

NoImage_404

Dispositivos y ensayos visuales para tender discursos de reivindicación del espacio público-físico desde el espacio virtual a partir imágenes encontradas

NOMBRE AUTOR 1

Institución / Departamento, grupo o centro

[Dejad sin cumplimentar en los envíos previos a la presentación definitiva]

Resumen

NoImage_404 es un proyecto de investigación cualitativa teórico-práctica que tiene como finalidad revisar, reflexionar y fomentar el pensamiento crítico sobre la reivindicación, a través de la imagen, del espacio físico como lugar de reunión y relación en base a la configuración del espacio virtual en la actualidad.

A partir de la digitalización de un archivo de imágenes encontradas que giran en torno a la revolución urbanística-vecinal del barrio de Vallecas (Madrid) durante la década de los 70, se pretende elaborar un discurso desde lo local a lo global, desde el espacio físico al virtual. Para ello, se emplearán diferentes sistemas de análisis y reconocimiento de imágenes basados en inteligencia artificial (IA) con el propósito de indagar sobre las herramientas del sistema para controlar el espacio virtual a partir de los metadatos de las imágenes.

El grueso de la investigación se centrará en profundizar sobre las posibilidades de la imagen como: un eje articulador de la relación entre el tejido social y el urbanismo de un lugar; como herramienta transeúnte entre lo local y lo global; y como dispositivo que establezca un discurso sólido ante las estructuras de apropiación y resignificación de imágenes.

Por lo que respecta a la parte práctica de la investigación, se realizará un videoensayo con el fin de buscar nuevos lenguajes artísticos para reivindicar la imagen como elemento de reflexión y reivindicación, como herramienta de masas. Además se desarrollarán dispositivos visuales interactivos con el propósito de profundizar sobre los componentes que forman la imagen.

En cualquier caso, NoImage_404 intentará fomentar la reflexión acerca de la posibilidad de crear nuevos caminos, nuevos mapas donde tender las imágenes nacidas de las fisuras del sistema sin que este, se apropie de ellas y las otorgue un significativo vacío.

Palabras-clave: ARCHIVO DE IMÁGENES ENCONTRADAS, ESPACIO LOCAL-FÍSICO, ESPACIO GLOBAL-VIRTUAL, CONTROL, SISTEMA, RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES, DISPOSITIVOS INTERACTIVOS, VIDEO-ENSAYO.

Abstract

Nolmage_404 is a theoretical-practical qualitative research project whose specific decision is to reflect and encourage critical thinking about the authorization, through image, of physical space as a meeting place and relationship through the configuration of virtual space in the actuality

From the digitalization of an archive of images found with social and spatial character, photographs that revolve around the urban-neighborhood revolution of the Vallecas neighborhood (Madrid) during the 70s, it is intended to prepare a speech from the local to the global, from physical to virtual space. To do this, use different image analysis and recognition systems used in artificial intelligence (AI) in order to deepen the system tools to control the virtual space from the image metadata.

The bulk of the research will focus on investigating the possibilities of the image as: articulating axis of the relationship between the social fabric and the urbanism of a place; as a transient tool between the local and the global; and as a device that establishes a solid discourse before the structures of appropriation and resignification of images.

As regards the practical part of the research, a video essay is carried out in order to find new artistic languages to claim the image as the axis between the local and global, as a mass tool. In addition, interactive devices will be developed during the research process with the purpose of promoting reflection on the elements that make up the image.

In any case, Nolmage_404 will try to encourage reflection about the possibility of creating new roads, new maps in the form of images born of the inflammation of the system with the intention of claiming, from the virtual space, the physical-public space as a place of relationship and meeting between the individuals that make it up.

Keywords:: FILE OF FOUND PICTURES, PHYSICAL SPACE, VIRTUAL SPACE, CONTROL, SYSTEM, RECOGNITION OF IMAGES, INTERACTIVE DEVICES, VIDEO-ESSAY

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto surge a través de una investigación previa y el encuentro de un archivo de imágenes. La investigación previa está formada por una serie de intervenciones en el espacio público y piezas que fomentan la reunión y relación entre el tejido social de las periferias urbanas apoyándose en el concepto de tender. Tender entendido como: *Desdoblar, extender o desplegar lo que está cogido, arrugado o amontonado*¹. Teniendo en cuenta esta premisa, se buscaba fomentar la reivindicación del espacio público como un lugar de relación y reunión entre los individuos que lo conforman.



Fig. 1: Imagen 24 (2018), perteneciente al archivo encontrado.

expropiar a los vecinos de sus casas con el fin de realojarlos en otras zonas de Madrid, dejando el barrio a disposición de promotoras privadas. Esto provocó grandes movilizaciones formando así las primeras Asociaciones de Vecinos con el propósito de evitar que les echaran y promover el realojo dentro del barrio. Estas asociaciones constituyen también un importante foco de resistencia frente a la dictadura. Los movimientos culturales y sociales tomaron la forma de movimientos vecinales que, tras la muerte de

A partir de esta investigación previa realizada en Vallecas, un barrio de Madrid, me encuentro con el archivo de imágenes, un archivo con su propia historia e identidad.

Este documenta la revolución urbanística que se produjo en Vallecas durante la década de los 70, una revolución con base en lo común, en lo colectivo.

Nos encontramos ante un archivo de imágenes que retratan un lugar de acogida en la posguerra para los inmigrantes en busca de trabajo y sin medios para poder pagarse un alquiler.

“Vallecas, que se ha construido ladrillo a ladrillo, con las manos y el sudor de miles de emigrantes, que llegaron a Madrid en busca de una vida mejor, fue levantando sus casas durante las sombras, a escondidas de los municipales, un reto casi imposible de conseguir sin la solidaridad de los vecinos, que afanosos se apresuraban a cubrir aguas en tan solo una noche, evitando así que las autoridades pudieran derribarlas al día siguiente”. (El ángel caído, n.d.)

Fotografías que muestran la construcción autosugestionada de las casas sobre suelo agrícola (más barato), formando una gran mancha de aceite que logró frenar la expansión urbanística de Madrid. Ante esta tesitura, el ayuntamiento comenzó a



Fig. 2: Imagen 16 (2018), perteneciente al archivo encontrado.

Franco, la reorganización y transformación de la Administración abrió nuevas oportunidades a las demandas sociales. Las peticiones vecinales empezaron a ser atendidas y se inició un proceso de Remodelación Urbana que durante la década de 1980 transformó la fisonomía de Vallecas en altos edificios, avenidas, calles y plazas abiertas que sustituyeron las casitas autoconstruidas y las calles de barro.

El archivo comenzó a construirse gracias a un grupo de curas comunistas recolectores de las fotografías de los vecinos con el fin de crear un banco común de diapositivas encargado de retratar la identidad y la historia de Vallecas. Esta labor fue frenada por el arzobispo Rouco Varela, pero retomada por un grupo de cuatro fotógrafos que se encargaron del archivo añadiendo nuevas fotografías del barrio junto con otras que realizaron por diferentes viajes. Periodo en el que se registraron momentos como el movimiento zapatista en México o los conflictos de Irlanda, añadiendo así, otros movimientos sociales y abriendo un mayor abanico de experiencias para fomentar el pensamiento crítico. Fue olvidado en la década de los 80 debido al avance tecnológico y su destino fue el trastero de una casa del barrio.

Hace 5 años, esas imágenes volvieron a aparecer gracias a la dueña de dicha casa en la que se encontraban ya que, decidió donarlas al espacio ABM Confecciones y este a su vez a la Asociación Contrahistoria. Entidades encargadas de fomentar y reivindicar el pensamiento crítico a través de la historia, el arte y el conocimiento.

El archivo se ha convertido así en una valiosa herramienta contenedora de historias sin resignificar, historias que se mantienen intactas ante las estructuras de control del sistema.



Fig. 3: *Imagen 56* (2018), perteneciente al archivo encontrado.



Fig. 4: *Imagen 13* (2018), perteneciente al archivo encontrado.

1.1. MOTIVACIÓN

La motivación surge a partir de las paradojas resultantes de la digitalización del archivo de imágenes y su posterior filtrado por la API Google Cloud Vision, un sistema de reconocimiento y control de imágenes basado en inteligencia artificial (IA) centrada en obtener información “valiosa” a partir de algoritmos. Información en forma de metadatos que otorgan una visión donde los datos que carezcan de elementos de poder o beneficio económico, son ocultados o resignificados con el fin de mantener una hegemonía global asentada alrededor de un sistema caracterizado por un capitalismo neoliberal radical.

El resultado obtenido resignificó el espacio, contenido y contexto de Vallecas, deformando así la historia, la sociedad, la cultura y la identidad del barrio.

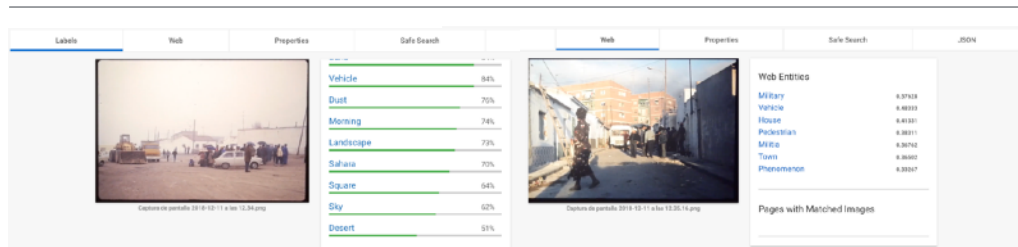


Fig. 5: *Imagen 16* (2018), análisis en la API Google Cloud Vision

Fig. 6: *Imagen 28* (2018), análisis en la API Google Cloud Vision

Estas deformaciones visuales me interesan por su carácter global e incentivan la investigación de la imagen como un eje de reflexión y pensamiento crítico sobre la reivindicación del espacio público por medio del espacio virtual. Para entender el punto de vista espacial de esta reivindicación, hay que asimilar el espacio público y virtual como dos espacios que no pertenecen a la misma naturaleza y actualmente existen, gracias a las combinaciones entre ambos. Entiendo espacio público como un paisaje físico constituido por el ciudadano, como lugar dedicado a la reunión y relación entre los individuos que lo conforman, como entorno constructor de identidad colectiva y movimiento social. Por el otro lado, entiendo espacio virtual como un espacio digital construido por metadatos que emanan del análisis de imágenes digitales caracterizadas por la posibilidad de promover un movimiento de masas a nivel global.

El archivo de imágenes encontradas se convierten así en una herramienta fundamental en la investigación con el fin de hilvanar discursos que perturben el control del sistema abriendo fisuras o bugs por donde broten los datos ocultos, las historias enterradas convirtiéndose en elementos encargados de fomentar una revolución social.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Me interesa el contexto de las periferias urbanas, los barrios humildes, obreros y marginales como espacios edificantes de identidad colectiva desde las calles y las plazas. Lugares que debido a su origen, un origen de experimentación y relación con el entorno, son olvidados y transformados por el sistema. Precisamente, me interesan por la razón de su olvido; o quizás como lugares de resistencia o radicalidad ante la homogeneidad del sistema. Espacios de resistencia que mantienen latencias de comunidad a través de la imagen, lugares repletos de relatos que transmitir, de experiencias que experimentar.

La relevancia de esta investigación nace de la necesidad de reivindicar dichas latencias de comunidad a partir de la digitalización y reconocimiento de imágenes con el fin de convertirlas en ejes de movimientos globales. Para ello, empleo las contradicciones que surgen entre la imagen analógica/local y la imagen digital/global.

Al recuperar las fotografías de Vallecas en el espacio físico y arrojarlas al espacio virtual (con el fin de convertirlas en un engranaje de pensamiento que fomente la reunión y relación como práctica en el espacio urbano), aparecen límites. Límites en forma *bots* o plataformas virtuales que controlan, etiquetan y resignifican continuamente las imágenes con un fin económico. Por lo tanto, esta resignificación oculta todas esas historias, experiencias y relaciones de los individuos para con el espacio. Esto provoca el punto de partida de una investigación teórico-práctica que se propone profundizar sobre posibles lecturas de la imagen con el fin de dibujar nuevos caminos, nuevos mapas que surjan de las fisuras en el sistema escapando así a su control.

1.2. LIMITACIÓN DEL CAMPO DE ACCIÓN

Mi campo de acción se define por el continuo diálogo entre la periferia urbana de Vallecas y el espacio virtual controlado a través de la IA por medio del reconocimiento de imágenes.

Vallecas está situado en la periferia sureste de Madrid, encajado entre las autopistas de la M-30 y la M-40 además de las vías del tren. En cambio, el espacio virtual no está delimitado físicamente, pero sí a través mecanismos digitales. Me pregunto por los límites entre estos espacios, por cómo se determinan y cómo se podrían determinar a partir las imágenes.

1.3 METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Nolmage_404 será un proyecto de investigación teórico-práctica basada en una metodología cualitativa en forma de guía de viaje constituida en capítulos que contendrán el proceso de creación e investigación.

La parte teórica está compuesta por la revisión, análisis y reflexión sobre la configuración del espacio virtual a partir de imágenes previamente analizadas por mecanismos de poder encargados de mantener la hegemonía capitalista globalizada. Se propondrán nuevas lógicas para visualizar otros usos posibles de la imagen como eje discursivo que reclame el uso del espacio público como un lugar encargado de fomentar la conformación de una identidad colectiva a través de la reunión y relación entre los individuos que lo habitan.

El objetivo de la investigación teórica es convertir la imagen en elementos de transformación y reivindicación social, territorial e histórica desde un punto de vista social, espacial y relacional partiendo de lo local y desembocando en lo global, inhabilitando así la imposición de una monocultura patriarcal capitalista típica de la sociedad occidental y sustentada bajo el consumo.

La parte práctica corresponderá a una serie de piezas derivadas del proceso de investigación. Es decir, estará compuesta por todos aquellos procesos artísticos recogidos a modo de cuaderno de viaje. Teniendo en cuenta la naturaleza visual del proyecto, se realizarán dispositivos interactivos visuales y sonoros que surjan durante el proceso de investigación y a modo de conclusión, un videoensayo que reflexione sobre dicha investigación.



Fig. 7: *Boceto 1* (2019), Pruebas sobre el archivo encontrado.

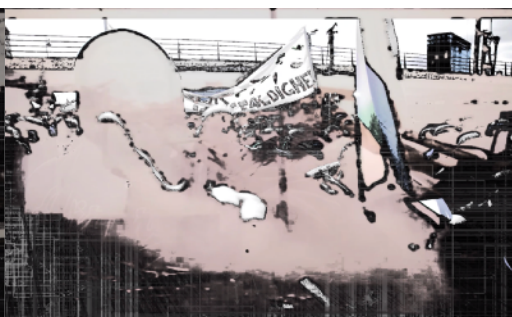


Fig. 8: *Boceto 2* (2019), Pruebas sobre el archivo encontrado.

El video-ensayo se construirá a través de imagen fija, imagen-texto y la imagen en movimiento. En relación al lenguaje, se emplearán las transversalidades que surjan entre las imágenes perceptivas y reflexivas. El sonido se ha obtendrá por medio de voz en off y sonido ambiente, tanto grabado como impostado.

Las piezas interactivas se accionarán con diferentes comportamientos o posicionamientos de los espectadores en el espacio con el objetivo de tomar conciencia sobre el poder del control de las imágenes y su información. Una vez se avance la investigación, se concretará la forma y el contenido de dichos dispositivos. Aun así, debido al momento de presentar este documento, hay algunos prototipos realizados.

Como el objetivo de este artículo es asentar las bases para una posterior investigación, se nombrarán brevemente los prototipos que se han realizado hasta el momento, los cuales se analizarán, descompondrán y explicarán en la investigación. Algunos de ellos son:

- Estenedors: dispositivo formado por transparencias sobre las que se proyectan imágenes a modo de un primer acercamiento a una visualidad donde se aprecie una descomposición de la imagen por capas.

- Agua como ruido: dispositivo formado por una pantalla de agua en la que se proyectan imágenes que se transforman gracias a la interacción de los usuarios.

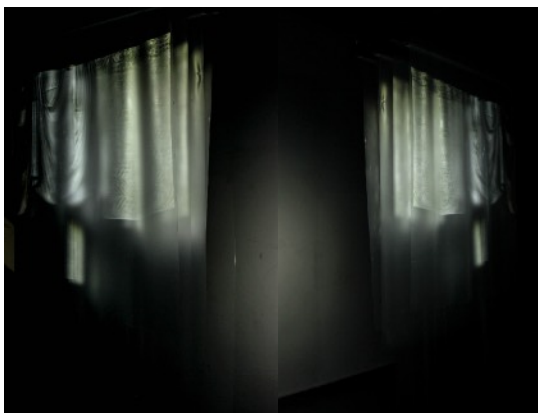


Fig. 9: *Estenedors* (2019)

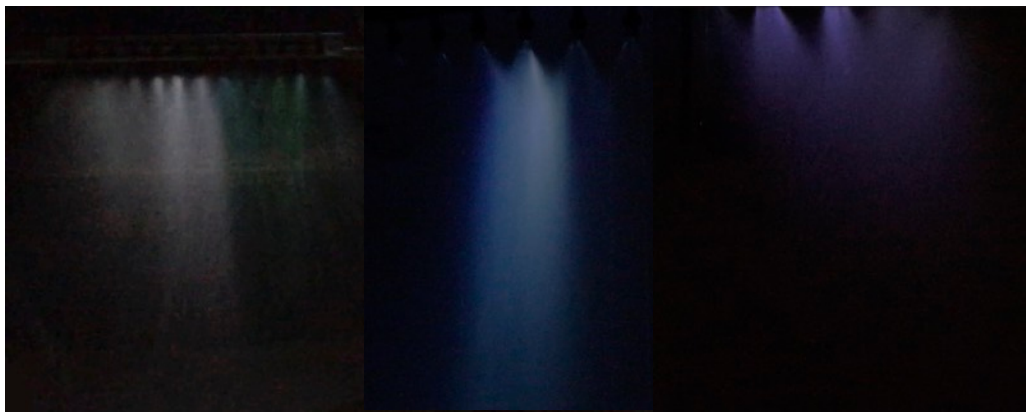


Fig. 10: *Agua como ruido* (2019)

Por otro lado, como parte de la metodología cualitativa, me interesa la idea de: hablar con el otro; usar la imagen como elemento-excusa de relación y reunión; emplear nuevos lenguajes datificación de imágenes; y salir de los hábitos, de lo consensuado como formas de comprender el espacio.

2. MARCO CONCEPTUAL

Para abordar el proyecto, parto desde el situacionismo y las teorías postestructuralistas de Deleuze (2015) que surgieron en los 70' hasta la actualidad, con el fin de establecer una guía de conceptos desvirtuados por el sistema. Por ejemplo la idea de deriva o psicogeografía, actos de apropiación y reivindicación del espacio físico que en la actualidad han quedado relegados a actos localizados y controlados por un sistema cuyo poder no reside en monumentos o instituciones, sino que se aloja en un espacio no visible y por lo tanto, inalcanzable para actos de revolución en el espacio público o desobediencia civil.

Por todo ello, se plantea un análisis y revisión de conceptos y elementos desvirtuados (espacio, tiempo, historia e identidad) con el fin de señalar aquellas herramientas que dibujen pautas para la investigación, relacionando lo local con lo global. Para terminar de definir estas pautas, se profundizará en una serie de conceptos y referentes teóricos.

Algunos de los conceptos a desarrollar son:

- La clasificación del contenido de las imágenes en señal y ruido (Hito Steyerl 2017), con la finalidad de establecer una categorización para entender como se clasifican las imágenes en el contexto global por medio de *bots* controlado por una IA basada en el beneficio económico.

- Las meditaciones sobre la imagen de Didi-Huberman e Hito Steyerl para entender las políticas de manipulación que se alzan sobre estas.

- La idea de arquitectura forense (Eyal Whitman, 2017) encargada de edificar, de componer una representación digital del espacio físico situado en un tiempo pasado, con el propósito de reconstruir desde el espacio digital los espacios físicos previamente destruidos. Dicha reconstrucción se realiza a partir de un software de análisis y reconstrucción de imágenes con técnicas como la fotogrametría entre otras .

- El realismo especulativo (Graham Harman, 2010) y el aceleracionismo económico (Nick Land, 2013), son dos de los conceptos más importantes para determinar como actúa el contexto global en el que nos encontramos y cómo ha ido cambiando desde esas teorías postestructuralistas mencionadas anteriormente.

Estos referentes conciernen a la investigación porque permitirán reflexionar sobre la historia e identidad de un lugar a través de múltiples formas de conocimiento y experimentación desde la imagen.

3. MARCO REFERENCIAL

En lo que se refiere a marco referencial, he trazado un mapa de colectivos y artistas que han trabajado sobre la imagen y/o sobre la reivindicación de espacios no considerados por el sistema para proponer espacios relacionales basados en lo social y en lo colectivo.

3.1. REFERENTES REIVINDICACIÓN ESPACIO FÍSICO

En la década de los setenta, hay que mencionar la anarquitectura de Gordon Matta Clark. Matta Clark fue un artista estadounidense encargado de romper los límites interior-exterior, privado-público.

El artista japonés Tadashi Kawamata desde la década de los 80, en un aspecto más

enfocado en la forma, sigue transformando el espacio por medio de “ficciones” arquitectónicas.

Hay que mencionar el colectivo de diseñadores y arquitectos Critical Art Ensemble y algunas de sus piezas como *A Public Misery Message: A Temporary Monument to Global Inequality* de 2012.

Alban Biaussat y su pieza *The Green(er) Side of the Line*, 2005, contiene un fuerza visual con gran potencial a la hora de tratar los límites y sus construcciones.

Louisa Bufardeci y su *Ground Plan* de 2003, Ruth Watson en *Cry Me a River* de 2002 o Guillermo Kuitca con *Town of Thorns* de 1991, son ejemplos que me interesan debido a la diversidad de lenguajes con el fin de representar el espacio.

Tina Andric y la serie *Urbanograph* que se realiza entre 1974 y 2004 llama mi atención por la construcción y deconstrucción espacial desde la idea de continuidad y cambio.

En un contexto más micro, más moderado y simbólico, se puede encontrar ejemplos como el colectivo madrileño Comiendo Terreno de 2011 que desarrolla comilonas en lugares no pensados para tal práctica, midiendo los límites legales y alegales de reunión en el espacio público.

También encontramos a Santiago Cirugeda, arquitecto sevillano que trabaja con los vacíos legales para abrir nuevos espacios comunitarios.

Asimismo localizamos colectivos madrileños como Todoxlapraxis (TXP) y Recetas Urbanas. Ambos trabajan con la misma pretensión de fomentar el tejido social abriendo o habilitando espacios donde reunirse.

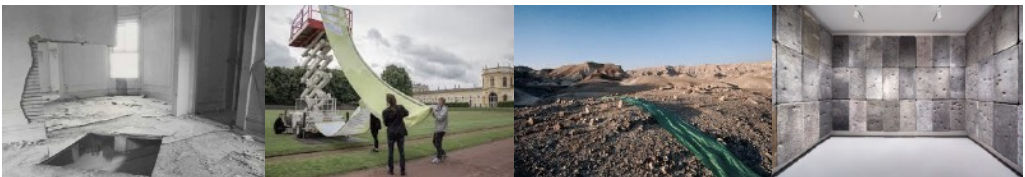


Fig. 11: *Bronx Floor: Boston Road* (1972), Gordon Matta-Clark.

Fig. 12: *A Temporary Monument to Global Inequality* (2012), Critical Art Ensemble.

Fig. 13: *The Green(er) Side of the Line* (2005), Alban Biaussat

Fig. 14: *Town of Thorns* (1991), Guillermo Kuitca.

3.2. REFERENTES TRATAMIENTO DE IMÁGENES

Desde un punto de vista audiovisual, me interesa la estética y la forma de Harun Farocki e Hito Steyerl como dos referentes fundamentales para abordar el video-ensayo. El punto de vista, la composición, o la forma de analizar son, entre otras, características que conectan continuamente con el proyecto. En un nivel más narrativo y de tratamiento de imágenes he de destacar a León Siminiani y su película *Mapa de 2012* o *Les glaneurs et la glaneuse* de Agnès Varda del 2000.

3.3. REFERENTES REIVINDICACIÓN ESPACIO FÍSICO-VIRTUAL

Debido al objetivo de crear dispositivos de interacción a través de la imagen digital como elementos que promuevan la reflexión sobre la reivindicación del espacio público como lugar de reunión y relación, concluiré este marco referencial con ejemplos que dialogan entre lo físico y virtual.

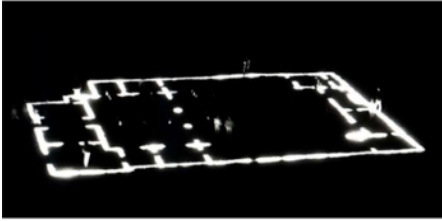


Fig. 15: *Floor Plan* (1991), Melissa Gould y Alvin Curran.



Fig. 16: *Hautóví* (2012), Truth Behing 404.

Me interesa Melissa Gould y Alvin Curran con su obra *Floor Plan* de 1991, me interesa el carácter digital a la hora de tratar elementos de la arquitectura en el espacio físico.

Teri Rueb and Alan Price con la obra *Of Land and Dreams* de 2017, Rafael Lozano-Hemmer y su pieza *Amodal Suspension* del 2000, como prácticas relacionales entre el tejido social y con el fin de cuestionar la comunicación y relación con el entorno.

Mientras tanto, otros optan por construcciones más utópicas del espacio virtual a través del espacio físico como es el caso de *Hautóví* de Truth Behing 404 que emplea la red como plataforma para reivindicar un espacio físico inaccesible y completamente deshabitado por el sistema.

Desde un punto de vista más técnico a la hora de elaborar la parte práctica del proyecto, me interesan piezas como *Pulse Tank* (2008) de Rafael Lozano-Hemmer o *Beauty* de Olafur Ellison de 1993 como dispositivos a través de los que estudiar la imagen.

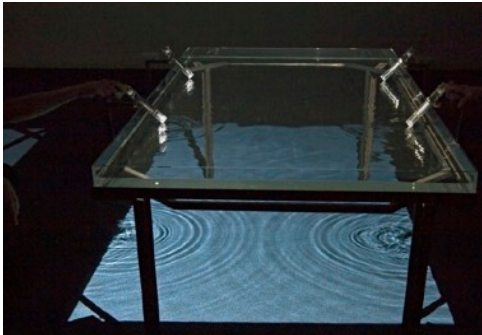


Fig. 17: *Pulse Tank* (2008), Rafael Lozano-Hemmer



Fig. 18: *Beauty* (1993), Olafur Ellison.

4. CRONOGRAMA

	DIC.		ENE.		FEB.		MAR.		ABR.		MAY.		JUN.		JUL.		AGO.		SEP.	
	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
Planeación del proyecto	■	■																		
Investigación bibliográfica			■	■	■	■														
Investigación referencial			■	■	■	■	■													
Revisión marco conceptual					■	■	■	■	■											
Digitalización de imágenes							■	■	■											
Revisión documentos e imágenes							■	■	■	■										
Análisis de la información							■	■	■	■	■									
Primeras pruebas							■	■	■	■	■	■								
Construcción de dispositivos visuales											■	■	■	■						
Grabación imágenes					■	■								■	■					
Elaboración videoensayo															■	■	■	■		
Producción final																	■	■	■	■
Escritura TFM																		■	■	■

Bibliografía

El ángel caído. n.d. “Vallecas flamenco, ayer y hoy.” [Accedido 16, Noviembre, 2011]. <<https://web.archive.org/web/20080829010259/http://www.elangelcaido.org/comunicacion/200502/vallecasflamenco.pdf>>

Lorenzi, Elisabeth. 2007. *Vallecas, Puesto de Mar. Fiesta, identidad de barrio y movimientos sociales*. Madrid: Traficantes de Sueños

Deleuze, Guilles y Félix Guattari. 2015. *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: PRE-TEXTOS.

Didi-Huberman, George, Clement Cheroux y Javier Arnaldo. 2014. *Cuando las imágenes tocan lo real*. Madrid: Circulo de Bellas Artes.

Weizman, Eyal. 2017. *Forensic Architecture. Hacia una estética investigativa*. Barcelona: MACBA

Harman, Graham. 2015. *Hacia el Realismo Especulativo*. Madrid: Caja Negra.

Land, Nick. 2013. *Aceleracionismo*. Argentina: Caja Negra.

Harmon, Katharine. 2009. *The Map as Art. Contemporary artists explore cartography*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Videografía

Córdoba, Juan Vicente. 2008. *Flores de Luna*. Atlanta Posproducción S.L., DVD. MPEG-4. 120 min. <https://www.youtube.com/watch?v=OgRe9Bcovq8>

“Europe Time Machine”. Video de arte.tv, 29:27. 2018. <https://www.arte.tv/en/videos/084799-001-A/europe-time-machine-1-5/>

Bibliografía a consultar

Weizman, Eyal. 2013. *Hollow Land: Israel's architecture of occupation*. Verso.

Rodríguez, Sixto. 2002. *De Vallecas al Valle del Kas*. Madrid: Radio Vallekas.

Castells, Manuel y Jordi Borja. 1998. *Local y Global. La gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Grupo Santillana de Ediciones, S.A.

Notas

¹ Real Academia Española, 23^a ed., s. v. "tender"