



## Desierto / Inundación: un grito amargo de Gaia

### Resumen:

*Desierto / Inundación: un grito amargo de Gaia es un artículo sobre la producción artística en red DESIERTO / INUNDACIÓN, una obra de arte co-elaborativa compuesta por 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, provenientes de diferentes lugares geográficos del mundo especialmente sensibles a este problema que conforman un ambiente de experimentación y exploración multisensorial. El resultado es un XENOPaisaje compuesto por burbujas que emergen en un entorno virtual e interactivo, siendo el dispositivo experiencial desarrollado para el metaverso y otros entornos digitales, invitando al interactor/usuario a participar en experiencias inmersivas, explorando variadas perspectivas poéticas. La multiplicidad y transformación de paisajes afectados por cambios y crisis ambientales aceleradas constituyen los XENOPaisajes. El agua sigue siendo el hilo conductor de la co-creación y coinvestigación que propone el Grupo de Investigación sobre arte, ciencia y tecnología en la red Iberoamericana HoloCi(u)dad(e).*

### Abstract:

*Desert/Flood: A bitter cry from Gaia is an article about the network artistic production DESERT / FLOOD, a co-ellaborative artwork composed of 21 sound-visual and textual narratives, originating from different geographical locations in the world that are specially sensitive, which make up an environment of multi-sensory experimentation and exploration. Bubbles emerge in a virtual and interactive environment, being the experiential device developed for the metaverse and other digital environments, inviting the interactor/user to participate in immersive experiences, exploring the varied poetic perspectives. The multiplicity and transformation of landscapes affected by accelerated environmental crisis constitute XENOLandscapes. Water continues to be the guiding thread of the co-creation and co-research proposed by the Research Group on art, science and technology in the Ibero-American network HoloCi(u)dad(e).*

**Palabras clave castellano:** Crisis climática, desierto/inundación, arte colaborativo, inteligencia artificial (IA), entornos inmersivos, metaverso, XENOPaisaje.

**Palabras clave inglés:** Climate crisis, desert/flood, collaborative art, artificial intelligence (AI), immersive environments, metaverse, XENOLandscape.



Imagen 1. Captura de pantalla. Fuente: HoloCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: Lilian Amaral, 2023.

## Desierto / Inundación: un grito amargo [1] de Gaia [2].

### 1. Introducción.

¿Qué se supone que debemos hacer ante una crisis ecológica que no se parece a ninguna crisis bélica o económica que hayamos conocido y a cuya escala, si bien sin duda es formidable, estamos de algún modo acostumbrados porque su origen es humano, demasiado humano? ¿Qué hacer cuando se nos dice, día tras día y de maneras cada vez más estridentes, que nuestra civilización actual está condenada y que hemos alterado tanto la Tierra misma que no hay forma de que vuelva a ninguno de los diversos estados estacionarios del pasado? ¿Qué hacemos cuando leemos, por ejemplo, un libro como el de Clive Hamilton titulado *Réquiem para una especie? Cambio climático ¿por qué nos resistimos a la verdad?*, ¿y la especie en cuestión no es el dodo ni la ballena, sino la nuestra, es decir, ustedes y yo? (Latour, 2012, p. 67).

DESIERTO / INUNDACIÓN (2023) es una producción artística en red que reflexiona sobre el acelerado cambio climático a nivel mundial, teniendo en cuenta, los paisajes afectados en diferentes lugares del planeta, por la ausencia o el exceso de agua (desierto / inundación). Dado que creemos que la crisis del cambio climático mundial es relacionada de forma inextricable con el agua (carencia o exceso). Siendo este elemento el dispositivo detonante y el centro de investigación, de co-creación, de elaboración y de exploración multisensorial del Grupo Internacional e Interinstitucional de Co-investigación y Co-creación en Arte, Ciencia y Tecnología en Iberoamérica [e].

HoloCi(u)dad[e] es una plataforma internacional de artistas de: Brasil + Colombia + España + Uruguay + Italia + Argentina, que comenzó su andadura en el año 2018, en el contexto del SIIMI – MediaLab BR – Universidade Federal de Goiás (Brasil), con una serie de proyectos de co-investigación y co-creación en red, buscando proponer analizar y articular líneas de trabajo que suelen ser tratadas por separado: desde las prácticas artísticas en un contexto relacional; a la aprehensión crítica de la experiencia artística a partir de la reflexión teórica. El grupo dispone de una plataforma web - <http://holos.espai214.org>- como un repositorio en línea donde los archivos de las acciones realizadas se comportan como un organismo vivo en el ciberespacio, permitiendo la aportación de los distintos colectivos que participan. Este repositorio en línea pretende ser un catalizador de acciones e información, para contribuir en las redes con colaboraciones, conectando con otras redes y organismos dentro del ciberespacio. Otro rasgo de HoloCi(u)dad[e] es el uso de estructuras telemáticas asociadas a la creación de conexiones preparadas para recibir/procesar/enviar información en constante devenir que define, a priori, la dinámica del trabajo procesual de carácter co-elaborativo, co-autoral y co-investigativo, en el contexto iberoamericano contemporáneo. Como resultado de todo esto tenemos distintos trabajos de investigación (obras, publicaciones, producciones e investigaciones) en coautoría como: Paredão Automotivo (2020) Paisajes Virales (2020) [3], INLETS (2021), OpenSpace (2021/2022) y DESIERTO / INUNDACIÓN (2023).





Imágenes 2 y 3. INLETS, 2021 | Panorama\_EXP. Sala Exposiciones Josep Renau, Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València. Fuente: Red HoloCi[u]dad[e]

DESIERTO / INUNDACIÓN. Para construir este proyecto-proceso se realizaron encuentros virtuales durante varios meses en el workshop internacional de co-creación de narrativas sonoro-visuales OpenLab. DESIERTO / INUNDACIÓN es el resultado de las inmersiones desarrolladas en OpenLab, donde se propuso un diálogo entre la experiencia humana, mediante el registro de imágenes y sonidos recogidos en el territorio (lugar), por 21 artistas/investigadores/as. Con el uso de la tecnología y a través de la Inteligencia Artificial generativa, se creó una obra mutante y abierta sobre el cambio climático, mediante un proceso de construcción de paisajes poéticos - XENOPaisajes – en el espacio virtual, generando un trabajo co-elaborativo y participativo.



Imagen 4: Talleres internacionales – OpenLab DESIERTO / INUNDACIÓN, Sección online (verano 2023). Fuente: Red HoloCi[u]dad[e]

XENOPaisajes son, por tanto, campos de interacción en pantallas, metaversos, flujos de datos que circulan a través de las redes. Pero XENOPaisajes son también entornos físicos donde interactúa lo natural con lo artificial, lo construido con lo imaginado, los ecosistemas con las acciones que destruyen el ambiente (Festival Internacional de Imagen, 2023).

El resultado final es una trilogía formada por: DESIERTO / INUNDACIÓN (versión I), DESIERTO / INUNDACIÓN (versión II), e INVENTÁRIO, que cuando muestran en el espacio expositivo generan unos encuentros de activación entre los artistas/investigadores y el público. Estos encuentros abiertos y en línea, presentan obra y los procesos de investigación creativa con la participación de los artistas co-autores desde sus distintos países. Y, además se presentan derivas cartográficas recorridos en distintas ciudades para la creación de una acción de arte público con la captación de imágenes vinculadas con las cuestiones de la crisis ambiental y el cambio climático para su proyección en el espacio expositivo. Del 5 al 21 de febrero de 2024, se realizará la primera muestra en España, en la Sala de Exposiciones Vicerrectorado del Campus de Teruel (Universidad de Zaragoza), y será publicada en la plataforma Holo. Además, el proyecto ha recibido una mención de la Fundación LA POSTA[2] de Valencia y en el segundo semestre de 2024 se realizará una exposición en la sede de esta Fundación en Valencia.

## 2. Desierto / Inundación (versión I).

Es un espacio de inmersión compuesto por 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, procedentes de diferentes lugares geográficos del mundo especialmente sensible a esta problemática, que componen un ambiente de experimentación y exploración multisensorial, que se ha integrado en la programación del XXII Festival Internacional de la Imagen, XENOPAISAJES, celebrado en Manizales y Bogotá, (Colombia) entre mayo y junio de 2023. Para realizar el proyecto DESIERTO / INUNDACIÓN (versión I) los 21 investigadores/as participantes recolectaron, capturaron, recogieron y registraron de manera individual y subjetiva muestras sonoras (objetos sonoros), su voz (palabras clave y narrativas individuales), e imágenes de lugares físicos, de territorios que tienen una identidad relacional e histórica. Los lugares, para el antropólogo Marc Augé, “tienen por lo menos tres rasgos comunes. Se consideran (o los consideran) identificatorios, relacionales e históricos” (Augé, 2000, p. 58). Otro rasgo común a todos estos territorios es que están afectados por la crisis del cambio climático mundial, que ha alterado los patrones climáticos favoreciendo las sequías, los desiertos (ausencia de agua), el deshielo, el aumento del nivel del mar y las inundaciones (exceso de agua). Todo el material recogido se ha almacenado y organizado en una base de datos accesible para todos los artistas/investigadores/as, para con ella crear este proyecto-proceso artístico co-elaborativo que ha generado un no lugar, este concepto también fue creado por Marc Augé, lo definió como un espacio de tránsito. “El espacio del viajero sería, así, el arquetipo del no lugar” (Augé, 2000, p. 91).

Pero, nuestro no lugar, aunque es un espacio de tránsito, es un espacio de inmersión digital, es un metaverso, que brinda una experiencia compartida y persistente y abarcará desde nuestro mundo real hasta el totalmente virtual. En la novela de Stephenson “Snow Crash”, de 1992, ya se hablaba de la creación de unos universos virtuales donde todos los seres humanos co-habitaríamos entre el plano físico y el plano real.

Así que Hiro en verdad no está ahí. Está en un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y lo lanza a través de los auriculares. En la jerga de los entendidos, ese lugar imaginario se denomina Metaverso. Hiro pasa mucho tiempo en el Metaverso. No tiene ni punto de comparación con



Guarda Trastos (Stephenson, 2000, p. 26).

El metaverso es “un universo online en permanente mutación, cambio y desarrollo”. (Ball, 2020), un ambiente simulado, de identidad digital y de socialización online donde múltiples usuarios con un avatar personal (que funciona como la presencia digital del cuerpo) y, de manera simultánea e independiente, pueden explorar, desplazarse libremente y habitar este mundo virtual en él que el espacio se prolonga desde la vida *offline* a la vida *online* y en él que “el avatar funciona como la presencia digital cuerpo y la arquitectura como un espacio de convergencia entre lugares físicos y lugares digitales” ( Ríos-Llamas, 2022).

El resultado final es un xenopaisaje (programado y generado por Marcos Umpiérrez y comisariado por Lilian Amaral), conformado por 21 burbujas (cada una encierra registros visuales y sonoros de un autor/a), a través de sus membranas nuestro avatar puede acceder a su interior y vivir una experiencia inmersiva, diferente en cada burbuja, sintiendo, al mismo tiempo que lo que ocurre entre una burbuja y la otra es igualmente relevante; la posibilidad de vivir una experiencia interactiva. Sobre burbujas las palabras clave se transforman en lluvia y caen en el xenopaisaje, mezclándose con las voces y los sonidos. El xenopaisaje se nos presenta como una invitación a escuchar lo que Bruno Latour denomina como el “grito de la tierra”, esa llamada al poder de acción de las personas y las comunidades que permite alterar y transformar sus pequeños entornos, logrando con ello un movimiento de regeneración de los ecosistemas que posibilitan su supervivencia.



Imagen 5. Captura de pantalla. Fuente: HolosCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación, 2023. Creación: Bia Santos.

### 3. Desierto / Inundación (versión II).

Para desarrollar este trabajo se propuso un diálogo entre la experiencia humana (donde la imagen fotográfica es la expresión de un instante), y la tecnología a través de la Inteligencia Artificial (reproductibilidad técnica). Dado que la IA y el metaverso son dos tecnologías de diferente naturaleza, dos mundos paralelos que están destinados a influirse. Para ello los 21 co-autores/as generaron imágenes con IA (sirviéndose de imágenes + palabras + textos poéticos) que dejaron de ser un reflejo de la realidad local, para ser parte de una obra generativa, híbrida, mutante y abierta. Se creó así un interactivo que presenta versiones híbridas sonoro/visuales y textuales basadas en la exploración y articulación del banco de datos compuesto por textos, narrativas individuales, e innumerables imágenes, que tienen su raíz en el territorio, en el lugar y que nos sirven como documento para autenticar el mundo observado, plasmando la visión personal de los 21 investigadores/as.



Imagen 6. Fotografía del parque de las arcillas de la ciudad de Teruel, verano de 2023. Fuente: HolosCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: Vega Ruiz.



Imagen 7. Imagen generada por Inteligencia Artificial Runway (<https://runwayml.com/>) partiendo de la fotografía del parque de las arcillas, Teruel, 2023. Fuente: HoloCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: Vega Ruiz.

Además, con los innumerables sonidos grabados en el lugar, teniendo en consideración la importancia del contexto espacial en el que se producen, con las palabras-clave de las narrativas individuales y la voz registrada de los/as co-autores/as (almacenadas y organizadas en el banco de datos) se creó un paisaje sonoro. Esta creación sonora musical de la obra interactiva, corrió a cargo de Ricardo Dal Farra y Marina Buj. En ella las voces adquieren un papel dramático, considerando la gravedad del tema: a veces se repiten, pero nunca lo hacen de la misma manera. En otras ocasiones aparecen sutilmente alteradas, o radicalmente modificadas, hasta el punto de volver prácticamente irreconocibles. Su origen se confunde para transformarse en algo nuevo. De esta manera se forman líneas de fuerte tensión que aparecen como sonidos largos y de tonos oscuros. Son flujos que acentúan la situación actual de crisis ambiental y tratan de alertarnos para reflexionar y actuar ahora, reajustando el rumbo sin esperar más. Se concibe, así como un testimonio del impacto de los xenopaisajes en la imaginación, la conciencia y la vida cotidiana de los/as investigadores/as participantes.



Imagen 8. Fotografía del cauce del río Turia (después de una inundación) a su paso por la ciudad de Teruel, verano de 2023. Fuente: HoloCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: José Prieto.

El resultado es un espacio Interactivo (en una nueva burbuja la 21) – Performance (sonoro visual) / concierto sonoro, en el que distintos usuarios pueden participar a partir de la interacción con sus móviles (permitiéndoles el acceso y la utilización de los dispositivos sonoros accionados por las palabras-clave de la obra interactiva). Esta versión fue presentada como Performance en el Encuentro Internacional de Arte y Tecnología Interactiva - #22ART - <https://emmeio15.medialab.unb.br/> - en conjunto con el SIIMI – Simposio Internacional de Innovación y Medios Interactivos, así como, en la Exposición EmMeio#15, realizada en el Museo Nacional de la República, Brasil entre el 21 de septiembre y el 21 de octubre de 2023 <https://emmeio15.medialab.unb.br/performances-projecao>



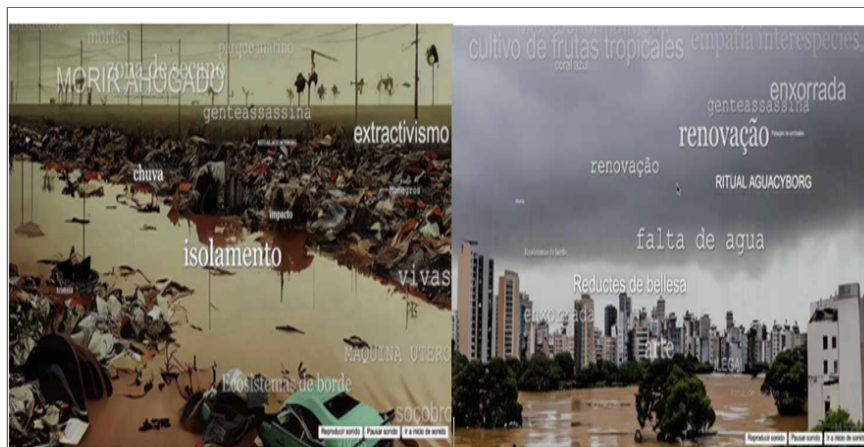


Imagen 9 y 10 - Espacio Interactivo Desierto/Inundación II. Fuente: HolosCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: Marcos Umpiérrez, 2023.

#### 4. Inventario.

Es un conjunto de imágenes agrupadas y combinadas a partir de la catalogación generada entre el agente humano (producción de los 21 artistas participantes de la obra autoral) y sistemas de I.A. Esta colección de datos Matheus da Rocha Montanari la ha estructurado según un modelo que refleja sus relaciones y su organización. Porque, los conjuntos de imágenes agrupadas parten de las estructuras de las imágenes; de sus relaciones temáticas y formales; y en que cada proceso clasificatorio genera matrices para nuevos agenciamientos. El artista, según el crítico de los media Arlindo Machado (2007), sería quien se apropia de determinado medio y lo recontextualiza hasta mismo, lo subvierte, utilizando las características intrínsecas del medio para tal finalidad. El resultado es un laberinto visual, una composición poética hecha manera que las imágenes puedan verse al derecho y al revés y de otras maneras formando una armonía y un sentido.



Imagen 11 - Inventario - Fuente: HolosCi(u)dad(e) | Desierto/Inundación. Creación: Matheus da Rocha Montanari, 2023.

#### 5. Conclusión.

Desierto/Inundación es una propuesta artística inmersiva e interactiva que propone el grupo de investigación internacional HolosCi(u)dad(e). La obra en coautoría parte la recolección y registro de materiales (visuales y sonoros) del lugar físico de territorios que tienen una identidad relacional e histórica, que están afectados por alteración de los patrones climáticos que han provocado la crisis del cambio climático mundial favoreciendo las sequías, los desiertos (ausencia de agua), el deshielo aumento del nivel del mar y las inundaciones. Generando un no lugar, un espacio de tránsito, un espacio de inmersión digital, un metaverso, que brinda una experiencia compartida y persistente que abarcará desde nuestro mundo real hasta el totalmente virtual. Además, en este proyecto-proceso también está presente la IA (Inteligencia Artificial) ya que la IA y el metaverso son dos tecnologías de diferente naturaleza, dos mundos paralelos que están destinados a influirse. Por todo ello, en esta obra propone un diálogo entre la experiencia humana y la tecnología a través de la IA creando una obra generativa, mutante y abierta.

[1] El término "Grito amargo" retoma el texto "Gritos amargos sobre la ciudad" de Horacio Capel en Dibujar el mundo. Ediciones del Serbal, Barcelona, 2001. pp.1 147.

[2] Gaia, Gea, Pachamama o Madre Tierra, son nombres que evocan a la diosa de la naturaleza en diversas culturas, James Lovelock decidió nombrar de la misma manera al planeta Tierra. En 1969 el químico Lovelock ideó la hipótesis Gaia (publicada en 1979) es un modelo interpretativo que afirma que la presencia de la vida en la Tierra fomenta unas condiciones adecuadas para el mantenimiento de la biósfera. Según la hipótesis Gaia la atmósfera y la parte superficial del planeta Tierra se comportan como un sistema donde la vida, su componente característico, se encarga de autorregular sus condiciones esenciales tales como la temperatura, composición química y salinidad en el caso de los océanos. Gaia se comportaría como un sistema autorregulado, que tiende al equilibrio. La hipótesis fue apoyada y extendida por la bióloga Lynn Margul

[3] Propuesta abierta y procesual de co-creación sonido-visual en el ámbito de la Exposición Internacional de Arte Sonoro #HD19, Medellín 2020. Obra compuesta por grabaciones sonoras recopiladas en varias ciudades iberoamericanas asociadas a objetos visuales que complementan y potencian el sonido e interacciones. Hay ciertos tipos de resistencias asociadas a estos objetos visuales, desde lo íntimo, lo introspectivo, hasta lo público, lo colectivo, lo compartido. Cinco experiencias sonoro visuales realizadas durante la pandemia de COVID - 19 que nos localizan y nos trasladan del local de confinamiento a una experiencia globalizada.

[4] Artistas participantes – <https://www.espai214.org/holos/desierto inundacion/>

Artistas Coordinadores participantes: Lilian Amaral - Comisariado y Coordinación General (Brasil); Bia Santos - Comisariado y Coordinación General (España / Brasil); Marcos Umpiérrez - Desarrollo técnico (Uruguay); Liliana Fracasso - Coordinación General (Italia); Marina Buj - Paisaje sonoro (España); Ricardo dal Farra - Paisaje sonoro (Canadá / Argentina); José Prieto - Coordinación General (España); y, Vega Ruiz - Coordinación General (España).

Artistas participantes: Laurita Ricardo de Salles (Brasil); Mirian Celeste Martins (Brasil); Suzete Venturelli (Brasil); Brenda Marques Pena (Brasil); Luis López Cas (Brasil); Paula Carolei (Brasil); Daniel Toso (España / Argentina); Matheus Montanari (Brasil); Ivan David (Brasil); Carina Flexor (Brasil); Fernando Palacios (Brasil); Luisa Fernanda Giraldo Murillo (Colombia); y, Karla Brunet (Brasil).

[5] Inteligencia Artificial (IA) término acuñado en la primera conferencia sobre IA en la Universidad de Dartmouth (Massachusetts) organizada por John McCarthy en 1956.

[6] El día 29 de mayo de 2023 Lilian Amaral impartió la conferencia DESIERTO/INUNDACIÓN en la apertura del Festival Internacional de la Imagen en Manizales (Colombia), introduciendo el proyecto en su primera versión (metaverso). El 22 de septiembre, Lilian Amaral y Marcos Umpiérrez presentaron la versión II Desierto/Inundación, un interactivo performativo en el auditorio del Museo Nacional da República, en Brasilia (Brasil). Y el día 29 de septiembre Bia Santos impartió charla “*HOLOSCI[U]DAD[E] \_ DESIERTO/INUNDACIÓN Proyecto artístico co-elaborativo de exploración multisensorial a través de los paisajes afectados por el acelerado cambio climático en diferentes lugares geográficos*” en el Museo Provincial de Teruel dentro del evento de la Noche Europea de los Investigadores e Investigadoras. Actividad, organizada por la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i) y la Oficina de Proyectos Europeas (OPE) del Vicerrectorado de Política Científica de la Universidad de Zaragoza, y está enmarcado dentro del proyecto: European Researchers' Night.

[7] Fundación La Posta. Centro de Investigación de la Imagen, nació el 12 de junio de 2013, como una entidad sin ánimo de lucro y con una fuerte orientación hacia el servicio a los ciudadanos. Está formada por un equipo de profesionales de primer nivel, y basa su fuerza en el establecimiento de alianzas con otros entes y fundaciones que operan igualmente en el campo del arte contemporáneo con especial dedicación al audiovisual.

[8] El eje temático del XXII Festival Internacional de la Imagen que se realizó del 29 de mayo al 1 de junio de 2023 en Manizales y los días 2 y 3 de junio en Bogotá ‘Extranjero’ y ‘foráneo’, eso significa XENO. De ahí que invitar a pensar en XENOPaisajes signifique dialogar en torno a los espacios no convencionales, a lugares distintos que hoy se han vuelto cotidianos, gracias a las nuevas formas de habitar las ciudades y el mundo. Los flujos de información que hoy transitan en nuestros espacios generan nuevos territorios que apenas somos capaces de percibir.

AUGE, Marc (2000): Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobre modernidad. 5ª edición. Barcelona: Gedisa S.A.  
 BALL, Mathew (2020): The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will. Build It. En: Matthew Ball, 13 de enero. Recuperado el 15 de diciembre de 2023: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>.  
 CAPEL, Horacio (2001): Dibujar el mundo. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2001, pp. 115-147.  
 COCCIA, Emanuele y AÏT-TOUATI, Frédérique (eds. 2023): El grito de Gaia. Pensar la tierra con Bruno Latour. Buenos Aires: Miluno.  
 LATOUR, Bruno (2012): Esperando a Gaia. Componer el mundo común mediante las artes y la política en Cuadernos de Otra Parte, Revista de Letras y Artes, núm. 26, Buenos Aires p. 67. Recuperado el 15 de diciembre de 2023: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/124-GAIA-SPEAP-SPANISHpdf.pdf>  
 LOVELOCK, James (1979): Gaia. A New Look at Life on Earth. Oxford University Press.  
 (1985). Gaia, una nueva visión de la vida sobre la Tierra. Barcelona: Ediciones Orbis.  
 (1993): Las edades de Gaia. Barcelona: Editorial Tusquets.  
 (2007): La venganza de la tierra. La teoría de Gaia y el futuro de la humanidad. Barcelona: Editorial Planeta.  
 LOVELOCK, James; MARGULLIS, Lynn; ATLAN, Henry; VARELA, Francisco y otros (1989). GAIA. Implicaciones de la nueva biología (3ª edición). Barcelona: Editorial Kairós.  
 MACHADO, Arlindo (2007): El sujeto en la pantalla. Barcelona: Ediciones Paidós.  
 MARGULLIS, Lynn (2003): Una revolución en la evolución. Valencia: Col·lecció Honoris Causa. Universitat de Valencia.  
 RÍOS-LLAMAS, Carlos (2022): Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales COMMUNICATION PAPERS – MEDIA LITERACY & GENDER STUDIES– Vol. 11 – N.º.: 23 |17 de octubre. Universitat de Girona.  
 SCHAEFFER, Pierre (2023): Tratado de los objetos musicales. Madrid: Alianza Editorial.  
 SCHAFER, R. Murray (2023): El paisaje sonoro y la afinación del mundo. Barcelona: Intermedio Editores.  
 STEPHENSON, Neal (2000): Snow Crash. Barcelona: Editorial Gigamesh.  
 Festival Internacional de la Imagen (2023): ¿Qué son los XENOPaisajes? En Quehacer.co, Manizales (Colombia), 27 de mayo. Recuperado el 15 de diciembre de 2023: <https://www.quehacer.co/que-son-los-xenopaisajes/>

Web:

<http://holos.espai214.org/>  
<https://openlab.space/interactivo/>  
<https://www.spatial.io/s/Desierto-inundacion-6475e4177ba0e76e3a1736df?share=8140543362655784075>  
<https://festivaldelaimagen.com/es/programacion-manizales-2023/>  
<https://festivaldelaimagen.com/es/programacion-bogota-2023/>

**José PRIETO MARTÍN, Vega RUIZ CAPELLÁN, Fabiane Cristina SILVA DOS SANTOS (Bia SANTOS), Lilian do AMARAL NUNES (Lilian AMARA)**  
 Universidad de Zaragoza y miembro de AACA, artista plástica, Universidad de Zaragoza, Universidade UNESP y Universidade Federal de Goiás (Bra

Fecha de Entrega: 10/12/21  
 Fecha de Admisión: 28/12/21