

Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los “no lugares” y lo monstruoso en el arte actual

There is a prancing horse in the lengthy hallway: liminal spaces and mechanical toys as fictional devices for the exploration of "non-places" and monstrosities in contemporary art

Alicia de la Fuente de los Ángeles 

Doctorando (Universidad de Málaga), alideladelos@gmail.com

Breve bio autora:

Dela Delos (Alicia de la Fuente de los Ángeles, Oviedo en 1992) es una artista visual e investigadora afincada en Málaga. Se graduó en Bellas Artes por la USAL y cursó el Máster de Producción Artística Interdisciplinar por la UMA. Actualmente realiza el doctorado en Bellas Artes por la UMA mientras imparte clases en un taller de cerámica de Málaga. Ha sido beneficiaria de espacios para la producción artística como la Convocatoria de *Residencias para Artistas Asturianos* de *LABoral Centro de Arte y Creación Industrial* y becas como la *ARP* (Artista residente de Posgrado de la Universidad de Málaga) o *CREADORES 2019* (Espacio de Creación Contemporánea La Térmica, Málaga). También ha desarrollado trabajos como el vestuario en *Mujer en cinta de correr sobre fondo negro* (*Premio Max 2022* mejor espectáculo revelación y *Premio Ojo Crítico* de Teatro 2022), de Alessandra García. Como investigadora ha participado en congresos como el V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: *LA IMAGEN [N] VISIBLE* (ANIAV), con la comunicación seleccionada *Llamas, Highlight, cadenas y slime* o en el Congreso Internacional de las Artes Visuales (CIVARTES 2020) con *Lo abyecto cuqui: Notas sobre una dulcificación de lo aberrante en la práctica artística contemporánea*.

How to cite: de la Fuente de los Ángeles, A. (2024). Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los no lugares y lo monstruoso en el arte actual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaV 2024. Valencia, 3-5 julio 2024*. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18289>

Resumen

Esta comunicación se ocupará de analizar la manera en la que ciertas tendencias en la plástica contemporánea reflejan y exploran preocupaciones como el terror hacia la inteligencia artificial, la evolución del trabajo desarrollado por animales humanos y no humanos y la obsesión por los espacios liminales o backrooms como metonimias de una melancolía folk en la cultura visual contemporánea.

*Lo haremos a través de *El Desvío*, una instalación artística de reciente producción que recuerda a un puesto infantil de vehículos motorizados, como los de los centros comerciales, la cual se acompaña de una pieza sonora en la que una inteligencia artificial parece divagar sobre los conceptos de fantasía, mitología o relato. Tomo como punto de partida esta obra propia para relacionarla con estrategias plásticas utilizadas por artistas como Laia Estruch, Jordan Wolfson o EJ Hill con la intención de reflexionar acerca del modo en el que algunas de sus piezas transportan a ese momento y lugar en el que operan las ficciones —entre el ocio, la liturgia y el consumo—, ese tiempo no productivo en que es habitual guiarnos por la pulsión de descubrimiento y goce para adentrarnos sin darnos cuenta en terrenos extraños o desasosegantes donde pueda aparecer el pensamiento crítico.*

*De esta manera, la comunicación tratará de ofrecer un análisis comparativo de obras que, como *El Desvío*, son conscientes de su propia apariencia de juguete o fenómeno y funcionan como una trampa perceptiva, disfrazándose en ocasiones de una apariencia casi mágica, para atraer al espectador a entrar en su juego y dejarse llevar hacia lugares posiblemente engañosos.*

Una propuesta teórico-práctica que ahonda en la idea de que la ficción actúa a menudo en la plástica actual como remedio cicatrizante ante la dificultad para reconocer la verdad o la justicia en la cotidianidad.

Palabras clave: *valle inquietante; juguete; ficción; ocio; juego; fantasía.*

Abstract

This paper will analyze the way in which certain trends in contemporary plastic art reflect and explore concerns (such as the fear of artificial intelligence, the evolution of work developed by human and non-human animals, and the obsession with liminal spaces a.k.a. backrooms) as metonymies of a folk melancholy in contemporary visual culture.

*We will develop our analysis through *El Desvío (The Detour)*, a recently produced art installation reminiscent of a children's motorized vehicle stand, like those found in shopping malls. This installation is accompanied by an interactive sound piece that has headphones with which you can listen to an artificial intelligence that seems to wander about the concepts of fantasy, mythology or story. The artist takes this own work as a starting point to relate it to plastic techniques that have been used by artists such as Laia Estruch, Jordan Wolfston or EJ Hill with the intention of reflecting on the way in which some of their works transport us to that time and place in which fictions operate (between leisure and worship); that unproductive time in which it is usual to be guided by the urge of exploration and enjoyment that allows us to enter without realizing into strange or unsettling terrains where criticism may appear.*

*In such way, the paper will try to offer a comparative analysis of works such as *El Desvío*, which are aware of their own appearance as toys or freaks and work as a perceptual trap, sometimes disguising themselves in an almost magical guise, to lure the viewer into their games to let him or her be carried away to possibly misleading places. A theoretical-practical proposal that delves into the idea that fiction often acts in today's art as a healing remedy for the difficulty of recognizing truth or justice in everyday life.*

Keywords: *Uncanny valley; mechanical; fiction; toy; play; fantasy.*

INTRODUCCIÓN

El Desvío (2023) es una instalación interactiva (Figura 1.) que surge a partir de la invitación a realizar un proyecto artístico en el Programa Comisariado OTHERNESS de la feria de arte Art Madrid'23. Fue expuesta por primera vez del 22 al 26 de febrero de 2023, en la Galería de Cristal del Palacio de Cibeles de Madrid, durante “la Semana del Arte”. La pieza especula sobre cuán humana es hoy día la capacidad de imaginar y generar ficciones, y de algún modo sobre la paulatina sustitución de los animales de trabajo para producir el ocio y el entretenimiento humanos por gadgets y elementos de naturaleza cada vez más digital e ilusoria.

Ha sido muy relevante en el desarrollo de la presente investigación, analizar las relaciones que se daban con el espacio y momento concretos en que el público ha podido interactuar con la pieza. Hasta la fecha se ha expuesto

en dos ocasiones; la primera vez en la feria de arte citada y la segunda en el entorno urbano, junto a la librería Cervantes de Oviedo con motivo de la NOCHE BLANCA de Oviedo (7 de octubre de 2023). Ambas invitaciones a participar fuera del ámbito expositivo habitual (la galería o el museo) me sirven para analizar si es posible en eventos culturales y comerciales de estas características, vivir una experiencia artística significativa.

La instalación se compone de una estructura fija a modo de templete o stand, un vehículo móvil de aspecto fantástico y una pieza sonora que se escucha a través de auriculares fijados a la pieza móvil.



Fig. 1 El Desvío en uso en Art Madrid'23. Fuente: elaboración propia.(2023)

El Desvío actúa como una suerte de trampantojo site-specific que simula una atracción contratada para la ocasión (una feria de arte, un evento cultural nocturno, una exposición). Mediante este ejercicio de mímica y simulacro, la pieza producía una fisura del espacio-tiempo propio del lugar y momento en el que se enmarca, y propone una reflexión acerca de la posibilidad de fracturar los recorridos establecidos, sobre todo en las arquitecturas para el consumo y el ocio, produciendo un desvío (que no un atajo). Por ello compararemos estas dos experiencias expositivas con obras interactivas de otros artistas coetáneos que se relacionan íntimamente con los temas que atraviesan y alimentan la instalación.

El proyecto contó con la participación de Gaspar Avit Ferrero (documentación y en asesoramiento con I.A. conversacional), Ana Morales Ruiz (Composición, grabación y diseño de sonido) Lucas Esteban Miguel (iluminación y electrónica), Adrian Girón (producción de la estructura móvil).

METODOLOGÍA

Las conexiones establecidas en este artículo parten de la búsqueda de posturas teóricas afines al tema de investigación, la reflexión sobre la investigación plástica personal, así como la revisión de prácticas de otros artistas. Es una investigación teórico-práctica que a través de la producción artística y la experiencia expositiva traza conexiones entre diversas problemáticas y estéticas en la plástica actual. Las fuentes empleadas para la recopilación de datos provienen de diversos sitios web, hemerotecas digitales, páginas de los artistas, así como plataformas de museos online.

DESARROLLO

“Imagina que estás en un centro comercial, en cualquiera. Eliges el pasillo de la derecha porque crees que es el más rápido para llegar al cine. A mitad de camino te ves obligada a detenerte bruscamente frente al puesto de animales motorizados. Encima del puesto y fijado a una estructura de madera de estilo simulación rústica de parque de atracciones puede leerse *TEDDY JUNGLE*.

Se trata de un corralito de cachivaches maltrechos de aspecto animaloide. Quizás un oso, quizás un tigre, quizás Bob esponja o un unicornio al que está a punto de descosérsele la cola. Todos a cuatro patas y cada una de ellas sobre una rueda, preparados para recibir en sus lomos de metal forrado de peluche el peso de un adulto sumado al peso de un niño pequeño.

Estos bichos, con o sin jinetes humanos, forman parte ahora de la fauna endémica del Centro Comercial. Les han confeccionado un semblante alegre y les han puesto luces al cuello. A menudo también llevan bordado un corazón o nubecita junto a las posaderas, como una suerte de firma de marca, de seña identificativa insultantemente amable. Ahora ese recuerdo del cuño que antaño se grababa a fuego en los animales de gran tamaño, parece una insignia ganada, una suerte de premio por estar allí, por aguantar sin ajarse. La compasión por aquellos robots miméticos le han robado a una la oportunidad de llegar a la sesión en hora y un arranque de extraña ternura.”

Este fragmento que escribí durante el desarrollo de la pieza *El Desvío* me sirve como marco emocional y estético en el que deseo ubicaros el resto de la comunicación. La investigación llevada a cabo en este proyecto tiene que ver sin duda con la incorporación en nuestra vida cotidiana (íntima y social) de hardware y software que viene a sustituir el trabajo físico que anteriormente era realizado por animales y también la capacidad creadora –que entendíamos tan humana– para producir relatos y ficciones, transformándonos en una suerte de fantasmas que acuden cada vez más virtualmente a espacios que ya no están habitados y son visitados a su vez por espectros (digitales).

1. Monstruos mecánicos. trabajo animal y la evolución hacia valle inquietante.

Aún no podemos saber si los animales son capaces de imaginar de la misma manera en que lo hacemos las personas, ni si algún día las I.A. generativas lo harán también. Al menos por suerte sí les contemplamos como seres sintientes y hoy ya no es posible el uso de animales en exposiciones de belenes, cabalgatas o procesiones mientras se mantenga al animal de forma antinatural conforme a las características propias de su especie, o inmovilizado durante la duración del evento.¹

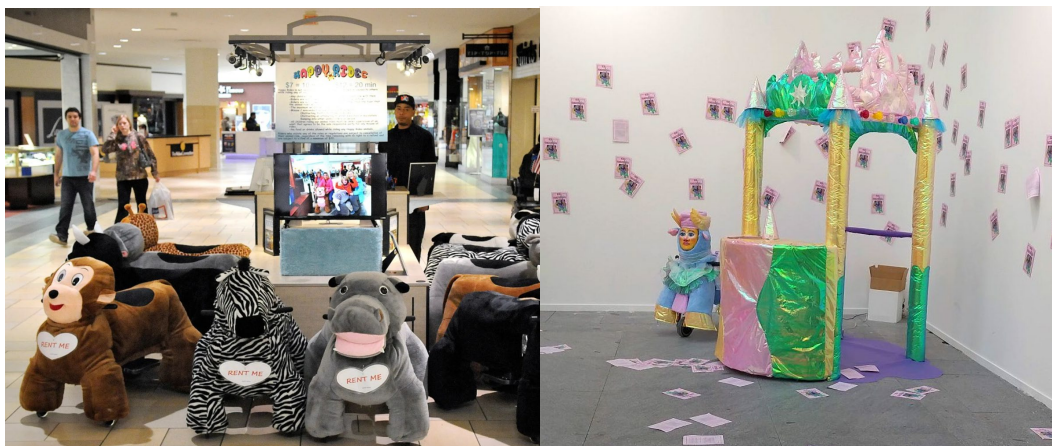


Fig. 2 Y 3. Puesto de animales motorizados. A la izq. Montables en un centro comercial. A la dch. *El Desvío* en Art Madrid'23.
Fuente: elaboración propia.(2023)

¹ “El marco jurídico de los animales en espectáculos en el proyecto de ley de protección, derechos y bienestar de los animales”. Anna Mulà. Cátedra animales y sociedad. <https://catedraanimalesysociedad.org/animalesespectaculosleyba/>

Los animatrónicos han sustituido a estos antiguos compañeros, pero por alguna extraña razón siguen pareciéndose a esas otras especies con las que llevamos miles de años compartiendo el planeta y explotando. ¿No sería de justicia desvincular por fin su imagen también de la servidumbre?. El proceso de producción de lo que terminaría siendo *El Desvío* toma un enfoque hacia la idea de la ficción a raíz de esta reflexión y hasta la “bicha” de Balazote se aparece en el proceso.

Los Lamassu, o toros alados con cabeza humana de la antigua Babilonia protegían ciudades y templos. A menudo se colocaban en parejas que custodiaban el umbral de entrada. En una visita al British museum, impactada por la colosal aparición mitológica, no pude dejar de acordarme del mencionado *TEDDY JUNGLE*. Así realicé una interpretación “kawaii” solitaria, ya que este hecho, además de abaratar costes, le daría a la pieza un aire decadente, como de desvalimiento, casi como si se tratase de un resto o de una reliquia. Un inquietante ser hierático entre un ícono religioso y una atracción de feria. El hecho de que en 2017 un ataque con bulldozers a la ciudad de Nimrod se destruyeran más de la mitad de ruinas asirias, entre ellas dos ya icónicos lamassu², digamos que también colabora en esta representación inquietante.

Artistas como Jordan Wolfson o Sun Yuan y Peng Yu entienden bien esta sensibilidad y la línea entre la comicidad y la vejación del sujeto. En piezas como *Female figure* (2014), *Colored Sculpture* (2016) o *Body Sculpture* (2023) (Fig. 4 y 5), la máquina “encuerpa” y de una manera que llega a resultar desgarradora parece tomar plena consciencia para reclamar al espectador atención o ayuda. Estas obras son tremendamente provocadoras y violentas. Apelan a la unidad de empatía mínima que se necesita para socorrer un cuerpo, en este caso robótico, que intenta por todos los medios tendernos una trampa.

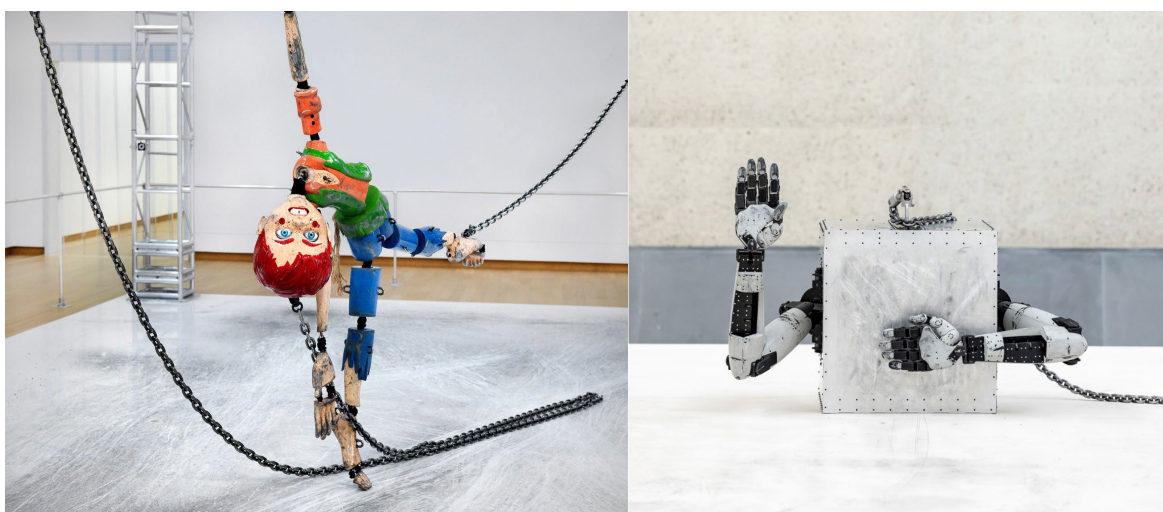


Fig. 4 y 5. Obras de Jordan Wolfson. izq: *Colored Sculpture* en el *Stedelijk Museum, Amsterdam*. Fotografía: Jan van Rooij / Collection LUMA Foundation (2016). Dcha: *Detalle de Body Sculpture* en la *National Gallery de Australia, Canberra*. Fotografía: National Gallery de Australia (2023).

El Desvío, en cambio, aparenta una amabilidad extrema. Apela también a esa parte de la capacidad humana de fantasear produciendo el deseo de generar realidades más justas y equitativas; sin embargo igual que las piezas de Wolfson guarda un secreto. Cuando te acercas y te pones los auriculares descubres que quien sea que te habla no se olvida de la cara oscura: la capacidad de utilizar las ficciones —sean estas símbolos, dioses, ídolos o marcas

² De Siria a Irak: un nuevo golpe del ISIS destruye un monasterio católico del siglo X. https://www.elconfidencial.com/mundo/2015-03-11/de-siria-a-irak-este-es-el-patrimonio-historico-que-ha-destruido-el-isis_724600/

Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los “no lugares” y lo monstruoso en el arte actual.

— para enmascarar asuntos terribles y movilizar sociedades más que a través de terror, a través de una aparente diversión.

La voz que se escucha es un “espectro”, como dice Eric Sadin³. Una conciencia fantasmagórica que comenta en clave de jingle, y que no sabemos si proviene (en tiempo real) de ese ser sobre el que vamos montadas. Realmente se trata de una transcripción musicada de las respuestas recibidas por la IA conversacional o “chatbot” *Character.AI* en una conversación sobre los conceptos de fantasía, mitología o relato.

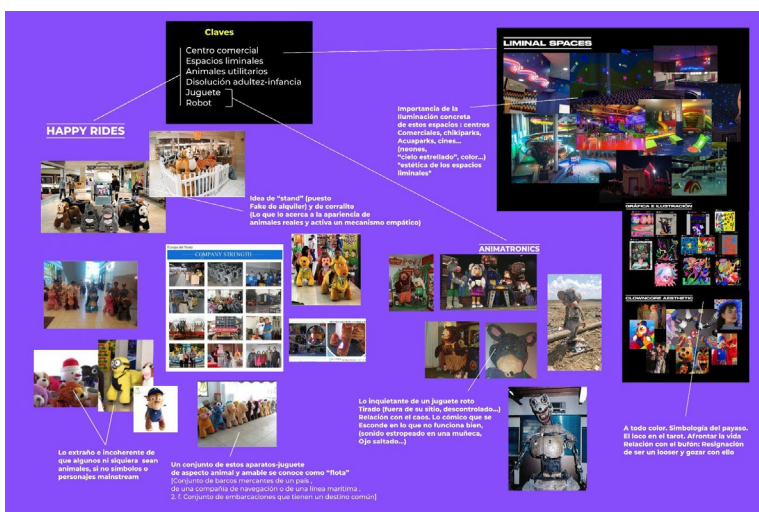
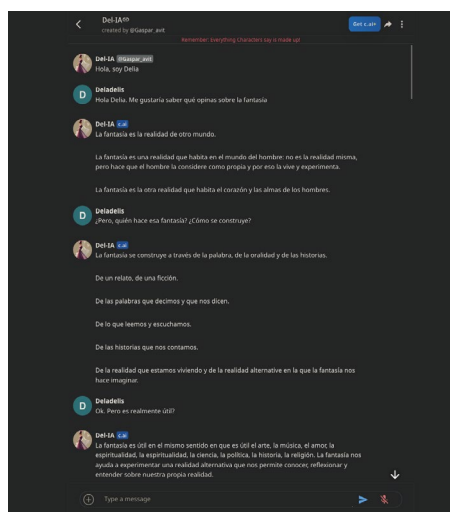


Fig. 6. Captura de la conversación a través de Character.AI. Fuente: Elaboración propia. Fig. 7. Esquema conceptual pre-producción de El Desvío. Fuente: Elaboración propia.

2. Subir las escaleras mecánicas del “mall” (del mundo del arte): Ferias y otros eventos culturales como espacios transitorios.

Hace casi treinta años que Nicolás Bourriaud auguró aquello de que “lo que no se puede comercializar está destinado a desaparecer” y “pronto, las relaciones humanas no podrán existir fuera de los espacios de comercio”. Este axioma se convirtió en realidad y su sociedad de figurantes es la que hoy habitamos. Publicó su *Estética relacional* trece años después de las reflexiones de Marc Augé sobre la intrascendencia de los lugares de tránsito y hoy, en efecto, me parece que sabemos que el contexto social que nos es permitido habitar “crea espacios específicos y preestablecidos que limitan las posibilidades de intercambio humano”.

De hecho, para Jorge Dioní López, los no lugares de Augé se han convertido en la contemporaneidad en “sí lugares” donde “hay gente que tiene experiencias muy significativas”. A partir de los 90’s los centros comerciales (hoy en decadencia en parte por la virtualización de la vida) se convirtieron en espacios quizá no valiosos pero sí relevantes, y la visión y estética nostálgica que caracteriza nuestros días rescata casi como “lugares que funcionaban como comunidades”. No hay más que ver el protagonismo del que han gozado diversos videojuegos y series mainstream como *Five Nights at Freddy’s*, *The last of Us* o *Stranger things*. “Si la ciudad no facilitaba lugares de ocio y de reunión en los que hacer comunidad”(López Dioní, J. 2023), esta es posible que se desarrolle en los espacios de tránsito, de espera o donde los humanos acuden como polillas a la luz, los centros comerciales.

³ Sadin, E. (2023) *La vida espectral*. Buenos aires: Caja negra.

Recordemos que *El Desvío* nace de una invitación a participar en una feria de arte. Este no lugar en sí mismo sería el *mall* (el centro comercial en USA) del mundo del arte, ya que la experiencia siempre ocurre a través del consumo. Un lugar que no le pertenece a nadie, donde es difícilísimo crear o recibir un impacto emocional realmente significativo, pero sí puedes ir a pasar el rato y a ser —a propósito o no— irrelevante. Volviendo a Bourriaud, me pregunto si también hoy el arte actual “desarrolla efectivamente un proyecto político cuando se esfuerza en abarcar la esfera relacional, problematizándola” o hace falta algo más.



Fig. 8. *El Desvío entre los stands de Art Madrid'23*. Fuente: elaboración propia.(2023)

En el proyecto *A pretty moist shelter: ofrenda, merienda y olor a pies* (2021) comencé a reflexionar sobre los espacios liminales como lugar nostálgico y la manera en que participan de una ambigüedad desencadenante de emociones encontradas. La disolución cada vez mayor entre realidad y ficción, y la pérdida de sentido que caracterizaban a esos lugares se materializaba en un residuo: un fósil.

La parte arquitectónica de *El Desvío*, el mostrador o *Stand*, hace referencia al vínculo con el consumo; Un punto de reparto de ese servicio pero a la vez parece una atracción de feria y actúa como tal de algún modo, solo que de manera gratuita. Éste es solamente simbólico y cumple el propósito de ejecutar el simulacro. El *Stand* recuerda a un pequeño templo, a un castillo de cuento de hadas de chikipark, gracias a los remates y molduras confeccionadas en textil irisado. Es a la vez un umbral, un altar y un púlpito.

Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los “no lugares” y lo monstruoso en el arte actual.

Sobre la obra inmersiva *Trena*, la artista Laia Estruch dice: “buscaba brindar una experiencia inmersiva al permitir al público transitar la estructura(...) tenía como objetivo desorientar y desafiar la percepción del espacio, convirtiendo la estructura en una entidad viva que respiraba con cada entrada y salida del público. La interacción no se limitaba a lo visual y auditivo, sino que abarcaba aspectos como temperatura, luminosidad y sonoridad. La entrada y salida por la membrana se asociaba a partes sexuales del cuerpo animal, añadiendo capas performativas, entendidas como entrada y salida de escena, compartiendo el escenario y mi investigación con el público”.



Fig. 9. *Trena*, de Laia Estruch Fuente: Mané Espinosa, *La Vanguardia*.(2023)

La niñez también tiene (hoy más que nunca) su lugar de esparcimiento acotado, pero está dentro del consenso social permitirles ser mientras no resulten demasiado molestos. Como adultos buscamos también esas experiencias, ese desahogo pero necesitamos que esté licitado. Pese a que los tres hábitats humanos: trabajo, hogar y lugar de recreo/socialización estén hoy muy marcados por los procesos de gamificación, esta relación con el juego siempre ocurre a través del consumo. En el caso de *El Desvío*, quería que alguna de sus partes representase este pago que justifica el juego (el juego en su sentido más libre y despreocupado), así, la moneda de cambio y único pago por montarte es que te pongas los auriculares y escuches lo que la pieza te va a decir.



Fig. 10. *El Desvío* con asistentes a la Noche Blanca de Oviedo (Galería Arancha Osoro). Fuente: elaboración propia.(2023)

3. Vivencia del objeto artístico interactivo a través del juego. Pasearse rodando por una feria de arte. (lo de jugar)

En una entrevista del 2022 en el diario New York Times, en torno a la exposición *BRAKE RUN HELIX* el artista EJ Hill explica que se siente atraído por las montañas rusas principalmente por su naturaleza contradictoria: por la forma en que el paseo mezcla el terror con el deleite; cómo esa vivencia que es totalmente personal, se vive compartida con extraños. Hill entiende los parques de atracciones como una experiencia de algún modo niveladora. En el pasado a menudo estos espacios se veían afectados, como el resto de lugares de entretenimiento en EEUU, por la segregación y hoy en día, a pesar de su pretensión popular, las tarifas para entrar resultan bastante elevadas. Por eso el hecho de que Hill invite con sus instalaciones a montar personas de diversos orígenes — a quienquiera que entre al museo, claro— hace que pueda revelarse en el proceso algo de la historia de un sector poblacional minoritario y excluido y convierte esta experiencia alegre en algo más profundo, transversal y político, ya que Hill es “black, queer and from the ‘hood”⁴.

Ocurre una democratización también a través de los tiempos de espera en el juego (el tiempo de carga, por ejemplo), donde las clases se igualan y se infiltra un tiempo propio. El artista Carsten Höller en una entrevista sobre su pieza *Left/Right Slide* (2010) en la Galería de Arte Moderno de Queensland recuerda una de las categorizaciones sobre el juego que hace Roger Caillois:

Ilinx (vértigo): Reúne a los juegos que consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad con brusquedad. Ejemplo: dar vueltas, Six Flags, juegos mecánicos. (Caillois, 1986)

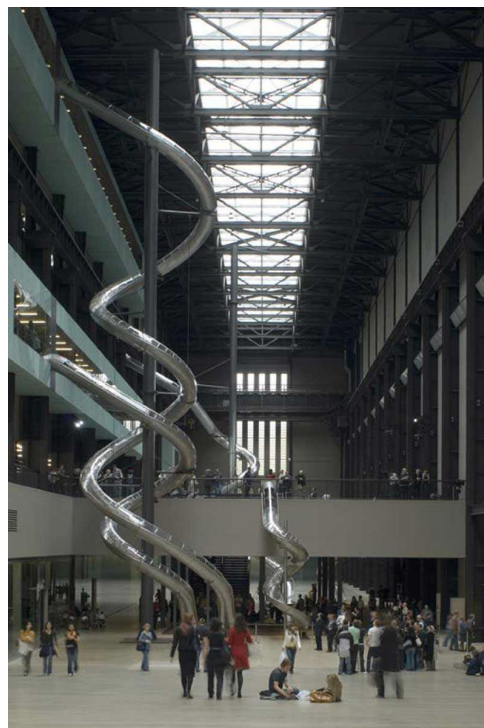


Fig. 11 y Fig.12. Izq. BRAKE RUN HELIX, EJ Hill. Fuente: Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts (2022) Dcha. Test Site de Carsten Höller Fuente: Tate Modern.(2006)

⁴ Mitter, S. (2022). EJ Hill Wants to Take You on a Ride. *The New York Times*.

Como la carta del loco en el tarot. Para los niños es fácil dejarse ser en el juego, sin embargo para los adultos esta vulnerabilidad y pérdida de control inducida resulta más difícil de experimentar porque pronto se convierte en represión al surgir la vergüenza. Por eso Höller está convencido de que si los políticos quisieran instaurar el tobogán como medio de transportación de los cuerpos de un lugar a otro, de seguro, cambiarían muchas cosas en la manera en la que nos relacionamos con los espacios y los tiempos.

CONCLUSIONES

A partir de esta investigación extraigo diferentes conclusiones entre las que destaco la potencia democratizadora del juego como herramienta de inclusión en las propuestas artísticas interactivas. Esta experiencia colectiva, al menos en los casos prácticos que hemos visto, sirve como un acontecimiento esclarecedor y crítico acerca del idealismo nostálgico y una puesta en valor de la libertad creativa de la infancia.

De igual manera subrayo la capacidad de *lo cuqui* de operar como un arma o simulacro produciendo un equívoco que se aprovecha de su propia apariencia de desamparo. Este procedimiento perverso, a menudo por lo inesperado, logra revelar mecanismos ocultos o en conflicto.

El uso de estas metodologías fronterizas que describo en mi investigación me ofrecen herramientas de estudio y representación múltiple capaces de ampliar las posibilidades plásticas y teóricas al no ceñirse al plano de la ortodoxia limitada de la realidad.

FUENTES REFERENCIALES

- Arcila E., M. T. (2014). Frontera, entrelugar o tercer espacio. *Agenda Cultural Alma Máter*, (213), 2–6. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/almamater/article/view/20432>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Biblioteca Colombiana de Cultura: Colección popular. FCE.
- Conor McGrath (14 de noviembre de 2008). *Old Persons Home* (2007) by Sun Yuan and Peng Yu [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/B86ZM84phei>
- Lopez Dioni, J. (Invitado). (22 de junio de 2023). *Tarde en el centro comercial* [Podcast]. En Ciberlocutorio. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/4iie9J8R4YLTK26yBgkvTv>
- Haraway, D. J. (2020). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni
- Haraway, D. J. (2018). *Manifiesto cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX: un sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Ediciones Inestables.
- Haraway, D. J. (2015). *El Patriarcado del Osito Teddy: Taxidermia en el jardín del edén*. Sans Soleil.
- Jeffries, S. (3 de mayo de 2018) *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/may/03/jordan-wolfson-puppet-violence-colored-sculpture-tate-modern>
- La Casa Encendida. (10 de agosto de 2017). *Entrevista a Laia Estruch. Artistas en residencia 2017* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/Y6I5EmO0oRE>
- Lalueta, I. y Bujosa Rodriguez, P. (14 de diciembre de 2012). *CARSTEN HÖLLER: EXPERIENCE*. Metalocus. <https://www.metalocus.es/es/noticias/carsten-holler-experience>

- Mitter, S. (21 de octubre de 2022). EJ Hill Wants to Take You on a Ride. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/10/21/arts/design/ej-hill-roller-coaster-mass-moca-art.html>
- Moderna Museet. (20 de junio de 2019). *Jordan Wolfson: Riverboat Song | Intervju* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/himx3bCiiw0>
- QAGOMA. (24 de noviembre de 2016). *Carsten Höller introduces 'Left/Right Slide'* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/YyjU6L-DwfY>
- Sadin, E. (2023). *La vida espectral*. Caja negra.
- The Museum of Contemporary Art (16 de junio de 2014). *Jordan Wolfson - Female Figure - The Artist's Studio* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/auix-QLJwSo>
- VernissageTV (10 de mayo de 2019). *Sun Yuan and Peng Yu: Can't Help Myself*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/ZS4Bpr2BgnE>
- Wolfson, J. (2023). *Body Sculpture*. David Zwirner. <https://www.davidzwirner.com/artworks/jordan-wolfson-body-sculpture-a90e9>