, las “tecnopatías”, la demencia digital, la obsolescencia programada, la e-waste, el “poshumanismo”... Reflexiona además sobre el camino meteórico hacia una “datificación” total, y es que tal vez nos estemos convirtiendo en datos (Cañas, 2015).

En esta obra de tipo apropiacionista, Cañas expone fragmentos audiovisuales de muy diversa procedencia. Francisco José Gómez Díaz (2022) cuando analiza esta pieza, encuentra un total de ocho bloques con una narrativa más o menos coherente. Algunos de estos temas versan sobre el vínculo humano-animal, en tanto la tecnología nos haría perder el raciocinio que nos caracteriza; el uso poco adecuado de ciertos dispositivos móviles; la conversión del hombre en robot; la relación infancia-tecnología; la deshumanización de la sociedad por su dependencia del Sistema-red; el exhibicionismo en redes o la adicción a los *likes* y la fama en redes; la sexualización de las mujeres y su cuerpo en según qué contenidos audiovisuales; la obsolescencia tecnológica, etc. Todo ello se cierra con una última gran cita a *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968), quizás en señalamiento de la evolución —o involución, si se prefiere— producida por nuestro nuevo monolito: el teléfono móvil.

⁸ Se hace aquí alusión al pensamiento estético de la autora Hito Steyerl, quien planteaba en su ensayo “En defensa de la imagen pobre”, recogida en el libro *Condenados a la pantalla*, la creciente popularidad en el ámbito digital de una estética de baja calidad que, trasladada al mundo artístico, cristaliza en obras que acaban por imitar a aquellas imágenes de pobreza visual adquirida por el modo en que se comparten de un aparato a otro (Steyerl, 2014).

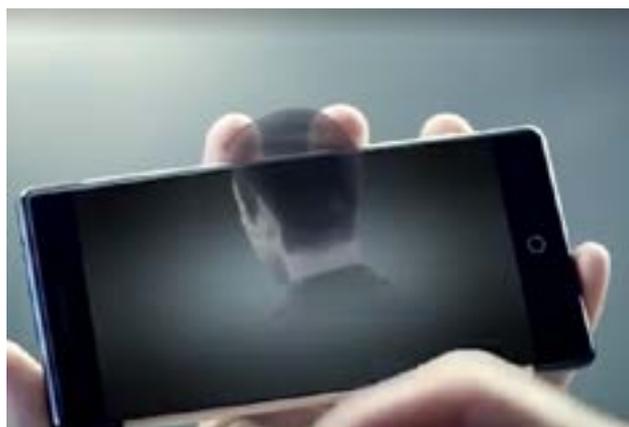


Imagen 5. *La mano que trina*, María Cañas. 2015. Fuente: <https://www.filmin.es/corto/la-mano-que-trina>

4.1. La puesta en común

El futuro de la imagen es ese ritmo rápido, la contracción y comprensión del tiempo. En el siglo XIX se leía la vida de un hombre en tres días, por ejemplo en una novela de Tolstói; en el cine vemos la vida de una persona en dos horas; la televisión nos la cuenta en media hora y en el vídeo puede verse la vida entera de una persona en tres minutos, como en los videoclips musicales (Villota Toyos, 2017, p. 118).

TikTok, continuó la cita, restringía sus vídeos al minuto y hacía triunfar —o su algoritmo dictatorial— a aquellos que tomaban menos tiempo del consumidor. En Twitter sucedía algo similar, pero en palabras: solo se podían utilizar 250. Y en Instagram comenzaron a ganar fama las “historias”: imágenes que solo perduraban en el tiempo 24 horas.

Cuando nos enfrentamos a lo que hemos querido denominar “dispositivos de reflexión”, nos enfrentamos a un tipo de consumo audiovisual que señala y pone sobre la mesa algunos de los comportamientos que el mundo-red ha ido generando. En este caso, las tres piezas seleccionadas —*Scrawl*, *Egomiac Digital Customize* y *La mano que trina*— han servido como referentes y ejemplos de la tríada-modelo que se ha venido desarrollando respecto a comportamientos en el mundo de las redes sociales.

Por un lado, la inmediatez de las redes se observa en la pieza *Scrawl*, referido a esos cientos de noticias, información y datos que aparecen y desaparecen de la pantalla, sin ningún tipo de filtro o especial relevancia, señalando así dos aspectos esenciales en la era digital: la velocidad/fugacidad y la banalidad de lo que se ofrece en redes. *Scrawl* señala, bajo una estética urbana,

estos comportamientos, participando y generándose a partir de ellos mismos. Por otra parte, *Egomaniac Digital Customize* hace alusión al tipo de usuario que hoy día tiene presencia en lo digital: ese usuario despersonalizado, adicto, cuyo anonimato se diluye en diferentes cuentas que participan de ese narcisismo y vacuidad del que hablábamos previamente. Ya no interesa ver, como mencionaba Prada, sino ser vistos (Martín Prada, 2018). El prosumidor hoy día está conectado la mayor parte del día a interacciones vacías, a *likes* muchas veces aleatorios y a prácticas que acaban por realzar personalidades en ocasiones ficticias dentro de una colectividad invisible, inmaterial. Por último, *La mano que trina* no hace sino reforzar el neobarroquismo de una sociedad tecnológicamente invadida. El tono satírico y la presentación formal de vídeos de escasa duración refuerzan esta idea, convirtiendo esta última pieza quizás en la más crítica de las tres. No olvidemos las palabras de Eugeni Bonet en *Señales de vídeo*:

El collage, la apropiación o la busca y captura en los archivos, la contrariedad de las imágenes o los mensajes, las retóricas y las estratagemas, forman parte del instrumental terapéutico con el que el vídeo se reserva el derecho a réplica, aunque a menudo dicha réplica se vea forzada a permanecer en su reserva india [Bonet (ed.) y Álvarez Basso (ed.), 1995, s. p.].

Ese “instrumental terapéutico” es de lo que se vale Cañas para poner sobre la mesa ciertos aspectos de la sociedad de hoy que son vehiculados por las redes, esencialmente, y por Internet, de manera general.

Las tres piezas, con sus convergencias y disidencias, sirven entonces como pausa a la fugacidad, como freno a la inmediatez y se convierten en eso que al inicio denominábamos “contraimágenes”: más densas, reflexivas, por qué no, más rebeldes. Surgen del medio —vídeo— pero lo atacan a la vez con una serie de estrategias —generativas, algorítmicas, formales, apropiacionistas— que plantean esa detención frente a lo ya dicho.

Esta corriente, ejemplificada con estas tres piezas audiovisuales, creemos que se viene desarrollando en España de manera cada vez más reseñable. No solo en cantidad, sino también en calidad y profundidad conceptual. Retomando de sus orígenes la disidencia y la crítica frente a los medios de masas, las estrategias formales y semánticas de las que se vale viajan desde la apropiación, en el caso de Cañas, hasta la propia creación algorítmica —eje vertebrador de lo que hoy día sucede en las redes sociales. Mientras que Negre se vale de un tipo de estética futurista, pero también muy vinculada a todo el entramado de lo que conforma la red —que remarca el énfasis en esa parte narcisista y a la vez vulnerable de las redes—, Canogar utiliza en la mayor parte de sus piezas, y en la seleccionada en concreto, algoritmos que generan, que crean, que dan lugar a obras de arte vehiculadas, de manera casi literal, por el mundo-red; exponiendo no solo las debilidades y flaquezas de este, sino también instando al espectador a ser consciente de lo consumido y consumible de él. Por último, pero no menos importante, Cañas eleva todos los presupuestos citados a una pieza audiovisual magistral en tanto que, valiéndose de técnicas apropiacionistas, utiliza la sátira para exponer toda una parte negativa de la red.

Todos ellos, como sucedía con aquellos videoartistas de los orígenes que partían del propio medio —televisión— para criticar sus presupuestos, se valen de estos modelos y estrategias surgidas

de la propia infoesfera para plantear estas obras que, como último punto, señalan, subvierten o manipulan el exceso, la aceleración, la vacuidad, la no-privacidad o la hiperexposición.

5. Conclusiones

En un mundo globalizado como es el nuestro, era lógico que surgieran voces disidentes frente a lo normativo y común. En este caso, desde el ámbito artístico no solo el videoarte se ha alzado contra el Sistema-red, sino que en la mayoría de disciplinas han surgido líneas temáticas de marcada crítica frente a la parte negativa de la era digital. Sin embargo, en el estudio hemos creído que el videoarte, por ser un medio audiovisual, actúa de manera muy adecuada en ese remarque subversivo.

Y es que actúa de la misma forma en que los inicios de esta misma disciplina actuaron de forma marcadamente “rebelde”: contraria a los medios de masas o, por aquel entonces a mediados de los sesenta, contraria a la televisión y sus fallos, vacíos e incongruencias. Se ha citado a Antoni Muntadas o a Tete Álvarez, que podrían ser enumerados junto a otros muchos más,⁹ como ejemplos de esta corriente que en nuestro planteamiento encuentra su análogo en el mundo digital gracias a videoartistas —los citados Canogar, Negre y Cañas— que generan esos dispositivos de reflexión, a través de diversas estrategias —algorítmicas, estéticas o apropiacionistas— que acaban cristalizando en ese señalamiento de comportamientos a veces tóxicos, otras adictivos o preocupantes, otras tantas de tipo vírico y otras muchas de carácter sensacionalista y espectacular —referenciando aquí esa sociedad del espectáculo de la que nos hablaba Debord (2005).

María Cañas, Marta Negre o Daniel Canogar han funcionado en el estudio como abanderados de esta tendencia que, a medida que la sociedad digital avanza y genera nuevos modelos de comportamiento, evoluciona a la par. Cabe citar, sin embargo, que esta tríada de artistas ha funcionado únicamente como ejemplo —ejemplos de gran calidad—, pero que junto a ellos, o incluso dentro de sus propias producciones, es posible encontrar otros muchos que funcionan, de igual forma, como contraimágenes, como dispositivos de reflexión frente a un tiempo, el digital, que genera nuevos comportamientos y nuevas visiones del mismo.

Por ahora, eso tendremos que dejarlo para siguientes estudios y quedarnos con una reflexión final. En esta sociedad, debiéramos entender entonces estos ejemplos tal vez no como crítica, sino como reflexión de lo que quizás hoy día ha devenido... ¿espectacularidad? Debord lo llamó “espectáculo”, pero a lo mejor esto también ha cambiado, y Byung-Chal Han esté en lo cierto al afirmar: “Una sociedad sin respeto, sin *pathos* de la distancia, conduce a la sociedad del escándalo” (Han, Byung-Chul, 2014, p. 6).

⁹ No podemos dejar de citar cómo, por ejemplo, en la exposición *Señales de vídeo* se plantearon dos secciones —“Derecho a réplica y “El medio es el ruido”— cuya base temática era la crítica televisiva, con nombres de relevancia como Joan Leandre con *Cs (Ciclo Surf)* (1995) o *Map CCRN* (1995); Xurxo Estévez con *O gato que está triste e azul* (1994); Muntadas con *TVE: primer intento* (1989); Javier Montero con *Lost in Heaven* (1994); Josu Rekalde con *Sin Imágenes* (1994) o Antón Reixa con *Ringo Rango* (1990).

Referencias bibliográficas

- Adorno, Theodor W. (2001). *Minima Moralia. Reflexiones desde la vida dañada*. Taurus.
- Alvarado, Alejandro y Barquero, Concha. (2011). Experimentación y documental: Aproximación al panorama actual de la no ficción en España. En *Historia y estética del videoarte en España* (pp. 47-66).
- Avanessian, Armen (comp.) y Reis, Mauro (comp.). (2017). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el capitalismo*. Caja Negra Editora.
- Berardi, Franco. (2021). *The Third Unconscious: The Psychosphere in the Viral Age*. Verso.
- Bonet, Eugeni (ed.) y Álvarez Basso, Carlota (ed.). (1995). *Señales de vídeo. Aspectos de la videocreación española de los últimos años*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Bourriaud, Nicolas. (2004). *Postproducción. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Calvo, Clemente. (2011). Carta. En *Caras B de la historia del vídeo arte en España*. Mimadre.
- Canogar, Daniel. (2023). Scrawl. *Studio Daniel Canogar*. <https://www.danielcanogar.com/es/obra/swarl>
- Cañas, María. (2015). La mano que trina. *Hamaca. Plataforma de audiovisual experimental*. <https://hamacaonline.net/titles/la-mano-que-trina/>
- Cendoya Martínez, R. (2018). *Revolución. Del Homo Sapiens al Homo Digitalis*. Sekotia.
- De Vries, Patricia. (2019). *Algorithmic anxiety in contemporary art: a Kierdegaardian inquiry into the imaginary of possibility*. Institute of Network Cultures.
- Debord, Guy. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos.
- García, Aurelio y Antonio Gálvez. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 12 (2), 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>
- Gómez Díaz, Francisco José. (2022). La apropiación y el reciclaje en la creación audiovisual como recurso crítico. Caso de estudio: La mano que trina. María Cañas. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 9(17), 209-232. <https://doi.org/10.24137/raeic.9.17.9>
- Gómez Díaz, Francisco José. (2017). *Videoarte monocal en España (2005-2015). Cambios narrativos y tecnológicos*. Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/15554>
- Han, Byung-Chul. (2014). *En el enjambre*. Pensamiento Herder.
- Hernández, Miguel Ángel. (2020). *El arte a contratiempo. Historia, obsolescencia, estéticas migratorias*. Akal.

- Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.
- Martín Prada, Juan. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- Martín Prada, Juan. (2022). *Teoría del arte y cultura digital*. Akal.
- Martínez-Collado, Ana. (2017). Imágenes/secuencias, políticas de la identidad y de la vida a través del videoarte en nuestra historia reciente. En *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español* (pp. 21-51). Brumaria, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Martínez-Collado, Ana. (2017). Nuestra historia como comunidad /nación. En *Secuencias de la experiencia, estados de lo visible. Aproximaciones al videoarte español*. Brumaria, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Negre, Marta. (2020). Egomaniac Digital Customize. *Marta Negre*. <http://martanegre.com/index.php/work/in-progress/>
- Palacio, Manuel. (1987). Cartografía vídeo. En *La imagen sublime. Vídeo de creación en España. 1970/1987* (pp. 33-44). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Palacio, Manuel; Bonet, Eugeni; Echevarría, Guadalupe y Mercader, Antoni. (1987). *La imagen sublime. Video de creación en España. 1970/1987*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Pérez Ornia, Juan Ramón. (1991). *El arte del vídeo: Introducción a la historia del vídeo experimental*. Serbal.
- Pérez Villen, Ángel Luis. (1993). El tercer ojo. En *Pausa y Tono*. Galería Viana. http://tetealvarez.net/docs_pausaytono.html
- Stake, Robert. (2020). *Investigación con estudios de casos*. Morata.
- Studio Daniel Canogar*. (s. f.). <https://www.danielcanogar.com/work/maelstrom>
- Teira, Ismael (2021, enero 6). Marta Negre: “Todo lo posmoderno valdría y, posiblemente, todo se haya superado”. *MAKMA*. Revista de artes visuales y cultura contemporánea. <https://www.makma.net/marta-negre-todo-lo-posmoderno-valdria-y-posiblemente-todo-se-haya-superado/>
- Villota Toyos, Gabriel. (2017). De la identidad al flujo. El vídeo como híbrido de tecnología y cuerpo. En *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español*. Brumaria/Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.
- Yin, Robert. (2009). *Case Study Research: Design and Methods*. Sage.

Agradecimientos

Proyecto financiado gracias a la convocatoria de contratos predoctorales USAL 2021, cofinanciada por el Banco Santander.