

NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento. Entre el cómic y la vídeo instalación

NEVER ODD OR EVEN. A positioning maneuver. Between comic and video installation

Artero Flores, Javier 

Universidad de Málaga
javierarteroflores@gmail.com

Recibido: 11-01-2021
Aceptado: 12-02-2021



Citar como: *Artero Flores, Javier* (2021). NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento. Entre el cómic y la vídeo instalación. *ANIAV-Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 8, p. 93-102, marzo. 2021. ISSN 2530-9986. doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2021.14909>

PALABRAS CLAVE

videoinstalación; multipantalla; bucle; cómic; narración; acontecimiento; videoarte

RESUMEN

En el presente artículo se analizan diversos cruces disciplinares entre el formato cómic y la vídeo instalación multipantalla titulada “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento” (2016). Para ello empleamos una metodología híbrida, de práctica artística como investigación, en la que recurrimos a textos teóricos, trabajos artísticos de diversa naturaleza y a la obra de la investigación artística en una retroalimentación constante. A través de este estudio, nuestro objetivo es señalar las vías que toma el audiovisual para generar relato en ausencia de acontecimientos. Finalmente, estos análisis nos conducen a señalar en la obra videográfica de la investigación artística estrategias narrativas características de la novela gráfica, como el empleo del bucle y una consecuente tematización del parámetro temporal.



KEY WORDS

videoinstallation; multiscreen; loop; comic; narration; event; videoart

ABSTRACT

This article analyzes various disciplinary crosses between the comic format and the multi-screen video installation “NEVER ODD OR EVEN. A positioning maneuver” (2016). We use a hybrid methodology of artistic practice as research, in which we resort to theoretical texts, artistic works and to the work of artistic research in constant feedback. Through this study, our objective is to point out the ways that audiovisuals take to generate stories in the absence of events. Finally, these analyzes lead us to point out narrative strategies characteristic of the graphic novel in the videographic work of artistic research, such as the use of the loop and a consequent thematization of the temporal parameter.

1. INTRODUCCIÓN

Analizamos posibles cruces disciplinares entre el lenguaje del cómic y el de la vídeo instalación multipantalla, en concreto en la obra de la investigación artística titulada “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento” (2016) (Figura 1). Planteamos que dicha obra, realizada con motivo de la exposición colectiva “¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?”, celebrada en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla (2016-2017), recurre a estrategias narrativas propias del cómic para generar relato. Esto se debe a que cada uno de los tres vídeos que componen la instalación se corresponden con planos fijos secuencia en bucle que tienden a lo estático, sin los cambios o desarrollo perceptible habituales en el audiovisual.

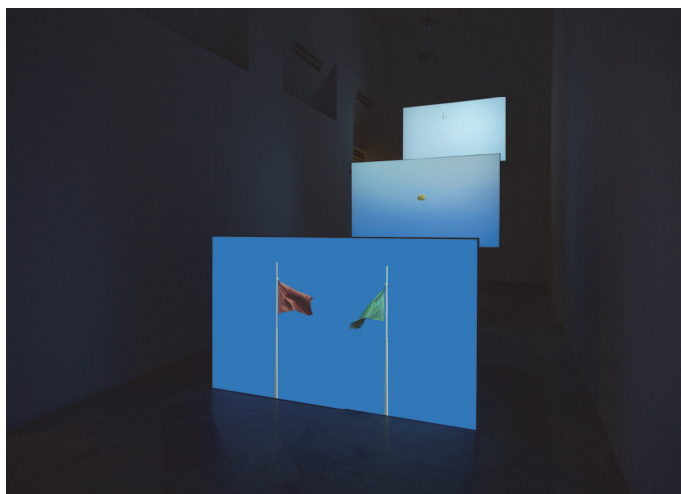


Figura 1. Documentación de “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento”, de Javier Artero, en CAAC de Sevilla. Elaboración propia

Nuestro objetivo es analizar y establecer relaciones claras entre una serie de elementos narrativos característicos del cómic y el caso de la vídeo instalación multipantalla en cuestión, lo que nos revela paralelismos entre la bidimensionalidad de la estructura de viñetas y la tridimensionalidad del espacio expositivo de la vídeo instalación. A través de este estudio señalaremos el modo en que el parámetro temporal se convierte en el eje central de una serie de obras y, con ello, obtendremos posibles vías de aproximación a la obra de la investigación artística, que serán expuestas a modo de conclusión para finalizar.

2. METODOLOGÍA

La metodología empleada en este artículo se corresponde con la conocida práctica artística como investigación¹. En un ejercicio de retroalimentación constante, nos remitimos a trabajos científicos y análisis de proyectos artísticos para establecer aproximaciones a la obra de la investigación artística "NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento". Este proceso requiere del estudio de textos teóricos provenientes de la narratología o las matemáticas, por ejemplo, así como de obras artísticas de diferente naturaleza, pues consideramos que solo a través del cruce de disciplinas es posible el acercamiento al proyecto de vídeo instalación multipantalla en cuestión.

En el plano de la narración nos apoyamos en la definición de acontecimiento expuesta por Mieke Bal en "Teoría de la narrativa" (1990), donde, *grosso modo*, se refiere a estos como *cambios*. Dicha definición nos servirá para enmarcar la problemática planteada por aquellas obras artísticas, tanto audiovisuales como en formato cómic, donde tales cambios toman una forma que no se corresponde con lo que entendemos como el sentido tradicional del término acontecimiento. Así mismo, nos remitimos al concepto de *Bucle Extraño*, que entendemos que es una consecuencia de la ausencia de cambios en lo narrado y que contextualiza las obras artísticas objeto de análisis. Para ello nos apoyamos en la definición ofrecida por Douglas R. Hofstadter, donde señala que "El fenómeno del Bucle Extraño ocurre cada vez que, habiendo hecho hacia arriba (o hacia abajo) un movimiento a través de los niveles de un sistema jerárquico dado, nos encontramos inopinadamente de vuelta en el punto de partida" (1979, 12). El concepto de bucle, empleado por el matemático para analizar, entre otras, composiciones musicales, nos sirve aquí para abordar el concepto de tiempo tanto en obras audiovisuales como en otras en formato de novela gráfica.

¹ Henk Borgdorff hace uso de una clasificación de investigación en las artes establecida por Christopher Frayling en 1993 ("investigación dentro del arte", "investigación para el arte" e "investigación a través del arte") pero con breves variaciones: "investigación sobre las artes, "investigación para las artes" e "investigación en artes". Es esta última variante, conocida como *Practice-based Research in the Arts* a la que nos referimos mediante la práctica artística como investigación

3 CRUCES DISCIPLINARES ENTRE EL CÓMIC Y EL AUDIOVISUAL

A continuación, se exponen lo análisis de una selección de obras de cómic que consideramos pertinentes por su cercanía, en lo que a estrategias narrativas se refiere, con la vídeo instalación multipantalla. Este estudio nos servirá de preámbulo para, posteriormente, señalar y contrastar a modo de conclusión en qué medida tales estrategias se relacionan con la obra de la investigación artística.

3.1 El espacio tiempo en la página del cómic

El formato cómic es una clara muestra de cómo el parámetro temporal puede adquirir una dimensión espacial, en este caso bidimensional, a través de las viñetas. Dichas viñetas se ordenan y suceden en el espacio de la página según una "lógica de la adición y la coexistencia" (Manovich 2005, 401) que es en principio opuesta a aquella que predomina en lo audiovisual, donde los fotogramas se sustituyen automáticamente unos a otros a diferentes velocidades de 24 fps, 12 fps, etc. En cambio, en el cómic este flujo temporal es delegado en la persona que lee, responsable de pasar las páginas, así como de seguir con la mirada las imágenes y el texto delimitados por el gutter.

La idea de adición y coexistencia que propone Lev Manovich es extensible, como decíamos, a la práctica totalidad del formato cómic. Así lo vemos en producciones recientes como las de Richard McGuire o Martín Vitaliti, pero también en otras que se remontan un siglo atrás, como las del caricaturista Frank King. Citamos a continuación algunos ejemplos que consideramos especialmente pertinentes por su posible relación con la obra de la investigación artística. Dichos ejemplos atienden a la presencia de una serie de características comunes como son el valor temático de la cuestión espacio temporal o, en el plano técnico, la recurrencia al mismo encuadre o plano fijo.

La coexistencia de diferentes secciones de tiempo es especialmente significativa en la novela gráfica titulada "Aquí" (2014), de Richard McGuire. Lo que acontece a lo largo de esta obra se localiza siempre en un mismo espacio o, mejor dicho, en unas mismas coordenadas geográficas. Esta porción de espacio, esta ventana que mira a la infinitud del tiempo, se despliega siempre a doble página, donde tienen lugar una infinidad de eventos distanciados en algunos casos por cientos o miles de años en el tiempo. Sin embargo, no asistimos a una presentación cronológica de los hechos, sino que se muestran intercalados, sin un orden claro, y yuxtapuestos. De este modo, de un solo vistazo en una doble página podemos encontrar, por ejemplo, un bosque de 1623 y, en su interior, enmarcada por una viñeta, una señora en una habitación de 1957. A estas fechas accedemos, como es habitual en el lenguaje del cómic, mediante la didascalía, unos pequeños recuadros en el borde superior izquierdo de cada una de las viñetas. Mediante este sistema de viñetas yuxtapuestas asistimos, como decía, a diferentes porciones temporales que conviven -siempre separadas por la línea divisoria de la viñeta- en el rincón de una habitación o en lo que quiera que fuese ese espacio antes de convertirse en una construcción arquitectónica.

Una estrategia con ciertas reminiscencias de lo expuesto acerca de "Aquí" podemos encontrar en "Tango" (1981), aunque en este caso se trata de una animación de Zbigniew Rybczynski en formato audiovisual. También con la acotación espacial de una

habitación, en plano fijo secuencia observamos diferentes acciones cotidianas que tienen lugar una y otra vez, repetidas en bucle. A medida que avanza el metraje de 8 minutos de duración se van sumando nuevos personajes que también repiten una misma acción. La saturación de la composición, con decenas de personas en escena, es tal que un análisis de cruces temporales resulta inabarcable.

Otro uso de la estructura cuadrícula del cómic que es ejemplo paradigmático de *adición y coexistencia* temporal es el trabajo de Frank King, en concreto las tiras de prensa "Gasoline Alley" (1918), donde pueden apreciarse conexiones con la idea de fotograma del audiovisual. En dichas tiras un instante congelado puede ocupar la totalidad de la página o bien desarrollarse viñeta a viñeta, pero en ambos casos solo la suma de cada uno de estos fragmentos nos revela un paisaje completo, como puede ser una playa o una casa en obras. En la tira del 24/08/1930, por ejemplo, observamos un personaje en bañador que camina por la playa y tropieza en repetidas ocasiones con diferentes bañistas. Este personaje principal está presente en cada una de las 12 viñetas enmarcadas por el gutter, lo que se asemeja a una secuencia de fotogramas en los que una misma figura aparece una y otra vez con pequeñas variaciones de movimiento. Sin embargo, como decíamos, la playa en la que se suceden estos tropiezos se construye con cada nuevo recuadro y solo una visión en conjunto permite otear la totalidad del paisaje. Con todo, es la estructura de espacios blancos que fragmenta la escena la que le confiere una temporalidad a la misma y enmarca el desarrollo de los acontecimientos para ordenarlos en el tiempo.

Tanto en "Aquí", en "Tango", como en "Gasoline Alley", lo que en el plano técnico encontramos es la conservación de un mismo encuadre a lo largo de las páginas o el metraje. Si bien es cierto que en "Aquí" son perceptibles cambios compositivos como los ya mencionados, conceptualmente entendemos que el supuesto punto de vista no varía. Así, la conservación del encuadre hace posible establecer un hilo narrativo que atraviesa las obras de principio a fin a pesar de los saltos en el tiempo, la sabida repetición -en bucle- de las acciones o los imposibles cruces espacio temporales.

En definitiva, como se verá tras estos breves análisis, las estrategias del cómic empleadas por los autores mencionados son un recurso habitual en la obra de vídeo instalación multipantalla de la investigación artística, donde predomina el denominado plano fijo secuencia del audiovisual en metrajes ausentes de acontecimientos en el sentido tradicional del término.

3.2 El cómic en el espacio de la instalación

Para contextualizar la vídeo instalación objeto de este estudio, sería conveniente analizar el trabajo del artista Martín Vitaliti, pues su obra a menudo se sitúa entre el cómic y la instalación espacial. Podría decirse que habita en un diálogo constante entre la bidimensionalidad del papel y la tridimensionalidad del espacio expositivo con la reflexión acerca del propio medio y la temporalidad inherente al mismo como *leitmotiv*. Nos remitimos a tres producciones de Vitaliti: "Sin coordenadas" (2016), "360º" (2016) y "9:12/13" (2016), las dos primeras en formato cómic y la última como instalación *site-specific*.

En "Sin coordenadas" casi toda la trama se desarrolla entre una cafetería y un apartamento localizado sobre esta, aunque a veces se suceden algunas ensoñaciones del personaje protagonista sin una localización determinada. Resultan habituales las conversaciones que mantienen los personajes principales en dicha cafetería en la que parecen transcurrir horas. Sin embargo, el reloj colgado en la pared del establecimiento siempre muestra la misma hora. Unas manecillas aparentemente pausadas, aunque la historia y los acontecimientos avancen. Así mismo tienen lugar lo que podrían entenderse como desdoblamientos de los personajes, pues estos aparecen dos veces en una misma viñeta, pero supuestamente en líneas temporales diferentes. También se nos presentan acontecimientos que se repiten desde ángulos o encuadres diferentes en cada ocasión. Además, los espacios y paisajes en ocasiones se construyen a la manera de las tiras de "Gasoline Alley", es decir, dando continuidad a una viñeta con su contigua.

En resumen, en "Sin coordenadas" hallamos referencias directas a la propia representación. Esta cuestión es de tal relevancia que en un momento de la trama el encuadre se amplía, alejándose el plano a modo de *zoom out* y revelando así que la escena como tal es un escenario de madera, es decir, una construcción teatral. Con base en lo expuesto podría decirse que la representación del espacio y del tiempo mediante el lenguaje del cómic adquiere una dimensión temática.

Otro claro ejemplo de cruce disciplinar entre el lenguaje del cómic y el del audiovisual es la novela gráfica "360º" (2016), de Martín Vitaliti, que los editores de la misma describen del siguiente modo:

Se basa en una sola página de La Banda del Missouri, diseñado por el aclamado italiano Hugo Pratt (publicado en TOTEM EXTRA 20. Especial Western, Editorial Nueva Frontera, Madrid, 1978, p.91). Su retícula de trece viñetas ha sido reproducida cuarenta veces, a la vez que Vitaliti ha desarrollado las respectivas ilustraciones. Esto resulta en trece vistas panorámicas de cada escena del libro. La narrativa en sí -el descubrimiento, por parte de unos indios y guardias, de un caballo sin jinete y un cuerpo flotante en el río Missouri- no tiene un significado especial; pero lo que sí tiene es el vacío de un gran paisaje desarrollado por la intervención de Vitaliti. Evoca una extraña especie de "algo en medio", por un lado un efecto cinematográfico y visual, y por otro un guión ilustrado (storyboard) congelado. (Küng, Möriz, 2016, 1)

Como indican los editores, la página en concreto elegida por Vitaliti no goza de mayor importancia. Su contenido es meramente circunstancial y poco más que un pretexto para abordar los recurrentes temas de investigación del artista en torno al binomio espacio tiempo. También señalan que a lo largo de las 40 páginas del cómic lo que parece mostrarse es un *guión ilustrado congelado*. El diseño de retículas se repite, los personajes se muestran hieráticos y los bocadillos con el contenido de sus conversaciones también se mantienen fijos. Entonces, el relato se genera mediante el movimiento que da nombre a la obra, es decir, un barrido panorámico de 360º sobre el plano horizontal que en el audiovisual se conoce como un *travelling* de cámara. Este giro, en el sentido de las agujas del reloj, de la hipotética cámara permite al lector conocer todo aquello que quedó fuera de plano en la composición original, el espacio paisajístico en el que se insertan los personajes. Poco a poco, mediante pequeños

saltos entre una página y la siguiente se nos revelan los árboles, montañas y pájaros que enmarcan a estas figuras estáticas ya perdidas en las primeras páginas. Lo que encontramos en buena parte de esta nueva narración de Martín Vitaliti son 13 viñetas que se antojan vacías de contenido. Casi al llegar a las últimas páginas, a la manera de un *bucle extraño*, el lector se reencuentra con los personajes iniciales, así como con los bocadillos y los textos que los acompañan. Curiosamente tanto los diálogos como la posición y el gesto de los individuos es la misma que al comienzo, es decir, la misma composición. Es por ello que cabe preguntarse qué ha ocurrido entre la primera y la última página de esta publicación.

Si bien los editores se refieren a esta obra como un *guión ilustrado congelado*, tal denominación se antoja problemática. En primer lugar, cabe mencionar que con el término congelado aplicado a producciones artísticas se suele hacer referencia a obras de carácter audiovisual, donde la velocidad de las imágenes tiende a lo estático y con ello se interpreta que el tiempo de las mismas deja de fluir como de costumbre. Esta terminología es recurrente en las notas de prensa acerca de la obra de Bill Viola, por ejemplo, como en la aparecida en el periódico *EL PAÍS*, titulada "Bill Viola congela el tiempo en 13 videoinstalaciones sobre las pasiones" (Samaniego 2005). En efecto, de lo que se trata es de videoinstalaciones en las que el artista ralentiza de manera extrema la velocidad de las imágenes, lo que, además de dramatizarlas, las aproxima a cuestiones propias de una disciplina estática como la pintura. Por lo tanto, según lo expuesto, no puede entenderse "360º" de Vitaliti como una ralentización de la obra original. Pero, en segundo lugar, en un sentido estricto del término *congelado*, tampoco puede considerarse que la narración haya dejado de fluir. Podemos contrastar los cambios producidos a medida que se suceden las páginas y, por lo tanto, se producen acontecimientos. En consecuencia, podemos deducir que el conflicto derivado de entender este guión como *congelado* viene dado por el cruce de disciplinas, a saber, la del cómic y la del audiovisual. Así pues, la suspensión del tiempo que se desprende de la estaticidad en lo audiovisual es puesta en crisis al viajar al formato del cómic en una suerte de hibridación, donde la retícula se encarga de imprimir temporalidad al espacio de la página más allá de lo que acontezca en el interior de la viñeta. Cabe mencionar, no obstante, que dicha hibridación es recurrente en la novela gráfica en general, especialmente significativa, por ejemplo, en la producción de Chris Ware, como en *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo* (2000).

Por último, antes de contrastar lo expuesto con la obra de la investigación artística, nos remitimos a "9:12/13" (2016), una instalación *site-specific* de Martín Vitaliti realizada en Gimnasio Club Deportivo Los Ángeles (Barcelona) con motivo del Gallery Weekend Barcelona 2017.

Para esta intervención, como es habitual en la obra del artista, se emplean elementos gráficos y narrativos del cómic, pero en esta ocasión se enmarcan y dialogan en el espacio tridimensional del mencionado gimnasio. Así pues, un reloj parado que se encuentra en estas instalaciones -en desuso desde hace 10 años- le sirve como pretexto para abordar su habitual reflexión acerca del espacio tiempo, como explica:

La obra central de la instalación es una animación audiovisual de una didascalía de cómic que, partiendo de la hora marcada por el reloj, plantea un loop temporal. A través tanto de la imagen como del audio (un fragmento de un tema musical que acostumbraba a sonar por la megafonía del club), la animación utiliza la reiteración para generar una sensación opresiva de estancamiento en el tiempo y de imposibilidad de evolución. (Vitaliti 2019, 39)

La hora que dejó marcada el reloj antes de pararse fueron las 9:12 o 9:13, pues la manecilla del minutero se encuentra a medio camino entre ambas. De este modo, en la didascalía que se sitúa en el margen superior izquierdo de la retícula proyectada por Vitaliti puede leerse *...Y A LAS 9:12*, generando el último dígito una intermitencia con el número 3 (*...Y A LAS 9:12* cambia a *...Y A LAS 9:13*). En cuanto a la parte auditiva a la que se refiere el artista, que inunda todos los espacios del gimnasio, también consiste en un bucle sincronizado con la imagen descrita.

Por último, la propuesta se completa con otras dos instalaciones que se insertan en dos salas. En cada una de estas salas encontramos una pelota suspendida en el aire como si de un fotograma *congelado* se tratase. Esta suspensión es generada por una red metálica que rodea cada una de las pelotas y que el artista define “como una traducción arquitectónica de un recurso que en el lenguaje del cómic recibe el nombre de *halftone*, y que introduce tonalidad gris en los dibujos, proporcionándoles sombra y volumen”. (Vitaliti 2019, 39)

Con todo, el empleo y combinación de los diferentes recursos plantea esta supuesta suspensión del tiempo en el Gimnasio Club Deportivo Los Ángeles. En este sentido, de cara al análisis de “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento”, nos interesa especialmente el modo en que Martín Vitaliti, en ausencia de acontecimientos, hace uso del bucle como elemento narrativo para generar relato.

CONCLUSIONES

Como hemos comprobado a través del análisis de esta selección de obras, hay una serie de patrones recurrentes en obras de formato cómic como puede ser el empleo de estrategias propias del audiovisual aplicadas a la estaticidad de la página, o la consideración del parámetro temporal como tema central de la obra.

En consecuencia con lo expuesto, podemos establecer un paralelismo entre las obras analizadas y “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento”. Como puede verse en la Figura 1, en el espacio expositivo del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla encontramos tres proyecciones sobre pantallas flotantes de 1,40 x 2,50 m. cada una. En dichas proyecciones se localizan tres vídeos en plano fijo secuencia que se repiten en bucle, como ya se comentó anteriormente. Esta repetición en bucle, imperceptible para el espectador, da lugar a tres escenas que representan paradojas visuales o temporales, como un avión que gira sobre sí mismo, un paracaidista que desciende pero no aterriza y dos banderas que flamean en direcciones convergentes. Con todo, concluimos que este despliegue por la sala de exposición implica un paralelismo entre la

viñeta y la pantalla múltiple de la vídeo instalación, así como entre el gutter bidimensional y el espacio tridimensional que separa una proyección de otra.

El uso de la multi pantalla en la vídeo instalación objeto de este análisis podría ser entendido como una ampliación del plano, pues las proyecciones se unen, además de por una degradación cromática, por una supuesta continuidad de los eventos descritos en los planos. En el vídeo a más altura encontramos una avioneta, a media altura un paracaidista y finalmente unas banderas que conectan sus mástiles directamente con el suelo de la sala de exposición. Sin embargo, podemos concluir que, en este caso, el despliegue de proyecciones en el espacio no se corresponde con un movimiento de paneo vertical, sino con un ejercicio de espacialización del tiempo cercano a los principios del cómic que encontramos en "360º" de Martín Vitaliti o en "Aquí" de Richard McGuire. Así mismo, este argumento se refuerza por el papel que desempeña el espectador ante la vídeo instalación en cuestión. Si bien en el audiovisual en general los desplazamientos son realizados por la cámara, como en el paneo, mientras que el espectador permanece estático, en la vídeo instalación aquí analizada se delega cierta responsabilidad en el que mira, que ha de moverse por la sala para dar continuidad a las imágenes. Por esta razón encontramos un mecanismo similar en el cómic, como ya se mencionó, donde se delega en el lector la responsabilidad de que fluya la narración mediante la acción de pasar las páginas o el seguimiento de la mirada.

Para finalizar, podríamos señalar que, ante la ausencia de acontecimientos entendidos en el sentido tradicional del término, en el caso concreto de "NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento", la vídeo instalación multi pantalla emplea estrategias narrativas que son habituales en el formato del cómic, como es la yuxtaposición de escenas en las que lo único que acontece es el tiempo. Con todo, observamos que el parámetro temporal se convierte en el eje central de la obra, de manera que es la percepción subjetiva de esta dimensión lo que se revela como un acontecimiento en potencia.

FUENTES REFERENCIALES

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Borgdoff, H. (2012). The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia. *Leiden University Press*, 640-651. https://doi.org/10.26530/OAPEN_595042

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1-5.

Hofstadter, D.R. (1979). *Gödel, Escher, Bach. Un Eterno y Grácil Bucle*. Barcelona: Tusquets Editores.

King, F. (1930). *Gasoline Alley* [Cómic. Tira de prensa].

Küng, Möritz (2016). *Martín Vitaliti. 360º*. Barcelona. ArtsLibris.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

McGuire, R. (2015). *AQUÍ*. Barcelona: Ediciones Salamandra.

Rybczyński, Z. (1981). *Tango* [Animación audiovisual]

Samaniego, F. (5 de febrero de 2005). Bill Viola congela el tiempo en 13 videoinstalaciones sobre las pasiones. *EL PAÍS*. Recuperado de: https://elpais.com/diario/2005/02/05/cultura/1107558002_850215.html [Consultado el 10-01-21]

Vitaliti, M. (2016). *SIN COORDENADAS*. Buenos Aires: Tren en movimiento ediciones.

Vitaliti, M. (2019). 9:12/13 GIMNASIO CLUB DEPORTIVO LOS ÁNGELES. *Papeles de Cultura Contemporánea*, 22, 37-57.