



# ESPACIO, TIEMPO Y FORMA 4

AÑO 2016  
NUEVA ÉPOCA  
ISSN 1130-4715  
E-ISSN 2340-1478

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE  
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

UNED



# ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2016  
NUEVA ÉPOCA  
ISSN 1130-4715  
E-ISSN 2340-1478

# 4

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE  
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.4.2016>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
Madrid, 2016

SERIE VII · HISTORIA DEL ARTE (NUEVA ÉPOCA) N.º 4, 2016

ISSN 1130-4715 · E-ISSN 2340-1478

DEPÓSITO LEGAL  
M-21.037-1988

URL  
ETF VII · HISTORIA DEL ARTE · <http://revistas.uned.es/index.php/ETFVII>

DISEÑO Y COMPOSICIÓN  
Carmen Chincoa Gallardo · <http://www.laurisilva.net>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

# DOSSIER

## ART MOVES: PERFORMATIVITY IN TIME, SPACE AND FORM

by Mieke Bal

## EL ARTE (SE) MUEVE: PERFORMATIVIDAD EN EL TIEMPO, EL ESPACIO Y LA FORMA

por Mieke Bal

# DOSSIER

## TECHNIQUE: «MISTAKES» AS MOVEMENT

# EL MOVIMIENTO COMO SIMULACRO EN EL MUNDO VIRTUAL: MICHAEL BETANCOURT Y EL ARTE DE LA INMEDIATEZ

## MOVEMENT AS SIMULACRUM IN THE VIRTUAL WORLD: MICHAEL BETANCOURT AND THE ART OF IMMEDIACY

José Manuel García Perera<sup>1</sup>

Recibido: 30/10/2015 · Aceptado: 26/02/2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.4.2016.15512>

### Resumen

La creación artística se ha acercado en los últimos tiempos a la imagen mediática que propone Internet, alterando sustancialmente una experiencia estética antes basada en el movimiento del espectador en torno a la obra y definida ahora por pantallas que inducen a la pasividad. El trabajo en vídeo de Michael Betancourt, encuadrado en el denominado arte *glitch*, ése que se fija en el fallo ocurrido dentro del ámbito digital, ha sido la base para realizar aquí un estudio comparativo entre diferentes concepciones artísticas del movimiento, así como entre un arte pasado y otro actual que permite ver cómo los avances tecnológicos han originado cambios radicales en la naturaleza corpórea, espacial y móvil de la obra. La investigación de Betancourt propone un nuevo arte cinético que, por medio del error, se hace crítico, se mimetiza con el movimiento en tiempo real que la contemporaneidad demanda y destaca el artificio de imágenes que imitan a la realidad como si quisieran sustituirla.

### Palabras clave

Arte; Vídeo; Pintura; Movimiento; *Glitch*; Simulacro.

### Abstract

In recent times, artistic creation has come closer to the media image proposed by Internet, thus seriously altering an aesthetic experience based before on movement of the viewer around the work and now defined by screens that induce passivity. Michael Betancourt's video work, part of the so-called glitch art, which focuses on the failure that can occur within the digital realm, has been here the basis for a comparative study between different concepts of movement in art, as well as between a current and a past art, a comparison that allows us to see clearly how

---

1. Universidad de Sevilla ([jgarciazo@us.es](mailto:jgarciazo@us.es)).

technological advances have produced radical changes in the physical, spatial and mobile nature of the artwork. Betancourt's investigation proposes a new kinetic art that becomes critical through error, mimics the real-time movement that contemporary culture demands, and uncovers the artificiality of images that mimic reality as if they wanted to replace it.

### **Keywords**

Art; Video; Painting; Movement; Glitch; Simulacrum.

## INTRODUCCIÓN

En *Esperar lo inesperado* Paul Virilio nos advierte de que la televisión «ha trastocado en última instancia todas las formas de la representación artística, gracias a esa repentina presentación en la que el tiempo real vence definitivamente al espacio real de las obras maestras». <sup>2</sup>Esta afirmación, que bien puede hacerse extensible a los nuevos medios de comunicación audiovisual, saca a relucir la obsesión contemporánea por la inmediatez. Las palabras «representación» y «presentación» no aparecen en ese orden por casualidad: efectivamente, en nuestro tiempo y en nuestro espacio, inmersos en esa Red global de conexiones infinitas, creemos asistir en todo momento no a una representación desfasada sino a la presentación de los sucesos ante nuestros ojos, esto es, a un movimiento en tiempo real que nos muestra todo cuanto acontece, ya sea cercano o lejano, en el mismo momento de acontecer.

Ante esta fascinación poco puede hacer la imagen pretérita si no se adapta a su contexto cambiante y a los nuevos patrones de comportamiento del público que recibe su mensaje. El tiempo de la creación artística ha sido tradicionalmente el opuesto al tiempo real, ha representado lo inmutable, lo atemporal, de ahí que el necesario cambio deba asentarse en buena medida sobre cuestiones que atañen a su movilidad, entendida tanto en su dimensión formal –el movimiento que el autor pretende expresar a través de la forma– como, muy especialmente, en la relativa a su relación con el espectador –el movimiento que lleva al encuentro entre los dos integrantes de la experiencia estética–. Ambas dimensiones son reflejo la una de la otra, por lo que la primera deberá entenderse, dentro del arte que no ofrece movimiento real, como algo más que un mero artificio compositivo que hace móvil lo inmóvil; de esta condición formal pueden extraerse conclusiones acerca del modo en que percibimos y modificamos nuestro entorno visual en respuesta a complejos mecanismos mentales.

El presente artículo reflexiona sobre el papel del movimiento en esta convergencia entre la imagen fija y las imágenes fugaces de los medios de masa, las cuales, falazmente, nos acercan tanto al propio espectáculo de la vida que casi parecen suplantarlos. Pensar en estos términos nos lleva de manera ineludible al joven artista y esteta norteamericano Michael Betancourt (1974), cuya labor nos vale, en su doble faceta teórica y creadora, como apoyo para este estudio. Concretamente, su ensayo «Motion Perception in Movies and painting: Towards a New Kinetic Art» («La percepción del movimiento en el cine y en la pintura: hacia un nuevo arte cinético»), publicado en 2002, ha constituido la base sobre la que hemos analizado su propio trabajo como videoartista, siempre en relación a ese arte cinético del que el autor pretende aportar algunas claves. La obra de Betancourt, aún poco atendida en castellano, ejemplifica a la perfección las ideas apuntadas en torno a la relación entre el arte y la tecnología y, además, por medio de su acercamiento a

---

2. VIRILIO, Paul: «Esperar lo inesperado», en *Seducidos por el accidente*. La Coruña, Fundación Luis Seoane, 2005, 23.



la tendencia *glitch*, que ha hecho estética del error digital, registra el potencial del acontecimiento en directo, de lo fugaz y lo transitorio.

La investigación realizada propone un análisis comparativo e interpretativo que se mueve entre el pasado y el presente con idea de ilustrar cómo los nuevos medios a nuestro alcance configuran no sólo visiones y lecturas inéditas en los discursos artísticos recientes, sino también nuevos patrones de comportamiento humano en sociedad. El estudio presenta así dos bloques estrechamente vinculados: el primero aborda, a través de las conexiones entre pintura y cine, el problema de la percepción humana en su asimilación del movimiento ilusorio, y lo hace atendiendo a la investigación teórica y visual de Betancourt; el segundo plantea una reflexión crítica acerca del trabajo de este artista como integrante de una tendencia que propicia un nuevo modelo de acceso a la obra de arte. Se trata, por tanto, de un recorrido que abarca la dimensión formal del movimiento como elemento constitutivo de la obra de arte, pero que, inevitablemente, revela cambios en la relación dinámica que entre el espectador y la obra debe producirse para que ésta pueda reafirmarse en su significado.

## EL MOVIMIENTO SIMULADO

La historia de la pintura es la de una disciplina que durante siglos ha insistido en ser lo que no es, pretendiendo hacer tridimensional lo que es bidimensional o intentando imprimir dinamismo a lo que es estático. El interés que la crítica ha venido demostrando en rasgos como el espacio o el movimiento pictóricos radica principalmente en lo que en ellos hay de prestidigitación: es una carencia lo que promueve el análisis de las soluciones que han intentado suplirla. En su ensayo «Motion Perception in Movies and painting: Towards a New Kinetic Art», Michael Betancourt analiza algunas de las estrategias que han seguido maestros como Rubens o Bacon para integrar la sensación de movimiento en sus composiciones. Partiendo de teorías cognitivas y de la psicología de la Gestalt, Betancourt toma del psicólogo Helmholtz lo que éste denomina como «principio de similitud», gracias al cual percibimos como movimiento real lo que no es más que la ilusión de movimiento.<sup>3</sup> El ejemplo más claro que de este principio puede hallarse en el arte es el cine, cuyo artificio es tan eficaz que parece difícil asumir que el movimiento que nos muestra es una imitación, un engaño perfecto que nos hace olvidar que lo que vemos no es sino una sucesión de fotografías estáticas que nuestra mente transforma en una visión unificada. Lo explicaba Max Wertheimer en 1912: «Cuando varias señales luminosas inmóviles se siguen unas a otras formando una secuencia, se aprecia un desplazamiento unitario de una única luz en el espacio».<sup>4</sup>

3. BETANCOURT, Michael (2002): «Motion Perception in Movies and painting: Towards a New Kinetic Art». En: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=349>> [18 de abril de 2015].

4. Citado en ARNHEIM, Rudolph: *Ensayos para rescatar el arte*. Madrid, Cátedra, 1992, 202.

Partiendo de esta base, Betancourt argumenta que el movimiento cinematográfico no es diferente en esencia al movimiento pictórico, y que ambos se contraponen al movimiento que podemos apreciar en las cosas que nos rodean: «A diferencia del movimiento en el mundo real (...), el movimiento de las películas y el de la técnica del movimiento pictórico es enteramente resultado de una percepción humana. El movimiento que vemos no existe salvo dentro de nuestra percepción. El 'principio de similitud' es una explicación de cómo interpretamos. Lo que vemos resulta de una comparación interna entre la experiencia sensorial inmediata y el conocimiento previo».<sup>5</sup> Quedan así emparentados dos movimientos que nos resultan ciertamente lejanos en una primera intuición: en la pintura es visiblemente falso; en el cine parece real como la vida. En ambos medios, no obstante, lo móvil aparece como resultado de un proceso mental.

Lo que el cine logra por acumulación y sucesión de múltiples imágenes lo consigue la pintura combinando en una sola diferentes fases del movimiento que aspira a representar, provocando ciertas incoherencias que van desde lo más sutil a lo más evidente. De uno y otro extremo expone Betancourt sendos ejemplos: *Helene Fourment con abrigo de pieles* (1638), de Rubens, y *Tres estudios de Lucien Freud* (1969), de Bacon. En el cuadro barroco puede apenas atisbarse un desplazamiento del cuerpo de la mujer retratada. Semicubierta con un abrigo, el pubis queda oculto, lo cual disimula la distorsión que el crítico John Berger describió ya en *Modos de ver*: las piernas y el torso no se juntan de manera anatómicamente coherente, pues la parte inferior del cuerpo muestra un desplazamiento diferente al de la parte superior, como si Rubens hubiera fusionado en una única visión dos momentos

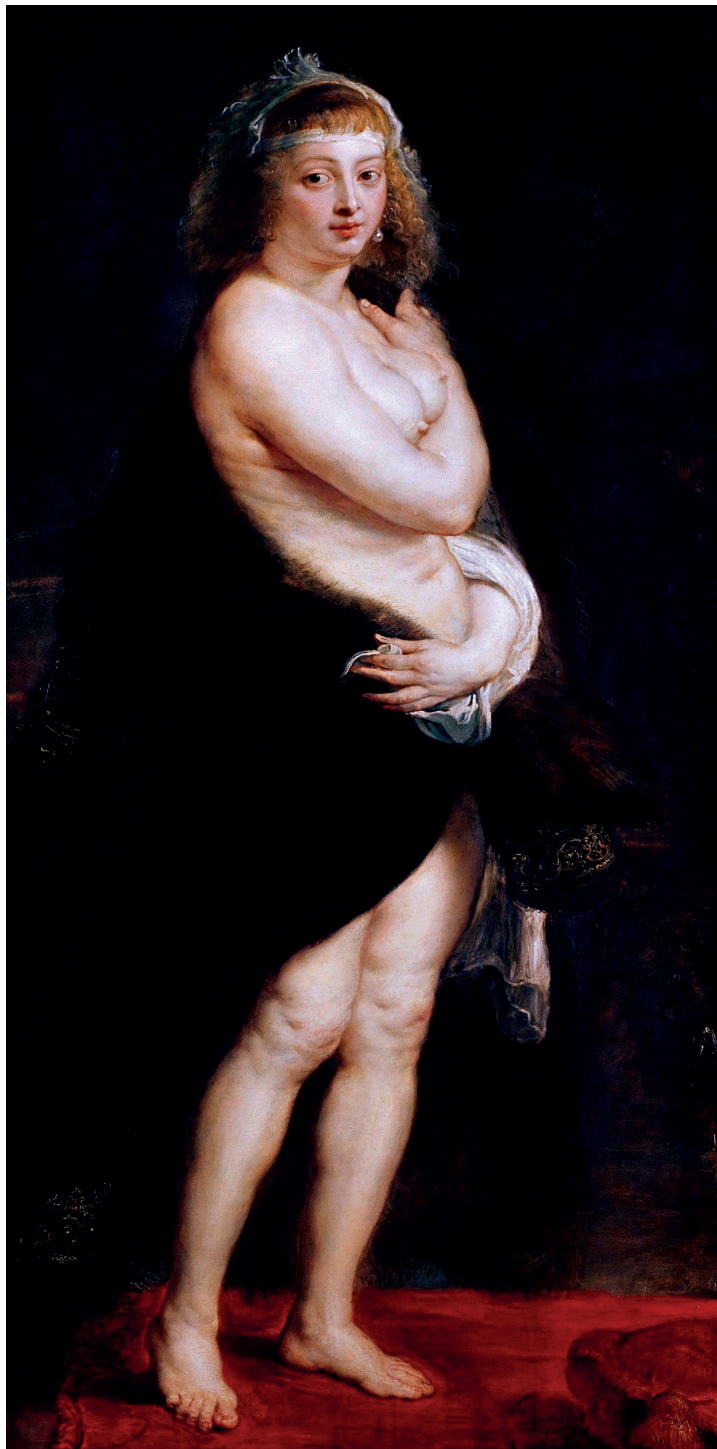


FIGURA 1. RUBENS. HELENE FOURMENT CON ABRIGO DE PIELES. 1638.

En: <[https://classconnection.s3.amazonaws.com/644/flashcards/3949644/jpg/peter\\_paul\\_rubens\\_-\\_het\\_pelsken\\_1636-1638\\_1\\_-1419041Fo4A0495A377.jpg](https://classconnection.s3.amazonaws.com/644/flashcards/3949644/jpg/peter_paul_rubens_-_het_pelsken_1636-1638_1_-1419041Fo4A0495A377.jpg)> [25 de febrero de 2016].

5. BETANCOURT, Michael: *Op. Cit.*

del giro que realiza la mujer.<sup>6</sup> Este desajuste, prácticamente imperceptible, ilustra cómo el pintor debe jugar no con un movimiento del cuadro del que obviamente no puede disponer sino con ese otro que se da en la mirada del espectador, que en su recorrer la imagen «encaja las diferentes posiciones de su cuerpo para formar un todo coherente». <sup>7</sup>Es sólo contando con un espectador en potencia que el pintor puede incluir en la experiencia estética el tiempo y el cambio, factores ambos imprescindibles para la consecución del movimiento y que el cuadro por sí solo no puede ofrecer. En el binomio obra-espectador el tiempo es el que éste tarda en recorrer la obra con sus ojos, y el cambio lo propicia la mencionada distorsión formal: en el lapso que va del momento en que el observador se detiene en las piernas a ese otro en que lo hace en el torso se produce el cambio, y con él, nace el movimiento.

Pasando a la obra de Bacon, segundo ejemplo propuesto por Betancourt, toda sutileza desaparece. No puede ya hablarse de una distorsión mínima sino de la transformación del modelo, Lucien Freud en este caso, en un verdadero monstruo. Si interpretamos las curvas imposibles, las deformaciones blandas y los rostros fragmentados como efectos provocados por el movimiento es sólo porque la pintura nos ha acostumbrado a tales convencionalismos en la representación. De no ser así, lo que se presenta ante nuestros ojos sería un ser cruelmente atacado. Y es que Bacon reúne en los tres paneles que componen la obra todo un muestrario no sólo de las posiciones cambiantes de su inquieto amigo durante el tiempo de pose, sino también de varios puntos de vista que evidencian desplazamientos en la posición del pintor. Por si esto fuera poco, la concepción de la obra como tríptico implica la suma de instantes en una narración alargada que toma rasgos del cine o de la secuencia fotográfica. El pintor funde en un cuadro varias realidades espaciales y temporales, y luego repite esta operación dos veces más, de tal forma que resulta una secuencia de tres imágenes que son también secuencias en sí mismas.

Pero ¿qué puede decirnos este análisis de Betancourt sobre el movimiento en relación a su propia obra? Abandonar el ámbito de la pintura y centrarnos en el de la videocreación supone reflexionar acerca de ese movimiento cinematográfico que, en comparación con el pictórico, estaríamos tentados a calificar como real, a pesar de ser, como hemos visto, igualmente artificioso. Fijémonos en la obra *The Kodak Moment* (2013) de Betancourt. Se trata de un vídeo de dos minutos de duración en el que vemos a una mujer –la actriz de cine mudo Mae Murray– que se mueve a la manera en que podría hacerlo la Helene Fourment de Rubens, girándose ante el espectador de manera lánguida y sensual. Como corresponde a su condición cinematográfica, la sensación de movimiento se consigue por la sucesión de fotogramas estáticos, pero ocurre que los rasgos que nos permiten encuadrar la obra dentro de la tendencia del arte *glitch* la acercan a la naturaleza del movimiento pictórico.

Para comprender mejor este fenómeno es necesario situarlo en su contexto. Lo que se ha denominado como arte *glitch* se fija en fallos transitorios que no afectan

6. BERGER, John: *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili, 1975.

7. BETANCOURT, Michael: *Op. Cit.*



FIGURA 2. BETANCOURT. FOTOGRAMA DE *THE KODAK MOMENT*. 2013.  
En: <<http://www.othercinema.com/otherzine/motion-pictures-an-expanded-framework/>> [25 de febrero de 2016].

de manera decisiva al funcionamiento del sistema en que se originan, pero que interrumpen momentáneamente el flujo de información.<sup>8</sup> Era cuestión de tiempo que el arte centrara su mirada sublimadora en los accidentes provocados por el aluvión de píxeles que compone parte de nuestro imaginario actual. El término *glitch* llegó al arte en mitad de los 90 a través de la música.<sup>9</sup> Artistas y teóricos como Iman Moradi o Rosa Menkman contribuyeron a encontrarle un hueco entre las artes visuales, definiendo una estética del error extensible a nuestro entorno maquinizado: la nube de píxeles que recorre súbitamente la pantalla del televisor, las franjas de color saturado que impiden la lectura total de una imagen digital, el barrido fluctuante cual reflejo acuático en un monitor mal conectado... Estos accidentes ofrecen nuevas maneras de desestabilizar la representación, de quebrarla, de negar su integridad, de ahí que hayan pasado de ser fallos frustrantes para los usuarios de aparatos electrónicos a efectos deseados y buscados por artistas que manipulan los diferentes medios para producirlos premeditadamente. Esta manifestación constituye uno de los más recientes atentados que contra la imagen límpida, constante y definida se han venido perpetrando desde las primeras vanguardias artísticas de

8. MENKMAN, Rosa: *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam, Network Notebooks, 2011.

9. AJO, Pedro (2014): «La estética del error en la edad digital». En: <<http://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital#scribd>> [18 de abril de 2015].



principios del siglo XX, cuando queda patente que del retorcimiento y la quiebra nacen nuevos y poderosos enunciados.

Dentro de este mundo desvirtuado *The Kodak Moment* adquiere todo su sentido. Betancourt se apropia de un material grabado en 1922 y lo adultera digitalmente para deteriorar la imagen, de manera que, durante el visionado, creemos hallarnos ante una grabación defectuosa y cargada de interferencias: el fondo negro entra en la figura continuamente, salpicándola con píxeles descontrolados que ponen en cuestión la solidez de la carne; los perfiles fluctúan imposibilitando asimilar la forma; el rostro, en primer plano, se abre de pronto y deja ver el cuerpo en la lejanía como un rastro persistente y errático de un plano anterior. Todo esto ocurre en un constante y fugaz parpadeo que hace aún más evidente la naturaleza de simulacro de la secuencia a la que asistimos, la cual se aleja así de la ilusión perfecta que propone el cine convencional. Estos desajustes son propios del efecto denominado *datamoshing*, el cual, por medio de una manipulación de los sistemas compresores de la información digital, parece revelar el interior pixelado y en continuo movimiento de imágenes falsamente nítidas y perdurables. Lo que *The Kodak Moment* nos muestra, por tanto, no es una mujer, es sólo nuestra interpretación de una serie de señales vía satélite, nuestra traducción de un lenguaje cuyo código es fácilmente alterable y de un conjunto de datos electrónicos inmateriales ordenados según patrones que no alcanzamos a descifrar.

El acercamiento de Betancourt al *glitch* llega como consecuencia lógica de una investigación preocupada primordialmente por la relación entre el ser humano y el medio virtual y maquinizado que está instaurando, y por cómo éste modifica la casi totalidad de las facetas de nuestra vida, entre las cuales la creación y recepción de imágenes es una más. Su análisis del movimiento se entiende en este marco como una indagación en los mecanismos de la mente humana en su adaptación a una nueva existencia guiada más por simulacros de actos que por actos verdaderos. Es ahí, en esa presentación en tiempo real que decía Virilio, que el movimiento y su ilusión constituyen pistas que seguir para comprender cómo asimilamos la realidad inédita que ante nuestros ojos toma cuerpo. La tecnología, como muy bien nos recuerda Susan Ballard, «no puede existir sin movimiento, y sin movimiento no hay información. El movimiento introduce el ruido por imperceptible que éste sea. Tan pronto como algo se mueve recoge rastros de polvo y suciedad, *glitches*, equivocaciones, y errores. Sin (...) ruido no hay nada que oír. La transmisión exacta es imposible».<sup>10</sup> En su ámbito digital el *glitch* es, por tanto, inevitable, y de su naturaleza no puede sustraerse el movimiento: su definición implica la asunción de lo efímero como concepto. El *glitch* convertido en arte entraña, por un lado, la sublimación de lo transitorio, su eternización, y por otro, contrariamente, cierta desmitificación del arte dirigido hacia visiones fugaces que nada tienen que ver con los anhelos de perpetuidad tradicionalmente a él asociados. Ahora la creación artística se mimetiza con un movimiento experimentado en tiempo real. El *glitch*

---

10. BALLARD, Susan: «Information, Noise, et al.», en NUNES, Mark (ed.): *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York/ London, Continuum, 2010, 60.

tiene sentido sólo cuando existe un observador que lo experimenta en directo, que lo entiende como un fallo y que rápidamente lo olvida. Como accidente que es actual durante escasos segundos y luego desaparece; es una sorpresa inesperada, un momento único e irrepetible.

Pues bien, retomemos, tras estas aclaraciones acerca del arte *glitch*, el tema de la señalada hibridación en el movimiento que percibimos en *The Kodak Moment*. Las conclusiones finales que Betancourt establece en su ensayo apuntan a un posible enriquecimiento mutuo de los lenguajes pictórico y cinematográfico, gracias precisamente a la defendida coincidencia que se da en la base perceptiva de las estrategias de las que ambos medios se valen para expresar lo móvil: «la unión del movimiento visual en el cine con el movimiento pictórico crea una base histórica para un arte cinético visual específicamente derivado de los problemas de la pintura pero usando la tecnología de las películas».<sup>11</sup> *The Kodak Moment* presenta esta naturaleza mixta: finge moverse recurriendo al mismo engaño que utiliza cualquier otra película, pero he aquí que, además de la sucesión de imágenes detenidas propia del cine, puede apreciarse en ella la unión en un solo fotograma de dos o más momentos separados en el tiempo, lo cual es, como vimos, un rasgo clave atribuido al movimiento pictórico. Dicho de otro modo, si el cine consigue simular movimiento gracias a la acumulación de fotografías estáticas -cada fotograma puede considerarse entonces como una unidad de movimiento aislado y suspendido- *The Kodak Moment*, aun aprovechando tal artificio, no renuncia a hacer de sus imágenes algo así como obras pictóricas en lo que a su concepción del movimiento se refiere. Si detenemos la reproducción del vídeo repetidas veces acabaremos topándonos con algún fotograma que puede emparentarse con la pintura de Bacon y su multiplicidad de posiciones y puntos de vista.

De esta intromisión de lo pictórico en lo cinematográfico, la presencia del *glitch* es, como ya apuntamos, responsable directa. ¿De qué manera interviene el error en esta contaminación? El cine convencional no fusiona diferentes fases de un movimiento en un mismo fotograma; cada fase proyectada desaparece con la inmediatamente posterior, formando ya parte de un pasado que la memoria del espectador debe recrear para enlazarlo con el presente y percibir así el movimiento. El *glitch* rompe esta fluidez con insertos abruptos e interferencias, con fragmentos intrusivos de imágenes que parecen fuera de lugar o provienen de otros momentos, anteriores o posteriores, pertenecientes a la misma narración. Es lo que ocurre en *The Kodak Moment* y es lo que destaca Betancourt de la pintura de Bacon: la convivencia en la misma imagen de varias unidades de movimiento que en la realidad no podrían coexistir. Por medio del fallo, ya sea fortuito o inducido, el truco queda expuesto; seguimos percibiendo movimiento pero entendemos ya que sólo es real dentro de nuestra mente.

No es descabellado afirmar, por tanto, que el desarrollo de la tendencia *glitch* ha sido avivado en parte por una necesidad de cuestionamiento de imágenes ante las

---

11. BETANCOURT, Michael: *Op. Cit.*

que hemos perdido todo sentido crítico.<sup>12</sup> Artistas como Betancourt, Rosa Menkman o Takeshi Murata lo hacen desde el propio ámbito digital, mientras que otros como Andy Denzler, Li Songsong, Alejandro Bombín o Kon Trubkovich se acercan al *glitch* a través de la materia pictórica, sumando así ejemplos de ese deseable trasvase de códigos estéticos entre medios diferentes que Betancourt señala como posible fuente de hallazgos para el surgir de un arte cinético hasta ahora desconocido. La película pictórica que es *The Kodak Moment* trae a primer término cuestiones relevantes para las generaciones que han crecido en la era del simulacro en tiempo real. Su movimiento es el de la imagen mediática que Internet reparte de manera simultánea por todo el globo, y sus estrategias para alcanzarlo van más allá de una realidad formal cerrada, respondiendo abiertamente a nuevos modelos de acceso al arte generadores a su vez de nuevos sistemas que organizan el movimiento de la obra y del espectador en relación a ella.

## UNA NUEVA REALIDAD, UN NUEVO ESPECTADOR

El mundo que nos propone Internet ha configurado, casi sin que nos percatemos de ello, una nueva manera de acceder a la información que en muchos casos nos aleja de la experimentación física y directa. La problemática que planteó Walter Benjamin en torno a la reproductibilidad de la obra de arte alcanza hoy, como fácilmente puede adivinarse, el paroxismo<sup>13</sup>: el aura de las grandes obras del arte clásico, como profetizaba el autor, ha desaparecido o, más bien, como matiza José Luis Brea, se ha enfriado.<sup>14</sup> El «aquí y el ahora de la obra de arte» ha dejado paso a un donde sea y cuando sea.<sup>15</sup> Ya no es tanto objeto único situado en un lugar único como la fuente primera de una posterior multiplicación masiva –«ubicuidad generalizada»- en las pantallas de todo el mundo<sup>16</sup>; no ya representación finalizada a la espera de ser contemplada sino presentación en directo ante espectadores que dedican a su observación escasos segundos antes de pasar a una nueva imagen.

Internet despliega un mundo visual inabarcable. En él conviven el más asombroso nivel de detalle y la más ínfima resolución, si bien es evidente una tendencia hacia el empobrecimiento de la calidad de la imagen y del sonido. La música y las imágenes comprimidas pierden información supuestamente innecesaria con tal de hacerse más fácilmente transportables por las conexiones aéreas globales.<sup>17</sup> Así, cuando accedemos en nuestras pantallas a la reproducción de una obra de arte física lo hacemos en realidad a una versión de los cientos que se nos brindan de manera simultánea. Cualquiera de estas imágenes, por fidedigna que parezca, difiere siempre

12. BETANCOURT, Michael (2011): «Critical Glitches and Glitch Art». En: <<http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>> [22 de abril de 2015].

13. BENJAMIN, Walter: «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en *Obras Completas, Libro II, Volumen 2*. Madrid, Abada editores, 2008.

14. BREA, José Luis: *Las auras frías*. Barcelona, Anagrama, 1991.

15. BENJAMIN, Walter: *Op. Cit.* 13.

16. BREA, José Luis: *Op. Cit.* 12.

17. MENKMAN, Rosa: *Op. Cit.*

de la original en aspectos fundamentales como la gama cromática, la intensidad lumínica, el tamaño y, por supuesto, su misma corporeidad, pues sustituye la materia que compone la pintura o la escultura por señal lumínica intangible. Pero a cambio de este falseamiento promete inmediatez, y esto le asegura una ventaja importante con respecto a cualquier reliquia de museo. Estas creaciones se mueven ahora en forma de señales electrónicas a los hogares de nuevos espectadores, invirtiendo así el modelo hasta hace poco predominante. Hoy, más que nunca, pensamos de nuevo en Benjamin cuando decía que la reproducción puede «poner a la copia en situaciones que no están al alcance del que es el propio original. Ante todo, permite que éste salga al encuentro del propio perceptor».<sup>18</sup>

Y esto es así hasta tal punto que la copia ha suplantado en ciertos aspectos al original: es ella la que, la mayoría de las veces, nos lo da a conocer, poniendo en cuestión su papel primero y todo el sistema centenario de creencias que en torno a él se ha montado, no dejándole otra función que la de «valer como una especie de 'fondo de garantía' que avalaría la *validez* de nuestra experiencia», que no es sino experiencia virtual que precede a la física.<sup>19</sup> Ante el original el nuevo espectador espera poder confirmar todo cuanto previamente a través de la Red ha visto, leído y escuchado. Es como consecuencia de ese bombardeo mediático que se encuentra ahí, frente al objeto físico y real, queriendo comprobar no se sabe muy bien qué, tal vez anhelando sentir algo de esa aura que lo dota de su condición de ídolo. «Si ya no acudiera el receptor al objeto como depositario del valor que, en su juicio de gusto, le reconoce, acudirá a él como testigo del que circula en los *media*, como fetiche residencia del concurso mediático de la opinión pública».<sup>20</sup> Y tal vez, como plantea Brea, exista aún un aura, pero no ya, desde luego, como vestigio persistente del valor ritual asociado tradicionalmente a la obra, sino una nueva nacida precisamente del sistema al que Benjamin señalaba como culpable de su desaparición: «La velocidad de circulación de la información relativa a un objeto cualquiera imprime sobre éste un efecto aurático».<sup>21</sup> Así, es éste un nuevo halo impuesto a nuestra mirada por las estrategias de poder que dictan qué cosas merecen nuestra atención. Al servicio de su encumbramiento se activan los mecanismos de un movimiento frenético a escala mundial que dota a los elegidos con el don de la omnipresencia.

Una pieza como *The Kodak Moment* nos coloca, sin embargo, ante un dilema bien diferente: el arte nacido en el ámbito informático o en la propia Red encuentra ahí su hábitat natural; su experimentación pertenece a ese escenario, y no puede hablarse, por tanto, de la dislocación de un original que realmente no existe. La obra de Betancourt se proyecta en festivales y galerías prestigiosos, pero puede verse igualmente en Internet, y ocurre que en ninguno de estos medios, o lo que es lo mismo, en cualquiera de ellos, asistimos a la creación original. De este modo es posible afirmar, siguiendo el análisis comparativo iniciado en el capítulo anterior, que la pintura se mimetiza por medio de su reproducción digital con la obra

18. BENJAMIN, Walter: *Op. Cit.* 13.

19. BREA, José Luis: *Op. Cit.* 33.

20. *Idem.* 36.

21. *Idem.* 109.



virtual propiamente dicha, y que de ella recibe la naturaleza inmaterial que le confiere una capacidad de movimiento casi absoluta, pudiendo alcanzar en segundos cualquier rincón del planeta por lejano que sea. Este cambio sustancial, en unión con los recientes patrones de comportamiento que hemos desarrollado con respecto a la experiencia estética, ha originado una de las más radicales alteraciones en la relación entre el espectador y la obra de arte. El flujo acelerado y constante en el tráfico mundial de imágenes se ofrece hoy a un público frecuentemente inmóvil, el cual asiste atónito a la creación de siglos y continentes enteros en un tiempo de pocas horas y en un espacio de escasos metros cuadrados.

Al perder su condición de objeto físico la obra de arte deja de compartir nuestro espacio, y este hecho trastoca sobremanera una experiencia estética siempre condicionada por el movimiento espacial del espectador en torno a aquella. La pantalla imprime levedad, anula el peso de la presencia corpórea y conduce a una observación superficial y desinteresada. David Barro nos advierte de que hoy «el arte ha perdido su capacidad contemplativa a favor de lo mediático, de la comida rápida, y eso ha afectado y mucho, a la pintura. Cada vez es menor la capacidad de concentración por minuto de las personas».<sup>22</sup> Frente a la degustación lenta y pausada que sería deseable prevalece actualmente una especie de zapping, un consumo irreflexivo forzado por la sobrecarga de datos con que la Red nos apabulla más que nos ilumina. Así, «la nueva forma de consumir imágenes condiciona agudamente nuestra manera de leerlas y posteriormente de digerirlas. Por eso esa menor capacidad de concentración se debe a una pérdida previa de la disposición de contemplación».<sup>23</sup> Una idea como esta no hace sino actualizar la contraposición benjaminiana entre una recepción basada en el «recogimiento» y esa otra que él denomina «recepción distraída», la cual surge como consecuencia directa de un movimiento acelerado que interrumpe la inmersión del espectador.<sup>24</sup> En tiempos de Benjamin este movimiento lo encarnaba el cine y su sucesión de imágenes constante y aturdidora. Hoy, irónicamente, la experiencia cinematográfica, en su sentido primero y ya casi romántico –con su aquí y su ahora, con su oscuridad, con su luz, con su convivencia callada–, parece casi un lapso de tiempo detenido si nos atenemos a la actual apreciación de una humanidad alienada que asiste a la vida como veloz espectáculo mediático más que involucrarse en ella como fuerza actuante. La experimentación de la obra de arte, como ha ocurrido primero con nuestra concepción del espacio y las relaciones sociales, se ha desmaterializado, siguiendo así el curso lógico de la realidad en la que se halla inmersa. Muy bien lo entiende Benjamin cuando escribe que la masa distraída «sumerge (...) la obra de arte dentro de sí, la envuelve en su oleaje, la abarca por entero en su marea».<sup>25</sup> Es el precio que debe pagarse por la tan deseada inmediatez: «el tiempo real vence definitivamente al espacio real de las

---

22. Barro, David: *Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser la pintura hoy*. La Coruña, Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, 2009, 18.

23. *Idem*. 19.

24. BENJAMIN, Walter: *Op. Cit.* 44.

25. *Idem*. 43.

obras maestras», decía, recordemos, Paul Virilio. Sin espacio no hay movimiento real posible, sólo presentación en directo.

En efecto, la interpretación de la obra de arte surge de una interacción entre el espacio que le es propio y ese otro que pertenece al espectador. El recorrido que éste habitualmente realiza en su análisis, circular para la escultura y rectilíneo para la pintura, proporciona, en un continuo vaivén, una visión lejana y otra cercana, y ambas posibilitan, al conjugarse, la asimilación total de la obra, desde su estructura básica hasta el tratamiento que el artista decide aplicar a su materia. Ante una reproducción digital ambos espacios dejan de tener sentido: el movimiento del cursor sobre la pantalla sustituye al caminar; buscar esa visión detallada que se deleita en la pincelada equivale a aumentar el tamaño de la imagen y descubrir el píxel siempre revelador del simulacro; cerrar o minimizar la ventana es como abandonar el cuadro y recorrer el espacio que lo separa del siguiente. Sin camino que transitar, sin peregrinaje hacia el objeto real -ya sea porque no existe o porque se conforma con su copia-, el espectador aguarda el truco de magia gracias al cual, en fracción de milésimas de segundo, la nada absoluta deja paso a la obra acabada.

Este puro surgir enfría la relación entre el espectador y la obra: confinados a espacios diferentes, el observador no tiene acceso a ella -o lo tiene únicamente a través de intermediarios-, porque pertenece ahora a un entorno en el que su cuerpo físico no tiene cabida. Frente a nuestra movilidad severamente reducida, es la imagen la que parece entonces animarse en su presentación en directo, y esto acarrea un cambio profundo que hemos asumido con cierta ligereza, aun cuando modifica de manera significativa la lectura y comprensión de la obra y su proceso: frente a la pantalla asistimos en cierto modo a la creación de una imagen que se va completando en un barrido vertical, que pasa de lo pixelado a lo nítido durante el tiempo de carga. La imagen digital convierte en acontecimiento un aparecer que en la pintura física normalmente nos es negado. Puede hablarse, por tanto, de una espera, de un tiempo y un movimiento presentes, y ninguno es ajeno al interés por lo incompleto, lo transitorio o lo errático.

En algún momento, el error durante el surgimiento de esa imagen, o durante la reproducción de una película o una pieza musical, pasó de ser una molestia que debía eliminarse mentalmente para alcanzar una plena comprensión a un elemento constitutivo más, que da pie no a una imagen fallida sino a una imagen inédita cargada de un nuevo y poderoso potencial. Así lo ha visto buena parte de la crítica que se ha acercado a este fenómeno: «En su ‘falta de comunicación’, el error señala una vía de escape de los previsibles confines del control informático: una apertura, una virtualidad, una poiesis».<sup>26</sup> El *glitch* proporciona nuevos caminos creativos por medio de un cuestionamiento del mismo concepto de error, de lo que supone su negativa a desaparecer en una sociedad cada vez más empeñada en erradicarlo. De él pueden desprenderse significados inesperados -para el público y para el propio creador- reveladores de ciertos deseos inconscientes. *The Kodak Moment* así

---

26. NUNES, Mark: «Introduction», en NUNES, Mark (ed.): *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York/ London, Continuum, 2010, 3.

lo demuestra. La presencia del *glitch* reafirma una observación en tiempo real que no puede separarse de un movimiento muy distinto de aquel que ha caracterizado durante siglos el encuentro entre la obra de arte y su público. Para un espectador aletargado que «sólo espera lo inesperado» el error, el fallo, el accidente, constituyen la última sorpresa posible en la pretendida perfección digital.<sup>27</sup> De ahí viene su innegable fascinación.

## CONCLUSIONES

La reflexión aquí planteada en torno a una doble dimensión del movimiento en el arte, una formal e intrínseca a la obra y otra que se proyecta fuera de ésta en su relación con el espectador, nos ha llevado a revisar las implicaciones del arte *glitch* en general y del trabajo de Michael Betancourt en particular. Concebimos su obra *The Kodak Moment*, a la luz de un planteamiento que tiende a la unión de los diferentes medios artísticos y no a su segregación, como ejemplo de un nuevo arte cinético que rebasa los límites impuestos por los lenguajes pictórico y cinematográfico y camina hacia su mezcolanza. Esta hibridación es sólo un ejemplo de otras muchas posibles que, según Betancourt, podrían constituir hallazgos importantes en el surgimiento de futuros discursos artísticos.

El arte que sublima el accidente digital asume en su acabado formal rasgos del mundo de los videojuegos y de las grabaciones amateurs subidas a la Red, pero es en su relación con el espectador que revela su más poderosa evocación de la realidad reciente: su movimiento se emparenta con el que la cultura contemporánea reclama, ese presente continuo que lo abarca todo directa y rápidamente, aunque para ello haya que sacrificar la entidad corpórea de las cosas. Ciertamente, la desmaterialización propia de lo digital ha expulsado al espacio de la ecuación de la experiencia estética, lo cual implica la presencia de un espectador inmóvil frente a apariciones que simulan moverse sin hacerlo realmente.

En la conjunción entre un movimiento formal y otro espacial encuentra el *glitch* su potencial crítico. Su clara tendencia al amaneramiento estético del fallo no debería ocultar su capacidad para destapar el artificio de la realidad de simulaciones que nos ha sumido en un acomodamiento de lo inauténtico. En ella la reproducción masiva de la obra de arte física favorece el letargo generalizado dando continuidad al simulacro. El arte *glitch*, a pesar de compartir con ésta las mismas vías de movimiento hacia el espectador, cuestiona por medio del accidente su propia condición, evidenciando de esta manera su naturaleza artificial y contribuyendo, aunque sea en pequeña medida, al despertar de un público enajenado. En palabras de Iman Moradi, el error es necesario porque «humaniza la máquina alineándola con nuestra propia capacidad de error. La máquina de alguna manera se vuelve

---

27. VIRILIO, Paul: *Op. Cit.* 29.

menos amenazante cuando es vulnerable». <sup>28</sup> Revelar el simulacro es evidenciar el control que la tecnología ejerce sobre sus usuarios.

Por otro lado, para terminar, no podemos pasar por alto una última cuestión relativa al aura y a su enfriamiento: éste puede revertirse, pues también ella se mueve; su frialdad no tiene por qué ser permanente. Nuestra apreciación de la obra de arte está haciéndose continuamente, cambia, se desplaza, es inestable, fluctúa como los valores de mercado, toda parada suya es provisional. <sup>29</sup> No es vano entonces recordar, –y descargarnos así de cierto pesimismo tecnológico–, que el consumo indirecto y acrítico no ha erradicado el tránsito físico del público mundial en busca de la obra de arte. Entre verdaderos deseos de inmersión contemplativa y fetichismos consumistas, aun en nuestro presente se hacen evidentes las ventajas asociadas a la contemplación directa, todas ellas implícitas en un movimiento del espectador hacia la obra que siempre ha sido vital en su entendimiento y que hoy, a pesar del empuje de imitaciones cada vez más eficaces, se resiste a desaparecer.

---

28. MORADI, Iman (2011): «Seeking Perfect Imperfection: A personal retrospective on Glitch Art». En: [http://virose.pt/vector/x\\_06/moradi.html](http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html) [22 de abril de 2015].

29. BREA, José Luis: *Op. Cit.*

## BIBLIOGRAFÍA

- AJO, Pedro (2014): «La estética del error en la edad digital». En: <<http://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital#scribd>> [18 de abril de 2015].
- ARNHEIM, Rudolph: *Ensayos para rescatar el arte*. Madrid, Cátedra, 1992.
- BALLARD, Susan: «Information, Noise, et al.», en NUNES, Mark (ed.): *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York/ London, Continuum, 2010.
- BENJAMIN, Walter: «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en *Obras Completas, Libro II, Volumen 2*. Madrid, Abada editores, 2008.
- BERGER, John: *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- BETANCOURT, Michael (2011): «Critical Glitches and Glitch Art». En: <<http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>> [22 de abril de 2015].
- (2002): «Motion Perception in Movies and painting: Towards a New Kinetic Art». En: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=349>> [18 de abril de 2015].
- BREA, José Luis: *Las auras frías*. Barcelona, Anagrama, 1991.
- MENKMAN, Rosa: *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam, Network Notebooks, 2011.
- MORADI, Iman (2011): «Seeking Perfect Imperfection: A personal retrospective on Glitch Art». En: <[http://virose.pt/vector/x\\_06/moradi.html](http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html)> [22 de abril de 2015].
- NUNES, Mark: «Introduction», en NUNES, Mark (ed.): *Error: Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures*. New York/ London, Continuum, 2010.
- VIRILIO, Paul: «Esperar lo inesperado», en *Seducidos por el accidente*. La Coruña, Fundación Luis Seoane, 2005, 23-31.



# ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

UNED

SERIE VII HISTORIA DEL ARTE

REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

**Dossier by Mieke Bal: *Art Moves: Performativity in Time, Space and Form / El Arte (Se) Mueve: Performatividad en el Tiempo, el Espacio y la Forma* por Mieke Bal**

**15** MIEKE BAL (GUEST EDITOR)  
Movement and the Still Image / El movimiento y la imagen fija

### *First reflections on movement*

**45** MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ NAVARRO  
Retorcer el tiempo: Fernando Bryce y el arte de historia / Twisting Time: Fernando Bryce's Art of History

**71** NANNA VERHOEFF  
Surface Explorations: 3D Moving Images as Cartographies of Time / Exploraciones de superficie: Imágenes 3D en movimiento como cartografías del tiempo

**93** RAMÓN SALAS LAMAMIÉ DE CLAIRAC  
El tiempo dialéctico: la cuarta era de la imagen / Dialectical Time: The Fourth Era of the Image

**117** MAR GARCÍA RANEDO  
Desplazamientos (in)móviles / (Im)mobile Displacements

### *Technique: «mistakes» as movement*

**143** JOSE MANUEL GARCIA PERERA  
El movimiento como simulacro en el mundo virtual: Michael Betancourt y el arte de la inmediatez / Movement as Simulacrum in the Virtual World: Michael Betancourt and the Art of Immediacy

**159** ERNST VAN ALPHEN  
Exoticism or the Translation of Cultural Difference / Exotismo o la traducción de la diferencia cultural

**171** MÓNICA ALONSO RIVEIRO  
Arqueología de la ausencia de Lucila Quieto: un viaje hacia la imagen imposible / Archaeology of Absence of Lucila Quieto: a Trip to the Impossible Image

**193** AYLIN KURYEL  
Disorienting Images: A Bust with Multiple Faces / Imágenes que desorientan: una instalación con múltiples caras

**219** AMPARO SERRANO DE HARO  
The Movement of Miracles / El movimiento de lo milagroso

### *Sharing space: discourses of display*

**235** ELISA DE SOUZA MARTÍNEZ  
Ethnographic Image: In and Out of the Exhibition Space / La imagen etnográfica: dentro y fuera del espacio expositivo

**261** NOA ROEI  
Making National Heritage Move: Ilya Rabinovich's «Museutopia» Projects / Dinamizando el patrimonio nacional: el proyecto «Museutopia» de Ilya Rabinovich

**279** FERNANDO DE FELIPE & IVÁN GÓMEZ  
Cronoendoscopias: un viaje alucinante al interior del cuerpo humano / Chronoendoscopies: Imagining a Trip inside the Human Body

### *Being part of it: affect and the body*

**309** JEFFREY MANOEL PIJERS  
Affective Resonance: The Moving Potential of Music in Gilberto Gil's «Aquele Abraço» / Resonancia afectiva: el potencial dinámico de la música en «Aquele Abraço» de Gilberto Gil

**329** LAIA MANONELLES MONER  
Micro-utopías de lo cotidiano, espacios de encuentro en el arte relacional: una aproximación a ciertas acciones de Marina Abramović y Tino Sehgal / Micro Utopias of the Quotidian, Meeting Spaces in Relational Art: An Approach to some Performances of Marina Abramović and Tino Sehgal

**351** PATRICIA LIMIDO & HERVÉ REGNAUD  
Les racines de l'œuvre : puissance émotionnelle et forme artistique. Deux exemples de land-art en France / Roots of Art: Emotional Impact and Artistic Form. Two Cases of Land-Art in France

**373** CLARA LAGUILLO  
Hibridación de medios en la confluencia de forma, tiempo y espacio: de la *Danse Serpentine* al *Capturing Dance* / Hybridization of Artistic Media on the Crossroad of Shape, Time and Space: From *Danse Serpentine* to *Capturing Dance*





# ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

## Miscelánea · Miscellany

**395** RAIMUNDO MORENO BLANCO  
Aportaciones a la arquitectura y la historia del monasterio del Sancti Spiritus de Ávila / Contributions to the Architecture and History of the Monastery of Sancti Spiritus in Ávila

**417** JOSÉ MANUEL ALMANSA MORENO  
Estudio y recuperación de la Iglesia de San Lorenzo, Úbeda (Jaén) / Study and Recovery of the Church of San Lorenzo, Úbeda (Jaén)

**459** MANUEL GIL DESCO  
Imágenes de la locura en la Edad Moderna: escarnio y máscara en el discurso del poder / Images of Madness in the Modern Age: Derision and Mask in the Discourse of the Power

**483** IGNACIO JOSÉ LÓPEZ HERNÁNDEZ  
El Cuerpo de Ingenieros Militares y la Real Junta de Fomento de la isla de Cuba. Obras públicas entre 1832 y 1854 / Spanish Military Engineers and the Real Junta de Fomento at the Island of Cuba. Public Works between 1832 and 1834

**509** NOELIA FERNÁNDEZ GARCÍA  
La labor reconstructora de Francisco Somolinos en Langreo, Asturias: La iglesia parroquial de Santiago Apóstol / The Rebuilding Task of Francisco Somolinos in Langreo, Asturias: The Parish Church of Santiago Apostol

**531** ROCÍO GARRIGA INAREJOS  
Espacio resonantes: del paisaje sonoro de las trincheras a la escucha del silencio en Alfonso Reyes y John Cage / Resonant Spaces: From the Soundscapes of the Trenches to the Hearing of Silence in Alfonso Reyes and John Cage

## Reseñas · Book Review

**551** JOSE ANTONIO VIGARA ZAFRA  
Vigo Trasanco, Alfredo: *La ciudad y la mirada del artista. Visiones desde el Atlántico*. Santiago de Compostela, Teófilo, 2014.

**555** JESÚS ÁNGEL SÁNCHEZ GARCÍA  
Alonso Pereira, José Ramón (dir.): *Modernidad y contemporaneidad en la arquitectura de Galicia*. Universidad de La Coruña, La Coruña, 2012.

**559** JOAQUÍN MARTÍNEZ PINO  
Gimeno, María y Collazos, Raquel (coord.): *Paradores de Turismo*. La colección artística. Madrid, Paradores de Turismo, Fundación Mapfre, 2015.