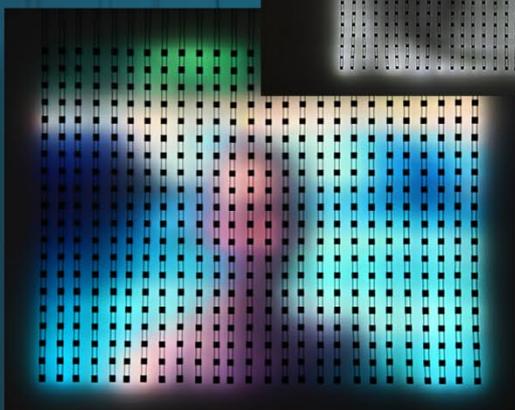
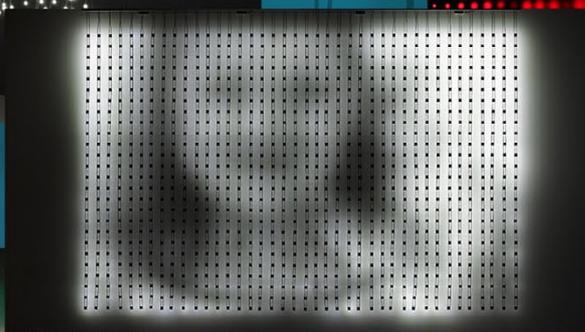
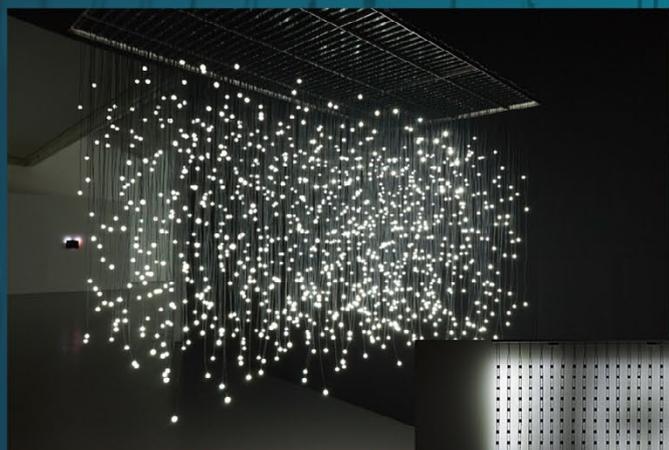


*Telefónica*

FUNDACIÓN

# Jim Campbell

## Ritmos de luz\_



Cuaderno para profesores

# Cuaderno para profesores

## Jim Campbell

01. PRESENTACIÓN	3
02. ANTES DE VENIR	4
03. LA EXPOSICIÓN	5
04. ANÁLISIS DE LAS OBRAS	6
05. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES	13
Educación Primaria	13
Educación Secundaria	15
Bachillerato	18
06. PARA SABER MÁS	20

# 01. PRESENTACIÓN

Este cuaderno forma parte del programa CONECTA\_profes, que busca ofrecer orientación a los profesores de todas las etapas educativas a través de diversos recursos y del asesoramiento personalizado en torno a las exposiciones del Espacio Fundación Telefónica. Con el currículo escolar como referencia, este material está pensado como una herramienta que permite a los docentes tanto desarrollar una visita o actividad autónoma, como complementar las que se ofrecen a grupos escolares dentro de la Programación Educativa del Espacio Fundación Telefónica.

En este Cuaderno para Profesores encontrarás una lectura didáctica sobre la exposición de Jim Campbell. Este artista e ingeniero electrónico norteamericano, es uno de los pioneros en el uso de la tecnología lumínica de los LEDs para desarrollar instalaciones interactivas de gran valor artístico. Coincidiendo con el Año Internacional de la Luz en 2015, el Espacio Fundación Telefónica expone obras basadas en una combinación de la técnica del video arte y el uso de la luz, que retan al visitante y cuestionan su capacidad de percepción.

Este documento es un recurso educativo destinado tanto a los docentes que vayan a visitar la exposición con su clase (de forma autónoma o a través de alguna de las actividades de nuestro Programa CONECTA\_escuela), como a cualquier profesor que quiera trabajar específicamente alguno de los temas que aborda la exposición. Este material incluye un recorrido específico para cada etapa educativa, a través de una selección de imágenes y actividades para realizar en el aula.

*Desde el equipo educativo te invitamos a que contactes con nosotros si tienes cualquier duda, así como para solicitar actividades que supongan la atención a necesidades especiales de accesibilidad y movilidad. Es posible solicitar intérprete LSE para una actividad con antelación, sólo debes indicarlo en la reserva.*

*Recomendamos especialmente a todos los docentes visitar la exposición antes de venir con sus alumnos para realizar la actividad.*

Contacto equipo educativo y reserva de actividades:

E-mail: [educacion.espacio@fundaciontelefonica.com](mailto:educacion.espacio@fundaciontelefonica.com)

Teléfono: 91.522.66.45

Programa educativo <http://espacio.fundaciontelefonica.com/aprende/>

Blog del Equipo Educativo: <http://espacio.fundaciontelefonica.com/la-corralla/>

Documentación online para descargar: <http://espacio.fundaciontelefonica.com/descargas/>

## 02. ANTES DE VENIR

Antes de acercarse a la exposición conviene reflexionar con los alumnos acerca de:

-¿Qué se conmemora el año 2015 según la Asamblea General de las Naciones Unidas?

-¿Qué son las instalaciones interactivas?

- Frente a una instalación interactiva ¿Cuál es el papel del espectador?

-¿Qué nuevos significados adquieren las obras de arte cuando somos nosotros los protagonistas?

-¿Las obras de arte pueden sentir, escuchar o ver al público?

-¿Qué es la tecnología LEDs? ¿Cómo funciona? ¿Qué aplicaciones conoces?

-¿Qué es el videoarte?

-¿Cómo valoras la unión entre arte y tecnología en las obras de arte actual?

## 03. LA EXPOSICIÓN

*Jim Campbell* nace en 1956 en Chicago, Illinois. Graduado en 1978 en ingeniería electrónica y matemáticas por el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), cuenta con al menos una docena de patentes en el campo del procesamiento de la imagen, es un artista pionero en la transformación digital de datos en obras de naturaleza artística, con trabajos en los que se cruzan arte contemporáneo, ciencia y tecnología.

Con una amplia trayectoria como cineasta, fusionará sus conocimientos científicos y su bagaje artístico creando, a partir de 1988, instalaciones caracterizadas por estar construidas a partir de lo que él llama una "electrónica a medida", diseñada de manera específica para cada instalación. Campbell concibe su obras a partir de técnicas formales del video arte y las proyecta en soportes de reproducción comunes –sean estos LEDs, LCDs, monitores o pantallas de televisión-, que producen, sin embargo, imágenes evocadoras y provocadoras, que retan al visitante y cuestionan su capacidad de percepción.

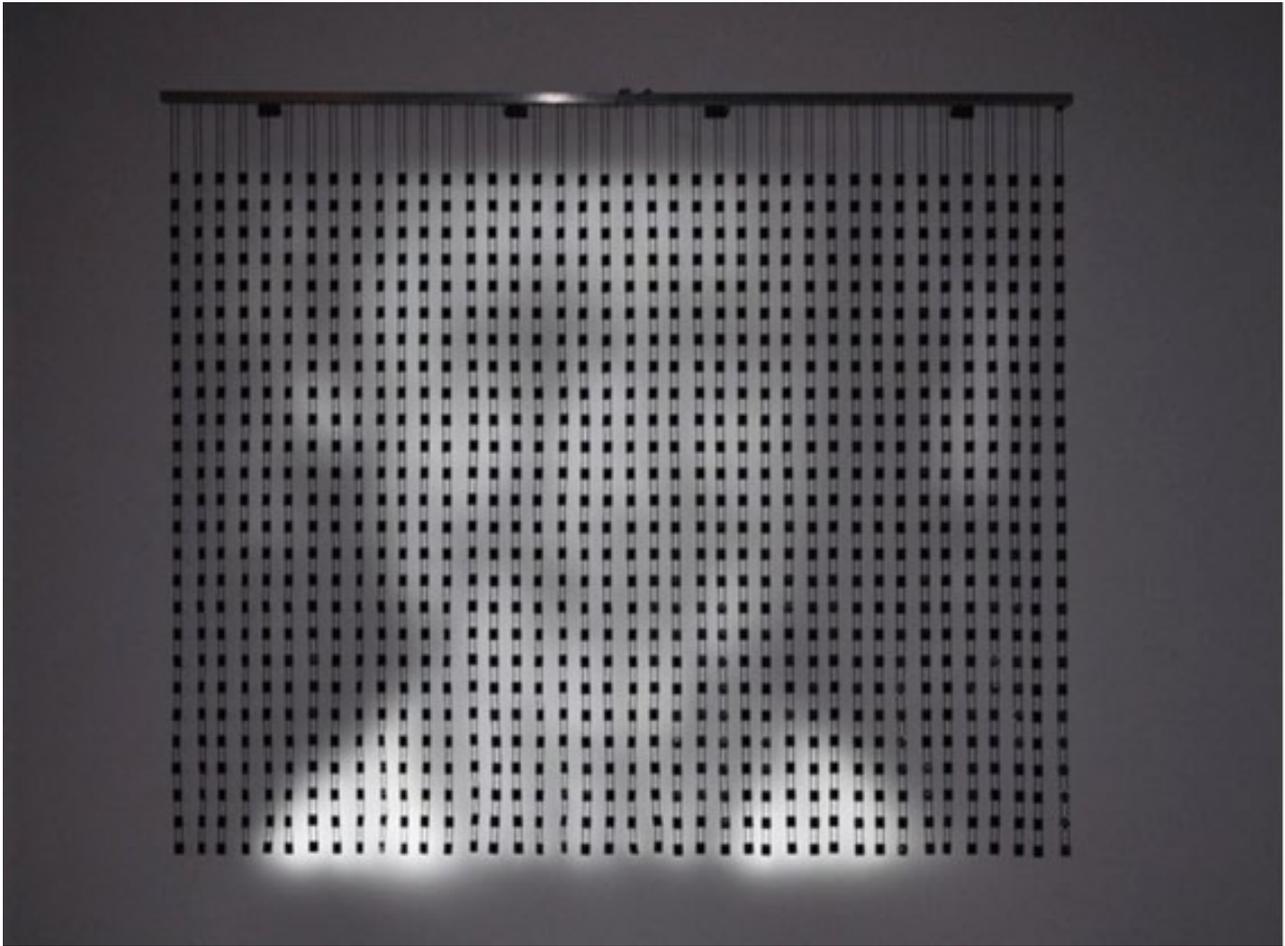
Actualmente vive y trabaja en San Francisco, California. Su obra figura en las colecciones del Metropolitan Museum of Art, The Whitney Museum of American Art y The Museum of Modern Art de Nueva York (MoMA), el Smithsonian de Washington D.C., el San Francisco Museum of Modern Art, el Cincinnati Art Museum y el Berkely Art Museum, entre otras instituciones.

La muestra que ahora se presenta en el Espacio FT, la primera exposición antológica del artista en España, ha sido realizada en colaboración con el Dundee Contemporary Arts (RU), e incluye algunas de sus obras más representativas así como las últimas creaciones.

En los últimos 20 años, ha conformado un corpus de obras que él mismo divide en: Instalaciones, Obras de memoria, Obras de imágenes fijas y Obras de baja resolución.

Campbell manipula el espacio y reflexiona sobre el modo en que procesamos y decodificamos la información visual. En definitiva, él introduce la ilusión y nuestra mente la completa.

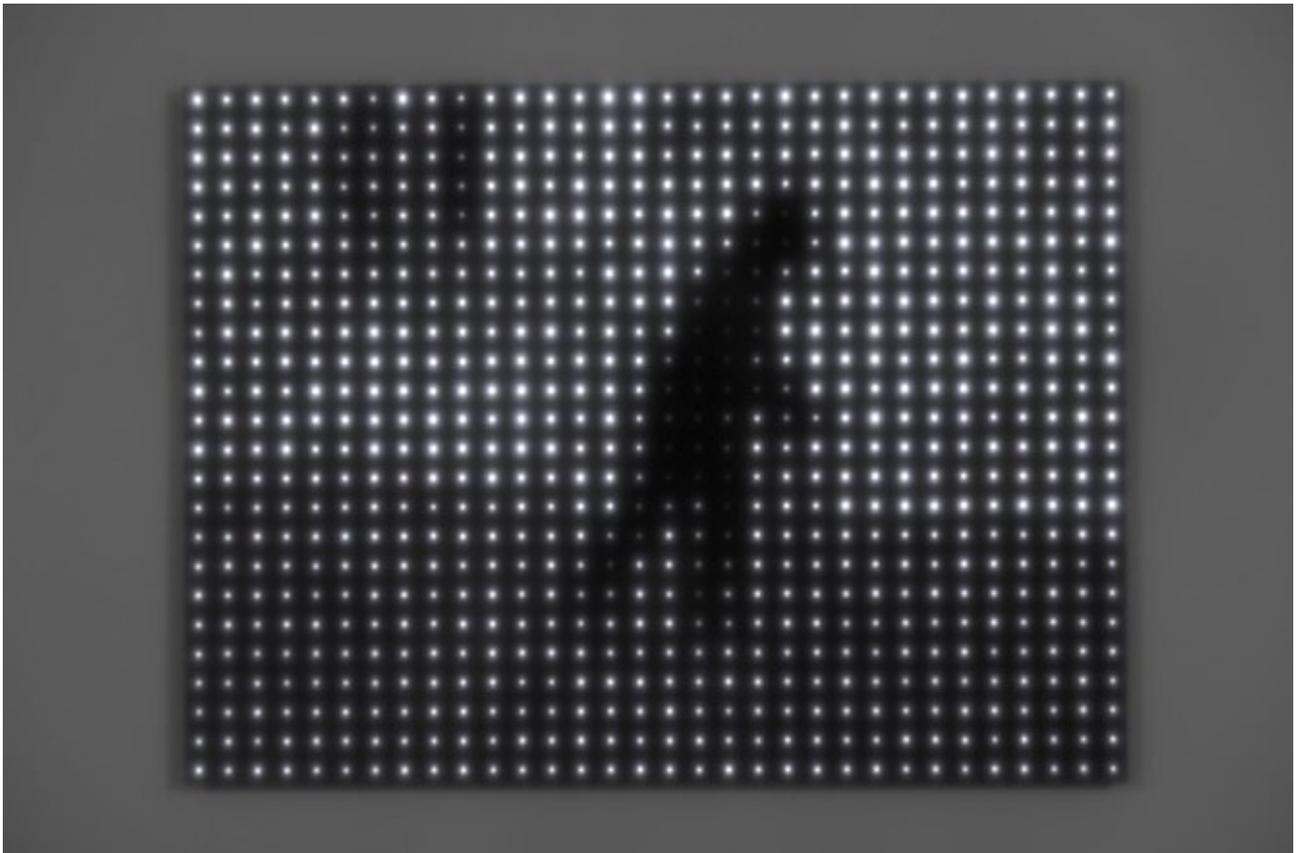
## 04. ANÁLISIS DE LAS OBRAS



### Home Movies 1040-3, 2011

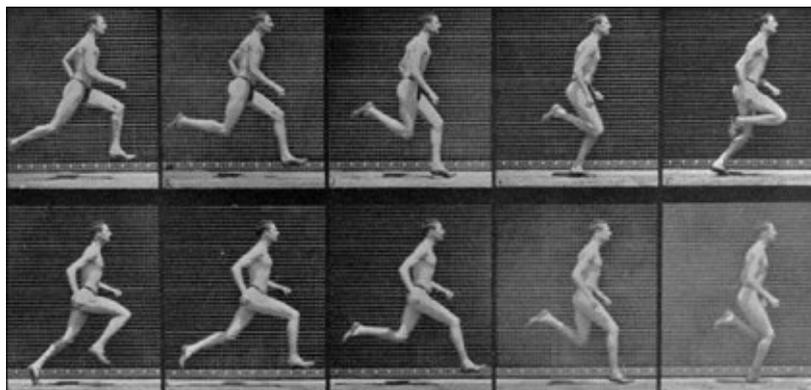
Home Movies pertenece a una serie de obras en las que Campbell emplea tiras de LED para proyectar películas caseras. Con el fin de desdibujar y atomizar la imagen, estas tiras proyectan hacia la pared en vez de hacia el espectador de tal modo que el propio mecanismo se interpone entre el observador y la imagen.

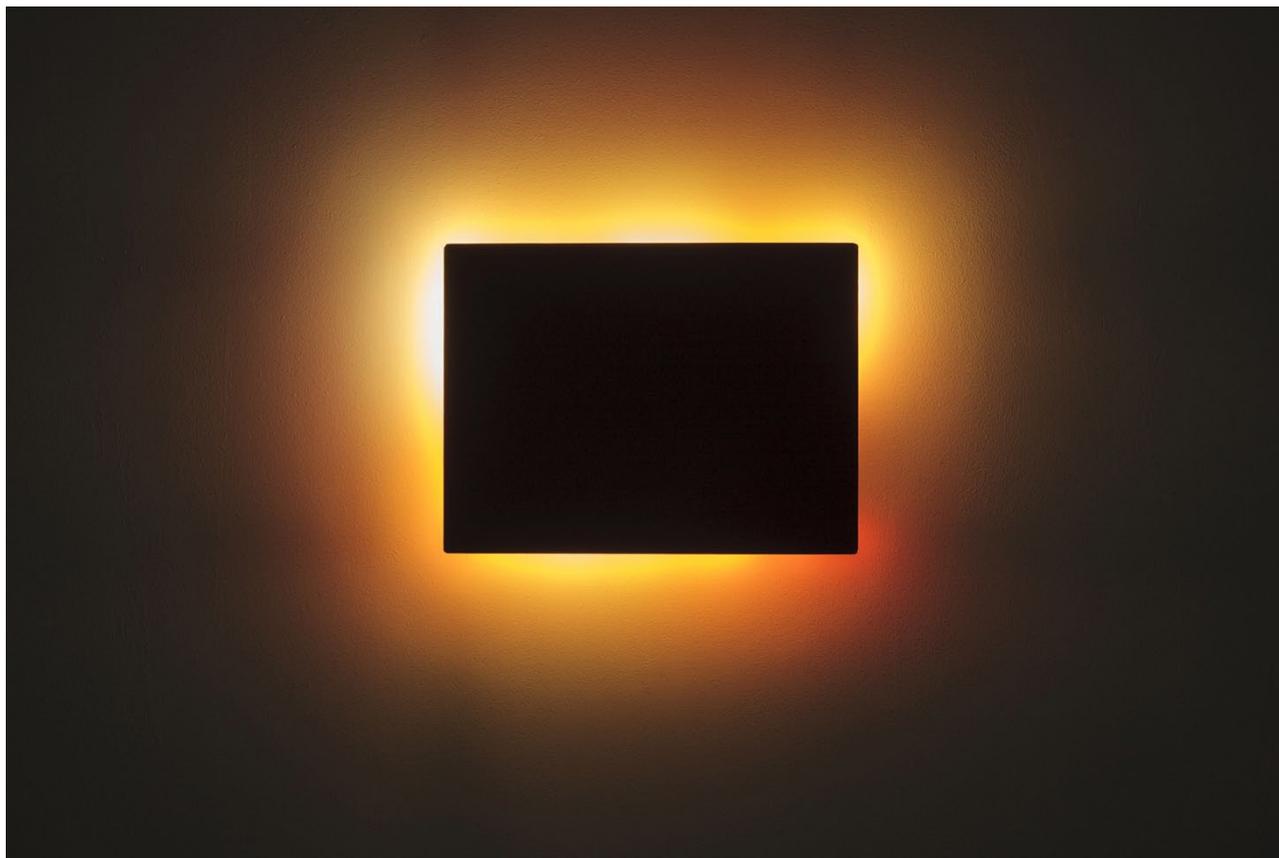
De este modo, las grabaciones de unas plácidas vacaciones o una escena familiar adquieren un halo especialmente enigmático. La baja resolución desdibuja la apariencia de los protagonistas convirtiéndolos en siluetas anónimas que adquieren un carácter universal. Sin duda alguna, Campbell nos invita a completar con nuestros recuerdos estas imágenes, convirtiendo grabaciones de seres desconocidos en una melancólica evocación de nuestras propias historias.



### Motion and Rest Series ,2001-2002.

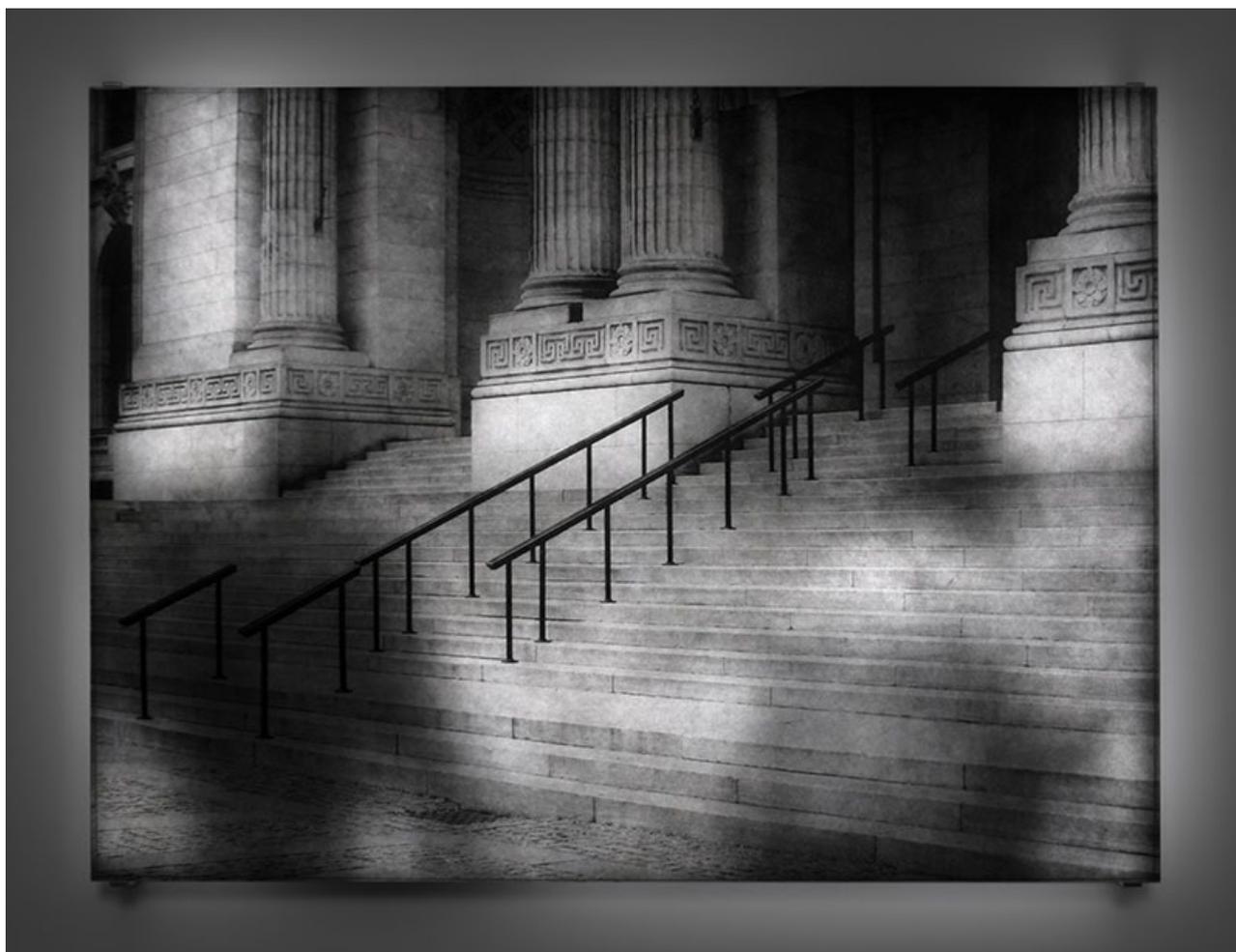
Partiendo del trabajo de Muybridge (1830-1904), pionero en el estudio del movimiento a través de la fotografía, esta serie captura el metraje de personas con algún tipo de discapacidad que se desplazan con dificultad. Mediante el uso de técnicas de muy baja resolución, Campbell logra eliminar todas las referencias o características personales de las figuras humanas. Haciendo uso de la abstracción desaparecen todos los rasgos constitutivos del individuo para aislar y realzar un solo elemento: su manera particular de caminar.





### **A Fire, a Freeway and a Walk.**

Esta pieza, elaborada a partir del metraje de un fuego llameante, con el recorrido de un coche por la autopista y un paseo por el parque, es seguramente una de las más abstractas y poéticas de Campbell. Este pequeño eclipse de colores, oculto tras un panel de terciopelo que podría evocarnos algún tipo de ceremonia, representa según Steve Dietz “una caverna de Platón inversa”. En efecto, Campbell parece decirnos que lo engañoso no son las luces que parpadean detrás de la obra sino, todo al contrario, las sombras que rodean al espectador fuera de ella.



## Library ,2004.

Esta pieza se compone de un fotograbado de la Biblioteca Pública de Nueva York impreso sobre papel de arroz y colocado encima de una plancha de metacrilato. El empleo de papel de arroz y el fotograbado apelan al uso de materiales analógicos comunes en archivos y bibliotecas, alejados de la innovación tecnológica. Resulta curioso que aplicando una lámina de metacrilato –opaco o semi opaco- sobre las imágenes, éstas se tornen perceptibles. En realidad, y aunque parezca paradójico, precisamente impidiendo la visión directa de los píxeles las imágenes se vuelven reconocibles. En este caso la superficie de LEDs proyecta un video de 25 minutos con sombras de figuras borrosas que parecen entrar y salir de la biblioteca del augusto edificio. En palabras de Darran Anderson “el efecto es conmovedor en su indefinición. Mientras que la piedra es firme y de aspecto permanente, las vidas que se entrelazan con ella son fugaces y efímeras”.



## Hitchcock's Psycho.

En el caso de Hitchcock's Psycho (2000) Campbell digitalizó cada fotograma de la película Psicosis generando una única imagen con todos. Al colocar los fotogramas yuxtapuestos, la imagen logra aunar en una sola pieza todos los datos visuales de la película.

Al utilizar un clásico del cine de Hollywood, la narración no sólo está en la instalación misma, sino en la mente del espectador que incorpora sus registros y activa un constante anacronismo en la pieza. “ Las películas de Hitchcock, sin embargo, anhelan el instante en que el movimiento se detiene, en que el espíritu se congela y el cuerpo se sumerge en la quietud de una pintura” Peter Conraid.



### **Dynamism of a Cyclist after Umberto Boccioni.**

Dinamismo es una serie compuesta por cuatro cajas de luz en las que el artista graba el movimiento de cada uno de los objetos que aparece en ellas durante un período de tiempo determinado. A través de un hardware específico, el total de fotogramas grabados se funden en una sola imagen fija. El resultado es un efecto borroso que da cierta sensación de movimiento. En *Dynamism of a Cyclist After Umberto Boccioni* (2000), por ejemplo, el número de frames corresponde a 90 minutos de grabación. Esta pieza representa un claro homenaje al pintor futurista Umberto Boccioni (1882 -1916), conocido por intentar plasmar el movimiento “para mostrar el objeto vivo en su crecimiento dinámico”. *Dynamism of an Automobile* (2000) comprime dos minutos de rodaje de un coche recorriendo la autopista. La obra rinde homenaje a otro artista fundamental del Futurismo italiano: Luigi Russolo, temprano exponente de la “música del ruido” que estudió el timbre del entorno urbano. Russolo predijo hace más de un siglo un futuro de creaciones eléctricas, análogas a las de Campbell.





## Digital Watch, 1991

*Digital Watch* es una videoinstalación interactiva que reflexiona sobre nuestra percepción del tiempo. Compuesta por una cámara que enfoca un reloj de bolsillo y otra que enfoca al espectador, ambos canales se superponen en una gran proyección. Cuando el espectador se encuentra fuera de la superficie del reloj, su imagen aparece superpuesta sobre él en tiempo real. Sin embargo, cuando el espectador se desplaza de tal modo que coincide con la esfera del reloj, apareciendo sobre ella como si de un espejo se tratase, la grabación se visualiza con un retraso de 5 segundos. Esta visión genera una extraña sensación espacio-temporal en el espectador que, esperando verse a sí mismo en directo, percibe sus movimientos con un ligero desajuste de tiempo.

# 05. RECORRIDOS PROPUESTOS Y ACTIVIDADES

## Educación Primaria

*Recorrido propuesto:*

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Educación Primaria. La selección de obras está orientada a:

- Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Comunicarse a través de los medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática, desarrollando la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y de las manifestaciones artísticas.
- Observación y exploración sensorial de los elementos presentes en el entorno natural, artificial y artístico.

### SELECCIÓN DE OBRAS

#### **Motion and Rest Series.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Quiénes son los que aparecen en la obra? ¿Puedes reconocerlos? ¿Llevan algún objeto identificable? ¿Qué hacen? ¿Tienen alguna característica especial? ¿Qué crees que quiere expresar la obra? ¿Qué sentimientos te provoca el contemplar la obra? ¿Por qué? ¿Es un tema habitual en el arte? ¿Por qué?

#### **Digital Watch.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué es el tiempo? ¿Cuántos tipos de relojes conoces? ¿Qué diferencias hay entre el tiempo analógico y digital? ¿Es posible viajar en el tiempo? ¿Por qué? ¿Se puede adelantar el tiempo? ¿Y retrasar? ¿Qué ocurre cuando nos colocamos delante de la pantalla? ¿Esta obra puede existir sin la participación del público? ¿Por qué?

#### **Dynamism of a cyclist.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué características tiene el Futurismo como vanguardia artística? ¿Dónde surge? ¿Cuál es el tema principal de la obra? ¿La fotografía está enfocada o desenfocada? ¿Por qué? ¿Qué diferencias observas entre la obra de Jim Campbell y la de Boccioni? ¿Qué similitudes encuentras entre ambas obras? *Actividades propuestas:*

## ACTIVIDADES PROPUESTAS

### Arco Iris de luces

Materiales:

- Un Cd viejo
- Cinta adhesiva
- Un cutter
- Cartón o cartulina
- Varias fuentes de luz (una linterna con bombilla incandescente, una linterna con leds, velas...)

Dibujar una raya con el cutter en el lado impreso del Cd. Con ayuda de una cinta adhesiva, quitar esa capa impresa, de manera que el Cd quede transparente.

Tapar el agujero central del Cd con cartulina evitando que pase luz.



Si se coloca el Cd verticalmente y se sitúa una fuente de luz detrás, se crean arcoíris que varían dependiendo del tipo de luz que se utilice.

### El tiempo de la clase

Materiales:

- Papel o cartulina de colores blanco y negro
- Tijeras
- Pegamento
- Fotografía de un reloj

En esta actividad se propone componer una imagen entre todos los alumnos utilizando para ello pequeños trozos de papel, a modo de teselas de mosaico o píxeles.

Elegir una fotografía en blanco y negro de un reloj. Seleccionar la pared de la clase en la que se va a realizar el dibujo.

Repartir a cada alumno trozos de papel según la parte del reloj que vayan a hacer.

Dirigirlos para que peguen los fragmentos cuadrados de colores blanco y negro de manera que reconstruyan la imagen.

Cuando esté terminado, jugar con ellos a acercarse y alejarse de la pared para que sean conscientes de cómo va perdiendo nitidez y definición la imagen a medida que nos acercamos a ella.



## **Educación Secundaria**

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Bachillerato. La selección de obras está orientada a:

- Reflexionar sobre la tecnología en el arte del siglo XXI.
- Reflexionar sobre la interpretación del lenguaje visual y plástico en otros lenguajes.
- Reflexionar sobre el registro de nuestra imagen y nuestro cuerpo como fuente de información y base para la reproducción artística.

### **SELECCIÓN DE OBRAS**

#### **Hitchcock's Psycho.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Cuál es el argumento de la película Psicosis? ¿Cuál crees que es la escena cumbre de la película? ¿Qué diferencias existen entre la fotografía de Jim Campbell y la película de Alfred Hitchcock? ¿Y entre un fotograma y una

fotografía? ¿Crees que el cine existiría sin la fotografía? ¿Por qué? ¿Qué otros artistas contemporáneos se han inspirado en la obra de Hitchcock?

### **Library.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué se considera una imagen de baja resolución? ¿Y alta resolución? ¿En la obra de Jim Campbell que elementos están en baja resolución? ¿Y en alta? ¿qué elementos se mueven? ¿Cuáles están estáticos? ¿Qué técnicas ha usado Jim Campbell en esta obra? ¿Cómo se relaciona el arte y la tecnología en esta obra?

### **Motion and Rest Series.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Conocemos a las personas que aparecen? ¿De dónde crees que proceden las imágenes? ¿Por qué crees que Jim Campbell en esta obra utiliza la baja resolución? ¿Qué crees que quiere expresar la obra? ¿Qué sensaciones tenemos al contemplarla? ¿Es un tema habitual en el arte? ¿Por qué? ¿qué es la tecnología LED? ¿Cómo la utiliza Jim Campbell en esta obra?

## ACTIVIDADES PROPUESTAS

### **Enciende las luces**

Materiales:

Un cable “ El Wire” de colores, una batería “El Inverter”, un poco de cinta, 2 pilas AA y material reciclado.

“El wire”, o cable electroluminescente es un cable flexible cubierto de fósforo. Aplicándole el voltaje correcto se enciende y parece entonces a un fino neón flexible.

“El Inverter” es una batería que puede cargar dos pilas AA y tiene dos conectores JST para conectarlo directamente con EL Wire. Tiene dos modos de funcionamiento: continuo o parpadeando.

Se propondrá a los alumnos que diseñen una escultura relacionada con algún tema de la exposición de Jim Campbell con material reciclado, una vez terminada la obra se añaden las dos pilas al inversor y se conecta el conector de El Wire al inversor.

Luego se fija el inversor en la parte trasera de la obra con cinta. Se instala EL Wire alrededor de la obra y ya está listo, sólo falta a darle al botón para cambiar el modo de comportamiento de la luz: continúa o parpadeante.

Finalmente reflexionaremos en grupo toda la clase, tras visionar los resultados, sobre la capacidad de alterar las obras, el significado, la estética etc... incorporando la luz.



### **Fotógrafos en la oscuridad**

Para esta actividad vamos a necesitar una cámara de fotos con las funciones normales en manual, para controlar la apertura del diafragma y la velocidad de obturación. Un trípode y una linterna con bombillas LED.

Para lograr un excelente resultado, necesitaremos la mayor oscuridad posible en el aula.

El profesor hará varios grupos en función del número de cámaras que tenga disponibles en el aula. Algunos alumnos se encargarán de ajustar la cámara (se suele utilizar 30 segundos de velocidad para que el sensor registre toda la actividad lumínica que estemos haciendo con nuestra fuente de luz) y abrir el diafragma según se precise.

Otros se encargarán de encender su linterna y empezar a pintar lo que quieran con la luz.

Después se cambiarán las funciones entre los alumnos de cada grupo, para finalmente visionar y reflexionar sobre los resultados obtenidos.



## Bachillerato

A continuación se propone un recorrido autónomo por la exposición, especialmente diseñado para alumnos de Bachillerato. La selección de obras está orientada a:

- Reflexión sobre el pensamiento y la sintaxis visual y audiovisual. Valoración de los elementos relativos a la percepción: sensación y memoria visual.
- Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
- Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento. Caracterización de los componentes expresivos y comunicativos de la imagen.

### SELECCIÓN DE OBRAS

#### **Digital Watch.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué es el tiempo? ¿Qué diferencias hay entre el tiempo analógico y digital? ¿Se puede adelantar el tiempo? ¿Y retrasar? ¿Qué ocurre cuando nos colocamos delante de la pantalla? ¿Esta obra puede existir sin la participación del público? ¿Por qué? ¿Qué es una vídeo instalación?

#### **One Winning Formula.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Cuál es el origen del *Big Data* aplicado a los deportes? ¿Para qué sirve el *Big Data* aplicado al deporte? ¿Plantea algún dilema ético? ¿Por qué? ¿El *Big Data* es capaz de predecir el desempeño de un jugador? ¿Cómo? ¿El *Big Data* puede evitar lesiones de los deportistas? ¿Cómo?

#### **Home movies.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué es la tecnología led? ¿Cómo la utiliza Jim Campbell en esta obra? ¿Cómo es la calidad de las imágenes? ¿Por qué? ¿Conocemos a las personas que aparecen? ¿De dónde crees que proceden las imágenes? ¿Qué sensaciones tenemos al contemplarla? ¿Qué crees que quiere expresar la obra?

#### **A Fire, a Freeway and a Walk.**

*Preguntas sugeridas:* ¿Qué es el arte abstracto? ¿Qué es el arte figurativo? ¿Qué diferencias existen entre ambos? ¿Qué tipo de obra es ésta? ¿Cómo obtiene los colores de la obra? ¿Qué colores utiliza? ¿Qué expresan los colores? ¿Qué te sugiere la obra?

ACTIVIDAD:

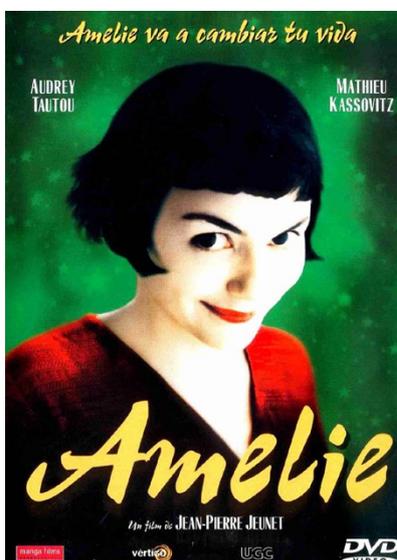
### Cortometraje

Muchas de las piezas de Jim Campbell utilizan material audiovisual encontrado en mercadillos o de películas conocidas, de las que se apropia para generar un nuevo significado. De esta forma, los contextos en los que se utilizan estos cortes evocan nuevas sensaciones muy diferentes de la intención con la que se hicieron.

Proponemos a los alumnos realizar un cortometraje en el que se mezcle tanto material audiovisual producido para esta actividad junto con imágenes extraídas de otros videos caseros que hayan realizado, escenas de películas, cortes de videos subidos a Youtube y clips del archivo audiovisual de la web <https://archive.org/details/movies>. Las distintas fases de producción de esta pieza pueden ser trabajadas en grupos y supone un trabajo colaborativo (argumento y guion, selección del material, montaje, efectos visuales, sonorización...)

A partir de las escenas y vuestros nuevos argumentos, aparecerá una nueva obra audiovisual que provocará nuevos significados del material preexistente a través del montaje que realicen.

### Cine apropiacionista



Proponemos a los alumnos realicen un trabajo de análisis de películas de los últimos 20 años donde aparezcan escenas de otras películas u otros materiales audiovisuales previos (apropiacionismo) y películas que hayan sido hechas siguiendo el método *found footage* (metraje encontrado). En cada caso deberán analizar cuáles son las diferencias y similitudes genéricas entre estos tipos de producciones y las diferencias específicas por las que se utilizan estos métodos en cada película.

## 06. PARA SABER MÁS

### Sobre la exposición:

Información en la página web del Espacio Fundación Telefónica:

<http://espacio.fundaciontelefonica.com/jim-campbell/>

Guía Multimedia "Audioguía Fundación Telefónica" con información sobre la exposición y otros contenidos de Espacio Fundación Telefónica para dispositivos móviles disponible para iOS y Android:

<http://espacio.fundaciontelefonica.com/movil/>

### Sobre el artista:

Web oficial del artista: <http://www.jimcampbell.tv/>

AAVV (2012): "*Tiempo Estático. Jim Campbell. 20 años de arte electrónico*" Catálogo de exposición, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires. Disponible online:

<http://espacio.fundaciontelefonica.com.ar/2013/05/09/tiempo-estatico-jim-campbell-20-anos-de-arte-electronico/>

Entrevista y reportaje sobre la exposición "*Jim Campbell. Tiempo estático*", realizado en Espacio Fundación Telefónica Buenos Aires:

<https://www.youtube.com/watch?v=-XJdeVjFLWE>

<https://www.youtube.com/watch?v=TB09SLvsw0o#t=21>

AAVV (2006): "*Inter/ACTIVOS, Ambientes, Redes, Teleactividad*", Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.

Entrada "*Jim Campbell. Cuando la luz se vuelve movimiento*" en el blog Metacultura:

<http://lisablanca.blogspot.com.es/2011/07/jim-campbell-cuando-la-luz-se-vuelve.html>

AAVV (2010): "*Jim Campbell Material Light*", Hatje Cantz.

Vídeo "*KQEDSpark: Jim Campbell*": <https://www.youtube.com/watch?v=wSJLOQMwMvk>

Vídeo "*Jim Campbell on the genesis of Exploded Views*": <https://www.youtube.com/watch?v=W4T5kECTYaE>

Video "*Jim Campbell: Transmitted in light*":

<https://www.youtube.com/watch?v=-JsLgypYqCM>

## Otras cuestiones sobre arte y nuevas tecnologías:

Web y blog del concurso internacional VIDA, organizado por Fundación Telefónica, donde se premian obras relacionadas con la tecnología y la vida artificial:

Web: <http://vida.fundaciontelefonica.com>

Blog de Vida: <http://vida.fundaciontelefonica.com/blog/category/mas-vida/>

AAVV (2010): "*VIDA 1999-2012. Arte y Vida Artificial*" catálogo de la exposición, Fundación Telefónica.

LA FERLA, J. (ed) (2009): "*Arte, ciencia y tecnología. Un panorama crítico*", Espacio Fundación Telefónica Buenos Aires.

MANOVICH, L. (2008): "*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*", Paidós.

BENJAMIN, W. (1973): "*La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*", Taurus.

DEBORD, G. (2005): "*La sociedad del espectáculo*", Pre-textos.

WILSON, S. (2002): "Information Arts. Intersections of art, science, and technology", MIT Press.

SHANKEN, E. (2013): "*Inventar el futuro. Arte, electricidad, nuevos medios*", Departamento de Ficción. Disponible online:

FURIÓ, D.: "Apropiacionismo de imágenes, Found Footage", Universidad Politécnica de Valencia. Disponible online: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/37019/APROPIACIONISMO.pdf?sequence=1>

AISA, V.: "El Found Footage en la era digital: nuevas perspectivas para el metraje encontrado". Disponible online: [http://www.academia.edu/7958833/El\\_Found\\_Footage\\_en\\_la\\_era\\_digital\\_nuevas\\_perspectivas\\_para\\_el\\_metrage\\_encontrado](http://www.academia.edu/7958833/El_Found_Footage_en_la_era_digital_nuevas_perspectivas_para_el_metrage_encontrado)

## Filmografía

"*Psicosis*", dir. Alfred Hitchcock, 1960.