
143D, EL EXPERIMENTO AUDIOVISUAL UNDERGROUND FRENTE AL MERCANTILISMO DE LAS PLATAFORMAS

Iván Pérez Vidal

Universidad de Castilla-La Mancha / Universitat Politècnica de València

Resumen

A finales de los años 90 y durante la primera década del SXXI, con la difusión de las cámaras de video domésticas y semiprofesionales, se producen propuestas audiovisuales previas a la creación de plataformas de video online que se agrupan en torno al festival 143Delicias. Este artículo aborda un análisis de las dinámicas del festival a la luz de la deriva del consumo del audiovisual en el actual sistema tardo capitalista. Revisa la propuesta del inicio del milenio en contraposición a la sobreexposición y absorción del medio audiovisual por el mercantilismo de las plataformas. 143D se caracteriza por la socialización directa y la visualización activa en grupo, fuera de las salas de cine o de los espacios dedicados al arte contemporáneo, donde el videoarte se experimenta de forma compartida, sin subordinación a un sistema de valores cerrado o controlado. Las piezas proyectadas abordan temas sociales y políticos a través del humor, mediante estéticas a menudo cercanas al videoclip, sin renunciar a la experimentación con los medios, la conceptualización, la cita, el apropiacionismo o el cuestionamiento del propio medio audiovisual.

Palabras clave: VIDEOARTE EXPERIMENTAL; HUMOR; VISIONADO ACTIVO; VIDEOARTE RELACIONAL

143D, THE UNDERGROUND AUDIOVISUAL EXPERIMENT IN THE FACE OF PLATFORM COMMERCIALISM

Abstract

At the end of the 1990s and during the first decade of the 21st century, with the spread of domestic and semi-professional video cameras, audiovisual proposals were produced prior to the creation of online video platforms that grouped around the 143Delicias festival. This article analyses the dynamics of the festival in the light of the drift of audiovisual consumption in the current late capitalist system. It reviews the proposal of the beginning of the millennium in contrast to the overexposure and absorption of the audiovisual medium by the mercantilism of the platforms. 143D is characterised by direct socialisation and active group viewing, outside of cinemas or spaces dedicated to contemporary art, where video art is experienced in a shared way, without subordination to a closed or controlled value system. The projected pieces address social and political issues through humour, using aesthetics often close to video clips, without renouncing experimentation with the media, conceptualisation, quotation, appropriationism or questioning of the audiovisual medium itself.

Keywords: EXPERIMENTAL VIDEO ART; HUMOR; ACTIVE VIEWING; RELATIONAL VIDEO ART

Pérez Vidal, Iván. 2024. «143D, el experimento audiovisual underground frente al mercantilismo de las plataformas». AusArt 12 (1): 241-255. <https://doi.org/10.1387/ausart.25804>

Lo interhumano, la risa

El consumo masivo de contenidos audiovisuales en las redes por parte de los llamados *nativos digitales* supera al de los medios tradicionales¹. A la vez existe una necesidad creciente de socialización virtual que implica la continua atención para una respuesta inmediata. La socialización virtual, inherente al consumo audiovisual, implica necesariamente un aislamiento sensorial selectivo, acotado por las limitaciones manifiestas de los interfaces que excluyen aspectos esencialmente humanos más allá de la propia comunicación no verbal, relacionados con la percepción externa de los sentidos ajenos y con la necesidad de compartir las vivencias del otro desde dentro.



Imagen 1. Félix Pérez Hita / A.Bastón. *El principio del fin*. 6ª edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)

Henri Bergson en *La risa, Ensayo sobre la significación de lo cómico*, defendía que no existe comicidad fuera de lo puramente humano ([1900] 2019, 36) y aún más, que no apreciaríamos lo cómico si nos sintiésemos aislados. Varias generaciones después vemos cómo el audiovisual ha alimentado lo cómico en soledad tras el simulacro de la pantalla que contribuye a distraer al usuario de ese sentimiento de aislamiento. Las redes sociales reducen las reacciones emocionales al lenguaje icónico. Frente a la masiva producción audiovisual, la emoción se reduce a lo puramente clasificable. La risa que esbozamos ante los incesantes contenidos audiovisuales se superpone en un olvido continuo. Más que experimentar el audiovisual, somos objeto de constantes experimentos estadísticos para el beneficio comercial. Nuestra atención es la moneda que se maneja en el intercambio audiovisual online a cambio de un aislamiento velado que se torna cada vez más siniestro.

Ya no administramos los lugares donde se produce el intercambio y distribución de conocimiento y contenido audiovisual. Douglas Rushkoff en *We were naive to think digital media would be democratic*, destaca cómo los creativos y los desarrolladores «pueden producir cualquier aplicación que deseen, pero su funcionamiento y distribución dependen por completo del acceso a los jardines amurallados, servidores en la nube y dispositivos cerrados bajo el control absoluto de sólo tres o cuatro corporaciones» (Rushkoff 2020).

El intercambio común de contenido se reduce a un espectro de tiempos y reacciones administrado por el programa. De este modo se eliminan del ámbito social todas las posibilidades que dan al espectador los medios

para completar y compartir de manera directa y asistir de forma física a una experiencia de la realidad con un destino común.



Imagen 2. Logotipo del Festival143Delicias. J. M. Paadin. (autoría)

Atrás ha quedado el videoarte que experimentaba con las posibilidades técnicas de un medio en obsolescencia amenazante y continua, gigabytes y píxeles por pulgada en aumento progresivo, generando formatos en proporción a la demanda que han alimentado durante décadas de manera sucesiva el negocio electrónico audiovisual. Una carrera que ha acabado generando un gusto casi fetichista por los formatos retro y analógicos que parecían obsoletos alimentado por la necesidad de mantener un soporte o una herramienta que justifique de alguna forma la existencia de nuestros cuerpos. Mientras tanto el audiovisual producido a partir de Inteligencia Artificial acapara con un crecimiento exponencial el imaginario universal estandarizado o lo que se supone que ha de ser la imagen según el algoritmo que explora y plagia sin reparo el inmenso archivo que alimentamos sin cesar, inaccesible tras «jardines amurallados» (Rushkoff 2020).



Imagen 3. Manuel Saiz. *Days of Wine and Roses*. 2ª edición (Fotogramas procedentes de la pieza)

La risa se proclama, ante este panorama, como una de las trincheras del conocimiento directo compartido en cuanto a que aún en el contexto de la ciber socialización debería mantener una 'significación social' (Bergson 1900) física, directa, por contagio. Frente a la tragedia de reír en soledad, el humor, como el amor, reclama la presencia real de los cuerpos, el contagio

por cercanía, el eco de la alteridad, la composición coral de lo humano en la vivencia de lo común en la antítesis de la distancia. El estar, el lujo del encuentro, se convierte en parte fundamental del laboratorio experimental que completa el trabajo audiovisual. Frente a la precariedad sensorial de los artefactos telemáticos el espectador implicado se convierte en coautor de algo que sucede en la fiesta del visionado.

Al menos eso es lo ocurrido y reivindicado desde comienzos de siglo por el que fue el primer festival de videoarte alternativo (o no institucional) de Madrid, *143 Delicias* (2001-2013)². Tras los comienzos del videoarte en nuestro país en eventos como los Encuentros de Pamplona en 1972, la conferencia 'El vídeo como medio de expresión en información' en Madrid en 1974 y espacios como el Espacio P (Aramburu & Trigueros 2011, 25-26), la consolidación del medio, se produce a nivel nacional en los años ochenta. Como referentes el Festival Nacional de Vídeo (1984) en el círculo de Bellas Artes, (aunque en formatos y estéticas alejadas de la que nos ocupa), exposiciones como «La imagen sublime: *Vídeo de creación en España*» (1986) en el Museo Reina Sofía y a publicaciones como *En torno al vídeo* (1980), que sentaría un precedente en la difusión de la teoría acerca del medio en lengua castellana (Panea 2022a, 130). En los noventa el videoarte entra en un circuito institucionalizado, de lo que da cuenta la muestra «Señales de vídeo» (1995) o la I Bienal de la Imagen en movimiento, ambas también en el Reina Sofía (Madrid), entre otras, algo que se convertirá en una de las principales preocupaciones de los artistas del vídeo (De la Torre & Prieto 2011, 19; Panea 2022b, 355-356). Tras 143D se organizan en España varios festivales, ferias y plataformas como Loop (2003) en Barcelona, Proyector (2008) en Madrid, Picknic Film Festival con un apartado de vídeo creación (2009) en Santander, Optica Festival (2005) en Gijón.



Imagen 4. *Juán Ugalde. Bandera. 2ª edición (Fotogramas procedentes de la pieza)*

143D surge sin embargo como una confluencia alternativa, tras la sucesión de eventos que lo preceden aunque no lo definen, como una propuesta que abraza la otredad y la diversidad proponiendo el encuentro ante un audiovisual vivo e inestable desde una perspectiva colaborativa. Presentado originalmente en 2001 en el estudio *Strujenbank* en el paseo de Las Delicias de Madrid, se celebra en ediciones posteriores en espacios alternativos, estudios de artistas e incluso como parte de distintos eventos artísticos³ contando durante más de una década con una popularidad inédita en este tipo de eventos. Cientos de piezas de vídeo⁴ proyectadas en estudios de arte

que terminan creando una colectividad espontánea formada en torno a códigos comunes a partir de la multiplicidad de formatos, y de realizadores.



Imagen 5. Veronica Ruth Frías. *Super M. La Niebla*. 8º edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)

Programadores, estudiantes, comisarios y creativos se alimentan de las propuestas presentadas cada año, artistas que provienen de todo tipo de medios realizan piezas a propósito para cada nueva edición. En el festival se muestran audiovisuales cortos monocanal de un máximo de cinco minutos de duración en busca de un único premio elegido por votación popular. Ningún rédito económico, curricular, comisarial o académico anima a los realizadores a participar. Solamente la alegría necesaria del encuentro activo en torno al audiovisual lo hace funcionar. Dionisio Cañas en su texto *743 Relax* (2006) indica: «Los artistas que participan en este festival no tienen que ser especialistas, en realidad no tienen ni que ser artistas, porque al no ser un festival institucional los organizadores no les piden a los participantes ninguna información sobre su vida, su edad, su sexo, su obra, su carrera artística»⁵.

La máquina invisible de la realidad inevitable

El audiovisual, químico o magnético (Mercader 1980), se encuentra entre las imágenes como proponía Kubelka para el cine, pero también se encuentra sin contradicción entre nosotros. El reto de desentrañarse de la red se puede abordar desde perspectivas casi contrarias. Como ejemplo emblemático, para adentrarnos en ese espacio-tiempo que Sátántangó de Béla Tarr propone al margen de los tiempos del cine convencional, necesitamos ese aislamiento que Kubelka propone en el *Cine Invisible*, un espacio de imagen y sonido “puros” en lo posible, un sitio que nos permita acceder a un tiempo distinto que, sin embargo, sería la antítesis al aislamiento absorto en la red.

El aislamiento para la contemplación que Béla Tarr propone se da en un sentido y un ritmo continuo durante 450 minutos. Los audiovisuales que consumimos en las plataformas online se nos presentan en pantallas de última generación a 240 actualizaciones por segundo que editamos

mediante el desplazamiento táctil de kilómetros⁶ lineales de contenidos incongruentes, fragmentados por *scroll*, cuya única coherencia narrativa reside en las decisiones que el algoritmo ha tomado para cada individuo.

En el otro extremo podemos citar los experimentos festivos del *Exploding Plastic Inevitable* (Nameth 1967) de Andy Warhol junto a *The Velvet Underground*, entre otros, que combinaban múltiples proyecciones audiovisuales con eventos festivos, psicodelia, baile y actuaciones en vivo y proponían una experiencia directa de la alteridad muy lejana del actual consumo audiovisual en masa. Ejemplos tan divergentes entre sí, cuestionan de forma radical la experiencia audiovisual contemporánea.

¿Con qué intensidad aceptamos o celebramos el visionado en aislamiento de nuestras producciones?, ¿a quién pertenece esa supuesta ventana a un tiempo distinto que excede nuestra percepción?, ¿Que nos permite compartir el catálogo y cerrado y limitado de posibilidades que ofrecen las plataformas?

La mayoría de las tácticas tecnológicas persuasivas dependen de que los usuarios confíen en que una plataforma representa fielmente el mundo que dice representar. Cuanto más aceptemos la pantalla como una ventana a la realidad, más probable será que aceptemos las opciones que nos ofrece. Pero, ¿qué pasa con las opciones que no ofrece? ¿Realmente no existen? Cómo la tecnología adictiva se aprovecha de nuestras necesidades evolutivas (Ruskoff 2020).

Las máquinas que manejan nuestros audiovisuales permanecen *inquietantemente vivas* (Haraway 1984) y bien alimentadas por nuestros espasmódicos gestos ávidos de dopamina. Cuanto más enganchados y paralizados nos hallamos frente a nuestras pantallas propias, privadas, unipersonales, más alimentados, vivos y vibrantes lucen los artefactos digitales. El simulacro de socialización en red limita la eficiencia de los proyectos audiovisuales, las reacciones se estandarizan, se minimizan, las opiniones se polarizan ante la limitada capacidad empática del código y su interface. Hemos pasado a ser esclavos inconscientes de los órganos cibernéticos que deberían actuar como complementos protésicos de nuestro cuerpo y nuestra voluntad.



Imagen 6. Alex Reynolds/*Tu Madre*. “AUUA”. 6^o edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)

Una vez consumado el deceso del proyecto colaborativo que en su origen iba a ser internet y una vez capitalizado por el poder económico, somos conscientes de que cada vez que volcamos nuestra producción en una plataforma online estamos trabajando para un sistema totalitario centralizado que en gran medida:

Nos entrena para que le dicemos lo que queremos. Nos vende de manera directa lo que sabemos que 'queremos', prescindiendo de cualquier mercado real. Logra que reproduzcamos su capital en la nube (es decir, es una máquina inmensa de modificación del comportamiento), porque con nuestro trabajo, sin remunerar, publica reseñas o valora productos. Y, finalmente, amasa enormes rentas de los capitalistas que están dentro de esta red, generalmente el 40% del precio de venta. Esto no es capitalismo ¡Bienvenidos al tecnofeudalismo! (Varoufakis 2023)

Sin embargo, cuando compartimos al margen de las plataformas digitales cabe la posibilidad de que seamos más libres, más intensos, más profundos e imprevisibles y en definitiva más humanos. De esta forma estaremos entregando nuestra creatividad y nuestro talento en el presente de forma altruista a quien comparte el olor del audiovisual y el destino y disfrute inmediato de nuestras reflexiones. Nuestras experiencias dejan de ceñirse a la dualidad reduccionista: me gusta /no me gusta, me importa o me enfada. Somos dueños de las decisiones morales que implican nuestras propias producciones sin ninguna censura, sumergidos en esta laguna de subjetividades que compartimos en un destino común, sustituyendo al electrodoméstico para el olvido (Patiño 2017) o la máquina borradora de imágenes por una experiencia directa del otro en el ahora, en el mundo.

We have now reached a point where we see not the art but the space first

(O'Doherty 1986)

El espacio experimental inestable

El espacio de visionado se transforma en un espacio de experimentación audiovisual más allá de los experimentos formales propios los medios expandidos (cine expandido, video expandido, fotografía expandida, pintura expandida, texto expandido). Fuera de las convenciones y los condicionamientos, sociales y arquitectónicos del *white cube* o la *black box*.

El ambiente de proyección habitual del festival 143D en el estudio de los artistas, con sus limitaciones espaciales y su precariedad, ha facilitado experimentos de visionado espontáneos e imprevistos como: la división y separación de la audiencia por bloques que atienden a un mismo contenido

en pantallas distintas o en salas paralelas, la atención simultánea a pantallas invertidas o enfrentadas de un público que se mueve por el espacio, comenta las imágenes, o interactúa con los ritmos del montaje o de la música.



Imagen 7. *Juande Jarillo. Inclinaciones Torcidas. 5ª edición.* (Fotogramas procedentes de la pieza)

Los audiovisuales no están aislados en un espacio exclusivo determinado para decidir lo que es arte o el valor de lo representado, el audiovisual y el espacio se convierten en una unidad junto con el público activo, en una fiesta del video arte. El visionado experimental juega contra las posibilidades técnicas de los sistemas y arquitecturas de visionado tradicionales, contra el dominio absoluto del visionado en red y a favor de la participación en las vivencias del otro. Aquí y ahora la potencia de lo imprevisible sostiene el experimento audiovisual en una explosión de irreverencia contra la irrelevancia, del humor frente a lo plúmbeo, del altavoz frente al auricular. Humo, palabra, vino y cerveza.

143D se plantea como un evento colaborativo irrepetible, en un contexto de complicidad. La única posibilidad de descubrir piezas no antes propuestas, proyectadas o comisariadas, habitualmente producidas especialmente para el propio festival, que en su mayoría no serán vistas después. Cuando *Pepo Salazar* construye un superhéroe de trapo en el cuarto de una vivienda que podría ser cualquiera, para luego lanzarlo por el balcón, el «público presente implicado»⁷ sabe de antemano que el engendro caerá a plomo para estrellarse contra el asfalto. Sin embargo, la carcajada empática se produce igualmente como un gesto liberador o una entrega en agradecimiento.



Imagen 8. *Leónidas Martín y Núria Campabadal. Rastani 's Song. 7ª edición.* (Fotogramas procedentes de la pieza)

Cuando Democracia en el contexto temporal de la guerra de Irak presenta un Santa Claus que coloca en el plano uno a uno paquetes regalo para luego salir corriendo del plano en previsión de las inmediatas explosiones

de los regalos-paquetes- bomba, la carcajada sobre el chiste político se queda para compartir el sabor agrio del sarcasmo mezclado con la impotencia. Lo mismo ocurre con la explosión del *Cyberdog* de Jomi Oligor frente a la arquitectura del museo de la ciencia de Calatrava. Cuando Felix Perez Hita reedita la conversación entre Fernando Trueba y Pep Guardiola patrocinada por el Banco de Sabadell⁸, el Colectivo en medio presenta su *Fiesta en el Inem*⁹ (imagen 9) con una tasa de paro nacional cercana al 19% o Leónidas Martín y Núria Campabadal reinterpretan las declaraciones del trader Alessio Rastani¹⁰ (imagen 8) en plena crisis económica, el contagio del sentimiento amargo es espontáneo en forma de carcajada para devenir en comentarios o reflexiones complejas, relaciones y reacciones impredecibles ajenas a las clasificaciones de los archivos de macrodatos.

Más allá de la experimentación con los materiales y las técnicas audiovisuales, es el visionado en común lo que contribuye a nivel social al carácter experimental del audiovisual.

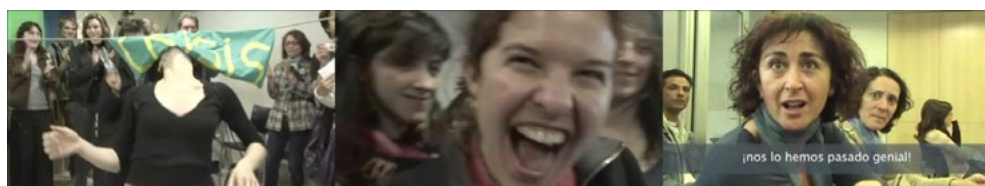


Imagen 9. Colectivo Enmedio. “Fiesta en el INEM”. 6º edición (Fotogramas procedentes de la pieza)

La precariedad como materia primordial

El aspecto precario y doméstico responde también a la realidad socioeconómica, sobre todo a la del video creador. En contraste con los recursos de que disponían pioneros del videoarte con el apoyo de la televisión¹¹ que les permitía experimentar con las últimas tecnologías de la imagen, los video artistas de 143D utilizan generalmente tecnologías accesibles y domésticas para generar una estética que añade a la imagen un elemento de cotidianidad o de cercanía con el espectador. Lo cutre tecnológico activa también los resortes intelectuales a los que apela el humor. El ruido, el parpadeo aleatorio, los colores fantasmales, la baja resolución o la pérdida de color entre los muchos posibles defectos de los que ha disfrutado el audiovisual magnético (Mercader [1980] 2010, 14) desde el U-Matic, pasando por el VHS, Beta, VCD, Hi8, Avi, MiniDV, Betacam, VCHD, entre un espectro caótico de formatos compresiones y codificaciones ha dado lugar a estéticas que actualmente se explotan como recursos estilísticos en las herramientas de edición y postproducción digitales, tienen su origen en esta experimentación.

El videoarte en común se revuelve contra la pura comunicación digital que sepulta los constructos humanos, trata de huir del imperio de lo

previsible y lo clasificable (Bourriaud [1998] 2006, 6). De esta forma lo imprevisible ocupa el lugar de lo nuevo y su sorpresa para transformar el audiovisual en un incidente irreversible en cuyas consecuencias nos sentimos implicados. Un incidente que se resiste a la superposición y al deslizamiento de una imagen sobre otra hacia el olvido porque la pantalla se transforma en la imagen especular en la que nuestro cuerpo participa junto al de los otros de una ceremonia diversa que nos vincula en torno a una visión común.



Imagen 10. *Fernando Baena. Mierda de Caballos y Príncipes. 5º edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)*

El videoarte compartido que propone 143D se aleja de la sala de cine butaca igual que de los espacios delimitados para el video arte; no hay una arquitectura del orden o la clasificación, por supuesto no está optimizado para el consumo y se aleja radicalmente de ese sujeto ideal de la sociedad de figurantes (Bourriaud [1998] 2006, 7). 143D es un evento imprevisible que arrincona al espectáculo, lo transforma y lo subvierte arrastrándolo fuera de los espacios establecidos para el intercambio presencial, cada vez más identificado con el intercambio económico y sobrepasado definitivamente por las plataformas digitales. Las plataformas han limitado al extremo el contacto social directo y libre de encauzamientos. Estos macro espacios digitales pretenden que todas nuestras actividades sean monitorizadas en sus dominios de modo que puedan mantener un control absoluto de nuestras interacciones para poder clasificarlas y estandarizarlas con el fin de sacar rédito del marasmo de los macrodatos.



Imagen 11. *Andrés Senra. Showroom. 5º edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)*

El arte del encuentro social improvisado se niega a la fiscalización ante estructuras y condicionantes institucionales, arquitectónicos o culturales. Transforma el evento audiovisual en una fiesta del intercambio entre

múltiples interlocutores habitualmente dispersos en el aislamiento físico de las redes.

Como conclusión cabe destacar el hecho de que la inspiración original de las propuestas proyectadas en 143D se encuentra en las artes plásticas (Duguet 1998) y en la confluencia de su diversidad en el audiovisual. El festival supone un encuentro en torno a la imagen técnica como intento de crear una superficie a partir de la unión de los puntos, que como humanos necesitamos visualizar, concebir o palpar (Flusser [1985] 2017, 40) más allá del scroll. En ese lugar común de la consanguineidad de todas las imágenes (Virilio¹²), la risa y el encuentro unifican frente a la superposición y la fragmentación polarizadora propia de las redes, estrategias ambas, urdidas para la regeneración de la economía por el consumo.

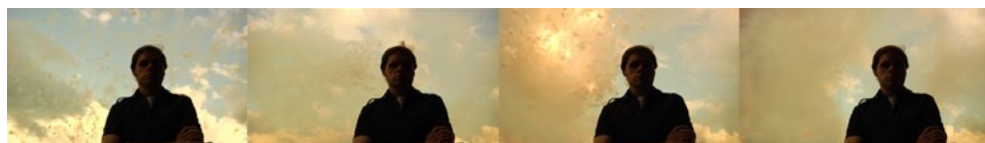


Imagen 12. Iván Pérez. *Descarga*. 6ª edición. (Fotogramas procedentes de la pieza)

Nada se esconde y todo se entremezcla, la proyección, el sonido, el cableado y el público conforman una misma entidad en torno al *vacío central* (Lacan 1963) de la cosa imposible, donde se proyecta un arte que se confronta directamente con la realidad que lo rodea y la cuestiona. La realidad de un público sin coerciones en torno a las sombras chinescas pixeladas de los artefactos digitales y las imágenes técnicas (Flusser 1985). En el espacio del festival se muestra un videoarte que no llena el vacío de la pantalla, sino que lo expone con todos sus errores y artimañas. 143Delicias propone un espacio en busca de la belleza de lo imprevisto en este tiempo en que lo bello quizás ya no exista como lo imaginábamos y finalmente no sea más que el comienzo de lo terrible (Rilke 1923).

Referencias bibliográficas

- Aramburu Gil, Nekane & Carlos Trigueros Mori, eds. 2011. *Caras B de la historia del vídeo arte en España [B sides of the history of video art in Spain]*. Salamanca: Mimadre
- Bergson, Henri. (1900) 2019. *La risa, Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Trad. María Luisa Pérez Torres. Madrid: Alianza
- Bonet Alberó, Eugeni. 2014. *Escritos de vista y oído*. Concepto, Eugeni Bonet & Valentín Roma. Barcelona. Museu d'Art Contemporani de Barcelona
- Bourriaud, Nicolás. (1998) 2006. *Estética relacional*. Traducción de Cecilia Beceyro & Sergio Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo

- Collado, S, Esperanza. 2012. *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid. Fundación arte y derecho. Trama editorial.
- De la Torre García, Blanca & Inma Prieto Carrillo. 2011. «Ni son todos los que están, ni están todos los que son». En *VídeoStorias*, comisarias, Blanca de la Torre & Inma Prieto; dirección de la publicación, Elena Roseras; textos, Emilio Alvarez et al., 12-35. Vitoria-Gasteiz: Artium
- Duguet, Anne Marie. (1998) 2007. «El video se inspira en las artes plásticas». En *El medio es el diseño: Estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación*, Martín Groisman & Jorge La Ferla, comps. Buenos Aires: Eudeba
- Flusser, Vilém. (1985) 2017. *El universo de las imágenes técnicas: Elogio de la superficialidad*. Traducción Julia Tomasini; introducción y notas Claudia Kozak. Buenos Aires: Caja Negra
- Haraway, Donna. 1984. «Manifiesto ciborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado». Traducción de Manuel Talens con pequeños cambios de David de Ugarte. https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Lacan, Jacques. (1963) 2006. *El seminario de Jacques Lacan: Libro 10, La angustia, 1962-1963*. Texto establecido por Jacques-Alain Miller; editor asociado Juan Granica; traducción de Enric Berenguer. Buenos Aires: Paidós
- Mercader i Capellà, Antoni. (1980) 2010. «La tecnología vídeo». En *En torno al vídeo*, Natxo Rodríguez Arkaute & Arturo Rodríguez Bornaetxea, coords.; textos Eugeni Bonet et al., 11-28. Leioa: Universidad del País Vasco. Pub. orig.: Gustavo Gili
- Nameth, Ronald. 1967. «Andy Warhol's exploding «*Plastic Inevitable*» with *Nico & the Velvet Underground*». Vídeo de Youtube, 11:14 <https://www.youtube.com/watch?v=EDiLjfdweWg>
- O'Doherty, Brian. 1986. *Inside the whitecube: The ideology of the gallery space*. Introduction by Thomas McEvilley. San Francisco CA: The Lapis
- Panea Fernández, José Luis. 2022a. «Reelaborando tipologías de archivo desde la creación artística: Los itinerarios conceptuales de ARES». En *Archivo ARES: Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España*, Ana Martínez-Collado, Rosa García & José Luis Panea, coords., 129-154. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I
- Panea Fernández, José Luis. 2022b. «Narrativas alternativas al relato global: Etnicidad, nacionalidad, imagen en movimiento». En *Archivo ARES: Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España*, Ana Martínez-Collado, Rosa García & José Luis Panea, coords., 307-372. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I
- Patiño Pérez, Antón. 2017. *Todas las pantallas encendidas: Hacia una resistencia creativa de la mirada*. Madrid: Fórcola
- Pérez Ornia, Jose Ramón. 1991. *El arte del vídeo: Introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid: RTVE

- Rilke, Rainer María. (1926) 1964. *Antología poética*. Traducción de A. Hurtado Gíol; pórtico por José Arier Mat. Barcelona: Zeus
- Rodríguez Arkaute, Natxo & Arturo Rodríguez Bornaetxea, coords. (1980) 2010. *En torno al vídeo*. Textos Eugeni Bonet et al. Leioa: Universidad del País Vasco. Pub. orig.: Gustavo Gili
- Rushkoff, Douglas. 2020. «We were naive to think digital media would be democratic». *Medium*, Apr 16. <https://medium.com/team-human/we-were-naive-to-think-digital-media-would-be-democratic-d989b8daf4c7>
- Varoufakis, Yanis. 2023. «El capitalismo está muerto: El nuevo orden es una economía tecno-feudal». Entrevista por Miguel Ángel García Vega. *El País Negocios*, 7 sept. <https://elpais.com/economia/negocios/2023-10-07/yanis-varoufakis-el-capitalismo-esta-muerto-el-nuevo-orden-es-una-economia-tecno-feudal.html>

Notas

1. <https://www.ontsi.es/es/publicaciones/Estudio-sobre-usos-y-actitudes-de-consumo-de-contenidos-digitales-en-Espana-2021>
2. Monográfico SOS Emergen Sumergin Art nº 7, dedicado al Festival de Vídeo 143 Delicias. Editor, Juan Ugalde. 1 DVD. https://www.edicionesoriginales.com/ver_obra.php?co=337&t=Contraindicaciones (27.12.2003) https://contraindicaciones.net/festival_de_video_143_delicias/Contraindicaciones (10.12.2005) https://contraindicaciones.net/hoy_festival_de_video_143_deli/
3. *Estudio Strujenbank, La Faena, Estudio SUBB o Estudio Vista Alegre 20 en Madrid, Teatre Antic* (Barcelona), y también en segundas ediciones, recopilaciones o como parte de otros festivales en *Festival Citemor* (Portugal), *Alnorte* (Gijón), Instituto de la Juventud. (Madrid), *Picnic Sessions* en el CA2M. Doméstico (Madrid) ó *Estáis listos para la televisión* MACBA (Barcelona).
4. 143 Delicias ha proyectado piezas de artistas que provienen de distintos ámbitos artísticos no siempre especializados junto con otros que han dedicado su carrera a la producción audiovisual: Alex Reynolds, Andrés Senra, Antonio Ortuño, Avelino Sala, Anxo Rabuñal, Basilio Martín Patino, Campanilla, Chus Domínguez, Cristina Busto, Daniel Silvo, Democracia, Dionisio cañas, Félix Fernández, Félix Pérez Hita, Iván Pérez, Fernando Baena, Guillem Bayo, Javier Álvarez, Javier Lozano, Jeleton, Jomi Oligor, Josechu Dávila, Juan López, Juan Ugalde, Juande Jarillo, Poet Ideas, Fred Adam, Kikol Grau, Left Hand Rotation, Oscar Martínez, Libres Para siempre, Lorena Álvarez, Luis Llaume, Maysun Cheikh Ali, Manuel Rufo, Manuel Saiz, María Cañas, Mauro Entrialgo, Miguel Vagalúme, Nilo Gallego, Patricia Esquivias, Pepo Salazar, Raúl Alaejos,

- Segismundo Vilarasau, Verónica Ruth Frías, Vicente Matallana, Haritz Guisasola, Gervasio Tallo entre otros.
5. Monográfico SOS Emergen Sumergin Art nº 7, dedicado al Festival de Vídeo 143 Delicias. Editor, Juan Ugalde. 1 DVD. https://www.edicionesoriginales.com/ver_obra.php?co=337&t=
 6. Según un estudio de la empresa One Plus, en Europa hacemos una media de 180 metros de scroll al día. <https://www.europapress.es/portaltic/gadgets/noticia-europeos-hacen-180-metros-scroll-dia-pantallas-smartphones-20190924122231.html>
 7. El público de los eventos artísticos se distribuye entre productores comisarios, galeristas (pocos) coleccionistas (menos), y sobre todo artistas en su gran mayoría.
 8. <https://www.youtube.com/watch?v=tfwMHdNtD3M&t=3s>
 9. <https://vimeo.com/55930677>
 10. <https://www.youtube.com/watch?v=84CAIhdtObA&t=8s>
 11. New Televisión Workshop patrocinado por la agencia de radiodifusión WGBH apoyaba la creación, la experimentación visual de los artistas de las primeras generaciones del videoarte experimental. (1974)
 12. Paul Virilio. «Todas las imágenes son consanguíneas». Extracto de una entrevista concedida a TVE. https://ddd.uab.cat/pub/disturbis/disturbis_a2008n4/disturbis_a2008n4a3/consang.html

(Artículo recibido: 06/12/2023; aceptado: 06/12/2023)

