

Entre archivos digitales y gestos archivísticos: apuestas políticas desde la estética contemporánea

Sara Fernández Gómez

Instituto de Bellas Artes - Universidad de Antioquia

E-mail: sara.fernandezg@udea.edu.co

En los últimos años ha cobrado relevancia la discusión en torno a los vínculos entre archivos y tecnoestética de la datificación. Un tema que lleva a preguntas alrededor de los vínculos entre el archivo como estrategia del arte, lo político y las tecnologías digitales, que en el caso del arte contemporáneo latinoamericano desemboca en problemas de identificación de las víctimas. Para esto, es necesario partir de la historia del arte digital, la tecno estética y la datificación, con el fin de resaltar su valor en el contexto contemporáneo internacional, y tomarlo como punto de partida para indicar que se trata de un abordaje problemático para pensar las relaciones entre archivo, conflicto y política en el contexto latinoamericano. De ese modo, si bien hay artistas como Clemencia Echeverri y Pablo Mora que apelan a medios digitales, y utilizan la estrategia del archivo para hablar de víctimas y conflicto en Colombia, la datificación y la tecnología son insatisfactorias en la medida en que llevan a los sujetos concretos al ocultamiento.

1. Humanidades digitales y arte digital

Si bien no es de nuestro interés profundizar en el tema del impacto de lo digital, partimos de la afirmación de que nos enfrentamos a un contexto en el que las humanidades digitales y la historia del arte digital son puntos de partida para hablar de nuevos soportes y posibilidades expresivas en el ámbito del arte. De ese modo, y en relación con el archivo, debemos hacernos conscientes del ejercicio fundamental de “conservar, preservar, restaurar, difundir, dignificar. El conocimiento acumulado durante siglos de estudio de las distintas disciplinas del arte ha priorizado la elaboración de archivos o la reunión de obras en forma de colecciones que incluyen también documentos referidos a ellas” (López, 2021, p. 103). Esta idea, en el caso de la *media art*, que Juan Alonso López define como

cualquier trabajo de artista realizado mediante el uso de nuevas tecnologías, nos lleva al aparente problema de definir cómo y cuál puede o debe ser su memoria y archivo.

Así, este es un problema vinculado a la definición de los procesos de patrimonialización y musealización de las prácticas artísticas mediales. Aquí es importante recordar que dentro de los orígenes de la *media art* se encuentran casos como el *copy art*, el videoarte, el *computer art*, el arte de transmisión, las instalaciones multimedia, el arte interactivo, el *net.art*, la realidad virtual, o la telepresencia, entre otros. Todos estos son expresiones y manifestaciones visuales que, en buena medida, se vinculan a una de las obras que nos interesa analizar en este texto.

Lo que deseamos resaltar en este contexto es que con la *digital art history* nos enfrentamos al problema de las estratificaciones de las obras de arte que hacen algún tipo de uso de lo digital, que generan una inquietud que se inserta en el debate sobre la naturaleza de las obras construidas a partir de ese material, aparentemente inasible, que es lo digital. Con ello, nos vuelca a la pregunta por lo estético en este tipo de producciones (Molina, 2021, p. 141). Vemos, pues, que emerge esa supuesta dicotomía entre categorías antagónicas como real/virtual, material/inmaterial. Sin embargo, como señala Álvaro Molina, en “Estratos y categorías estéticas del arte digital”,

...hablamos aquí de una “supuesta dicotomía” debido a que proponer estas categorías como antagónicas es una aproximación que puede conducir al error categorial. Esto se debe a que la “naturaleza” digital de la obra de arte virtual afecta la definición de las categorías de análisis con las que solemos pensar el problema estético (Molina, 2021, p. 141).

Estamos ante una suerte de actualización de la experiencia de la realidad que ahora está mediada por la virtualidad, categoría que al ser analizada desde su origen etimológico en el adjetivo latino *virtus* nos obliga a replantearla, en tanto pasa a ser comprendida como aquello con potencia para producir un efecto. De ese modo, continuando con Molina,

...podemos decir entonces que toda actualización que hacemos del entorno real es una conformación que ocurre en nuestra consciencia y que, de cierto modo, es siempre virtual. Por otra parte, el mundo virtual, construido a partir del uso de tecnologías digitales, si bien es una experiencia novedosa para la consciencia humana, también es una experiencia real. Todo el andamiaje ontológico sobre el que se encuentra construida la virtualidad digital es corpóreo, material, real.” (Molina, 2021, p. 142)

Por eso, nos enfrentamos a la incorporación de las tecnologías digitales no solo como soporte para el arte sino además como medios de creación propios del ámbito artístico. Esto nos lleva, ineludiblemente, a “ampliar el objeto de reflexión y su fundamentación. El arte digital no es otra cosa que la manifestación de la intencionalidad estética de la sociedad digital telecomunicada contemporánea” (Molina, 2021, p. 146), que comparte el mundo a través de una pantalla. Lo importante para señalar es que, si tenemos en cuenta la dimensión ontológica de la imagen digital, debemos distanciarnos de la idea de que esta rehúye del mundo y de la realidad, porque es

justamente la fundamentación ontológica la que nos permite afirmar que la imagen digital nunca deja de ser referente del mundo real, porque la virtualidad está anclada en el mundo, emerge desde él, y no existe, por tanto, un mundo virtual ajeno o diverso del mundo real. En este sentido, si bien la virtualidad se ha juzgado tradicionalmente como algo caracterizado por la inmaterialidad, afirmamos que, a la larga, ella emerge desde lo material y pasa del estrato de lo intangible a los estratos del mundo real/material.

Si bien los datos por sí solos no constituyen el campo de la Historia del arte, siguiendo los planteamientos de Johanna Drucker (2013, 2015), podemos afirmar que el uso de las técnicas analíticas, gracias a la tecnología computacional, ha emergido como un campo propio del arte digital. Ahora, “los sustitutos digitales -los textos e imágenes digitalizados- son los elementos con los que se construye la historia del arte digital” (Helmreich, 2021, p. 163). La discursividad histórica indaga el contexto de creación de metadatos robustos que deben ser considerados por los currículos de historia del arte con el fin de ser empleados de manera reflexiva y crítica y, a su vez, potenciar la posibilidad de producirlos. Como consecuencia, “la historia del arte digital determina cómo han de ser los elementos a partir de los que se construye en nuestra disciplina, se caracteriza por el uso de nuevas metodologías de análisis basadas en tecnologías computacionales y digitales y, para terminar, permite publicar el trabajo académico en entornos en línea.” (Helmreich, 2021, pp. 164-165).

Lo interesante de este panorama es que “lo digital no elimina las complejidades inherentes a los registros materiales del pasado; de hecho, muy a menudo las resalta.” (Helmreich, 2021, p. 164), pues en múltiples ocasiones, el uso de métodos digitales y computacionales permite convertir una gran cantidad de vestigios de la historia, en un corpus coherente. De este modo, la historia del arte, que se ha basado en estudios de caso de obras, artistas y movimientos, empieza a desplazarse hacia un contexto en donde los modelos digitales y computacionales empiezan a situar esos elementos dispersos en redes extensas y patrones que buscan, difusamente, transformar la comprensión del contexto, de las cualidades singulares y de las historias tradicionales.

Como señalábamos al inicio, esta reflexión se enmarca en el plano más amplio de las humanidades digitales, que nos hace pensar en la necesaria creación de bases de datos, la digitalización y el procesamiento de archivos mediante la minería de textos, datos e imágenes. Estas operaciones nos permiten proponer y examinar un repertorio plástico pensado desde y para el contexto de las humanidades digitales. De ahí que, esta sea una apuesta que busca incorporar la dimensión informática en las investigaciones, en la medida en que estamos en un mundo caracterizado por los procesos de circulación e interacción. Hoy nos encontramos en un contexto de saturación de datos, de abundancia de información y de hiperconexión. Un momento histórico donde la hibridación de soportes, modelos e ideas lleva a un desgaste y desplazamiento de las categorías, las cuales, al llegar a los límites, deben replantearse como base discursiva para pensar y ordenar el mundo.

Al desplazar el tema de la datificación al campo específico del arte, lo que encontramos es que la Historia del Arte Digital se configura como un ámbito de investigación basado, fundamentalmente, en el análisis computacional de datos (visuales, textuales, espaciales, entre otros). En esta perspectiva, es importante recordar el artículo de Claire Bishop “Against Digital Art History” (2018),

quien, si bien no busca excluir el componente digital del ámbito de la historia del arte, sí estima compleja una determinada orientación basada en el análisis de datos.

En cuanto a la propuesta de Johanna Drucker (2013), se puede observar que el desafío de su definición radica en la diferencia entre las prácticas que se enfocan en la creación de nuevo conocimiento en el campo de la historia del arte, un conocimiento producido directamente por las tecnologías computacionales, y aquellas producciones y fenómenos culturales que no alteran la epistemología de los conocimientos histórico-artísticos; es decir, una distinción entre aquello que solo puede ser producido *con* y *desde* lo digital, y aquello que no parte de su intermediación.

Dicho lo anterior, el problema de aplicar los archivos digitales y sus vínculos con el arte a los contextos periféricos, como lo veremos más adelante, es que nos enfrentamos a situaciones tal vez menos *datadependientes* de la datificación y, por ende, como espacios de narrativas alternativas a esta especie de *datacentrismo* contemporáneo, sin restar el mérito del dato en la configuración del mundo actual. No obstante, el dato también puede ser tomado como una herramienta de discusión crítica o como una estrategia para desarrollar modos de producción, estructuración, gestión y exploración alternativos (Rodríguez-Ortega, 2021, p. 27).

Así pues, somos partícipes de un *global turn* que nos debe permitir entender la relación ineludible entre las humanidades digitales y la historia del arte digital, y las posibilidades que esta relación genera al problematizar los fenómenos históricos en relación con la transformación tecnológica. Así, la práctica de la Historia del Arte Digital no se vincula solo a la reflexión sobre lo tecnológico, sino que además se asocia a la producción de conocimiento y objetos con, desde y por medio de una nueva apuesta epistemológica atravesada por las posibilidades técnicas que definen nuestra contemporaneidad.

2. Arte y archivos digitales en los contextos periféricos

El contexto de la hiperconectividad y la datificación nos permite entender la transformación de la experiencia estética de la que habla Simondon (2017), a partir de la pregunta: ¿cómo nos afecta el paso de lo analógico a lo digital?, si tenemos en cuenta que la digitalización de las materialidades físicas disloca tanto el objeto artístico como su recepción, ya que hay una suerte de pérdida de aspectos sensoriales. Ahora bien, el posible problema de la digitalización es que se pierde la presencia, es decir, esa reivindicación del material de los soportes, que en el caso de las obras de arte que establecen la relación archivo-política-violencia, es importante porque genera esa especie de efecto de shock, analizado tanto por Benjamin (1989) como por Gadamer (1991), que plantea que la materialidad de la obra saca al espectador de un estado de anestesia frente al dolor de los demás.

Este planteamiento es relevante porque vivimos en un contexto de sobresaturación de la anestesia sensorial, una especie de *in-aisthesis*. En el mundo contemporáneo, los datos saturan los sentidos con sus dimensiones inconmensurables y ahí radica su potencia anestésica y su reflexión problemática para pensar la violencia en un contexto como el colombiano. No obstante, no queremos despreciar el valor de lo digital en la medida en que las imágenes de esta índole, hechas de información computada, implican un giro epistemológico que lleva a una dislocación en las formas de comprensión del mundo.

En este sentido, la *plataformización* y la *datificación* del entorno nos lleva a desplazarnos de las nociones de archivo propuestas por autores como Foucault (1984) y Derrida (1997), e implica formular nuevas nociones de archivo y, por ende, de memoria, que nos obligan a innovar metodológicamente para comprender las transformaciones de las categorías. Así, aparecen, por ejemplo, las posibilidades del *hashtag* como artefacto. Como si fuera una especie de materialidad digital que permite la construcción de un archivo con el cual podemos profundizar en la complejidad de las prácticas digitales, en la medida en que “estamos en un tiempo donde las imágenes en la red saturan pues condensan representaciones, así como relaciones y memorias en una mutua construcción, con las tecnologías a nuestro alcance” (Niño, 2022, p. 85).

Los procesos de datificación que estamos relacionando imponen desafíos de visualización si no pensamos el archivo como un ecosistema en el que diferentes producciones y metadatos se ensamblan con el texto y la imagen. “Por tanto, las prácticas en las plataformas, entendidas como estrategias, rutinas, experiencias y expresiones de creatividad y labor que le dan forma a las producciones culturales (Duffy et al., 2019) pueden ser exploradas a través de las materialidades visuales” (Niño, 2022, p. 90). Se abre así la posibilidad de una etnografía digital, un camino etnográfico *en y con* un archivo digital, en donde nos sumergimos en las materialidades de esa especie de no lugar que nos permite pasar del no lugar del dato al lugar de la utopía de un futuro diferente (Foster, 2004).

Pero el problema que le encontramos a la datificación es que, en la medida en que los datos se encuentran en una sobreabundancia incontrolable, se hace necesario establecer procesos algorítmicos, lo cual lleva al riesgo de convertir las relaciones humanas en relaciones de esa índole (aritméticas e indeterminadas), las cuales terminarían moldeando la sociabilidad y los procesos culturales, así como las experiencias de la memoria. Por eso, la datificación no lleva solo al consenso, y aquí radica el problema que detectamos para el caso de la violencia en Colombia, sino que, por el contrario, en muchas ocasiones intensifican la polarización en la medida en que se convierten en un espacio de control y regularización de las narrativas. En este sentido, no debemos olvidar que con los datos se puede crear un mapa simbólico, pues estos modelan la conversación y crean comunidades que comparten ideas, espacios simbólicos, y expresividades con un matiz común.

En esta perspectiva, la datificación y la digitalización, contrario a lo que se pensaba en la década de los ochenta y los noventa sobre la democratización del conocimiento, se vinculan a la idea de la cámara de eco, en donde la capa digital de nuestras vidas es

...un espejo que amplifica nuestra propia imagen. [Así], la multitud de algoritmos que estructuran nuestros canales cotidianos de información, de interacción, entre otros, están modelados para ajustarse a nuestras preferencias, sesgos e intereses, con lo que inintencionadamente se genera un bucle que se refuerza a sí mismo y propaga ciertos valores y maneras particulares de ver el mundo (Crespo, 2021, pp. 56-57).

Esto desemboca en dos problemas clave: uno que ya mencionamos, que es la anestesia frente al dolor de los demás, en el cual las víctimas son reducidas a meros datos estadísticos; y en un

segundo lugar, el peligro de las narraciones dominantes en la medida en que hay, ineludiblemente, ciertos poderes que manejan y modulan los datos y los algoritmos a conveniencia.

En consecuencia, una alternativa a este proceso reductor sería que pensáramos en los *small data* en la época marcada por el *big data*. Esto nos permitiría reducir la escala en las consideraciones de esos cuerpos datificados para entender la subjetividad de las personas que se reducen a números. Creemos que aquí puede haber un uso de los datos con una potencia política clara. Datos concebidos como artefactos, afectos y pensamientos que se mueven de lo análogo a lo digital, como lo hace la artista colombiana Clemencia Echeverri con sus videoinstalaciones; o en el extremo opuesto, como el de Pablo Mora, que usa los datos, pero los lleva a una materialidad precaria.

En este punto se hace pertinente el estudio del problema de los ruidos existentes en el ecosistema del archivo, condicionados, en primera instancia, por la gran cantidad de información que se recolecta en cada instante, gracias a una cantidad de sistemas y dispositivos regados por el mundo, como plantean Anna Dot y Pablo Santa Olalla (2020), lo cual nos pone frente al cuestionamiento de la objetividad en los procesos de recolección de la información. Ahora bien, es claro que en todos los contextos hay ruidos que generan interferencias y que tienen una potencia significativa para generar alteraciones en el significado de lo archivado, en la medida en que los documentos son una especie de esponja que absorbe no solo lo valioso sino también el ruido que lo altera.

Este es, por ejemplo, el caso de los ruidos ambientales que, siguiendo a Dot y Santa Olalla (2020), se entienden como agentes que pueden dañar el archivo o influir en la forma en que se llevan a cabo los procedimientos de archivación: la degeneración física de los datos archivados también puede generar ruidos en el sistema de archivo. Este procedimiento puede incluir el envejecimiento de los documentos históricos, pero también las condiciones ambientales que afectan el trabajo del archivista y que impactan en la correcta interpretación de los datos archivados.

A partir de las posturas sobre los datos y el archivo, sus límites y alcances para pensar los procesos de violencia, queremos relacionar la obra de dos artistas colombianos que llevan a la representación estos procesos a través del uso de datos e información para cuestionar y reflexionar críticamente los procesos de violencia en Colombia. La primera obra que queremos analizar es *Leviatán* (2022) de Pablo Mora, un artista que parte de los datos judiciales, de los informes y de todo lo que el contexto de la información a gran escala le permite. Sin embargo, el interés del artista es cuestionar esa experiencia fría y lejana de los datos y las cifras de las víctimas, al proponer una obra emotivamente cargada, que nos sitúa en relación con la memoria histórica. De ese modo, su obra es una apuesta en contra de la amnesia colectiva. Asimismo, su *Leviatán* (2022) se presenta como una ampliación del concepto de memoria, puesto que hace presente a esos sujetos víctimas de la desaparición forzada en Colombia. De tal suerte que su obra es una apuesta que, al hacer uso de esas huellas del pasado, permite una relectura crítica de eso que ha sucedido.

Con lo anterior, podemos decir que a Pablo Mora le interesan los datos y la información de los medios de comunicación; sin embargo, se separa de ellos en la medida en que sabe que son los principales agentes de la naturalización de la violencia y, a su vez, retoma la repetición serial, característica de los *mass media*, en una montaña de clips oxidados tomados de documentos

judiciales olvidados. Su obra es ese archivo donde el ruido ambiental cumple un efecto fundamental. Ahora bien, hay que enfatizar que *Leviatán* no es un archivo en sentido estricto, sino más bien un gesto de archivo que pone de manifiesto los problemas del recuerdo y el olvido.

En esta perspectiva, *Leviatán* cuestiona los soportes de memoria y las cifras anónimas. Cifras que, en cuanto dato, indican 80 mil desaparecidos para el año 2016 (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2016; Cruz Roja Internacional), que cobran una presencia ineludible. La obra de Mora es una apuesta plástica, que como la inmensa mayoría de los artistas que utilizan el paradigma del archivo y lo vinculan a la política y la violencia en Colombia, nos habla de la fragilidad de lo humano; una humanidad tan endeble como esos miles de clips que están simplemente arrumados. Montañas de casos sin resolver que se apilan en los juzgados y que nadie atiende.

Así, su obra es una interpretación de los acontecimientos, no en términos de verdad, sino, como propone Gadamer (1991), como posibilidad de pensar en una simultaneidad temporal en la cual se conjugan no solo el pasado y el presente, sino, además, una simultaneidad de voces que es necesario tener en cuenta. Por tanto, es posible relacionar esa aparente intemporalidad de la obra con la temporalidad del mundo que ella evidencia, y se erige como alternativa para retener ese flujo irreversible del tiempo y el olvido en un soporte material de memoria. Sin embargo, deseamos ser enfáticos en una precisión: el proceder y los alcances de obras como la de Antoni Muntadas o Christian Boltanski, son diferentes a las obras de artistas que utilizan la estrategia del archivo en el contexto latinoamericano. Los artistas de nuestra región apelan, en general, a una producción plástica desde el lado empobrecido de la brecha digital, como es evidente en la obra del chileno Daniel Cruz o del brasileño Gilberto Prado, con instalaciones que hacen uso de lo digital, pero desde la fragilidad y el desecho.

Finalmente, el otro caso del arte contemporáneo en Colombia que deseamos analizar, sin ser necesariamente único en el país, es la propuesta de Clemencia Echeverri y su video instalación *Treno* (2014), en la cual vincula algunos de los problemas que hemos señalado aquí. Echeverri parte de sentimientos e inquietudes que la llevan a preguntarse por el entorno social y cultural, y con esto elabora una obra que, desde la manipulación digital del entorno, genera un tipo de *experiencia* que hace posible la conexión y transformación entre los espectadores. De esta manera, la artista se vincula a contextos de violencia que, si bien capta desde medios digitales, se desplazan nuevamente de las cifras y los datos, para configurar situaciones en las que se afronta el dolor a partir del señalamiento de lo invisible.

En este sentido, al presenciar *Treno* los espectadores se encuentran con proyecciones de un río turbulento, el Cauca, que inundan el espacio expositivo del piso al techo. Aquí Echeverri hace uso de los medios tecnológicos no solo en la proyección de las imágenes, sino con el complemento sonoro a través de parlantes que emiten el sonido ensordecedor del río que se mezcla con la fauna y, en algunos momentos, con voces de personas que llaman a otras sin obtener respuesta. A veces observamos también una pieza de ropa flotando en el agua, que personajes desde la orilla tratan de reunir.

Así, en *Treno* el juego técnico obliga al espectador a moverse constantemente para poder ver las imágenes proyectadas en ambos lados de la sala y decidir qué hacer con el flujo de información

recibida. Sin embargo, como en el caso de Pablo Mora, Echeverri es consciente de que, en términos tradicionales, los procesos de violencia en Colombia se han ocultado en la masificación y serialidad homogénea de los datos. Por eso, la angustia del llamado sin respuesta, unida a la presencia de las piezas de ropa, sugieren la ocurrencia de eventos traumáticos; simultáneamente, el torrente y los sonidos que acompañan la experiencia generan una gran fascinación por el tipo de fuerza y vida que transmiten.

Tanto Echeverri como Mora le apuestan a lo fragmentario, a lo intermitente y a lo insistente. Ambos artistas han partido de los datos, pero son conscientes que para el contexto colombiano la digitalización y datificación excesiva no son la alternativa ideal, pues son conscientes que este tipo de manipulación y modulación de la información y los datos ha ocultado la magnitud del dolor en las meras cifras. Por eso, si bien la actualidad archivística, y en particular la información captada del *big data*, se presenta como una perspectiva utópica de preservarlo todo y de que todo lo real sea susceptible de ser conocido, es claro que no nos enfrentamos a información objetiva y verdadera, sino que, por el contrario, podemos llegar al caso de encontrarnos con huellas creadas artificialmente.

Lo que es importante tener en cuenta es que si para la historia las fuentes falsas son importantes, también en el trabajo de archivo los datos basura tienen el potencial de ser útiles, mientras que el archivo funciona como un centro de conexiones de puntos distantes en el tiempo (Dot y Santa Olalla, 2020). Por eso, con el fin de establecer esas conexiones, el arte contemporáneo colombiano que utiliza la estrategia del archivo y lo vincula a la política y a la violencia, es un arte que le apunta a lo precario (Benjamin, 1989; Butler, 2004; Vilar, 2017) en la medida en que son obras que nos señalan la fragilidad de la vida.

Por lo tanto, son obras de arte que toman la información de los archivos de datos a gran escala, pero cuya apuesta pretende referir, desde la materialidad concreta, a la vulnerabilidad de nuestra propia existencia. Un arte comprometido con el presente y cargado de un futuro que empieza realmente ahora, y que, además, manifiesta que el arte precario es producto de una sociedad de la misma índole. Ahí reside su potencia política, porque se toman los datos, pero se los saca del anonimato y se hace a las víctimas, de algún modo, tangibles, visibles.

Bibliografía

- Benjamin, W. (1989). "Experiencia y pobreza". En W. Benjamin, *Obras*. (pp: 216-222). Madrid: Abada.
- _____ (1989). "La obra de arte en la época de la reproductividad técnica". En W. Benjamin, *Obras*. (pp: 49-85). Madrid: Abada.
- Bishop, C. (2018). "Against Digital Art History". *International Journal for Digital Art History* 3, 122-131.
- Butler, J. (2004). *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Londres y Nueva York: Verso.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2016). *Hasta encontrarlos. El drama de la desaparición forzada en Colombia*. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.
- Crespo, S. (2021). "Enredarse con la vida artificial". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 9: 43-62. <https://doi.org/10.25025/hart09.2022.03>

Cruz Roja Internacional, *#AquíFaltaAlguien*, campaña por los desaparecidos en Colombia, <https://www.icrc.org/es/desaparecidos-en-colombia>

Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Editorial Trotta.

Dot, A. y Santa Olalla, P. (2020) "Noise Management in the Archival Ecosystem: Debating Principles for Classification" en Brown, Kathryn (ed.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*, Nueva York y Londres, Routledge, 178-188.

Drucker, J. (2013) "Is there a 'Digital' Art History?". *Visual Resources: An International Journal of Documentation* 20, n.o 1-2, 5-13.

Drucker, J., Helmreich A., Lincoln M. y Rose, F. (2015) "Digital Art History: The American Scene". *Perspective: Actualité en histoire de l'art* 2: 1-16.

Foster, H. (2004). An archival impulse. *October*, 110, 3-22. <http://www.jstor.org/stable/3397555>

Foucault, M. (1984). *Arqueología del saber*. México: Siglo XXI.

Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. España: Paidós-

Helmreich A. (2021) "Introducción a la historia del arte digital: Una conversación colaborativa". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 9: 161-182. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.09>

López Iniesta, J. A. (2021). "La memoria y el archivo digital de arte contemporáneo: el caso del Archivo Español de Media Art". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*. n.º 9, 99-113. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.06>

Molina D'Jesús, A. (2021). "Estratos y categorías estéticas del arte digital". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 9, 137-156. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.08>

Niño Vázquez, E. (2022). Visualidad de archivo: construcción y análisis etnográfico del archivo visual en Instagram con las protestas *#NoNosCuidanNosviolan* y *#NoMeCuidanMeViolan*, *Virtualis*, 13 (24), 84-107. <https://doi.org/10.46530/virtualis.v13i24.394>

Rodríguez-Ortega, N. (2021),. "'Zonas de contacto: Art History in a Global Network?'" . *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 9 (2021): 19-42. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.02>

Simondon, G. (2017). *Sobre la técnica*. Cactus, Buenos Aires.

Vilar, G. (2017). *Precariedad, estética y política*. España: Círculo Rojo Editorial.