

Transformando los desperdicios en arte participativo: Trash art + Patrimonio

Transforming waste into participatory art: Trash art + Heritage

Prieto Martín, José

Universidad de Zaragoza. perancho@unizar.es

Ruiz Capellán, Vega

Artista plástica. pitagoaras3456@gmail.com

Recibido: 04-03-2022

Aceptado: 30-03-2022



Citar como: Prieto Martín, José; Ruiz Capellán, Vega (2020). *Transformando los desperdicios en arte participativo: Trash art + Patrimonio*. ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, n. 10, p. 59-72 marzo. 2022 ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.17238>

PALABRAS CLAVE

Trash Art, ODS, Escultura, Patrimonio, Arte Mudéjar, Bestiario.

RESUMEN

El objeto de esta investigación es el proyecto-proceso artístico, educativo, colaborativo y de autoría compartida, que promueve la reutilización de materiales de desecho de forma individual y colectiva. Su marco teórico relaciona dos conceptos: la Educación Artística, centrada en el conocimiento del patrimonio mudéjar turolense y del arte contemporáneo (Trash Art); y, la Educación Ambiental, centrada en la problemática medioambiental contemporánea, buscando formas de solventarla y, de favorecer algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030. Comenzó a desarrollarse en 2018 concluyendo en 2021. Sus resultados son fruto de un trabajo colaborativo y participativo de 200 personas (docentes, estudiantes universitarios, escolares, artistas y gestores culturales) se han mostrado en cuatro exposiciones. Además, durante estos tres años hemos ido haciendo una puesta en común de los progresos de la investigación presentado ponencias en varios congresos académicos y en eventos.

La finalidad de esta actividad es favorecer la reflexión personal sobre nuestros hábitos relativos al reciclaje; transformar los desperdicios en arte de la comunidad; y, sensibilizar a los participantes en temas relacionados con la sostenibilidad y la gestión de residuos

para fomentar los valores ambientales (3R) y, para aproximarlos al arte contemporáneo (Trash Art) y, al patrimonio artístico de Teruel (Bestiario de la techumbre mudéjar de la catedral).

KEY WORDS

Trash Art, SDG, Sculpture, Heritage, Mudejar Art, Bestiary.

ABSTRACT

The objective of this research is an artistic project-process, education, collaborative and share authorship, with promote the reutilization of garbage materials in a collective and individual way. The theoretical framework connects two concepts: artistic Education, centred in the knowledge of the mudejar heritage and the contemporary art (Trash Art); and, the environmental education, centred in the modern environmental problem, looking ways of solving it and, favour some of the Sustainable Development Goals 2030. This project began in 2018 and ended in the October of 2021. Their result is produce of the collaborative work and the participation of 200 persons (teachers, university students, schoolchild, artist and cultural affairs), this has been shown in four expositions. Also, we have been giving lectures of the progress of this investigation in many academic congress and events.

The finality of this activity is to favour the personal reflexion about our habits related with recycling; transforming the garbage in community art; and make aware of this particular issue related with the sustainability and the waste management of the rubbish for favouring the environmental values(3R) and for bringing closer the contemporary art (Trash Art) and the artistic heritage of Teruel (the Mudejar roof bestiary of the cathedral).

INTRODUCCIÓN

En 2018 gestamos un proyecto-proceso que fomenta conocer el patrimonio mudéjar de Teruel y el movimiento artístico Trash Art y, que, al mismo tiempo, promueve la sostenibilidad ambiental y está comprometido socialmente. Y, más aun, gestiona los hábitos de consumo y favorece que empecemos a percibir y conocer de una manera nueva nuestros entornos más próximos. La fuente de inspiración para desarrollar esta idea es el bestiario de la techumbre de la catedral de Santa María de Mediavilla de Teruel, incluida en la lista de monumentos declarados Patrimonio Mundial de la Humanidad en 1986, por la UNESCO. Llamada, por algunos historiadores, *Capilla Sixtina del Mudéjar*.

Para materializar este proyecto reutilizamos residuos y materiales desechados (sin ocultar su origen), generados en los entornos más cercanos, como recurso didáctico y recurso artístico (de creación y de reflexión). Para ello recurrimos a la técnica del *assemblage*, colocando y superponiendo los diferentes materiales encontrados y reciclados, creando un nuevo bestiario inspirado en él de la catedral de Teruel. Y, además, proponemos modos alternativos de trabajar cuidando el medio ambiente de manera sostenible.

En este proyecto hemos participado más de 200 personas (docentes, estudiantes universitarios, escolares, artistas y gestores culturales), y se ha desarrollado en diferentes contextos académicos de la ciudad de Teruel, desde el año 2018 hasta octubre de 2021. En consecuencia, se caracteriza, por una parte, por ser una actividad formativa (para docentes), por otra, por ser una experiencia de autoexpresión creativa, de trabajo colaborativo y participativo. Y, en igual forma, por fomentar y producir gestos colaborativos que provocan cruces entre el arte contemporáneo, el patrimonio cultural y la ecología.



Figura 1. TRASH + BESTIARY + (panorámica) en el Edificio de Bellas Artes Teruel, enero de 2020.
Fuente: Arantxa Hernández

METODOLOGÍA

La metodología que hemos elegido es activa, participativa y documental, con un enfoque experimental. Donde el conocimiento se alcanza a medida que el sujeto se va relacionando con el entorno y con la sociedad. Los métodos de trabajo empleados son colaborativos y de autoría compartida, con una orientación experimental, por eso, es necesario que los participantes investiguen, experimenten, manipulen y estudien las posibilidades creativas de los materiales reciclados, para que tengan una función en la representación plástica. El profesor/a actúa como *interconector* de ideas y los participantes interaccionan y reflexionan sobre los resultados obtenidos y a partir de ahí, crean su propio conocimiento.

ANTECEDENTES

A finales del siglo XIX y principios del siglo veinte, algunos artistas se aventuran a introducir nuevos materiales al ámbito escultórico como telas, vidrios, objetos encontrados, cartón, etc., buscándolos, o, encontrándolos para ensamblarlos y no esculpirlos. Uno de los pioneros fue Edgar Degas (1834-1917), con su obra

hiperrealista *La Petite Danseuse de quatorze ans* (1881), construida con cera patinada y algodón. Más adelante, Georges Braque (1882-1963) y Pablo Picasso (1881-1973), en 1912, crearon sus *Papiers Collés*, empleando objetos reales en sus pinturas. Esta tendencia creativa continuo a lo largo de este siglo, dado que, muchos más artistas siguieron esta línea de investigación como Umberto Boccioni (1882-1916) en su manifiesto de la escultura futurista (1912) alegaba: "*Rechazamos el uso exclusivo de un único material... Afirmamos que pueden utilizarse hasta veinte materiales distintos en una obra para lograr una emoción plástica...*" (Schneckenburger, 2005, p.434). Por consiguiente, poco a poco se fue abriendo paso la cultura matérica y el mundo del objeto. Llegados a este punto, hay que destacar a Marcel Duchamp (1887-1968) que con sus ready-made (1914) transformo el objeto fabricado en obra de arte. Debemos agregar a Kurt Schwitters (1887- 1948), creador de un nuevo concepto de obra artística los Merzbau, a Vladimir Tatlín (1885-1953), con sus ensamblajes con materiales de desecho (metal, madera, yeso, cartón, asfalto y masilla). Y, a los surrealistas para los que el objeto era la base de la comunicación, en sus obras ensamblaban objetos incongruentes como en los *poemas-objetos* de André Bretón (1896 -1966).

Más adelante, en la década de los cuarenta el *Informalismo*, empleo elementos matéricos (cartón, papel, hilos, cuerdas, polvo de mármol, superficies quemadas...) con un lenguaje abstracto; y, Louise Nevelson (1899-1988), creo sus enormes instalaciones en las que re-utilizaba objetos encontrados de madera, que recogía de escombros urbanos, para crear sus "ensamblages". Y, en la década de los cincuenta surgieron dos tendencias el Junk Art (interesado por la basura) y el Neo-Dada (interesado por el objeto de consumo). Queremos destacar a Bruce Conner (1933-2008) "el recolector de basura" que colgaba sus instalaciones de la pared, del techo, o, las llevaba colgadas en el hombro, o, en una mano, creando obras de arte portátiles.

El primer artista que reflejó la sociedad consumista norteamericano fue Robert Rauschenberg. En 1949, Rauschenberg llegó a Nueva York procedente de Texas y descubrió una mina inagotable en las calles del centro de Manhattan. En líneas generales, lo único que tenía que hacer era caminar alrededor de los edificios en busca de material. Ningún otro artista desde Schwitters, cuyo arte *Merz* había estudiado en detalle Rauschenberg, se había volcado con tanta pasión en la basura. (Schneckenburger, 2005, p.510).

Esta predisposición a utilizar materiales de desecho tuvo sus seguidores en Italia a finales de los sesenta con el *Arte Povera*, introduciendo materiales naturales (que se transformaban y cambiaban el aspecto de la obra), efímeros y animales. Y, en Francia con los *Nou-veaux Realistates*, en torno a Yves Klein (1928- 1962), Niki de Saint Phalle (1930-2002) y Jean Tinguely (1925-1991), dentro de este movimiento de vanguardia, unos artistas recuperaban los objetos de consumo ensamblándolos y acumulándolos para hacer reliquias. Y, otros, trabajaban directamente con la basura, como Daniel Spoorri (1930) en sus *Snare-pictures*, donde realizaba un tipo de ensamblaje compuesto por las basuras tiradas por sus vecinos (las fijaba en una tabla, que colgaba sobre una pared), creando un mapa localizando la ubicación de cada objeto desechado, lo denominaba *Anecdoted Topography of Chance*. Uno de los artistas más influyentes de la segunda mitad de este siglo fue el alemán Joseph Beuys (1921-1986), que creaba sus

obras con objetos que eran parte de su vida, debido a que los utilizaba y tras convivir con ellos y haberles dejado su impronta se convertían en obras de arte.

Habría que decir también, que en la década de los setenta, artistas como Christian Boltanski (1944) o Nikolaus Lang (1941), con fotografías, videos, dibujos y textos, nos hablaban de la memoria y de la huella del objeto encontrado. Y, de Dieter Wiegman (1944), que reciclaba y experimentaba con los materiales desechados y la luz, creando sombras proyectadas por amontonamientos de basura “esculturas de luz”, en las que transformaba la fealdad en belleza, pues las sombras mostraban una imagen diferente a la del amontonamiento de desechos.

Por su parte, algunos de los artistas de los ochenta, se comportaban como arqueólogos recogiendo de las ciudades una amplia gama de materiales descartados o desechados para crear sus obras, practicando lo que podemos denominar “arqueología urbana”. Es el caso del alemán Thomas Virnich (1957), cuyas esculturas en color son descomponibles y están relacionadas con objetos industriales. Y, el británico Tony Cragg (1949) con sus obras pensadas para exhibirse sobre el suelo, de apariencia geométrica construidas con fragmentos y residuos de plástico coloreados.

Así mismo, en la década de los noventa, el grupo británico, conocido como Young British Artists (YBAs), hizo un arte basado en el uso extenso de los objetos encontrados, de materiales desechados en la basura, de objetos usados con una historia personal y de animales. De este movimiento queremos destacar a Michael Landys (1963), con su obra *Break Down* (2001) destruyó todo lo que poseía y lo tiró a la basura.

Ya para terminar, vemos que la basura sigue utilizándose por muchos artistas para desarrollar su trabajo a comienzos del siglo XXI. Cabe resaltar a los artistas que *ayudan en campañas de concienciación medioambiental*, como Mark Dion (1961), que guarda objetos encontrados en expositores y vitrinas y nos cuenta su historia. En su instalación *Fieldwork 04* (2007), clasifico, cuidadosamente, la basura encontrada en el río Támesis, después, la puso dentro de un invernadero-túnel, cerrado al acceso público. Al igual que STUDIOKCA (Jason Klimoski y Lesley Chang), que colaboran para reducir los desperdicios de plástico en el medioambiente. Así como, Chris Jordan (1963), que documenta fotográficamente la huella que deja la basura sobre nuestro planeta. Y, Ha Shult, que busca con sus obras crear conciencia ecológica. Lo hace a partir de la basura como en su hotel *Save Beache* y en sus famosos “*Guerreros ecológicos*”. Estas obras están creadas a partir de partes de computadoras, latas, juguetes, botellas, etc. que en cierta forma son los representantes de la sociedad actual consumista.

Además, hay otros que *crean trabajos de dos y tres dimensiones reutilizando los restos descartados en la basura* como Justin Gignac, Mikel Aparici (1963), arqueólogo urbano, que aprovecha las chatarras, objetos de hierro y madera desechados y crea esculturas de animales y, Sayaza Ganz (1976), maneja objetos domésticos reciclados, de plástico y de metal para construir sus animales. Y, algunos que practican el *upcycling o supra-reciclaje*.

Hay que mencionar además a los artistas que están vinculados al *Street Art o Postgraffiti* y realizan sus intervenciones directamente en la calle como Bordalo II (1987) crea murales de animales en edificios y tapias, con restos de basura y chatarra. Y, Francisco

de Pájaro que trabaja directamente sobre la basura abandonada en la calle, sólo necesita cajas de cartón abandonadas, bolsas de basura, tablas de madera podrida, sillones abandonados con la tapicería deshecha, que irán directas al vertedero.

Para terminar, queremos mencionar el *Art Bin*, iniciativa artística de Michael Landys, para la South London Gallery en 2010; colocó (dentro de ese espacio) un contenedor de 600 metros cúbicos, de paredes de cristal, que se iba llenando, progresivamente, de obras de artistas reconocidos (seleccionadas por él), para pasar a ser basura ya que al término de la exposición todas se arrojaban en un vertedero municipal.

DESARROLLO

Este proyecto se desarrolló en varios entornos educativos de Teruel, empezamos, en el curso 2018-2019, en primer lugar, con profesores de primaria y secundaria, con egresados de Bellas Artes y con estudiantes del Master en profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Artística, en el Centro de Innovación y Formación del Profesorado Ángel Sanz Briz (CIFE); en segundo lugar, con estudiantes de 2º de Bellas Artes de la asignatura obligatoria Volumen II; y, con alumnos/as de 4º de primaria del Colegio público bilingüe, donde los artistas José Prieto y Vega Ruiz actuaron como *interconectores* de ideas .

Para llevar a cabo la experiencia se establecieron unas directrices a seguir, tales como, que los escolares rescataran de la basura de sus hogares los plásticos para luego limpiarlos, almacenarlos en la escuela y con ellos crear un bestiario sostenible. Al mismo tiempo, se llevó a los escolares a la catedral para que analizaran y conocieran con mayor profundidad el bestiario de la techumbre y se les acercó al conocimiento del movimiento del movimiento artístico Trash Art.” (Prieto Martín, J. y Ruiz Capellán, V., 2020, pp.91-92).

Y, por último, durante los cursos 2019-2020, 2020-2021 y 2021-2022 concluimos el proyecto con estudiantes de 2º de BBAA de la asignatura volumen II.

Durante su desarrollo se fueron presentando los resultados de la investigación en diferentes ponencias¹ en varios congresos y eventos, como: en la 2ª edición del Congreso autonómico de arte y emoción: EnamorArte de Educación y Arte que se celebró en Teruel (15 y 16 de marzo de 2019), con la ponencia “*La belleza de lo usado*” (dentro del apartado experiencias); en el Curso Extraordinario de la Universidad de Zaragoza *Una educación artística en sociedades contemporáneas* celebrado en Calatorao (2 y 3 de julio de 2019) con la ponencia titulada “*Arte contemporáneo y reciclaje en la escuela*”; en las XIII Jornadas de Innovación Docente e Investigación Educativa de la Universidad de Zaragoza celebradas en el Paraninfo de la Universidad de Zaragoza, (5 y 6 de septiembre de 2019) con la ponencia “*La belleza de lo usado: arte y reciclaje en los entornos educativos (Trash art)*”; en European Researcher’s Night en el Museo de Teruel (24 de septiembre de 2021) con la ponencia “*El Trash art como forma de reutilizar la basura*”; en el XV Simposio Internacional de Mudejarismo (6 y 7 de octubre de 2021) con la ponencia “*Trash + Bestiary. El patrimonio como fuente de inspiración*”; en el evento Nationale Nederlanden tour Plogging (Teruel 2021); Y en el V Seminario de Educación

¹ Algunas de estas ponencias han sido publicadas, ver referencias bibliográficas.

Artística. Universidad de Zaragoza (18 de febrero, Huesca 2022) con la ponencia “*El patrimonio como fuente de inspiración. Un ejemplo de proyecto-proceso artístico, colaborativo, participativo y sostenible*”. Y, además, se publicó el artículo “*Desarrollando un bestiario sostenible*” en el libro *Arte y Memoria V* (2020).

Como consecuencia de toda esta experiencia se ha construido un bestiario sostenible con material reciclado (plástico, metal, cartón, madera, ramas, etc.). Todos estos animales fantásticos se han mostrado en varias exposiciones desde el año 2019: Claustro del Museo de Arte Sacro de Teruel (del 14 al 25 de marzo de 2019); Sala de Exposiciones y Hall del Edificio de Bellas Artes de Teruel (del 9 al 31 de enero de 2020); Sala de Exposiciones del Vicerrectorado y Jardines del Campus de Teruel (del 14 al 18 de junio de 2021); Claustro del Museo de Arte Sacro de Teruel (del 6 al 15 de octubre 2021, dentro de las actividades del XV Simposio Internacional de Mudejarismo).



Figura 2. TRASH + MEDIEVAL BESTIARY (panorámica) en el Museo de Arte Sacro de Teruel, octubre de 2021. Fuente: Silvia Hernández

Todas las obras mostradas en las exposiciones están construidas con material reciclado queremos destacar de las realizadas en el curso 2018-2019: *Rubbish Cube* (125 x 125 x 125 cm), construida con tapones ensamblados sobre madera y metal. Este cubo tiene cinco caras con animales fantásticos, en tres se reinterpretan un unicornio, y los dos animales más habituales del bestiario de la techumbre, el león y el dragón, y en las otras dos se crearon dos animales imaginarios. *Wild Pig* (90 x 60 x 160 cm.), tiene una estructura interior de botellas de plástico y canutillos de cartón y sobre su superficie una epidermis tejida con bolsas de basura de colores sobre tela metálica, es un jabalí inspirado en la escena de la techumbre *Caza de jabalí con lanza y jauría de perros*. Y, la interpretación de los escolares de las Anejas de varios animales del bestiario: *Lion* (60 x 60 x 3 cm.), *Dragón* (60 x 60 x 3 cm.) y *Griffin* (60 x 60 x 3 cm.), construidas con tapones. En la actualidad se encuentran en la sala multiusos del colegio.



Figura 3. TRASH + MEDIEVAL BESTIARY (detalle con Wild Pig y Good boy en primer término) Museo de Arte Sacro de Teruel, octubre de 2021. Fuente: Silvia Hernández

De las construidas durante el curso 2019-2020 subrayaremos: *Borsum* (Jueves 215 x 135 x 220 cm.), combina varios animales mitológicos. Su cuerpo tiene tres cabezas (carnero, águila y criatura marina inventada, como si fuera un hipocampo, un ciervo o un dragón) y garras de grifo. Está construida con plástico, hierro y cartón.



Figura 4. Borsum en el Hall del Edificio de Bellas Artes de Teruel, enero de 2020. Fuente: Arantxa Hernández

Hidra (Lermaya Hidra de 70 x 70 x 230 cm.), despiadado monstruo acuático con forma de serpiente con varias cabezas y colas. Construido con una estructura de cartón y en su superficie latas de bebidas ensambladas y elementos metálicos.



Figura 5. *Hidra* en el Hall del Edificio de Bellas Artes de Teruel, enero de 2020.

Fuente: Arantxa Hernández

Dragón-Phoenix (Phycodurus Eques 420 x 430 x 90 cm.), con garras de y león y alas de águila construido con plumas, bolsas de plástico, cartón, elementos metálicos. Y *La Lora Loli* (90 x 135 x 160 cm.), criatura con un cuerpo de pavo y pico y garras de águila, todo su cuerpo está cubierto, a modo de armadura defensiva, con CDs y escamas de latas de refrescos, sus alas son de material vegetal (ramas de pino).



Figura 6. *La Lora Loli* en la Sala de Exposiciones del Edificio de Bellas Artes de Teruel, enero de 2020.
Fuente: Arantxa Hernández

De las elaboradas durante el curso 2020-2021 destacaremos: *IKar* (120 x 75 x 110 cm.), compuesta por metal, plásticos y cartones. Con rasgos de león, cabra y toro. Su textura exterior nos recuerda a la piel de los cocodrilos. *Esfídra* (120 x 100 x 190 cm.), elementos metálicos, telas, plásticos y con un sonido intenso y prolongado a modo de rugido feroz.



Figura 7. *Esfídra en los Jardines del Campus de Teruel, junio de 2021.*

Fuente: José Prieto

Sin embargo, en las realizadas en 2021-2022 se dan interpretaciones más libres, y es por ello que se detecta en algunas de las esculturas realizadas tras el impacto del coronavirus, como *Good boy*, *Roboperrx* o *Rusty COREi1*, en las que se han introducido elementos metálicos y de restos de tecnología digital, que remiten a “monstruos”, problemáticas y peligros más contemporáneos. Con un aspecto más robótico, influidas por restos reciclados de máquinas y tecnología digital, pero con el referente animal que continúa, parecen animales retrofuturistas, que recuerdan a las propuestas artísticas de los mencionados artistas chinos Xu Bing y Qiu Zhijie (Martí, 2020, p. 34).

De las que destacaremos a *Good Boy* (30 x 60 x 100 cm.) compone junto a *Wild Pig* una escena de gran crueldad inspirada en la caza de jabalí con lanza y jauría de perros que aparece en la techumbre de la catedral. *Roboperrx* (70 x 60 x 140 cm.), de aluminio, hierro y plásticos. Y, *Rusty CORE i1* (30 x 40 x 80 cm), montado con elementos y placas base de ordenador. Su nombre procede de la palabra “oxido” en inglés (*rusty*) y CORE i1 y hace referencia a los ordenadores.



Figura 8. Good boy + Wild Pig. Claustro del Museo de Arte Sacro de Teruel, octubre de 2021.
Fuente: José Prieto

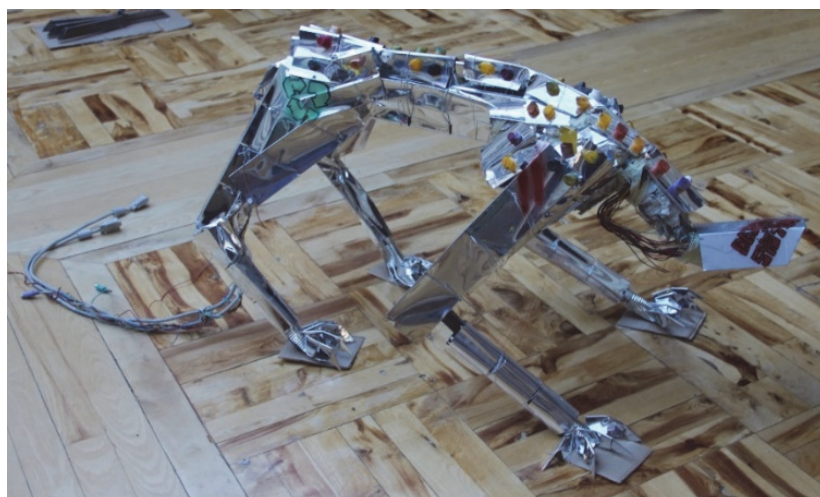


Figura 9. Roboperrx. Claustro del Museo de Arte Sacro de Teruel, octubre de 2021.
Fuente: José Prieto

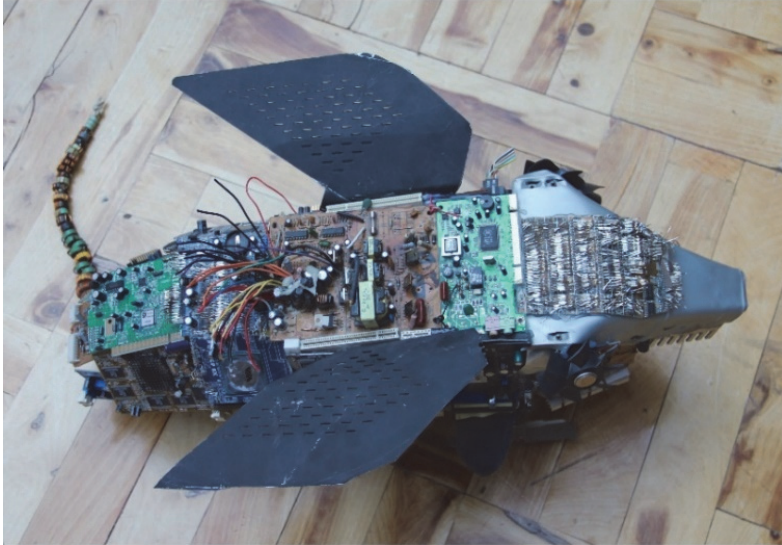


Figura 10. Rusty CORE i1. Claustro del Museo de Arte Sacro de Teruel, octubre de 2021.
Fuente: José Prieto

CONCLUSIONES

Con este proyecto, por un lado, gestionamos los residuos más próximos y se genera un impacto positivo en el medio ambiente, por otro, con el material reciclado construimos animales fantásticos (inspirados en el patrimonio de Teruel) que adquiere un valor cultural. Y al mismo tiempo, aproximamos a los participantes al arte contemporáneo y al patrimonio artístico.

FUENTES REFERENCIALES

- Martí Marí, S. (2021). Bestiario medieval: recreaciones de un pasado futuro. En Prieto Martín (coord.), *Catálogo de la exposición TRASH+MEDIEVAL BESTIARY. El patrimonio como fuente de inspiración* (p. 31-34). Teruel: Centro de Estudios Mudéjares del Instituto de Estudios Turolenses.
- Muñoz, I. (2018, diciembre 4). Los profesores de plástica aprenden a usar material reciclado. El Cife trabaja un proyecto de 'Trash Art' inspirado en el bestiario de la Catedral, *Diario de Teruel*.
- Prieto Martín, J. (30/03/2019). Trash + Bestiary Museo de Arte Sacro de Teruel y Albarracín. En revista online *AAACAdigital n° 46 (panorama de arte. Exposiciones)*. Recuperado de <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1532>

Prieto Martín, J. y Ruiz Capellán, V. (2018). Trash + Art. La belleza de lo vivido, de lo usado. De Baccalaureus (1993) a No. Nos restauréis (2018). En Prieto Martín J. y Ruiz Capellán, V. (ed.). *Arte y Memoria 4*. (p. 53-82). Teruel: Fundación Universitaria Antonio Gargallo.

Prieto Martín, J. y Ruiz Capellán, V. (2020). Desarrollando un bestiario sostenible. En Prieto Martín J. y Ruiz Capellán, V. (ed.). *Arte y Memoria 5*. (p. 75-110). Teruel: Fundación Universitaria Antonio Gargallo.

Schneckenburger, M., et al. (2005). ARTE del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios. Fotografía. En Ingo F. Walther (ed.) Colonia: TASCHEN.