

## Plástica y tecnología como observatorios de la ciudad

Alba Cortés-García  
(Universidad de Sevilla)

### Resumen

Esta comunicación tiene como objetivo resaltar algunos aspectos que consideramos necesarios para abordar el concepto de paisaje en la construcción de la identidad social y cultural actual desde el punto de vista de la práctica artística y los factores que intervienen en el entendimiento de la ciudad como contenedor de afectos y relaciones físico-virtuales.

A través de un breve sondeo por las manifestaciones artísticas en relación al paisaje, y teniendo en cuenta los procesos que los artistas utilizan para hibridar la mirada de nuestro tiempo con las representaciones del mismo en el plano bidimensional, cartografiaremos algunos de los aspectos más interesantes que hacen posible que esta dimensión del flujo de informaciones cobre cada día más sentido.

### Abstract

This communication aims to highlight some aspects that we consider necessary to address the concept of landscape in social and cultural identity construction in the actual time, from the point of view of artistic practice and the factors that appear in the understanding of the city as an affects and physical-virtual relationships container.

Through a brief survey of the artistic manifestations in relation to the landscape and taking into account the processes that artists use to hybridize the look of our time with the representations of the same in the two-dimensional side, we will map some of the most interesting aspects that make it possible for this dimension of the continuous information flow to become more meaningful day by day.

**Palabras clave:** Arte, paisaje, mapa, tecnología, ciudad

**Keywords:** Art, landscape, map, technology, city

### Introducción

Los aspectos tecnológicos que modelan nuestro tiempo tienen especial relevancia en la forma de relacionarnos con la ciudad y su paisaje y percibir los elementos que definen nuestra experiencia como parte integrante de un espacio heterotópico. En un plano en que la información visual que nos ofrecen los dispositivos virtuales cotidianos sobre referencias geográficas es capaz de sustituir la percepción polisensorial que proporciona la experiencia *on site*, el arte actúa como ventana hacia nuevas formas de interpretación sobre las confluencias, hibridaciones y desencuentros que se producen en la interrelación de la multiplicidad de datos que construyen diferentes enfoques y el artista que produce nuevas herramientas topográficas, ya que la geografía es también asunto suyo y pretende, de este modo, acercarse al paisaje desde la poética y la crítica.

Este trabajo destacará, a modo de ejemplificación, un pequeño número de propuestas artísticas que actúan o han actuado como canalizadoras de la experiencia asociada a las nuevas visualidades que las tecnologías aportan al paisaje, cuyas coordenadas geográficas no tienen una delimitación física concreta, sino que abarcan los lugares donde se produce la confluencia de la experiencia con el paisaje en su dimensión física y virtual, enmarcados en un tiempo y un momento en constante transformación. En

este estado o esta, cómo definiría el artista y filósofo Juan Martínez Moro, Aurora Virtual, en que nos encontramos, el concepto de paisaje ha adquirido distintos significados y terminologías, y su carácter naturalista ha ido perdiendo cada vez más potencia, resultando muy complejo el definir su extensión y las relaciones que actualmente establecemos con el mismo.

Aquí se encuentra el motivo por el que muchos artistas aprovechan esta realidad tan convulsa y múltiple para plantear, mediante la producción de piezas que investigan las nuevas configuraciones del paisaje a través de lo que la revolución tecnológica ha supuesto e incluso incorporando elementos propios de ésta, nuevas propuestas que van más allá de una mirada plana hacia el paisaje condicionada por múltiples flujos de información que virtualizan la experiencia con el mismo.

El hecho de que el arte contemporáneo aborde nuestra experiencia de la ciudad ya no solo desde su percepción y experimentación física, sino también desde medios y dispositivos externos que son capaces de generar otras nuevas visualidades y alterar la significación real de un espacio a partir de nuestra experiencia virtual (o viceversa), hace visible la necesidad de realizar una reflexión más allá de la dimensión física y virtual del paisaje.

### **Aquello que distrae y modifica**

Las consecuencias de la mentira deben ser más centrales para la fotografía de lo que nunca serán para la pintura, pues las imágenes planas y en general rectangulares de las fotografías ostentan una pretensión de verdad que jamás podrían reclamar las pinturas. Una pintura fraudulenta (cuya atribución es falsa) falsifica la historia del Arte. Una fotografía fraudulenta (que ha sido retocada o adulterada, o cuyo pie es falso) falsifica la realidad. (Sontag, 2006)

La cita que arriba se inserta, a riesgo de parecer desvinculada y distante del tema que planteamos, puede ayudarnos a comprender y sentar las bases de la idea que se tiene actualmente del paisaje y de las imágenes de las cosas.

Cuando, en el siglo XIX se comenzó a hacer uso de la fotografía, la pintura entró en una gran crisis de concepto y funcionalidad. La sociedad se preguntaba para qué haría falta ya una técnica que tratara de imitar la realidad cuando ésta podía mostrarse ahora por sí misma. Posteriormente, los artistas decidieron hacer de su enemigo una herramienta de trabajo y la pintura pudo avanzar, en ocasiones aliándose con el uso de la fotografía, y en otras imponiéndose como realidad matérica, independiente de su mensaje fiel a la realidad, siendo concepto, elemento tangible que, hablando por sí misma, llegara a encontrar nuevos caminos, tendencias, vanguardias y estilos que mostrarían al espectador nuevos escenarios creativos y estimulantes, que regalarían a la sociedad y al mundo ventanas hacia lo intangible, escenarios libres de prototipos y fruto de la estimulación sensorial y la mirada intuitiva que ayudarían a generar en la historia del arte nuevos imaginarios de lo particular a lo global.

Relacionando el fragmento del texto de Sontag con la complejidad de dictaminar si una fotografía o pintura falsifica o no la realidad, y teniendo en cuenta una serie de premisas que aplicaremos sobre el tema de la percepción de la realidad contemporánea, podemos comprobar que bien es cierto que una fotografía propiamente dicha suele tener una base de verdad que no está filtrada por la cabeza y la mano de quien, en el caso de la pintura, *representa* la escena. No obstante, en el tiempo que corre, resulta difícil e incluso arriesgado creer en la veracidad de las imágenes fotográficas (o realidad no-ficcionada) que circulan constantemente por nuestros dispositivos electrónicos, y cada vez más de manera casi, metafóricamente, aunque cercano a la realidad, *flotando en el aire*, por un

espacio enrarecido cuyas corrientes naturales se ven interrumpidas constantemente por notificaciones y distracciones virtuales. Actualmente es tan poco real -a nivel pragmático- una pintura expresionista como una fotografía compartida por Instagram de un usuario que se encuentra, por ejemplo, disfrutando de un paseo por Cabo Verde, ya que la cantidad de elementos que vendrán a interponerse entre su experiencia, su manera de compartirla o la información que incluya en la publicación, así como la interacción con sus seguidores, influirán en la percepción de ese paisaje por parte del espectador consumidor de imágenes en hilo de dicha red social. Es decir, mi idea del paisaje que ha compartido un amigo puede verse subjetivizada tanto por mi experiencia o prejuicios previos sobre la escena que se me presenta, como por las fotografías que, de manera aleatoria, aparecen antes y después de ésta en el muro de la red en “fila india”, así como por los cortes publicitarios que, entre imagen e imagen, el sistema virtual se encarga de confeccionar a mi medida y exponérmelos insistentemente durante la navegación a sabiendas de que, de una forma u otra, sus imágenes están calando en la configuración de mis intereses.

Consideramos que el artista contemporáneo, el que habita en este tiempo y circunstancias, existe precisamente para mediar con eso. No podemos darlo todo por hecho o, en este caso, todos los paisajes y sus variables por descubiertos sólo con navegar asiduamente por internet. El mismo hecho de que esto exista pone sobre la mesa la realidad de que ahora esos espacios se hayan multiplicado por mil, y que existan múltiples formas de percibir los lugares si conjugamos las experiencias sensoriales del plano de lo real con la virtualidad de las informaciones que flotan en la nube y la intangibilidad de nuestros pensamientos y sus conexiones que van, de manera constante e imperceptible, modificando todas las ideas que asociamos a paisaje, territorio e incluso ciudad como continente de todo ello.

Ligado a la noción de inmediatez, una de las cualidades de Instagram es que nunca vemos únicamente una imagen, leemos todas las instantáneas de los usuarios como una serie, una detrás de otra. Permitimos que el usuario nos narre una historia, generalmente de lo cotidiano o en otros casos nuestros proyectos artísticos. (Álvarez, 2013)

No queremos ir muy lejos extendiéndonos en estos conceptos sin demarcar primero el estado de la cuestión y lo que vienen haciendo las investigaciones artísticas con respecto al tema, que son, al fin y al cabo, las más capaces de explicar y ejemplificar gráficamente lo que está sucediendo en el plano de lo social, pero desde un planteamiento sensorial, intuitivo y a su vez crítico, muy alejado de lo que pueda parecernos la realidad frívola de lo que acontece dentro del movimiento cíclico y mecánico de la inmediatez tecnológica.

Diana Domingues explica en su tesis *La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas* esta relación que se retroalimenta entre distintos ejes y que acaba confluyendo en la exploración como vía de conocimiento común y más rizomático:

En el territorio de la interdisciplinariedad, científicos y artistas, en su visión heurística, están recreando mundos resultantes de descubrimientos en los que la imaginación creadora explota la gran performance de máquinas con software inteligentes y hardware cada vez más adaptados a los aspectos biológicos. Así, lo cotidiano se está recreando por las formas de vida que implican lo biológico con lo computacional. Con las tecnologías podemos interactuar y trabajar entre mundos de silicio y mundos de materia carbónica. Con los sistemas interactivos, nuestra realidad cotidiana, así como ya fue invadida por la fotografía, el cine, la televisión, contará con interfaces que expandirán la vida biológica. Las mezclas

de los mundos real y virtual tecnológico hacen que el “sujeto interfaceado” gane y amplíe su campo sensorio-perceptivo. Explorar creativamente sistemas interactivos es un desafío estimulante para los artistas de la era digital. (Domingues, 2002)

Interesantes iniciativas como la exposición *Metapaisajes* (2007, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca), comisariada por Pau Waelder, han demostrado el impacto que tiene la influencia de lo tecnológico en la percepción de las ciudades denominando Metapaisaje a aquellas elaboraciones artísticas que se sitúan más allá del paisaje, que otorgan al mismo nuevas formas y significados mientras plantean interrogantes sobre el entorno que reproduce. En la muestra podían verse piezas de diversa naturaleza, dispares entre ellas y a su vez con un hilo conductor muy potente, de artistas como Adam Chapman, con un trabajo de video en el que contraponen los ritmos del individuo moderno entre los flujos de la ciudad y la naturaleza, algo que está muy relacionado con lo que veremos más adelante en la obra de Giancarlo Foschino. También participa en la muestra Mauro Ceolin, “pintor de la era digital”, con una reseñable pieza que viene a presentar una potente crítica hacia el uso que se hace del paisaje y sus consecuencias. Nos invita a reflexionar sobre los errores cometidos por el ser humano contra la naturaleza y lo refleja mediante un laborioso proceso pictórico a base de pantallazos y lápiz óptico.

Entre otros, la interesantísima reinterpretación de obras de otros artistas por medio de programas informáticos que caracteriza la serie *Orogénesis* de Joan Fontcuberta, marcada por las escenas que “por idílicas deben ser irreales”, o la mirada hacia el consumo que hace evidente Carlo Zanni con *eBay Landscape*, obras en las que, por medio de la producción gráfica basada en ciertos códigos de internet, remiten al usuario-espectador a zonas de datos sobre nuestra realidad económica además de presentarle escenas paisajísticas libres de interpretación subjetiva.

No obstante, aparte de los reveladores y variados discursos que esta exposición conjugó en 2007, la producción que otros artistas contemporáneos desarrollan en torno al tema, pone de manifiesto que la preocupación por este tipo de fenomenología no es algo aislado que se dé sólo en exhibiciones dedicadas al tema, sino que aparece de manera constante en la búsqueda individual y personal de la obra y en su proceso de creación, siempre influenciado por los factores externos que determinarán, de una forma u otra, el carácter de la misma. Focalizaremos el tema en tres artistas que, trabajando de manera muy dispar y haciendo uso de herramientas totalmente diferentes, van generando toda una cartografía en torno al “paisaje moderno” caracterizada por la inquietud por trazar las coordenadas de los cruces y solapamientos que establecen las convulsas conexiones del imaginario de nuestros días.

### **Tres modelos para un mismo mensaje: La exploración de lo múltiple**

Sólo hace falta echar un vistazo a la historia del arte, en todas sus épocas, para comprobar que el paisaje siempre fue un tema recurrente a la hora de plantarse frente a una superficie en la que expresar algo. Hoy lo sigue siendo y, además de representativo, algo más tiene el detonante que hace al artista ahondar en la liberación formal y conceptual que le sugiere *aquello que representa* o, más bien, le excusa para hacer de su trabajo la extensión de su manera de ver el mundo, un resquicio de lo desconocido para el espectador y una variable o alternativa más tanto para hacerse preguntas como para comprender el paisaje. Así lo hacen, desde diferentes disciplinas, Santiago Talavera, Harun Farocki y Giancarlo Foschino.

Haciendo uso de la pintura y el dibujo, Santiago Talavera representa en sus obras inmensos paisajes de elementos concatenados, genera una atmósfera personal, con la bella inquietud que caracteriza a lo sublime. Narra historias mediante fragmentos que

hablan de (nuestro) su universo. Se trata de un artista muy concienciado con las prácticas animalistas y ambientales, y con su trabajo trata de defender además de exponer las heridas que el ser humano, en su empeño colonizador y en su práctica destructora-constructura, genera en la naturaleza. Él mismo declara, en una entrevista para *El asombrario & Co.* en relación a su idea de representación del paisaje y su giro conceptual, que siempre busca ir más allá siendo coherente a sus razonamientos, “Desde el momento en que entendí que, como animales, no estamos separados de esa naturaleza, sino que formamos parte de ella, toda esa batalla entre ser humano y naturaleza resultaba también antropocéntrica, lo veía ya como algo caduco. Sentí ese hartazgo del paisajista como un esteta, porque creo que en la propia utilización de la naturaleza hay ya implícito un distanciamiento de la misma, una separación, en la cual yo no terminaba de encajar a nivel conceptual”.

El autor destaca que sus obras se generan a base de multitud de capas de reflexiones, así como el mismo material pictórico se construye. Partiendo de un boceto digital, genera el armazón de la obra (o como él denomina “contenedor”) para ir añadiendo muchas capas, desde artículos de prensa a fotos de Internet, teniendo presente en todo momento que todos los elementos que introduzca -o no-, pueden ir variando a lo largo del proceso de trabajo, modificando o eliminando algunos y añadiendo otros tantos. Es en este punto donde el artista es capaz, sin hablar explícitamente del tema, de hacernos conscientes de la realidad heterotópica de la que formamos parte. Recuperar archivos o fotografías de la web u orquestrar los componentes de sus escenografías para generar ventanas hacia su propio imaginario sólo podía hacernos espectadores de una exploración del paisaje moderno, conocedores del nuevo mundo que se oculta tras las experiencias y reflexiones, reales e inducidas, de un artista que busca encontrarse y exponer su genuina individualidad plástica entre una vorágine de acontecimientos virtuales. A la manera que el Bosco lo hizo en su día, juega a generar nuevos espacios de enigmático caos. Merece la pena visitarlos para desenmarañar lo real y fantástico de los escenarios de nuestro tiempo e imbuirse en los matices de sus paraísos artificiales.



Ilustración 1. Santiago Talavera. *Profecías de un desorden*, 2013. Técnica mixta sobre papel. 135 x 200 cm

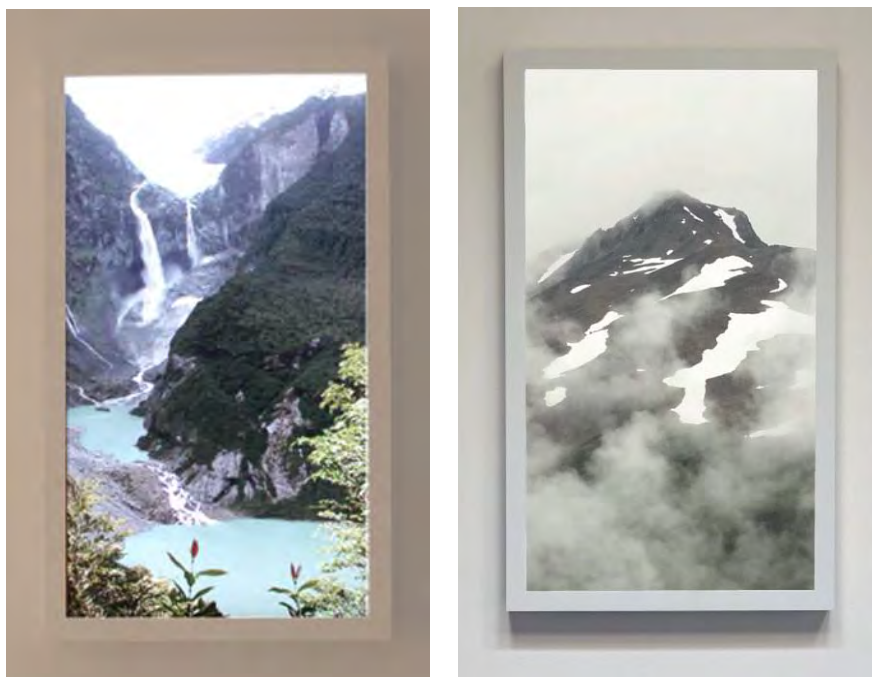
Harun Farocki, cineasta y creador de obras en vídeo e instalaciones para contextos expositivos, investiga las fronteras de la innovación con la intervención de las actuales tecnologías de la imagen. Se plantea constantemente los binomios vida real-virtual y hombre-máquina, poniendo en tela de juicio la tipología de las imágenes y nuestra forma de relación con ellas. Con un discurso y un trasfondo político y social muy potente, utiliza las herramientas que las nuevas tecnologías pueden brindarle no sólo para hablar de ellas, sino para generar un discurso *a través* de ellas. Estudia el influjo de lo tecnológico partiendo desde lo historicista -el uso primitivo que se les dio en el campo de lo militar-, hasta las formas de uso más actuales de este recurso, con lo que hace revisiones y reformulaciones de temas que se ven afectados por las imágenes de los nuevos medios, añadiendo, de manera muy distinta pero igual que Talavera, puntos de referencia en el mapa de los estudios visuales de las visualidades de nuestro tiempo y el influjo de lo tecnológico.

Por poner un ejemplo de su implicación en la historia y la investigación, en su pieza *The Silver and the Cross* (ilustraciones 2 y 3), de 2010, utiliza el análisis de un cuadro del siglo XVIII de Gaspar Miguel de Berrío y escenas reales de la ubicación para analizar la situación política-social que acompañaba a la imagen representada, planteándose por qué los pueblos, trabajadores y minas de plata del Potosí están siendo representados durante el periodo de colonización española. Con el fin de presentar sus propias conclusiones al respecto, utiliza para ello el formato de vídeo-ensayo.



Ilustración 2. Harun Farocki. *The Silver and the Cross*, 2010. Video instalación, 2 canales, color, sonido, 17 min.

Por último, vale la pena resaltar el delicado trabajo de Giancarlo Foschino, quien, a través de la técnica fotográfica del *time lapse*, traslada al espacio expositivo por medio de pantallas retroiluminadas paisajes remotos grabados mediante cámara fija que se desarrollan a su tiempo (pero en tiempo real), en su propio contexto, ajenos al ojo del espectador, que percibe sutilmente el movimiento lento y pausado que se genera en el interior de las pantallas-ventanas, y que le atrapan y transportan hacia la fantasía de lo naturalista. Una vez más, el medio tecnológico actúa como mediador entre paisaje-obra-experiencia, y pretende ir siempre más lejos aportando el factor político-cultural; se esfuerza por dar voz y presencia a aquellos lugares y parajes naturales que en un futuro se verán modificados por la mano del hombre, o que en el peor de los casos dejarán de existir.



*Ilustración 3.* Giancarlo Foschino. *Fluxus*, 2010. Video installation. Hdv. 7 min. Color. Silent. Loop.  
*Ilustración 4.* Giancarlo Foschino. *Cima*, 2016. Vídeo time-lapse. pantalla retroiluminada.

## Conclusiones

La importancia de estudiar las relaciones entre los procesos tecnológicos que configuran nuestro tiempo y cómo el arte se hace eco de los cambios culturales que apuntalan el contexto social moderno, es principalmente, y como ya hemos señalado con anterioridad, la apertura de horizontes que propicia el hecho de estudiar el paisaje, y con ello queda incluida la ciudad, que se origina a partir de las aportaciones de diferentes vías de conocimiento y, mucho más importante, como resultado de percepciones subjetivas, emocionales, analíticas, experienciales. La conjugación de todo esto es posible gracias al ímpetu de los nuevos documentalistas del paisaje: los artistas. Aquellos que, ilusionados por ir más allá de lo visible y lo intangible, se preocupan por llevar al plano bidimensional, performático o instalativo su manera de entender, reivindicar o valorar el plano que pisamos y sentimos y que, como creadores o espectadores, tenemos la obligación de trazar en el mapa del mundo contemporáneo.

Ya se han ocupado muchos de ir dejando constancia de su paso por el mismo, sentando como huella la plantación de alguna pieza que habla de un lugar concreto y de muchos a la vez. Catalogar nuestra escena presente va mucho más allá de analizar, medir y estudiar las especies y datos que *vemos*, sino también de hacer visible aquello que *intuimos*, y que sólo podemos hacerlo asumiendo el rol de exploradores de lo sublime, aceptando en primer lugar que, aunque parezca un término romántico y extinguido, está presente hoy y forma parte de nuestra cotidianidad, pudiendo encontrarlo, por ejemplo, al doblar la esquina de la calle más sencilla de nuestra ciudad.

## Referencias

- Álvarez Hernández, G. “Instagram lúcido” en *Reflexiones Marginales*, año 3, num. 18. Abril-mayo de 2013. [Reflexiones.marginales.com/3.0/18-instagram-lucido/](http://Reflexiones.marginales.com/3.0/18-instagram-lucido/)  
Augé, M. (2007). *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca nueva.

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Madrid: S.L. Fondo de Cultura Económico de España.
- Berque, A. (2009). *El pensamiento paisajero*. Traducción de Maysi Veuthey. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Besse, J. M. (2006). Las cinco puertas del paisaje. En Maderuelo, J. (coord.), *Paisaje y pensamiento*. Madrid: Aldaba.
- Blanco, C. (2007). De la invención del Paisaje a la ‘moral del paisaje’ como género pictórico. *Terr@ Plural, Ponta Grossa*, 1(2), 41-60.
- Bodei, R. (2008). *Paisajes sublimes: El hombre ante la naturaleza salvaje*. Milán: Ediciones Siruela
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brissac, N. (2006). Real/Virtual: Redefiniciones ante las nuevas configuraciones espaciales y sonales. En Marchán Fiz, S. (ed.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.
- Burke, E. (1995). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas de lo sublime y lo bello*. Madrid: Tecnos.
- Burke, P. (2000). *Formas de historia cultural. Historia y geografía*. Madrid: Alianza editorial.
- Calvino, I. (2017) *Las ciudades invisibles* (28ª ed.). Madrid: Siruela.
- Careri, F. (2002). *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Barcelona: Gili.
- Cilleruelo, L., Crego, J. (2002). Algunas cuestiones sobre arte y tecnología. *Catálogo del festival música Ex Machina*, MEM Codex. Recuperado el 3 de agosto de 2017 de [http://www.virose.pt/vector/b\\_03/lourdes.html](http://www.virose.pt/vector/b_03/lourdes.html)
- Cuvardic, D. (2009). La reflexión sobre el flâneur y la flânerie en los escritores modernistas latinoamericanos. *Káñina, revista de Artes y letras*, 33(1), 21-35.
- Diegues, A. C. (2005). *El mito moderno de la naturaleza intocada*. Sao Paulo: NUPAUB-USB
- Domingues, D. (2002). La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas. En Medeiros, M. B. de (2008) *Arte y Tecnología en la cultura contemporánea*. Brasilia: Dupligráfica editora.
- Fontcuberta, J. (2010) Reflectogramas. Joan Fontcuberta. *A través del espejo*. Madrid: La Oficina de Ediciones.
- Fontcuberta, J. (2010). La danza de los espejos. Identidad y flujos fotográficos en Internet. En *A través del espejo*. Madrid: La Oficina de Ediciones.
- Manovich, L. (2001) *El lenguaje de los Nuevos Medios*. Barcelona: Paidós.
- Marchán Fiz, S. (2006). *Real/virtual en la estética y teoría de las Artes*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Martínez, J. (2015) *Arqueología del arte moderno*. Cantabria: Ediciones la bahía.
- Milani, R. (2007). *El arte del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Molinuevo, J. L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Nogué, J. (ed.) (2007). *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.



Puig, J. (1997). Lo sublime contemporáneo y su representación plástica. *biTARTE, Revista cuatrimestral de humanidades*, 12(Ago), 155-163.

Ruiz, R. (29.06.2016). Santiago Talavera, 'the animalist romantic'. [Post en web] Recuperado de <https://elasombrario.com/santiago-talavera-romantico-animalista/>

Shama, S. (1986). *Landscape and memory*. New York: Vintage book.

Sontag, S. (2006) *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

Valéry, P. (1954). *Miradas al mundo actual*. Buenos Aires: Losada.

Virilio, P. (1997) *El Cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.

Waelder, P. (2007). *Más allá del paisaje* [catálogo de la exposición Metapaisajes]. Palma de Mallorca: Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca.

Wulf, A. (2017) *La invención de la naturaleza*. Barcelona: Taurus

Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcola.

Zuluaga, P. A. (2006). Una mirada al paisaje como recurso turístico. *Revista Interamericana de Ambiente y Turismo*, 2(2), 76-82.