

## **HETEROTOPÍAS DEL PAISAJE CONTEMPORÁNEO.**

Alba Cortés García / Universidad de Sevilla.

### **Resumen:**

Los aspectos tecnológicos que definen nuestro tiempo tienen especial relevancia en la forma de relacionarnos con el paisaje y percibir los elementos que definen nuestra experiencia como parte integrante de un espacio heterotópico. En un plano en que la información visual que nos ofrecen los dispositivos virtuales cotidianos sobre referencias geográficas es capaz de sustituir la percepción polisensorial que proporciona la experiencia on site, el arte actúa como ventana hacia nuevas formas de interpretación sobre las confluencias, hibridaciones y desencuentros que se producen en la interrelación de la multiplicidad de datos que construyen diferentes enfoques y el artista produce nuevas herramientas topográficas, ya que la geografía es también asunto suyo y pretende, de este modo, acercarse al paisaje desde la poética y la crítica.

### **Palabras clave:**

Paisaje, Arte, Hiperconectividad, Percepción, Heterotopías.

### **Heterotopies of contemporary landscape.**

### **Abstract:**

The technological aspects that define our time have special relevance in the way we relate to the landscape and perceive the elements that make up our experience our experience as an integral part of a heterotopic space. In a plane in which the visual information offered by everyday virtual devices on geographical references is able to replace the polysensory perception that the on-site experience provides, art acts as a window towards new forms of interpretation on the confluences, hybridizations and disagreements that they occur in the interrelation of the multiplicity of data that build different approaches and the artist produces new topographical tools, since geography is also geography also concerns him and aims, in this way, to approach the landscape from poetics and criticism.

### **Keywords:**

Landscape, Art, Hyperconnectivity, Perception, Heterotopies.

“Mapas, planos, imágenes de satélite, tomas de vista, muestreos, estudios sociales, diagramas y cuadros: la nación de geografía no había cobrado nunca tanta importancia en el arte como hoy en día”<sup>1</sup>.

Vivimos en un tiempo en que la representación juega un papel protagonista a la hora de definir el mundo que nos rodea. Nos situamos en un rol de observador que otea desde un punto estático la multitud de visualidades que procura la extra-territorialidad, donde el ámbito de lo contemporáneo se caracteriza por ser contenedor de datos que describen, analizan y estructuran el entorno con el que interactuamos de manera multisensorial, llevando al plano de lo intangible aspectos relativos a la experiencia perceptiva y de relación con el entorno. Esto significa que, por ejemplo, en lo que se refiere al paisaje, conozcamos más datos técnicos o georeferenciales del mismo que en cuanto a impresiones físicas, que el diálogo con los espacios se vea reducido, en la mayoría de los casos, al consumo de la superposición de capas de información virtual que se refieren a los sitios, espacios donde coexisten diferentes versiones de la realidad, donde se entrecruzan infinidad de tramas narrativas.

Hemos creado una tecnología que nos permite relacionarnos con el medio a través de un sistema que traduce su complejidad en un código que nos llega a nivel visual, y que transfiere lo inconmesurable al tamaño de una pantalla. El presente es analógico y virtual, individual y colectivo, polisensorial y visual. Habitamos un tiempo en que lo sublime se desmorona ante el conocimiento y la proximidad.

### **Habitar el paisaje en el tiempo de la heterotopía. Estado de la cuestión.**

El presente trabajo destaca, a modo de ejemplificación, un pequeño número de propuestas artísticas que actúan o han actuado como canalizadoras de la experiencia asociada a las nuevas visualidades que las tecnologías aportan al paisaje, cuyas coordenadas geográficas no tienen una delimitación física concreta, sino que abarcan los lugares donde se produce la confluencia de la experiencia con el paisaje en su dimensión física y virtual, enmarcados en un tiempo y un momento en constante transformación. En este estado o esta, cómo definiría el artista y

---

<sup>1</sup> BORRIAUD, Nicolás: *Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica*, 2012-2013, p. 17.

filósofo Juan Martínez Moro<sup>2</sup>, *Aurora Virtual*, en que nos encontramos, el concepto de paisaje ha adquirido distintos significados y terminologías, y su carácter naturalista ha ido perdiendo cada vez más potencia, resultando muy complejo el definir su extensión y las relaciones que actualmente establecemos con el mismo.

Aquí se encuentra el motivo por el que muchos artistas aprovechan esta realidad tan convulsa y múltiple para plantear, mediante la producción de piezas que investigan las nuevas configuraciones del paisaje a través de lo que la revolución tecnológica ha supuesto e incluso incorporando elementos propios de ésta, nuevas propuestas que van más allá de una mirada plana hacia el paisaje condicionada por múltiples flujos de información que virtualizan la experiencia con el mismo.

Un ejemplo para comprender estos procesos artísticos es el análisis de los sistemas de información geográfica y GPS (Global Positioning System) que han influido en la percepción y en la construcción social del paisaje y que han provocado que los creadores de las primeras décadas de este siglo ofrecieran nuevas alternativas en torno al concepto de metapaisaje o heterotopía.

Jean Baudrillard pondría de relieve que los mecanismos de reducción de la realidad que convierten la experiencia en algo plano y superficial, se contraponen a lo emocional y lo tecnológico<sup>3</sup>. En esta área de lo virtual donde la yuxtaposición de elementos inconexos queda, en su propia disparidad, unificados, no está de más apuntar que los nuevos procesos tecnológicos de los últimos años, han puesto a nuestro alcance una mayor fuente de información que nos acerca al paisaje de manera distante pero concreta y que construye a su paso nuevos escenarios en los que lo virtual y lo físico se dan la mano.

El avance de la tecnología está influyendo en la relación experimental del individuo con el paisaje físico, ya que éste se dispone y se despliega ante nuestra zona de confort mediante plataformas de realidad virtual o de geolocalización. Este aspecto, propiciado por el hecho de que las ciudades estén hiperconectadas e hipertecnificadas, suscita que podamos conocer lugares a los que no podemos viajar físicamente, espacios susceptibles de ser escaneados, re-conocidos e interpretados con la premisa de la visión como único punto de conexión entre individuo e imagen en un plano que parece carecer, más allá de la realidad física de pantalla de dispositivo electrónico, de cuerpo, tiempo y espacio. Un ejemplo de esta evolución perceptiva que redefine nuestro vínculo con el entorno podemos encontrarlo en el acceso a “lo sublime” por medio del

---

<sup>2</sup> MARTÍNEZ MORO, Juan: *Arqueología del arte moderno*. Cantabria: Ediciones la bahía, 2015.

<sup>3</sup> BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1978.

ordenador, donde coronar la cima de la montaña se vuelve algo banal y anecdótico al hacerlo desde casa sin tener que experimentar el esfuerzo necesario por escalar escarpadas pendientes. En los últimos tiempos son varios los investigadores que han hecho notar que abordamos el paisaje desde muchas de sus múltiples interpretaciones viviendo en el tiempo de la heterotopía: donde la ficción y la realidad se solapan en un solo plano que conocemos como “tangible”, y del que son protagonistas gran cantidad de elementos virtuales que escapan a nuestra percepción. Muchos artistas trabajan para poner esto de relieve con la intención de trazar una vía de enfoque que venga a dar una visión más amplia sobre el papel del arte en una escena en la que múltiples planos de experiencias multisensoriales y virtuales coinciden y se entrecruzan.

Explorando más allá (o menos allá) del plano físico encontramos nuevas escenas de lo contemporáneo que hoy determinan o condicionan la experiencia directa con el paisaje. Gracias al infinito universo de posibilidades que se extiende al alcance de nuestra mano por medio de los sistemas de geolocalización y toda la documentación del mundo que a golpe de clic nos acercan los mapas virtuales en plataformas como Google Earth, se abren nuevas visualidades que homogeneizan las escenas de nuestros paisajes más cotidianos y los convierten en imágenes casi de telón y bastidores, como si, siendo espectadores, nos encontrásemos ante un teatro donde los protagonistas son los paisajes que ocupamos dialogando con aquellos que, hasta ahora, sólo nuestros ojos han descubierto. Éstos aparecen estáticos, renovándose cada cierto periodo de tiempo y dándonos la posibilidad, en la mayoría de ocasiones, de explorarlos o redescubrirlos a través de nuestra pantalla digital. Aparece el flâneur informático, el voyeur en ocasiones, incluso. Surge el recorrido virtual, la curiosidad y la ampliación del sentido de la vista al convertirnos en una suerte de dioses que pueden aterrizar en cualquier parte del mundo, así como abarcar grandes extensiones de terreno sólo usando el botón de zoom. En ocasiones aparecen restricciones, y los lugares “de lo sublime” nos siguen pareciendo aún más misteriosos. La privacidad queda en un dudoso plano, al mantenerse las casas de las calles como un decorado de fachadas de puerta cerrada, en las que, de vez en cuando, aparece una señora tendiendo en el balcón, o curiosos asomados a las ventanas o paseando por la calle cuyos rostros se han censurado tapando así su identidad. No es el mundo que pisamos, tampoco el que vemos en televisión. La ficción desaparece y se congelan imágenes de la realidad captadas por coches/bicicletas/ hombres-cámara y satélites que fotografían la Tierra.

Dentro de esta vorágine de información multidisciplinar que nos acerca al paisaje, el arte es un agente imprescindible ya que desempeña un papel fundamental al activar la experiencia sensorial, el reconocimiento o la reflexión sobre nuestro entorno, al desarrollar, investigar y desplegar ante nosotros estas nuevas visualidades del espacio contemporáneo, participando de

un proceso de retroalimentación que aporta nuevas vías perceptivas. Desde que Javier Maderuelo en su tesis titulada *El paisaje. Génesis de un concepto*<sup>4</sup>, estudiara la evolución del concepto de paisaje desde el nacimiento del término hasta el Romanticismo, en los siglos que desde entonces preceden al actual, el paisaje ha experimentado cambios muy profundos como parte de las propias modificaciones del mundo que la evolución en diferentes ámbitos ha provocado. Como apunta Juan Crego, doctor en comunicación audiovisual, la introducción de un procedimiento nuevo afecta indudablemente a los precedentes y, poniendo como ejemplo el hecho de que, en su día, la fotografía absorbiera funciones propias de la pintura y la impulsara así hacia nuevos derroteros no naturalistas que supusiera una liberación formal y conceptual, nos indica que es algo que ha seguido pasando con ciertos matices y diferentes consecuencias. En un contexto donde muchos nuevos procedimientos se cruzan y se solapan, creemos importante rescatar el valor de las manifestaciones artísticas como traductoras de la experiencia que supone el paisaje, que hoy es tan múltiple como las formas de aproximarnos a él<sup>5</sup>.

Este proceso de hibridación donde conviven elementos tangibles e intangibles está siendo objeto de especulación en diferentes ámbitos y el hecho de que se produzca cada vez de manera más frecuente hace que los aspectos físicos y tecnológicos se complementen mutuamente y den lugar a reflexiones e hipótesis por parte de diversos teóricos y científicos. Foucault definiría la heterotopía a la que nos venimos refiriendo como el espacio en que conviven diversas experiencias y vivencias que coinciden, confluyen y se conectan entre sí, generando una malla de relaciones y estímulos que siempre crean nuevas posibilidades de ser<sup>6</sup>.

Así lo define Eríbon, para Foucault, la heterotopía por excelencia, es el navío, cuyo barco flotante, un lugar sin lugar, está abocado a la infinitud del mar. El viaje permite la travesía, la exploración de nuevas tierras, donde la experiencia es siempre otra y siempre abierta a posibilidades de existencia diferentes<sup>7</sup>.

Pau Waelder, comisario de la exposición *Metapaisajes* (2007, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca) define, por su parte, el concepto Metapaisaje, como una elaboración artística que se

---

<sup>4</sup> MADERUELO, Javier: *El paisaje. Génesis de un concepto*. Madrid: Aldaba, 2007.

<sup>5</sup> CILLERUELO, Lourdes, CREGO, Juan: *Algunas cuestiones sobre arte y tecnología*. Catálogo del festival música Ex Machina, MEM Codex, 2002.

<sup>6</sup> FOUCAULT, Michel: *Dits et écrits*. París: Gallimard, 1994.

<sup>7</sup> ERIBON, Didier: *Michel Foucault*. Barcelona: Anagrama. 1992, p. 132.

sitúa más allá del paisaje, otorgándole nuevas formas y significados, a la vez que plantea interrogantes sobre el entorno que reproduce.

El hombre ha tenido miedo de la naturaleza, luego ha querido comprenderla, ordenarla, domesticarla, más adelante la ha despreciado y finalmente, a punto de extinguirla, quiere recuperarla con una nostalgia poco realista<sup>8</sup>.

Nos encontramos en un punto en que el paisaje se torna inverosímil, donde nos hacemos preguntas sobre la manera en que las realidades físicas y virtuales coexisten y modifican la escena y nuestra interacción con el entorno, surgiendo la necesidad de cuestionar y entender qué está pasando. Como apuntaría Juhani Pallasmaa, arquitecto finlandés autor de numerosas reflexiones al respecto, “La vista nos separa del mundo, mientras que el resto de los sentidos nos une a él”<sup>9</sup>.

Paul Virilio, teórico y urbanista se refiere a este estado en el que navega la individualidad, entre lo corpóreo y lo incorpóreo, como espacio-tiempo metageofísico. Remite a la virtualidad como al Sexto Continente, como al mundo virtual hacia el que en nuestra sociedad prevalece un “delirio de emancipación terrestre”<sup>10</sup>.

El filósofo y comisario de arte Nelson Brissac expresa su interés y preocupación sobre el tema publicando artículos y estudios acerca de las redefiniciones de las nuevas configuraciones espaciales y sociales, el impacto de la metrópolis en la creación contemporánea o las nuevas grandes escalas que constituyen abstracciones que escapan a la experiencia cotidiana y la capacidad cognitiva de los individuos<sup>11</sup>. Diana Domínguez, profesora, investigadora y artista multimedia, hace una interesante reflexión sobre los aspectos resultantes de la hibridación del campo de lo tecnológico con otros ámbitos, señalando cómo nuestra realidad cotidiana absorbe los estímulos de estos nuevos sistemas capaces de amplificar nuestro entorno perceptivo, lo que supone para el artista un amplio e interesante campo de actuación:

---

<sup>8</sup> Véase WAELDER, Pau: Más allá del paisaje [catálogo de la exposición Metapaisajes]. Palma de Mallorca: Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, 2007, p. 2.

<sup>9</sup> Pallasmaa, J. (2006). Los ojos en la piel. La arquitectura y los sentidos. Barcelona: Gustavo Gili. p. 25.

<sup>10</sup> Virilio, Paul: *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra. 1997, pp. 104-105.

<sup>11</sup> Véase BRISSAC, N.: Real/Virtual: Redefiniciones ante las nuevas configuraciones espaciales y sonales. En MARCHÁN FIZ, Simón, (ed.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós, 2006.

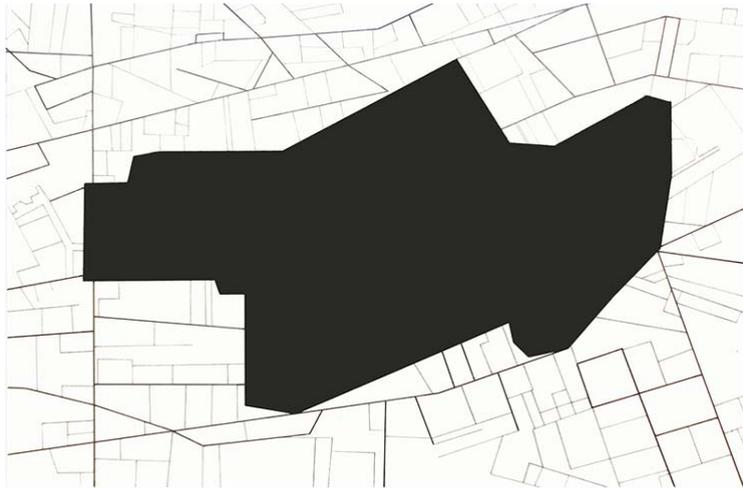
En el territorio de la interdisciplinariedad, científicos y artistas, en su visión heurística, están recreando mundos resultantes de descubrimientos en los que la imaginación creadora explota la gran performance de máquinas con software inteligentes y hardware cada vez más adaptados a los aspectos biológicos. Así, lo cotidiano se está recreando por las formas de vida que implican lo biológico con lo computacional. Con las tecnologías podemos interactuar y trabajar entre mundos de silicio y mundos de materia carbónica. Con los sistemas interactivos, nuestra realidad cotidiana, así como ya fue invadida por la fotografía, el cine, la televisión, contará con interfaces que expandirán la vida biológica. Las mezclas de los mundos real y virtual tecnológico hacen que el “sujeto interfaceado” gane y amplíe su campo sensorio-perceptivo. Explorar creativamente sistemas interactivos es un desafío estimulante para los artistas de la era digital<sup>12</sup>.

#### **La ventana hacia lo sublime.**

El hecho de que el arte contemporáneo aborde nuestra experiencia del paisaje ya no solo desde su percepción y experimentación física, sino también desde medios y dispositivos externos que son capaces de generar otras nuevas visualidades y alterar la significación real de un espacio a partir de nuestra experiencia virtual (o viceversa) hace visible la necesidad de realizar una reflexión más allá de la dimensión física y virtual del paisaje. Trabajando en el sentido de hibridez y convivencia entre el espacio físico y los flujos de información que hoy acompañan a éste, el trabajo que desarrolla del joven artista y también filósofo Julio Sarramián resulta muy interesante. Su producción gira en torno al estudio de nuestra relación con la naturaleza y, concretamente, nuestra percepción del espacio y del paisaje. Encontramos su visión personal en cuanto al tema de este artículo en proyectos como *Nowhere* (Figura 1), donde el artista juega con la idea de lo que es visible y lo que está oculto en un paisaje “disponible para todos”, mediante los medios de información geográfica que nos ofrecen una cartografía pormenorizada del territorio pero que también nos ocultan ciertas parcelas del mismo. Sarramián presenta el satélite como tótem de la realidad -o, como él denomina, mitología- actual que define nuestra cotidianidad, la de la información, la globalización y la tecnología.

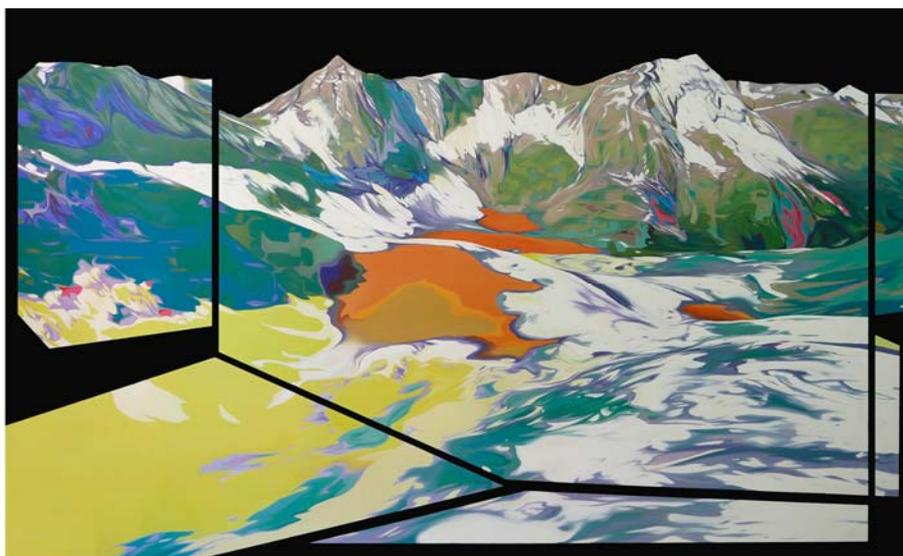
---

<sup>12</sup> Domingues, Diana: La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas. En *Medeiros, Arte y Tecnología en la cultura contemporánea*. Brasilia: Dupligráfica editora, 2002, p. 4.



51 39 26.89 5 42 6.81

**Figura 1.** Julio Sarramián. Nowhere. Plataforma virtual de acceso al proyecto.



**Figura 2.** Julio Sarramián. Geoforma 09. Pintura sintética y óleo sobre lino, 190x300 cm, 2016.

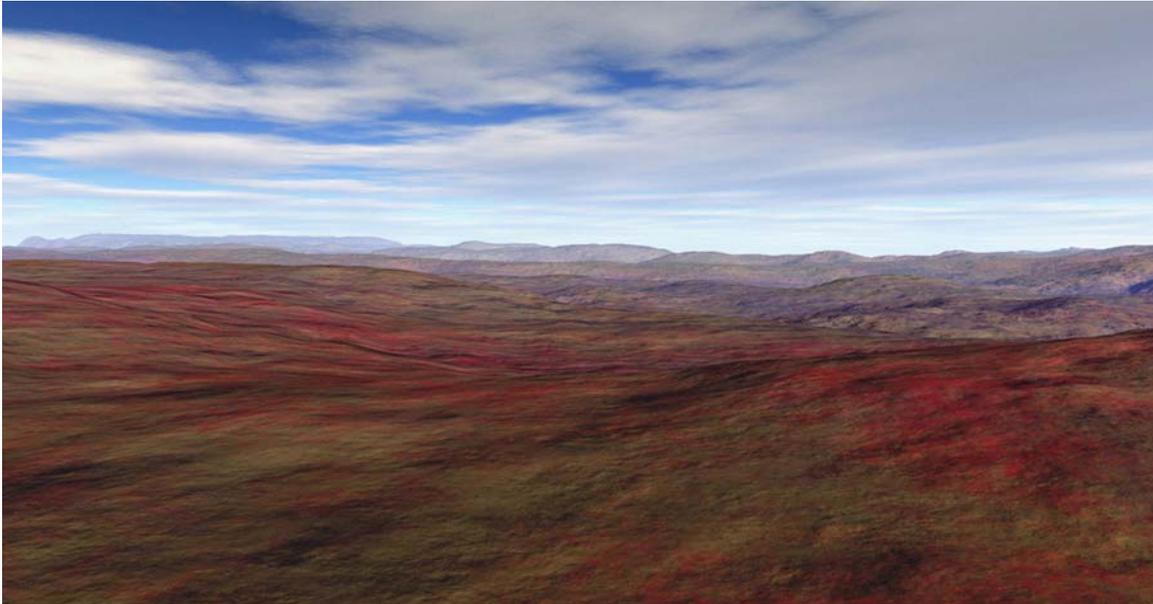
*Geoformas artificiales* (Figura 2) es otro proyecto del autor que se preocupa por generar nuevas imágenes del paisaje a través de la unión de elementos de la ciencia con procesos artísticos, produciendo imágenes mediante programas informáticos que lleva posteriormente al plano pictórico. Siguiendo el mismo esquema de análisis del territorio y sus formas de representación e interés por las técnicas de medición para el estudio del paisaje, tan propias de un tiempo en el que la información técnica prevalece sobre la información multisensorial, el proyecto *Tekné* (Figura 3) nos presenta varias claves para interpretar el paisaje de manera híbrida e incluso simbólica.



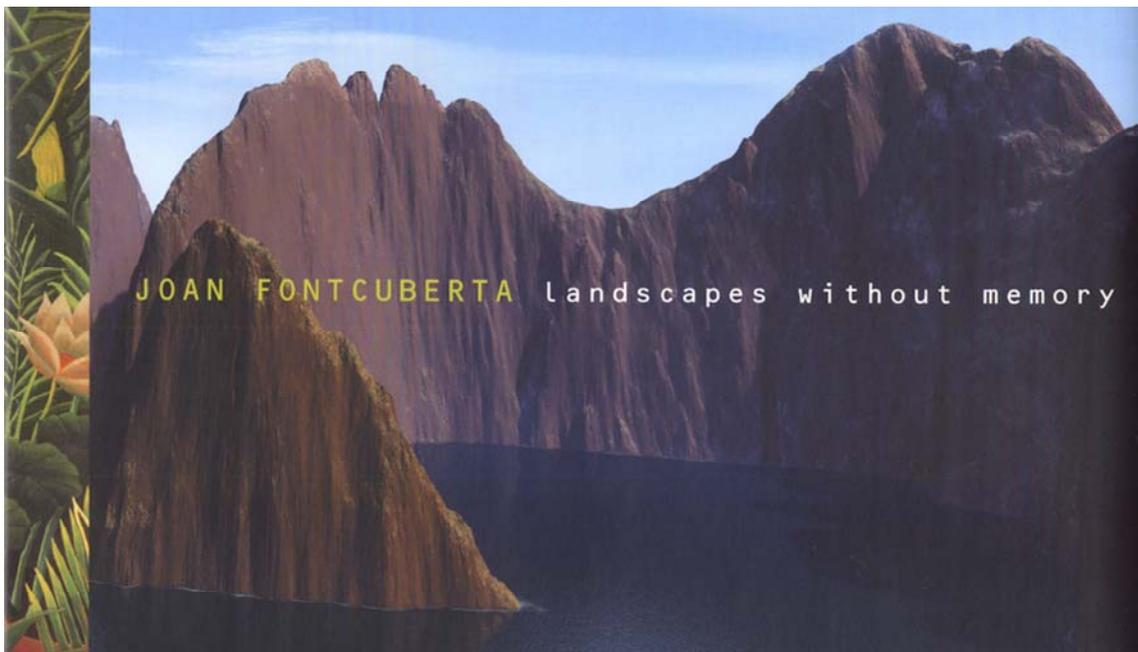
**Figura 3.** Julio Sarramián. *Tekné*. Vista general de instalación en sala.

En una línea de trabajo muy ligada también a la importancia del concepto de paisaje y su representación, subyace la producción de Joan Fontcuberta, en concreto su proyecto *Landscapes without memory*, (Figuras 4 y 5) producción fotográfica en la que el artista trabaja con un software de diseño de paisajes y lo pone a interpretar fuentes bidimensionales que resultan ser famosas pinturas y fotografías de obras de artistas como Turner, Cézanne o Dalí, entre otros. En el ejemplo (figura 4), paisaje a partir de obra de Turner. De esta manera, el

programa, destinado a uso militar en su creación, trata de traducir el paisaje de las obras como “real”, generando como resultado de los contornos y tonos de las imágenes, escenarios de montañas, valles, ríos, nubes... que eliminan la presencia humana y aportan a la escena un halo utópico y fantástico. Paisajes que nunca podrán ser experimentados en los que el artista cuestiona los límites del medio entre lo artificial y lo natural, lo imaginario y lo percibido.



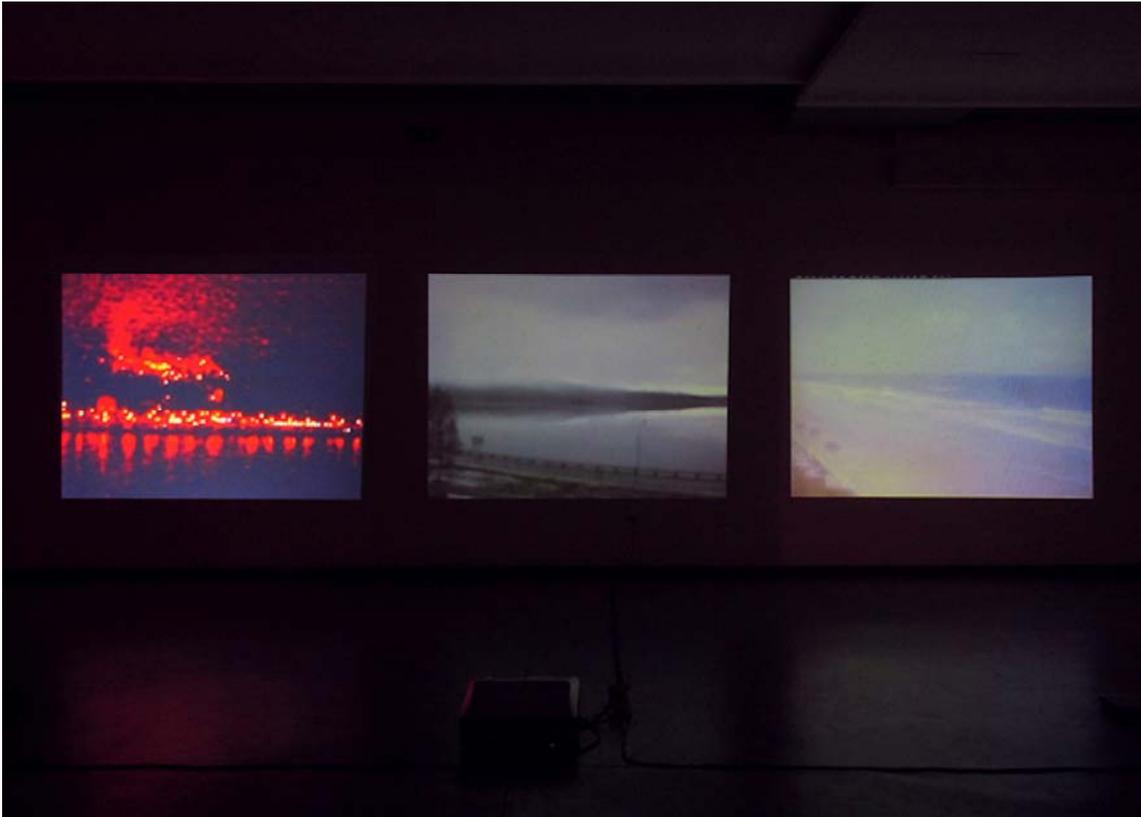
**Figura 4.** Joan Fontcuberta. Orogénesis Turner, 2003.



**Figura 5.** Portada de libro Landscapes without memory.

Se genera, por tanto, una obra que reúne varios de los aspectos que tenemos en cuenta al hablar de paisaje heterotópico: uso de la tecnología como fuente de investigación y creación, hibridación de los procesos y surgimiento de nuevas visualidades ante la escena paisajística contemporánea.

Irene de Andrés, por su parte, explora el paisaje de lo sublime a través de las nuevas tecnologías con su instalación *Monitoring Landscapes*<sup>13</sup> (Figura 6).



**Figura 6.** Video-installation: Three single-channel videos DV-Pal 48Hz 3,40min.

La artista coloca cámaras web en diferentes emplazamientos, desde estaciones meteorológicas a tiendas de surf. De esta forma, atrapa historias que se generan en el paisaje “estático” y de las que participan elementos lumínicos y climatológicos, historias vivas y reales que, aunque no las veamos, siguen produciéndose y existiendo.

---

<sup>13</sup> Véase exposición colectiva *Tecnologías de lo sublime. Paisajes a Contratiempo*, en la galería Cámara Oscura. Madrid, 2013.

“Filmando estos paisajes online a través de mi pantalla de ordenador cree una colección que después centré en tres conceptos clave de la pintura del Romanticismo, el mar, la niebla y la noche, para formar esta instalación en forma de tríptico”<sup>14</sup>

### **Conclusiones.**

Como podemos comprobar, la categoría estética de lo sublime para referirse al paisaje no ha perdido actualidad, y cuanto mayor es la huella que generamos sobre él, mayor es la inquietud por parte del colectivo artístico por explorarla, explotarlo y hacerlo dialogar con la sociedad contemporánea. Resulta interesante descubrir aquellas propuestas que ayudan a entender mejor nuestras relaciones con un espacio-tiempo tan múltiple, acelerado y cambiante, que sea la voz desde el arte la que nos haga pararnos a reflexionar y tomar conciencia sobre nuestro paisaje actual que, paradójicamente, ve su carácter sublime reforzado mediante el uso o la incursión en estas manifestaciones de estrategias relacionadas con las nuevas tecnologías, formando entre los dos un híbrido capaz de generar mensajes muy potentes que, al fin y al cabo, en sus disparidades y complejidades, tratan de amplificar el mensaje, sublime o no, de un paisaje heterotópico.

### **BIBLIOGRAFÍA**

AUGÉ, Marc: *La construcción social del paisaje*. Madrid, Biblioteca nueva, 2007.

BACHELARD, Gaston: *La poética del espacio*. Madrid, Fondo de cultura económica de España, 1965.

BARTHES, Roland: *La cámara lúcida*. Barcelona, Paidós, 2009.

BAUDRILLARD, Jean: *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Barcelona, Plaza y Janés, 1974.

BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1978.

BAUDRILLARD, Jean: *El otro por sí mismo*. Barcelona, Anagrama, 1997.

---

- BAUDRILLARD, Jean: *Pantalla total*. Barcelona, Anagrama, 2000.
- BAUMAN, Zygmunt: *Modernidad líquida*. Madrid, S.L. Fondo de Cultura Económico de España, 2002.
- BERQUE, Augustin: *El pensamiento paisajero*. Traducción de Maysi Veuthey. Madrid, Biblioteca Nueva, 2009.
- BESSE, Jean-Marc: “Las cinco puertas del paisaje”, en Maderuelo (coord.), *Paisaje y pensamiento*. Madrid, Aldaba, 2006.
- BODEI, Remo: *Paisajes sublimes: El hombre ante la naturaleza salvaje*. Milán, Ediciones Siruela, 2008.
- BOURRIAUD, Nicolas: *Estética relacional*. Buenos aires, Adriana Hidalgo editora, 2006.
- BREA, Jose Luis: *La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del Arte*, 1997. Recuperado el 21 de abril de 2017, de <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html>
- BRISSAC, Nelson: “Real/Virtual: Redefiniciones ante las nuevas configuraciones espaciales y sonales”, en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, Paidós, 2006.
- BURKE, Edmund: *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas de lo sublime y lo bello*. Madrid, Tecnos, 1995.
- BURKE, Peter: *Formas de historia cultural. Historia y geografía*. Madrid, Alianza editorial, 2000.
- CALVINO, Italo: *Las ciudades invisibles* (28ª ed.). Madrid, Siruela, 2017.
- CARERI, Francesco: *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Barcelona, Gili, 2002.
- CILLERUELO, Lourdes, CREGO, Juan Andrés: “Algunas cuestiones sobre arte y tecnología”, en *catálogo del festival música Ex Machina, MEM Codex*, 2002. Recuperado el 3 de agosto de 2017 de [http://www.virose.pt/vector/b\\_03/lourdes.html](http://www.virose.pt/vector/b_03/lourdes.html)
- CUVARDIC, Dorde: “La reflexión sobre el flâneur y la flânerie en los escritores modernistas latinoamericanos”, en *Káñina, revista de Artes y letras*, Costa Rica, 2009.
- DIEGUES, Antonio Carlos: *El mito moderno de la naturaleza intocada*. Sao Paulo, 2005.
- DOMINGUES, Diana: “La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas”, en *Arte y Tecnología en la cultura contemporánea*. Brasilia, Dupligráfica editora, 2002.
- ERIBON, Didier: *Michel Foucault*. Barcelona, Anagrama, 1992.

FONTCUBERTA, Joan: "Alpes sin eco: paisajes de paisajes o el arte como mapa", en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, Paidós, 2006.

FONTCUBERTA, Joan: "Reflectogramas", en *A través del espejo*. Madrid, La Oficina de Ediciones, 2010.

FONTCUBERTA, Joan: "La danza de los espejos. Identidad y flujos fotográficos en Internet", en *A través del espejo*. Madrid, La Oficina de Ediciones, 2010.

FOUCAULT, Michel: *Dits et écrits*. París, 1994.

GUILLÉN, Lucía María: *Contraemplazamientos. Heterotopias artísticas desde la luz y la espacialidad*. Valencia, 2015.

LINDEGARD, Inka, LINDEGARD, Niclas: *Watching humans watching*. Berlin, 2012.

MADERUELO, Javier: *El paisaje, génesis de un concepto*. Madrid, Aldaba, 2007.

MANOVICH, Lev: *El lenguaje de los Nuevos Medios*. Barcelona, Paidós, 2001.

MARCHÁN, Simon. *Real/virtual en la estética y teoría de las Artes*. Barcelona, Paidós Ibérica, 2006.

MARTÍNEZ, Juan: *Arqueología del arte moderno*. Cantabria, Ediciones la bahía, 2015.

MICHAUD, Yves: *El nuevo lujo*. Barcelona, Taurus, 2015.

MILANI, Raffaele: *El arte del paisaje*. Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.

MOLINUEVO, José Luis: *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid, Biblioteca nueva, 2006.

NOGUÉ, Joan: *La construcción social del paisaje*. Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.

PALLASMAA, Juhani: *Los ojos en la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona, Gustavo Gili, 2006.

PUIG, Xavier: "Lo sublime contemporáneo y su representación plástica", en *biTARTE, Revista cuatrimestral de humanidades*. Donostia, 1997.

SCHAMA, Simon: *Landscape and memory*. Nueva York, 1986.

TURKLE, Sherry: (1995) *Life on the screen*. Simon & Shuster. Nueva York, 1995.

VALÉRY, Paul: *Miradas al mundo actual*. Buenos Aires, Losada, 1954.

VIRILIO, Paul: *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid, Cátedra, 1997.

WAELDER, Pau: "Más allá del paisaje", en *Metapaisajes*. Palma de Mallorca, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, 2007.

WULF, Andrea: *La invención de la naturaleza*. Barcelona, Taurus, 2017.

ZAFRA Remedios: *Un cuarto propio conectado*. Madrid, Fórcola, 2010.

ZULUAGA, Paula: "Una mirada al paisaje como recurso turístico", en *Revista Interamericana de Ambiente y Turismo*. Talca, 2006.