

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

UN SITIO SIN RESOLVER: UNA APROXIMACIÓN PLÁSTICA AL PAISAJE DESDE
LO VIRTUAL POR MEDIO DE LA FOTOGRAFÍA

Memoria del Trabajo Final de Graduación para optar por el grado académico de Licenciatura
en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Pictórico

KENNETH CORONADO HERNÁNDEZ

A91947

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

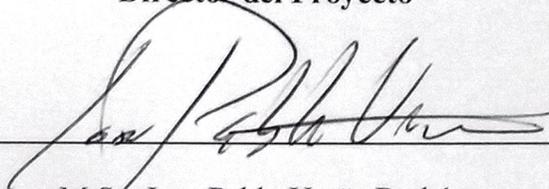
2018

TRIBUNAL EXAMINADOR

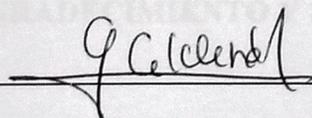
M.Sc. Olger Arias Rodríguez
Presidente del Tribunal



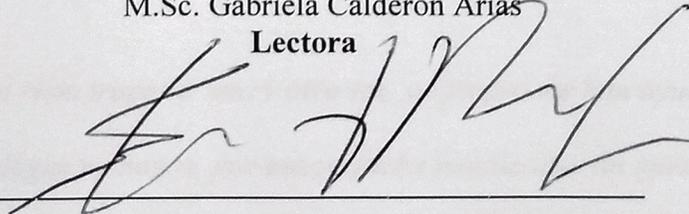
M.Sc. José Miguel Páez Zamora
Director del Proyecto



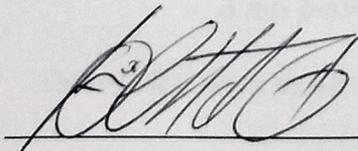
M.Sc. Jose Pablo Ureña Rodríguez
Lector



M.Sc. Gabriela Calderón Arias
Lectora



M.Sc. Esteban Piedra León
Profesor Invitado



Kenneth Coronado Hernández
Sustentante

AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

A quienes me han visto tropezar una y otra vez, y siempre me han ayudado a levantarme.

A mis colegas y amigos, por esa pequeña familia que sin querer nos inventamos.

A quienes amo, por esa habilidad de deshacer los momentos difíciles.

A mis padres, que sin decir mucho me han enseñado tanto.

Sin ustedes, nada de esto habría sido posible o valdría la pena. Gracias.

CONTENIDO

TRIBUNAL EXAMINADOR	ii
AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA	iii
CONTENIDO	iv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vi
CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN	1
1. Tema.....	1
2. Justificación.....	1
2.1. Delimitación	4
3. Objetivos del proyecto	6
3.1. Objetivo General.....	6
3.2. Objetivos Específicos	6
4. Estado de la cuestión.....	7
4.1. Antecedente: Terrenal.....	7
4.2. Referentes teóricos	8
4.2.1. Pierre Lévy	8
4.2.2. Alain Roger	8
4.2.3. Joan Fontcuberta	9
4.3. Referentes visuales	9
4.3.1. Dexter Dalwood	9
4.3.2. Daniel Gordon.....	10
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO	13

5.	Marco teórico-conceptual.....	13
5.1.	Sobre el paisaje.....	13
5.1.1.	Sobre lo virtual en el paisaje.....	17
5.1.2.	Lo virtual como enfoque.....	21
5.2.	El proceso artístico y lo virtual.....	22
5.2.1.	Lo virtual y la pintura: Dexter Dalwood.....	23
5.2.2.	Lo virtual y la fotografía: Daniel Gordon.....	25
5.3.	Aplicación de los conceptos en la producción de obra para el proyecto.....	27
CAPÍTULO III – METODOLOGÍA.....		31
6.	Metodología.....	31
CAPÍTULO IV – MEMORIA DEL PROYECTO.....		36
7.	Etapas Preliminares.....	36
7.1.	Construcción del Archivo.....	36
7.2.	Estudio de los referentes visuales.....	39
7.3.	Ejecución de las pinturas.....	41
7.4.	Virtualmente posibles: estudio para las fotografías.....	48
8.	Un sitio sin resolver: serie fotográfica.....	50
8.1.	Reseña Técnico/Material.....	51
8.2.	Reseña Contenido/Diseño.....	54
8.3.	Modelos de dislocación.....	58
8.4.	Ctrl + X / Ctrl + V.....	63
8.5.	paisaje.gif.....	66
8.6.	Cuando veo un paisaje.....	68

8.7. Un sitio sin resolver.....	70
CAPITULO V – CONCLUSIONES Y ALCANCES.....	72
9. Conclusiones y alcances.....	72
REFERENCIAS.....	76
10. Referencias.....	76
10.1. Referencias consultadas:.....	76
10.2. Referencias citadas:	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Sin título II (Terrenal). Carbón, 100x70cm, 2015. Fuente: Colección Personal	7
Figura 2. Geoda, fotografía digital, 2015. Fuente: colección personal.....	7
Figura 3. Alberto Durero. Vista de Trento, acuarela y guache, 19.8x25.7cm, 1494. Kunsthalle, Bremen. Fuente: www.dureart.com	14
Figura 4. Fotografía de paisaje de internet. Fuente: Archivo del proyecto.....	15
Figura 5. Esquema sobre la virtualización según Lévy. Fuente: Elaboración propia.....	18
Figura 6. Dexter Dalwood. Bay of pigs, óleo sobre tela, 268x348cm, 2004. Fuente: www.staachigallery.com	23
Figura 7. Pablo Picasso. Desayuno en la hierba II, 50x61cm. 1961. Fuente: www.pablo-ruiz-picasso.net	24

Figura 8. Daniel Gordon. Still Life with Cherry Blossoms and Zucchini. C-Print, 126.4x157.9cm, 2013. Fuente: www.danielgordonstudio.com	25
Figura 9. Cinta de Moebius. Fuente: www.wikipedia.com	30
Figura 10. Carpeta con archivo de imágenes para el proyecto. Screenshot. Fuente: Elaboración Propia.	37
Figura 11. Ejercicio con el archivo: clasificación por color. Fuente: Elaboración Propia.....	38
Figura 12. Selección de 30 imágenes de alta calidad. Marcado en rojo las 8 imágenes finales. Bitácora personal. Fuente: Elaboración propia.	39
Figura 13. Contingencia. Fotografía digital, 2017. Fuente: Colección Propia.	40
Figura 14. Sin título (Naturaleza worship). Collage, 13,5x10,5cm, 2018. Fuente: Colección propia.	40
Figura 15. Pruebas de color sobre impresión casera. Fuente: Elaboración Propia.	41
Figura 16. Selección de 8 imágenes para la ejecución de las pinturas. Archivo. Fuente: Elaboración Propia.....	43
Figura 17. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 85x56.5cm, 2018. Fuente: Colección propia [Destruída].....	44
Figura 18. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 94x52.5cm, 2018. Fuente. Colección propia. [Destruída].....	44

Figura 19. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 100x75cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída].....	45
Figura 20. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 150x107cm, 2018. Fuente: Colección propia.	45
Figura 21. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 120x75cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída].....	46
Figura 22. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 150x92cm, 2018. Fuente: Colección propia.	46
Figura 23. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 179x112.5cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída].....	47
Figura 24. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 232x150cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída].....	47
Figura 25. (Sin título) Virtualmente posibles. Collage y témpera sobre papel, 19x15.1cm, 2018. Fuente: Colección propia.	49
Figura 26. (Sin título) Virtualmente posibles. Collage y témpera sobre papel, 22x14.8cm, 2018. Fuente: Colección propia.	49
Figura 27. (Sin título) Virtualmente posibles. Collage y témpera sobre papel, 20x12cm, 2018. Fuente: Colección propia.	49

Figura 28. (Sin título) Virtualmente posibles. Collage y t�mpera sobre papel, 15x11cm, 2018. Fuente: Colecci�n propia.....	49
Figura 29. Vista del estudio durante el proceso para Modelos de dislocaci�n 6. (Se aprecian los diferentes materiales). Fuente: Elaboraci�n propia.	51
Figura 30. Iluminaci�n de fabricaci�n casera, prueba de iluminaci�n con 3 focos de luz. Fuente: Elaboraci�n propia.....	53
Figura 31. Modelos de dislocaci�n 1. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	59
Figura 32. Modelos de dislocaci�n 2. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	60
Figura 33. Modelos de dislocaci�n 3. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	60
Figura 34. Modelos de dislocaci�n 4. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	61
Figura 35. Modelos de dislocaci�n 5. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	61
Figura 36. Modelos de dislocaci�n 6. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	62
Figura 37. Modelos de dislocaci�n 7. Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	62
Figura 38. Ctrl X / Ctrl V (1). Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	64
Figura 39. Ctrl X / Ctrl V (2). Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	64
Figura 40. Ctrl X / Ctrl V (3). Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	65
Figura 41. Ctrl X / Ctrl V (4). Fotograf�a digital, 2018. Fuente: Colecci�n propia.	65

Figura 42. paisaje.gif. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.	67
Figura 43. paisaje.gif. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.	67
Figura 44. Cuando veo un paisaje. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.....	69
Figura 45. Un sitio sin resolver. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.....	71

CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN

1. Tema

Una aproximación plástica al paisaje en relación con el concepto de virtual y su articulación por medio de la fotografía.

2. Justificación

“El artista, cualquiera que sea, no tiene por qué repetir la naturaleza –¡qué aburrimiento, qué engorro!–, su vocación, es la de negarla, la de neutralizarla con vistas a producir los modelos que, al contrario, nos permitan modelarla.”
–Alain Roger

La presente investigación busca utilizar el concepto de *virtual* como punto de partida para aproximarse al estudio de imágenes de paisajes adoptadas de internet. El ejercicio del proyecto requiere establecer cuáles son los paralelismos o analogías entre el concepto de virtual de Pierre Lévy y el concepto de paisaje de Alain Roger. También, en términos prácticos, se plantea utilizar el acercamiento entre ambos conceptos (virtual y paisaje) como una guía que dirija tanto la aproximación plástica en la investigación, como el uso de la fotografía como punto de anclaje entre medios análogos y digitales.

Este proyecto representa el resultado de un repaso de las líneas de investigación personales que se han planteado en el periodo 2014 - 2016, en las cuales, el abordaje del paisaje desde distintos enfoques ha estado siempre ligado al problema de la imagen y la experiencia, dejando de lado otros posibles abordajes como lo pueden ser la naturaleza o el territorio físico.

La presente propuesta, entonces, parte de una postura que ve en el género pictórico del paisaje además de un cierto tipo de imagen, una serie de estrategias para la producción artística. Desde esta postura se busca adaptar los métodos asociados al paisaje, sus íconos y su historia como herramientas visuales. Así, con una práctica artística enfocada desde el paisaje, es posible plantear preguntas sobre la relación sujeto-mundo mediada por la imagen y, por otro lado, la generación de narrativas a partir de los límites inherentes a la experiencia o percepción humana.

A partir del contexto en el cual se desarrolla mi práctica artística, la idea para la presente investigación nace de una inquietud que se ha manifestado de forma implícita en proyectos anteriores: ¿cómo se puede experimentar un lugar desconocido a través de una imagen?

Este problema propicia la reflexión sobre algo que resulta familiar, y es el papel preponderante que tiene la imagen dentro del conjunto de saberes que, como coordenadas, constituyen la construcción del mundo en un individuo; como anunciaba Camus en *El mito de Sísifo*: “me explicáis este mundo con una imagen. Reconozco entonces que has ido a parar a la poesía: no conoceré nunca”. (1985, S.P.)

Más aún, coyunturas como el rápido avance hacia una mediación digital para las interacciones entre personas y con el entorno, y la exacerbada sobreproducción de imágenes en todos los ámbitos y que se encajan, cada vez en mayor medida, en la cotidianidad con ayuda de la tecnología; son circunstancias que incitan a que esta problemática, relativa a la experiencia que nace del estudio del paisaje, se aborde para efectos de esta investigación en relación con la virtualidad.

Por consiguiente, las preguntas sobre las cuales se pretende hacer girar este proyecto son: ¿cómo se puede experimentar un paisaje a través de una imagen digital de internet? Y, en forma más

específica: ¿qué relación tiene el concepto de paisaje y el concepto de virtual? ¿Cómo se ilustra la idea de paisaje en internet? ¿Cómo se pueden conciliar imágenes de la web con un lenguaje que parte de lo pictórico y desde el paisaje? ¿Cómo se expresa lo virtual fuera de medios digitales?

Como señala Joan Fontcuberta, en su conferencia *La Furia de las Imágenes*, descubrimos el mundo a través de una pantalla digital que nos da acceso a una realidad fluida, compleja y vigilada; acceso que es posible, como nunca, gracias a la proliferación de la fotografía (Fontcuberta [Máster Fotografía Universidad Politécnica Valencia], 2016). Conforme a esto, la fotografía se convierte en un punto de encuentro para mediar entre las condiciones propias del paisaje pictórico y aquellas que nacen de la masificación y digitalización del paisaje como imagen.

En este proyecto en concreto, se realizará una serie fotográfica que explore la relación entre la práctica del paisaje y el concepto de lo virtual. Para la propuesta, en primer lugar, se realizará un análisis de los conceptos de paisaje de Alain Roger y virtual de Pierre Lévy. Luego, se compilará un archivo de imágenes mediante la plataforma de búsqueda Google Imágenes, utilizando la palabra clave *paisaje*. Posteriormente se hará la interpretación de una selección de las imágenes encontradas, mediante la pintura. Finalmente, se elaborarán composiciones tridimensionales, bajo el principio del collage, que serán usadas para producir la serie fotográfica.

La investigación por un lado cuestiona una noción del paisaje encajada en el territorio, y por lo tanto en la experiencia directa del entorno (paisaje/lugar/*in situ*); y rescata, por otro lado, una concepción del paisaje basada en la mirada, donde el entorno se transforma en un conjunto cerrado, reducido o simplificado para otorgarle una supuesta coherencia (paisaje/escena/*in visu*), y, por

consiguiente, una concepción del paisaje ligado a la experiencia indirecta o indeterminada: es decir, virtual. Conceptos que se desarrollarán a cabalidad más adelante.

Por último, la relevancia de esta investigación recae en la incorporación de tres ámbitos no explorados en proyectos de graduación recientes: el estudio del paisaje como problema visual desligado de un territorio en específico; el uso de la fotografía no sólo como referente o registro, sino como verdadera mediadora entre componentes pictóricos; y el abordaje del tema de lo virtual con la utilización no solo de medios digitales, sino también donde predominan medios tradicionales.

Entonces, es de interés del proyecto indagar sobre la conceptualización del paisaje, su construcción como imagen en el ámbito digital pero también en la pintura; su relación con la experiencia de entornos por medio de la imagen fotográfica y el collage; y su función como herramienta artística a partir de lo virtual.

2.1. Delimitación

La propuesta comprende la combinación de la pintura, el collage y la fotografía digital. En la ejecución de las pinturas se vale de la técnica mixta: acrílico y óleo. Abarca también la manipulación de dichas pinturas bajo el principio del collage para la elaboración de composiciones tridimensionales. Y utiliza dichas composiciones para la ejecución de fotografías. Incluye, además, el revelado digital de las imágenes y su preparación final como impresiones de alta calidad.

Se empleará únicamente la plataforma Google Imágenes, debido a que Google continúa siendo el motor de búsqueda más utilizado a nivel mundial (Mangles, 2017). Y no se usará otra palabra

clave en adición a *paisaje*. Esto con el fin de limitar el espacio de búsqueda y reducir la cantidad posible de imágenes que se tomarán en consideración para construir el proyecto.

Como criterio de selección para un archivo general se tienen los siguientes aspectos: las imágenes deben ser fotografías (se excluyen reproducciones de pinturas, dibujos, dibujos de vectores, GIFs, y afines); no deben incluir texto ni marcas de agua excesivamente visibles; no debe haber personas o animales de forma explícita en la imagen; no deben ser a blanco y negro; no deben ser fotomontajes o tener una edición exagerada.

Según el tema propuesto, la investigación se realizará de acuerdo con lo comprendido comúnmente como trabajo de taller o estudio. Con ese mismo espíritu, el proyecto va a dar continuidad a una línea de investigación propia y con la cual se cerró el curso de Diseño Pictórico IV en el 2015.

El proyecto no pretende ser extensivo ni agotar ninguno de los aspectos involucrados. Se va a centrar en la producción de imágenes, por lo que el tratamiento del concepto de virtual y cualquier otro concepto involucrado, va a estar supeditado al aporte y enriquecimiento del proceso creativo y artístico; dejando la discusión de sus alcances teóricos para la filosofía y ciencias afines.

3. Objetivos del proyecto

3.1. Objetivo General

- a. Producir una serie fotográfica mediante la manipulación e interpretación plástica de imágenes de paisajes encontradas en la plataforma virtual Google Imágenes, para el análisis del paisaje como imagen en relación con el concepto de lo virtual.

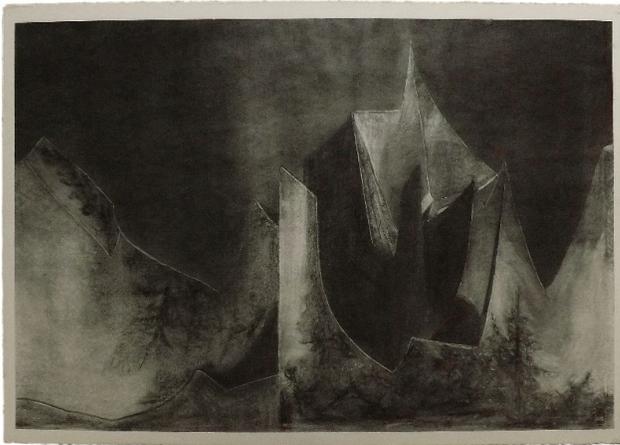
3.2. Objetivos Específicos

- a. Analizar la relación entre el ejercicio del paisaje y el concepto de lo virtual, mediante el análisis de referentes teóricos y visuales, para una delimitación de pautas metodológicas aplicables en el proyecto.
- b. Interpretar pictóricamente imágenes seleccionadas de un archivo razonado de fotografías encontradas en la plataforma virtual Google Imágenes, para el abordaje del concepto de paisaje como imagen determinada y su relación con lo virtual.
- c. Elaborar un conjunto de composiciones tridimensionales medio del collage, a partir de las pinturas realizadas, para el estudio del paisaje como proceso y su relación con la virtualización en medios análogos.
- d. Ejecutar una serie de fotografías, utilizando como modelo las composiciones elaboradas, para una articulación entre el paisaje como problema visual y el concepto de virtual.

4. Estado de la cuestión

En este apartado se realizará una descripción de los referentes tanto teóricos como visuales que son pertinentes para esta investigación. Los referentes se han seleccionado por afinidad con la temática, pero, primordialmente, con la intención de formar un grupo compacto y a su vez dinámico. Es decir, ideas muy puntuales se extraerán de cada referente con la intención de delimitar y permitir establecer una metodología de trabajo con base en sus aportes. Se hará mención del artista o teórico, el punto de vinculación con el proyecto, además de las diferencias donde se haga necesario aclararlas. Así mismo se hará mención, como antecedente, a un proyecto realizado en el 2015 y que, en términos de procedimiento, sienta las bases para esta investigación.

4.1. Antecedente: Terrenal



*Figura 1. Sin título II (Terrenal). Carbón, 100x70cm, 2015.
Fuente: Colección Personal*

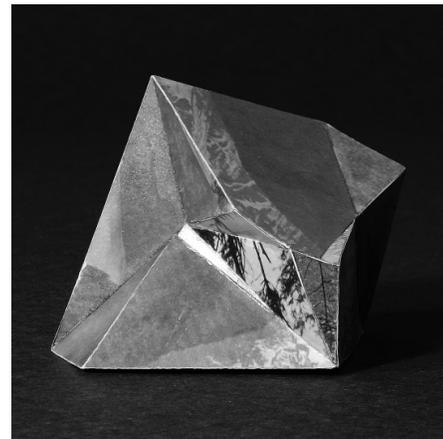


Figura 2. Geoda, fotografía digital, 2015. Fuente: colección personal.

La presente propuesta parte directamente de un proyecto desarrollado en el 2015 en el contexto del curso Diseño Pictórico IV. El proyecto, llamado *Terrenal*, constaba de una serie de objetos-collage (Figura 2) hechos a partir de imágenes de paisajes encontradas en revistas. Presentaba

también las fotografías tomadas a esos objetos-collage no como registro, sino como obras independientes y, además, se usó las fotografías para la producción de dibujos (Figura 1).

Con *Terrenal* se estaba buscando, antes que cualquier otra cosa, una manera de entender cómo funciona un proceso artístico. Gira alrededor de preguntas sobre cómo se podían encadenar técnicas diferentes en una serie, cómo la transformación de una imagen aporta al contenido, cómo se puede tratar de encontrar una forma propia de aproximarme al paisaje. Fue, a fin de cuentas, una manera de entender y forjar el propio proceso de pensamiento.

Terrenal es ejercicio que no estaba planteado con el nivel de complejidad con que se plantea este proyecto, sin embargo, en él se encuentran las problemáticas ahora desarrolladas aquí.

4.2. Referentes teóricos

4.2.1. Pierre Lévy

Filósofo y escritor tunecino (n.1956), actualmente profesor en el Departamento de Comunicación de la Universidad de Ottawa. Autor del texto *¿Qué es lo virtual?* En el libro, explica los atributos que se conjugan para que la condición de virtual surja. Además, se diferencia entre virtual y otros conceptos aledaños como posible, ficticio o irreal. Es relevante para la investigación pues, de este texto se extraen las características del concepto de lo virtual que van a delimitar el abordaje del paisaje como problema visual.

4.2.2. Alain Roger

Filósofo y escritor francés (n.1936), actualmente es profesor de Estética en la Universidad de Clermont-Ferrand II. Autor de *Breve tratado sobre el paisaje*. El texto problematiza el paisaje de

forma puntual y desde una perspectiva histórica. Es clave para la investigación pues piensa el paisaje no como un fenómeno dado sino como una condición que emerge; un proceso prácticamente paralelo al que menciona Lévy. También en este texto se introducen los conceptos de *in visu* e *in situ* dentro de la teoría del paisaje, que vienen a articular el proceso de este proyecto.

4.2.3. Joan Fontcuberta

Fotógrafo, artista visual y escritor catalán (n.1955). Autor de *El beso de Judas: fotografía y verdad*. En este título, el artista repasa mediante una compilación de ensayos la naturaleza particular de la imagen fotográfica, tomando en consideración a la fotografía como objeto y la fotografía como proceso. Es de sumo interés para el proyecto dado que sienta una base conceptual sólida para el entendimiento de la fotografía como medio que manipula más allá de reflejar la realidad. Así mismo, su conferencia y texto homónimo *La furia de las imágenes*, es relevante pues reivindica la adopción de imágenes que se generan y fluyen virtualmente, para la producción artística.

4.3. Referentes visuales

4.3.1. Dexter Dalwood

Artista inglés (n.1960), graduado del Royal College of Art, en Londres y nominado al Turner Prize 2010. Su práctica se desarrolla alrededor del collage y la pintura. Sus pinturas consisten en la presentación de indicios para una reconstrucción virtual de escenas, lugares y hechos históricos o relevantes para el artista. Los indicios se presentan en forma de imágenes cuidadosamente combinadas y compuestas, títulos alusivos al hecho y apropiaciones de lenguajes icónicos dentro de la pintura del siglo XX.

Es relevante para la investigación debido a la identificación, como veremos más adelante, de su obra con el concepto de virtual, siendo ésta pictórica y donde predomina la creación de paisajes, escenas interiores y escenas exteriores. Por otro lado, el método de construcción de imágenes a partir del collage, su composición y el uso del color son aspectos formales igual de importantes para este proyecto.

Lo planteado por Dalwood dista de esta investigación en el hecho de que su proceso gira alrededor de narrativas y referencias históricas, además, tiene como culminación la producción de obra pictórica en el sentido tradicional. Este proyecto, por su parte, plantea la fotografía como intermediaria de los productos pictóricos, siendo impresiones de alta calidad el producto final, y, por otro lado, no se adscribe a una forma narrativa explícita, debido a que las imágenes seleccionadas carecen de un contexto identificable.

4.3.2. Daniel Gordon

Artista estadounidense (n.1980), graduado de la Yale School of Art, en Connecticut; y galardonado por el Foam Paul Huf Award 2014. Su trabajo se desenvuelve desde el collage y la fotografía. Su obra más reciente se basa en la producción de objetos a manera de collage tridimensional a partir de imágenes encontradas y retocadas digitalmente. Los objetos-collage forman piezas tales como vasijas, jarrones, frutas, verduras y flores; que posteriormente son dispuestos para ser fotografiados. El artista realiza una cuidadosa edición de las imágenes que selecciona para hacer sus objetos-collage, dejando ver este proceso en alteraciones del tamaño, la textura o el color.

En ese sentido, el trabajo de este fotógrafo es clave dentro de la investigación debido a que su proceso artístico corresponde directamente con la intención de la propuesta. Es decir, utiliza imágenes para construir objetos para después ser fotografiados. Al igual que con Dalwood, el proceso de elaboración de sus imágenes es un aspecto determinante para efectos del presente proyecto.

No obstante, su propuesta difiere de la que se plantea aquí en tanto el trabajo de Gordon se centra en el bodegón tradicional. Además, los objetos que produce son realizados en su totalidad con impresiones, papel y cartón. La presente propuesta, por otro lado, se basa totalmente en el paisaje e integra de forma fundamental el ejercicio pictórico en el proceso.

De esta manera, la aproximación que hace Roger propone una estructura donde los elementos que conforman el paisaje no son necesariamente fijos, lo que permite para efectos de este proyecto, la incorporación de una metodología que parte del encuentro entre los conceptos de virtual y el paisaje. Sobre esta línea, las teorías de Alain Roger y Pierre Lévy se cruzan.

En la disertación sobre lo virtual que hace Lévy, se destaca el uso del concepto para abordar temas tan diversos como el transporte, las telecomunicaciones o el arte. Así, utilizar el concepto de virtual para abordar el paisaje, no sólo incluye las nociones comunes asociadas a la palabra (tecnología, inmaterial, ficticio, posible), sino también representa una forma de examinar la práctica del paisaje.

Por su parte, lo señalado por Joan Fontcuberta en cuanto la fotografía que produce y manipula la realidad más que reflejarla, se halla en las tomas de Daniel Gordon, pero también puede discutirse en las pinturas de Dexter Dalwood. Artistas cuyos productos difieren, pero cuyo proceso con la práctica del collage y la composición de imágenes mediante el recorte y el encuadre, los acerca.

Los planteamientos tanto de los referentes teóricos como de los visuales tienen un marcado interés por las posibilidades que ofrece el proceso de construcción de la imagen, es decir, el contenido de las imágenes no está separado de las estrategias utilizadas para producirlas, y son estas estrategias en última instancia, las que terminan por construir o enfatizar dicho contenido.

Por otro lado, se hace importante señalar que, aunque existan diversas fuentes de información y documentos que apoyan la temática de la presente investigación, los autores y títulos mencionados en este apartado configuran el núcleo del trabajo.

CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO

5. Marco teórico-conceptual

El propósito de esta sección es establecer relaciones y definir los principales conceptos que median en el proyecto: el concepto de paisaje y el concepto de virtual. Se empezará por definir los criterios que intervienen en la noción de paisaje, siendo central la propuesta de Alian Roger según los conceptos de *in visu* e *in situ*. Luego se analizará la incidencia del concepto de virtual en la noción de paisaje, basándose en los atributos de virtualización que menciona Pierre Lévy y su analogía a la teoría de artealización en Roger. Posteriormente se hará referencia sobre cómo lo virtual puede participar de un proceso artístico ejemplificando con dos obras: una fotografía de Daniel Gordon y una pintura de Dexter Dalwood. Finalmente, se entrará en la discusión sobre cómo estos conceptos se pueden aplicar a la producción de las obras según la intención de este proyecto.

5.1. Sobre el paisaje

El paisaje es uno de los grandes géneros de la pintura y es entendido comúnmente como una representación del espacio o elementos naturales. Así mismo, como señala Joan Nogué (2008): “Los paisajes reflejan una determinada forma de organizar y experimentar el territorio y se construyen socialmente en el marco de unas complejas y cambiantes relaciones” (P.181). Así, el paisaje ha significado la puesta en escena de la relación del humano y su entorno, ya sea en términos religiosos, perceptivos, existenciales, políticos o hasta ecológicos (Newall, 2009. P.119-135). Es decir, su práctica y los insumos que componen su imagen han variado a lo largo de la historia y en distintas regiones del mundo.

No obstante, en el análisis histórico que desarrolla Alain Roger (2007), la imagen que comúnmente se entiende como paisaje dentro de la cultura occidental, se remonta a la Europa del Norte de los siglos XIV y XV. Es en este periodo cuando tres condiciones se conjugan en lo que el autor reconoce como la invención del paisaje: la laicización de los elementos predominantemente naturales, apoyada por la introducción de la perspectiva; la agrupación de los elementos naturales en un conjunto unificado (en lugar de estar aislados o dispersos); y la adición de la ventana como estrategia primera para el encuadre del territorio (por ejemplo en *La Virgen del Canciller Rollin de 1435*, del pintor flamenco Jan Van Eyck).

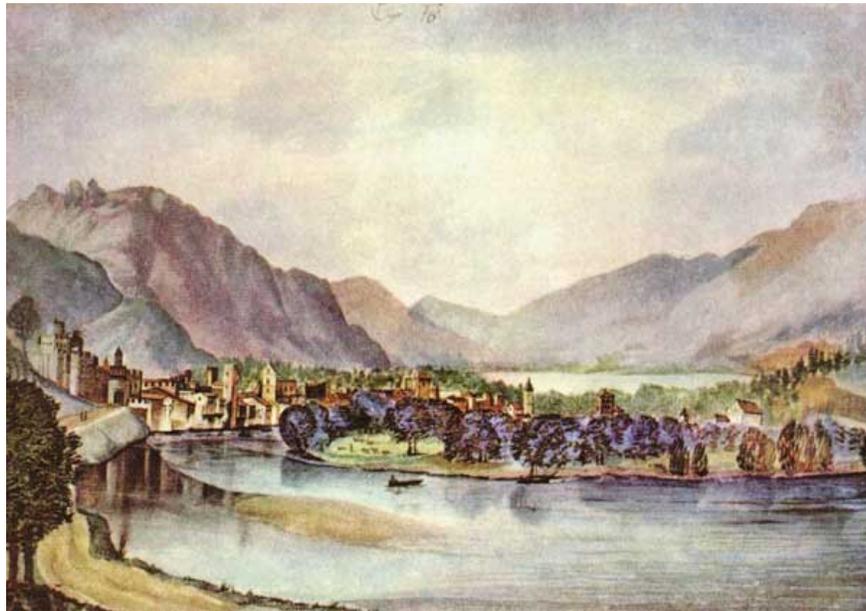


Figura 3. Alberto Dürero. *Vista de Trento*, acuarela y guache, 19.8x25.7cm, 1494. Kunsthalle, Bremen. Fuente: www.dureart.com

A estas tres condiciones, siguiendo con Roger (2007), se unen otras dos características destacables: la composición horizontal explotada en las pinturas de Joachim Patinir y el paisaje desprovisto de personajes, que se aprecia por primera vez en acuarelas y guaches de Durero. A pesar de que es verdad que “ni Durero ni Patinir parece que influyeran en la visión de sus contemporáneos” (Roger, 2007. P.87); la *Vista de Trento* de Durero (Figura 3), es una muestra de que, para finales del siglo XV, ya existían los principios formales que componen una imagen que se entiende como paisaje actualmente (Figura 4).



Figura 4. Fotografía de paisaje de internet. Fuente: Archivo del proyecto.

Efectivamente el paisaje es una “expresión cultural” (Nogué, 2007, P.139), y como tal, se va a ver permeado tanto por nuevos agentes culturales que surjan en cada contexto, como por los sesgos y omisiones de elementos ya presentes pero ignorados; al respecto Nogué dice que:

El abismo entre los paisajes que contemplamos a diario y los paisajes de referencia transmitidos (...) a través de vías tan diversas como la pintura de paisajes, la fotografía, los libros de texto o los medios de comunicación es cada vez mayor. Asistimos a una especie de crisis de representación entre unos paisajes de referencia que, en algunos casos se han convertido en auténticos arquetipos y los paisajes reales, diarios. (Nogué, 2008, P.186)

En la cita anterior, cuando el autor menciona los paisajes diarios, se refiere a los aspectos involucrados en la experiencia del entorno cotidiano que no se ven representados en el arquetipo del paisaje; por ejemplo: el paisaje de los desechos, de los sabores, del clima, del tráfico, de los sonidos, de la tecnología; o, como es el caso con esta investigación, el paisaje de las imágenes de Internet. La crisis de representación a la que Nogué (2008) hace referencia, es precisamente el área por la que navega el presente proyecto.

Por otra parte, utilizando el análisis histórico de Roger (2007) y siguiendo el ejemplo de la *Vista de Trento* de Durero (Figura 3) y su relación de semejanza con lo que se percibe como paisaje actualmente (Figura 4), se entiende que las pautas formales generales que moldean la imagen de los paisajes arquetípicos (Nogué, 2008, P.186) son: la representación de espacios y elementos naturales, la composición horizontal, la interpretación de la profundidad del espacio, la atmósfera y la escala. Para esta investigación, se busca que las herramientas, tanto en técnicas como en métodos, integren de forma crítica dichos patrones más que reproducirlos.

Con respecto al abordaje del paisaje, *in visu* e *in situ* son los términos que acuña Roger (2007) con los cuales consolida su esquema que opone el paisaje con entorno (o lo que él llama *país*). De tal manera que país es un entorno cualquiera, y paisaje es el modelado, bajo distintos criterios

estéticos, de ese entorno en una imagen de uso artístico. Este modelado puede ser en experiencia directa y ligado físicamente al entorno; o puede ocurrir a la distancia, con la mirada y la experiencia indirecta por medio de la imagen (P.22-23).

El paisaje no es el entorno en sí; paisaje es la estrategia con la cual se corta, virtualmente, el entorno en fragmentos para su ordenamiento visual. Entonces, cuando en esta investigación se menciona al paisaje como problema, es en dos sentidos: el paisaje como imagen determinada (arquetípica) y sus componentes típicos (el horizonte, el cielo, la tierra, la montaña, la nube, el árbol, la piedra, el río, el sol); y el paisaje como proceso y su uso como herramienta en la práctica artística.

5.1.1. Sobre lo virtual en el paisaje

Lo virtual se entiende coloquialmente como una particularidad de la tecnología o bien, el resultado de la interacción y las conexiones que medios tecnológicos facilitan. En ese sentido, la tecnología es un medio que permite la penetración de figuras-, momentos-, y lugares-otros en el presente de la realidad cotidiana (Núñez, 2008. P.214-215), e incluso Roger (2007) menciona la invasión de lo audio visual como una peculiaridad que dispara nuevos paisajes; de tal forma que lo virtual propone un juego entre la percepción, las apariencias, las temporalidades y los espacios.

Además de su ligamen con la tecnología, Pierre Lévy (1999) plantea a lo virtual como un proceso, en el cual, un problema se asocia a una solución, pero dicha solución se modifica constantemente según variables externas (Figura 5). Para entender el concepto de virtual de esa manera, el autor tunecino utiliza el siguiente ejemplo: “El árbol está virtualmente presente en la semilla” (Lévy, 1999. P.18). En este caso, la semilla es el problema, el árbol la solución, y las

variables para que la semilla *se actualice* en forma de árbol son el agua, la luz solar, el suelo, la estación, la ubicación geográfica; o sea, las circunstancias. Como se puede notar, múltiples soluciones conviven simultáneamente, y será la exigencia de las circunstancias, la que determine la respuesta más adecuada.

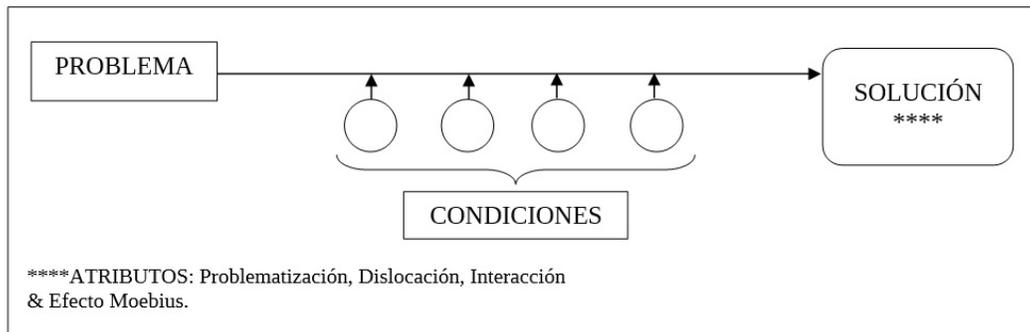


Figura 5. Esquema sobre la virtualización según Lévy. Fuente: Elaboración propia.

Otro rasgo importante es que, cuando surge la cualidad de virtual en un fenómeno dado, según la teoría de Lévy (1999), se pueden identificar cuatro atributos en el fenómeno ahora virtual: la problematización de sus características definitorias, el desplazamiento del aquí y el ahora, el cambio del tiempo de interacción y el efecto Moebius. A este proceso Lévy le llama virtualización, y a continuación se detallará su incidencia en el concepto de paisaje propuesto por Roger.

Al proceso de transformación del entorno en paisaje, Roger (2007) lo denomina artealización; y posee cualidades análogas a los atributos para la virtualización que encontramos en Lévy. Retomando la estructura del ejemplo de la semilla se puede decir que: el paisaje está virtualmente presente en el entorno. En este enunciado, el entorno es el problema, y el paisaje la solución; las circunstancias estarían marcadas por la estrategia que una sociedad determinada utilice para recortar virtualmente el entorno y convertirlo en paisaje.

De acuerdo con los atributos de lo virtual propuestos por Lévy (1999), *la problematización de las características definitorias* hace referencia a que cuando un fenómeno se virtualiza, se toman como problemas a resolver aquellos rasgos, ya sea en términos de apariencia o procedimiento, que le son inherentes y que lo delimitan. Roger (2007) describe a la naturaleza como desordenada, abundante, caótica y exagerada. Es decir, el carácter inconmensurable que define la naturaleza/entorno se transforma en un problema a resolver a la hora de convertirla en paisaje.

Así mismo, Levy (1999) explica que el *desplazamiento del aquí y el ahora* alude a que, cuando un fenómeno se hace virtual, la ubicación espaciotemporal difiere de la que poseía. Por ejemplo, el fenómeno virtualizado puede responder a tiempos distintos desde un mismo lugar, manifestarse en lugares distintos al mismo tiempo; o puede perder del todo el tiempo y el lugar para solo presentarse en términos de interacción.

Si la naturaleza se problematiza como desordenada y desmesurada es precisamente porque su aquí y ahora es un flujo constante hacia todas direcciones. Los procesos de la naturaleza nunca se detienen, y todos sus elementos sin importar la escala suceden al mismo tiempo y en todas partes. Detener ese fluir, “segmentar una parte del todo sin romperlo” (Muñoz, 2015. P.11), hace que se pierda el aquí y ahora de la naturaleza; ya no se percibe en todos los lugares y todo el tiempo sino solo en el lugar y en el tiempo que con el paisaje se proponga. Sobre este aspecto Roger (2007) menciona que “el hecho mismo de re-presentar es suficiente para arrancar su naturaleza a la naturaleza” (P.16)

También, la virtualización de Lévy (1999) propone el atributo de *cambio del tiempo de interacción*, según el cual, el fenómeno virtualizado se hace más accesible y, por lo tanto, se

incrementan el tiempo de interacción y su frecuencia. La naturaleza/entorno inconmensurable que describe Roger existe y sucede de forma indiferente al ser humano. Hacerla paisaje la hace accesible, pero es una acción que requiere de constante voluntad y trabajo. Roger (2007) ubica esa operación de interacción sostenida en la mirada y, cuando dice que es el humano quien da vida a la naturaleza, se refiere a que, si se quiere mantener la imagen del paisaje, la interacción debe ser constante: el cambio inevitable e inherente de la naturaleza, así como su envergadura, en el paisaje tienen que acoplarse a la escala humana.

El efecto Moebius, ilustra una oscilación singular que se genera en los fenómenos virtualizados por causa de la fluidez de lo que eran características sólidas y definitivas, y la dislocación del espacio y tiempo al que atienden; creando la sensación, como en una cinta de Moebius, del “paso del interior al exterior y del exterior al interior” (Lévy, 1999. P.25). Este atributo se relaciona con una preocupación de Roger (2007) al mencionar que la familiaridad que se tiene con el paisaje, con su imagen, genera la falsa creencia de que sus rasgos son ‘naturales’. Cuando la naturaleza/entorno se artealiza en paisaje, recibe eso que no le es propio directamente: la armonía, el equilibrio, el orden, un lugar y un tiempo definidos. Y muestra, además, estas características como si fueran sus condiciones inherentes.

El paisaje no cuestiona los límites y alcances de la naturaleza *per se*, sino los límites y alcances del ser humano frente a ella. Así, el paisaje se muestra como una expresión natural, cuando de hecho es un esfuerzo más de contingencia del humano contra su entorno. Hacer paisaje nace “del inconsciente convencimiento de que la batalla contra el devenir del mundo está perdida.” (Muñoz,

2015. p.11), y la virtualización es una lucha contra la fragilidad (Levy, 1999. P.73) que esa derrota representa.

Cabe mencionar, que parte del enfoque de Roger es señalar que la convención social que representa el paisaje está sujeta a una mirada que se forjó en épocas anteriores. Por lo cual existe una suerte de desfase con respecto a esa mirada y entornos nuevos nacidos de la época actual (Roger, 2017, P.121). Es por eso que este proyecto integra el planteamiento de Roger con respecto al paisaje, con un fenómeno que se entiende actual como lo es el problema de lo virtual.

5.1.2. Lo virtual como enfoque

El efecto Moebius es lo que otorga a lo virtual su relevancia como herramienta dentro de un proceso artístico. Para detallar aún más, este atributo tiene que ver con cómo un fenómeno virtualizado se presenta de manera que los rasgos que lo definían se entremezclan o se borran, dando una apertura para recibir cualidades que no le son propias. Este proceso de "recepción de la alteridad" (Lévy, 1999. P24) obliga a cuestionar los límites y alcances del fenómeno que se problematiza, expandiéndolo.

En ese sentido, lo virtual es útil como enfoque dentro de la práctica artística, pues incita a desafiar la temática, incluir parámetros que no estén asociados directamente al problema, y pensar otras formas de ejecución técnica que abran el espacio de lectura a toda vez que siguen los objetivos del proyecto.

En esta investigación se da ese desafío a la temática, pues se basa en el paisaje como problema visual y en lugar de un territorio específico utiliza el gran acervo de imágenes de paisaje como

entorno, además de buscar formas alternativas a la estructura convencional de su imagen. Se incluyen parámetros indirectos al paisaje en términos de los espacios expresivos que abre el uso de la tecnología o la inclusión misma del concepto de virtual. Y, por último, se introduce la producción pictórica no como punto final sino como punto intermedio entre dos imágenes fotográficas.

5.2. El proceso artístico y lo virtual

El trabajo del británico Dexter Dalwood (n.1960) y el estadounidense Daniel Gordon (n.1980) es de mucha ayuda para aclarar cómo puede manifestarse lo virtual en un proceso artístico. Con Dalwood es posible inferir cómo funciona el acercamiento de la pintura con las condicionantes de lo virtual. Por otra parte, con Gordon, podemos examinar el proceso desde la fotografía. A continuación, un breve análisis ejemplificado por una obra de cada artista.

5.2.1. Lo virtual y la pintura: Dexter Dalwood



Figura 6. Dexter Dalwood. *Bay of pigs*, óleo sobre tela, 268x348cm, 2004.
Fuente: www.staachigallery.com

Con el filtro de lo virtual como proceso es posible decir que en el trabajo de Dalwood el problema es la construcción histórica y las narrativas que la intervienen. La solución es la pintura. Y las condiciones que median y modifican sus pinturas son los estilos pictóricos que marcan las distintas épocas, el collage para la reconstrucción de escenas que provienen de fuentes múltiples, como la literatura, las noticias, u otras imágenes, además del meta-texto del título de la pieza.

En la pintura *Bay of pigs* (Figura 6), por ejemplo, Dalwood intercala con los elementos naturales propios de una isla tropical, referencias a versiones de la pintura de Picasso *Desayuno en la hierba* (Figura 7), destacando la roca amarilla con la fecha 19/4/1961. Ese día de abril se termina el enfrentamiento armado en Bahía de Cochinos, en Cuba, y Picasso finaliza la pintura (Stachi

Gallery, S.F.). El trabajo de Dalwood revela ese espacio ambiguo que ocupan las imágenes, “la tierra de nadie entre la incertidumbre la invención” (Fontcuberta, 1997. P.161).

Desde allí, la sincronización y la interconexión (Lévy, 1999. P.21) se hacen presentes. Es decir, en términos de los atributos de lo virtual, en la pintura de Dalwood se problematiza la Historia como una unidad lineal y continua; la imagen se disloca pues remite a un territorio y un conflicto que no están presentes ni en la actualidad ni en la propia representación; y cambia la interacción contemplativa por una interrogativa al abrir la posibilidad para el espectador de ahondar más para descifrar las pequeñas pistas que presenta la obra.



Figura 7. Pablo Picasso. *Desayuno en la hierba II*, 50x61cm. 1961. Fuente: www.pablo-ruiz-picasso.net

El trabajo de Dalwood produce una imagen-otra, virtual, mucho más profunda y compleja, que se encuentra en un espacio que desborda al de sus pinturas; dicho de otra forma, sus pinturas operan de la misma forma como lo haría un hipervínculo en una página web. Esta característica es importante para el proyecto. Es evidente además el trabajo que hace Dalwood por problematizar la experiencia por medio de la imagen cuando dice que:

Las imágenes de noticias en una pantalla traen una rebanada del mundo exterior, pero: ¿cómo se puede fijar la imagen, no como la reproducción de la apariencia de una fotografía, sino como la sugerencia de la vertiginosa experiencia del presente? ¿Y en qué lugar se coloca esta imagen frente a las imágenes del pasado? (Dalwood, 2013)

Cuando en esta investigación se propone hacer paisaje desde lo virtual, la búsqueda de herramientas que puedan hacer de la imagen un evento además de mera superficie son clave. Es decir, establecer, dentro de la imagen, mecanismos que varíen la forma en la que se interactúa con ella. El planteamiento de estrategias para la fijación de imágenes de paisajes de la internet es, en sí mismo, un mecanismo para indagar sobre el problema de la experiencia por medio de la imagen.

5.2.2. Lo virtual y la fotografía: Daniel Gordon



Figura 8. Daniel Gordon. Still Life with Cherry Blossoms and Zucchini. C-Print, 126.4x157.9cm, 2013. Fuente: www.danielgordonstudio.com

Siguiendo con el enfoque desde lo virtual, en el trabajo de Gordon el problema es la construcción de la imagen y su materialidad. La solución es la fotografía. Y las condiciones que intervienen y modifican sus fotografías son el collage, el uso de imágenes encontradas y la intervención con herramientas digitales como el Photoshop.

Como se puede ver en el bodegón de Gordon *Still Life with Cherry Blossoms and Zucchini* (Figura 8), el artista utiliza recortes de papel e imágenes impresas para la creación de sus composiciones. Las imágenes convertidas en objetos “se unen de forma en que su historia no es importante” (Daniel Gordon [Salazar, R & Wiland, A], 2013). De esta manera, Gordon nos muestra una imagen que evidencia que “la fotografía es pura invención” (Fontcuberta, 1997. P.167) y, en ese sentido, expone la desarticulación entre imagen y experiencia. (Fontcuberta, 1997. P.79). Es decir, si Dalwood busca con sus pinturas sugerir la experiencia de esa interconexión de eventos que se suceden todos a la vez; Gordon busca señalar como las imágenes al tiempo que presentan el evento, se distancian de la experiencia.

Según los atributos de lo virtual, Gordon problematiza la imagen como ente único o con propósito definido; desplaza el lugar de los procesos digitales de intervención, al realizarlos antes y no después del proceso de toma de la fotografía; y el efecto de Moebius es evidente, pues la imagen final aparenta ser un constructo digital cuando en realidad es el registro fidedigno de objetos reales en un espacio real.

En las tomas de Gordon todo se mezcla para dejar su presente como objeto, sus modificaciones, disposición e inclusive forma; todo se mezcla y se convierte en un catálogo virtual de la gama de mentiras visuales a las que la fotografía en la era digital tiene acceso.

Y es que el trabajo del neoyorquino emula procesos que provienen, paradójicamente, de la fuente de sus imágenes: internet. El artista describe su estudio como una “manifestación física de la web” (Barliant, 2012) y en él las imágenes emergen y desaparecen nuevamente según las

necesidades del artista y la única importancia que tienen es, precisamente, la de estar ahí, en ese momento específico, para ser fotografiadas.

El trabajo de Gordon por fijar esas imágenes fotográficas termina, también, como una fotografía, tal y como se ha planteado en esta investigación, empero, con una diferencia importante: su trabajo centrado en el objeto pasa por alto problemáticas de la experiencia que están presentes comúnmente en el paisaje; y es que es el paisaje, según un criterio bastante sospechoso, el que “permite al espectador trasladarse a sitios desconocidos” (Barrionuevo, 2003).

5.3. Aplicación de los conceptos en la producción de obra para el proyecto

En síntesis, sobre el paisaje según el análisis realizado y concordancia con la teoría de Alain Roger, se identifican tres aspectos importantes para la investigación: la existencia de un tipo de imagen asociada al paisaje que proviene de su origen histórico; que ese tipo de imagen sobrevive hasta hoy como referente gracias a la falta de patrones visuales que hagan visibles nuevas formas de ver y hacer paisaje; y que el paisaje además de un tipo de imagen es un proceso de dar sentido u ordenamiento a una extensión y los elementos que contiene mediante operaciones físicas (*in situ*) y visuales (*in visu*).

También, sobre la relación de lo virtual y el paisaje, según lo expuesto en la teoría de Pierre Lévi, se reconocen tres aspectos importantes para el proyecto, a saber: que la virtualización y la artealización son procesos análogos; que la virtualización aplica a los fenómenos una dislocación en términos de percepción, apariencia, temporalidad y espacio; que, al aplicar un enfoque desde lo virtual, el paisaje como imagen y como proceso, puede recibir cualidades que no le son propias.

La necesidad de recurrir a imágenes digitales, a su vez, hace necesario aclarar un concepto que es crucial dentro del proyecto. La adopción de imágenes es un término que utiliza Joan Fontcuberta (2016) para referirse al acto artístico de seleccionar imágenes para otorgarles una importancia superior al resto: “podemos adoptar una imagen como se adopta una idea, una imagen que hemos elegido porque tiene un valor determinado: intelectual, simbólico, estético, moral, espiritual o político” (P.60).

El término tiene que ver con la sobreproducción de imágenes y, en consecuencia, la poca necesidad de producirlas realmente. Hay tantas, que basta seleccionar las que sean útiles para hacerlas significativas. A diferencia de la apropiación, que centra la atención en el debate sobre la autoría, la adopción vuelca el contenido a la decisión de optar, apadrinar, una imagen sobre todas las demás.

Esta idea de adopción es de suma importancia, pues, debido a ella y concordancia con la temática del paisaje y su relación con lo virtual, e inclusive con los procesos de los mismos referentes visuales, es que se opta por utilizar la plataforma de Google Imágenes para seleccionar las imágenes que serán la materia prima del proyecto.

Los referentes visuales, por su parte, presentan características que apoyan puntos claves de la propuesta. Para empezar, se relacionan en cuanto ambos, tanto Dexter Dalwood como Daniel Gordon, reflexionan sobre el lugar que ocupa la imagen en una era digital y, más importante, cómo esto significa la necesidad de integrar los mecanismos de reproducción y trasiego de imágenes en la práctica artística; es por esto que el collage es tan importante para el proyecto como para la

práctica artística de ambos referentes, pues representa una forma de computar (de procesar) un gran acervo de información.

Gordon, entonces, desde la fotografía, aporta a la investigación la posibilidad de trabajar con imágenes no como medio para representar un sujeto de estudio, sino como sujetos ellas mismas. Por su parte, Dalwood aporta la capacidad de pensar que la pintura puede funcionar como un intermediario entre situaciones distintas, otorgándoles un lugar coherente para interactuar. Ambos buscan mediante su práctica entrar en contacto con aquello que no tiene una presencia inmediata, y sus procesos responden a las maneras en las que es posible usar las imágenes para establecer conexión con aquello que es desconocido, inmaterial o distante.

Para finalizar, los aportes de los diversos enfoques expuestos en el presente apartado pueden ser operacionalizados utilizando el esquema de los atributos de lo virtual de manera que delimiten las áreas de acción a las que deben responder las obras y, por tanto, la dirección que sigue la metodología.

Por consiguiente, tomando en cuenta que el material base de la propuesta son imágenes de paisajes encontrados en internet, la primera área de acción debe apuntar a incorporar elementos formales que problematicen las características de esos paisajes, de manera que las fotografías finales diverjan de ese lugar común.

También, no solo es preferible dejar de lado la localización de los lugares de origen de las fotografías, sino incorporar como área de acción, el desplazamiento de su aquí y su ahora, es decir, de su estado actual como imagen digital e incorporar otras materialidades. Así mismo, otra área de acción que abordar responde al cambio del tiempo de interacción, con lo cual, al cambio de

materialidad de la imagen, se añade la necesidad de interactuar con ella de manera física además de visual.

La última área de acción vendría a estar dirigida por el efecto Moebius, lo que indica que las alteraciones que sufra la imagen deben favorecer que la lectura de estos paisajes que inician y terminan siendo fotografías, por momentos se perciban como objetos, como espacios y como pintura; otorgando ese vaivén característico.



Figura 9. Cinta de Moebius. Fuente: www.wikipedia.com

De esta forma, cuando se plantea el problema general sobre cómo se puede experimentar un paisaje a través de una imagen digital de internet, no se trata de sentenciar si es posible o no, es decir, realizable o no; más bien el presente proyecto trata de cómo se puede mediante las herramientas del arte, realizar una exploración virtual de esa posibilidad por medio de la imagen.

CAPÍTULO III – METODOLOGÍA

6. Metodología

El presente capítulo detallará los procedimientos que se utilizarán para abordar cada área de acción de la investigación. Con base en lo expuesto previamente en el marco teórico, el método de la investigación se basa en una aproximación teórico-práctica con énfasis en la producción artística de imágenes. La teoría de lo virtual aplicada a la ejecución del paisaje es el eje clave en la metodología para este proyecto.

Según los objetivos planteados, el proyecto se basa en la realización de una serie fotográfica hecha a partir de la interpretación pictórica de imágenes adoptadas de paisajes de internet, su manipulación física en composiciones tridimensionales. Esto, con la intención de analizar la práctica del paisaje en un contexto actual, y su relación con el concepto de virtual.

De esta forma, el abordaje del proyecto contempla varias etapas con distintas actividades, a saber:

- **Revisión de textos:** Extracción de conceptos. Establecimiento de relaciones teóricas según los objetivos del proyecto.
- **Elaboración de archivo:** Búsqueda en Google Imágenes. La búsqueda se realizará en una sola sesión. Descargar todas las imágenes hasta que la navegación por los resultados ya no sea posible. Descargar todas las imágenes de paisaje a las que se tenga acceso.
- **Selección de imágenes finales:** Hacer ejercicios de clasificación. Seleccionar las imágenes de referencia para las pinturas.

- **Estudio de los referentes:** Ejercicios sobre el trabajo de Dexter Dalwood. Ejercicios sobre Daniel Gordon.
- **Ejecución de las pinturas:** Establecer los formatos. Realizar las pinturas de forma directa (sin boceto previo). Utilizar técnica mixta (acrílico y óleo).
- **Elaboración de las composiciones:** Fabricación de figuras geométricas. Hacer ensayos compositivos con las pinturas. Probar con la paleta de color. Experimentar con la iluminación.
- **Toma de las fotografías:** Definir los ajustes de la cámara (apertura, velocidad, ISO, profundidad de campo balance de blancos). Definir la iluminación para las tomas. Realizar las composiciones para cada toma.
- **Edición e impresión:** Recorte de formato y ajuste de composición. Definición de los colores y adaptar las imágenes para la impresión final.

La producción del proyecto inicia con la discusión de los aspectos relacionados al paisaje y al concepto de virtual. En este primer acercamiento se realiza una revisión bibliográfica de los textos de interés para cada uno de los referentes teóricos. Además de definir los conceptos más importantes para la investigación, el objetivo en esta etapa es, sobre todo, buscar los puntos de encuentro entre dichos conceptos y su aplicación práctica en el proceso del proyecto.

Así mismo, es importante señalar que dentro de la parte práctica se realizará, para cada etapa, un abordaje en el cual se disponen los elementos que van a participar en la producción para que, posteriormente, la ejecución de las imágenes sea un juego de coordinación de esos elementos. Este proceso responde al tipo de aproximación que ha estado presente en la propia práctica artística y

que deriva de un uso sostenido del collage, el cual, más allá de una técnica o una imagen final, se ha convertido también en un método de trabajo.

Para la elaboración del archivo, se realizará la búsqueda de imágenes en una sola sesión, utilizando la palabra clave *paisaje*, esto con tal de eliminar una posible variabilidad en los resultados. Google (2010) señala que su motor de búsqueda funciona mediante un índice gigantesco en el cual archiva las páginas web. Cuando se realiza una búsqueda, el algoritmo de Google consulta en su índice y, seguidamente, clasifica y otorga un puntaje a las páginas según los términos de búsqueda y muestra de primero los resultados más relevantes. El ranking de las páginas depende de múltiples factores, entre ellos, la cantidad de veces que esa página sea mencionada (*linkeada*) por otras páginas para búsquedas similares. En ese sentido es una forma de tomar una instantánea, si se quiere, del tipo de imagen que la palabra *paisaje* representa en la plataforma virtual, según sus algoritmos, en el momento propio de hacer la búsqueda.

Posteriormente, es necesario reducir y seleccionar un número de imágenes razonable del archivo para la ejecución de las pinturas. Para esto, se propone el cumplimiento de una serie de ejercicios de clasificación para establecer en primer lugar posibles patrones en el archivo y, en segundo lugar, determinar criterios de selección. Los ejercicios de clasificación se harán según las características propias de las fotografías: color, tamaño del archivo digital, tiempo (día, noche, atardecer), formato (horizontal, vertical), estación (primavera, verano, otoño, invierno) y escena (playa, montaña, desierto, planicie, entre otras según corresponda).

El acercamiento plástico a las propuestas artísticas de los referentes es importante para entender sus procesos de trabajo y cómo se pueden incorporar elementos de estos en la presente propuesta.

Con tal intención se realizará un ejercicio fotográfico para estudiar el proceso de Daniel Gordon, y, por otro lado, se efectuará un ejercicio de collage para analizar el proceso de Dexter Dalwood.

Después, con las imágenes seleccionadas del archivo, se dará inicio a la ejecución de las pinturas. Es importante señalar que las imágenes seleccionadas serán trasladadas a la pintura sin alterar su composición y manteniendo el esquema de color. Con miras en dinamizar las composiciones para la toma de las fotografías, se busca que los formatos de las pinturas sean variados, es decir, trabajar desde el gran formato hasta el pequeño formato. Así, las pinturas se distribuirán de forma progresiva entre el formato más grande y el más pequeño.

Las pinturas se realizarán de forma directa, sin boceto previo, esto para promover un contacto continuo con la imagen; así mismo, las pinturas se harán a partir de imágenes impresas y no desde la pantalla de algún dispositivo para que la interacción provenga directamente de la observación del conjunto de elementos y no otras aproximaciones que permiten los aparatos digitales, por ejemplo, el acercamiento a detalles.

A su vez, las pinturas serán ejecutadas utilizando técnica mixta en acrílico y óleo. El acrílico será utilizado en las primeras etapas, ya que, por sus características, principalmente el secado rápido, permite una mayor velocidad y soltura al interpretar y corregir las formas generales de la imagen. En etapas posteriores, el óleo será utilizado para detallar sobre la base cromática hecha en acrílico. La aplicación del óleo, para tal fin, será una combinación de veladuras y pigmento más empastado, sin llegar a un relieve.

El siguiente paso es la elaboración de las composiciones para la toma de las fotografías. Para ello se van a tomar en cuenta aspectos de diseño y uso del color derivados de los referentes visuales.

En esta etapa son valiosos los ensayos compositivos de las pinturas con otros elementos como telas y fondos rígidos intercambiables de distintos colores, esto, para observar las distintas combinaciones de color, el contraste, y la interacción entre las formas.

Otro rasgo importante en esta etapa, con los ensayos compositivos, es experimentar con la iluminación. En este caso la iluminación será de fabricación casera que, con sus limitantes, permite no la potencia en lúmenes del equipo profesional, pero sí la alteración y la modulación de características como el matiz de la luz o la forma de las distintas pantallas que cubren las luces.

En cuanto a la toma de las fotografías, es necesario definir los ajustes de la cámara según la iluminación y el motivo. Con este propósito los ensayos tanto compositivos como de iluminación son precisos para entender la situación espacial que ocuparan los elementos por fotografiar y así realizar los ajustes necesarios para la cámara.

Con el interés de capturar la mayor cantidad de detalle y que la profundidad de campo sea mayor, se opta por tomar las fotografías con un f alto, entre 16 - 22. Aprovechando, por su parte, que la iluminación para las composiciones será continua, y tomando en cuenta el f seleccionado, las tomas serán echas con trípode y con una exposición larga de entre 15 y 30s. Con dichos ajustes, el ISO seleccionado para las tomas estaría en el intervalo entre 100 y 200.

Las fotografías se tomarán en formato RAW, por lo que se hace necesario el revelado digital de las imágenes. El aspecto más importante es el ajuste de la exposición y el balance de los colores de manera que la imagen impresa se adecúe lo mejor posible, en matiz e intensidad, a la imagen digital. Por su parte, se realizarán ajustes mínimos de composición y formato para preparar las imágenes para su impresión final.

CAPÍTULO IV – MEMORIA DEL PROYECTO

7. Etapa Preliminar

7.1. Construcción del Archivo

El archivo es una herramienta familiar, pues se ha utilizado en proyectos anteriores e incluso en Diseño Pictórico formó parte del proceso de enseñanza. La forma en la que se llevó a cabo para la propuesta, buscaba ser el primer encuentro con esas imágenes no de forma desinteresada, sino, activa; después de todo, las fotografías de esos paisajes de internet son el entorno sobre el cual se demarca la propuesta. Y esto es importante, pues la actitud hacia las imágenes primero y hacia el archivo después, era la del recorrido: la exploración del lugar en busca de los motivos; como normalmente se haría en según el paisaje tradicional.

De esta forma se procedió a realizar la búsqueda en Google de la palabra clave *paisaje* y descargar todas las imágenes a las que se tuvo acceso. Esto quiere decir que, al momento de realizar una búsqueda de imágenes, aunque la cantidad de imágenes es mucha, conforme se navega hacia abajo cada vez se hacen menos, hasta el punto donde la plataforma de búsqueda llega al fin de sus resultados. Aun así, dependiendo de las características de la página que almacena la imagen, no es posible descargarlas todas.

Con eso en cuenta, se descargaron todas las imágenes que fue permitido descargar y que se ajustaron a los siguientes criterios: imágenes sin texto, imágenes sin marcas de agua muy grandes o evidentes, imágenes sin personas, animales o estructuras como protagonistas, imágenes a color,

imágenes fotográficas (no fotomontajes, duplicados evidentes, gráficos, pinturas, dibujos, vectores, 3D, GIFs, ediciones digitales excesivas).

De esa forma se obtuvieron un total de 428 fotografías. Las imágenes presentaron una gran variedad en cuanto calidad y resolución, siendo la de mayor tamaño de 3968x2232px, y la de menor de 524x394px.

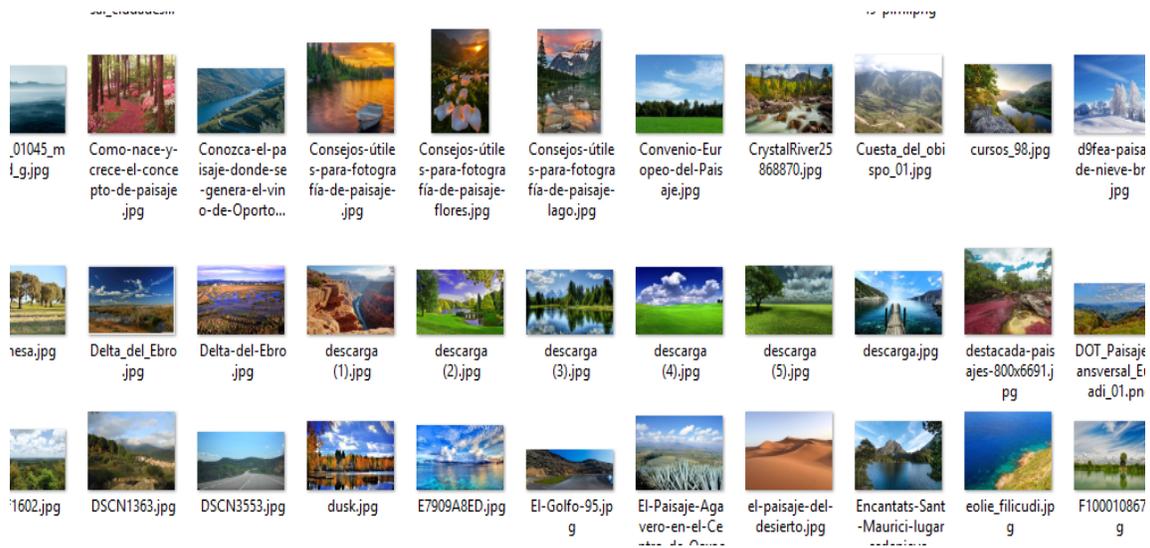


Figura 10. Carpeta con archivo de imágenes para el proyecto. Screenshot. Fuente: Elaboración Propia.

El trabajo con el archivo comprendió la impresión en miniatura de todas las fotografías y la realización de ejercicios de clasificación, por ejemplo, a partir del tipo de paisaje (mar, montaña, desierto, bosque), el formato (vertical, horizontal) o el color (Figura 11). También, el ejercicio de observación, ya no en impresiones, pero mediante presentaciones automáticas en la computadora, donde, de forma pausada, iban pasando todas las fotos del archivo. De esta manera se fue recorriendo el archivo con la mirada, lo que permitió la observación de patrones en la estructura de esos paisajes.



*Figura 11. Ejercicio con el archivo: clasificación por color.
Fuente: Elaboración Propia.*

Se decidió como primer paso para reducir el número de imágenes, optar por las de mejor calidad, porque el tipo trabajo de observación que iba a ser necesario para ejecutar las pinturas, podría haberse comprometido si la calidad de la imagen no era alta. Así, el archivo se redujo a 30 imágenes (Figura 12).

Después, como segundo paso para seleccionar las imágenes para la etapa de la pintura, se resolvió utilizar el criterio de variedad cromática, por ser una característica prominente en el archivo; y elegir 8 imágenes que fueran representativas de esa variedad, según el ejercicio de clasificación por color (Figura 11). Así, se eligieron 4 imágenes de matices verdes, 2 de matices rojizos y 2 de matices azul y violeta respectivamente; la saturación es alta, pero no exagerada, y para cada matiz hay una elección de tonos fríos y cálidos.

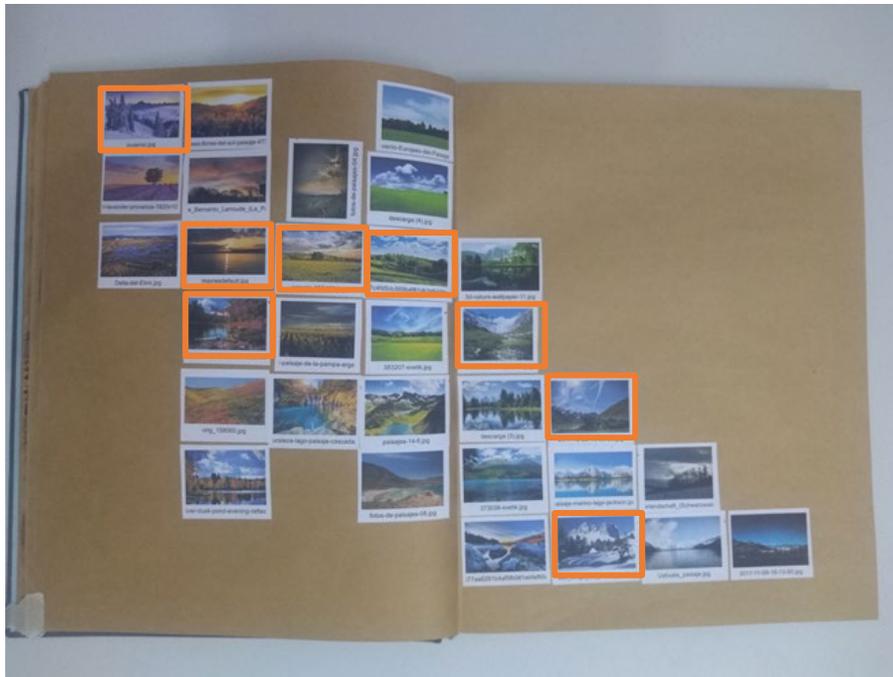


Figura 12. Selección de 30 imágenes de alta calidad. Marcado en rojo las 8 imágenes finales. Bitácora personal. Fuente: Elaboración propia.

7.2. Estudio de los referentes visuales

En adición al trabajo con el archivo se realizaron ejercicios para comprender mejor la práctica artística de los referentes y, sobre todo, qué elementos podían ser incorporados al proyecto. De los ejercicios a partir de Gordon se creó una serie de 4 fotografías llamada *Contingencia* (Figura 13), la cual sirvió como una suerte de epílogo para *Terrenal* (Figuras 1-2). Partiendo de Dalwood, se realizó una serie de 10 collages titulada *Naturaleza worship* (Figura 14), que se centró en la unión de imágenes de iglesias barrocas con imágenes de paisajes.

En el caso de Daniel Gordon, el ejercicio comprendía mejorar el conocimiento de la cámara fotográfica y lo que implica el trabajo de estudio, la iluminación y la manipulación digital de las fotografías. Por otra parte, con Dexter Dalwood, el ejercicio se centró en el collage, para estudiar su forma de componer las imágenes. Aunque el aprendizaje con las series ciertamente fue más.



Figura 13. Contingencia. Fotografía digital, 2017. Fuente: Colección Propia.

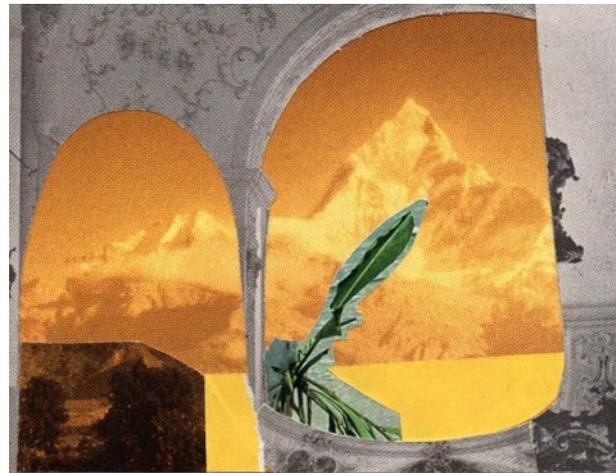


Figura 14. Sin título (Naturaleza worship). Collage, 13,5x10,5cm, 2018. Fuente: Colección propia.

De ambos ejercicios se pueden extraer ciertas pautas y estrategias que van a ser de ayuda para resolver el proyecto. Del ejercicio realizado a partir de Daniel Gordon se rescata lo siguiente: la integración de las texturas gráficas mediante una iluminación uniforme; dentro de la composición tridimensional, utilizar elementos con volumen y sin volumen; que la edición de la imagen no modifique de forma abrupta la fotografía original. Por su parte, del ejercicio realizado a partir de Dexter Dalwood: la construcción del espacio mediante la combinación de planos y formas

geométricas discordantes; el manejo del color a partir del contraste (de esta característica participa Gordon también); la dirección de la lectura del contenido de la obra a partir del título.

7.3. Ejecución de las pinturas

A partir de la selección de las 8 fotografías del archivo (Figura 16), se inició el proceso de ejecución de las pinturas. La técnica fue mixta, utilizando en una etapa preliminar la pintura acrílica para continuar después con la pintura al óleo.

Sin ningún tipo de apoyo electrónico (proyector) las pinturas se realizaron usando las fotografías impresas como referencia, pintando directamente sobre la lona que hacía de soporte. Las capas se fueron agregando poco a poco, prestando un especial cuidado al color y al detalle, esto, debido a que el objetivo con estas pinturas era lograr reproducir la imagen fotográfica sin cambios en la composición o una interpretación antojadiza del color.



Figura 15. Pruebas de color sobre impresión casera. Fuente: Elaboración Propia.

En segundo lugar, el otro objetivo con una ejecución de este tipo era que obligaba a pasar mucho tiempo en contacto con estas imágenes, al igual que con el archivo, esto fue necesario como un gesto que en el que mirar, tocar las imágenes (Figura 15), y hacer estas pinturas se traducía en hacerlas propias.

Es decir, no sólo fue el hecho de darles cuerpo, sino la noción de que esas imágenes ya no eran distantes, si no que estaban aquí y podían ser manipuladas. El acto de pintar atrajo esos paisajes del flujo de internet, de la pantalla, de la impresión, y en el proceso, perdieron su calidad de representación de un lugar, para convertirse ellas mismas en entornos, *países* como los llamaría Roger, por conocer.

Otro punto importante dentro de la ejecución de las pinturas fue el formato y el material sobre el que se ejecutaron. Se trabajó desde el gran hasta el pequeño formato, siendo la pintura más grande de 232x150cm y la más pequeña de 85x56,5cm. Todas las demás se situarían, de manera progresiva, entre esos dos tamaños. Unido a esto, las pinturas no se realizaron sobre lienzo, sino sobre cordura. Esta amplitud en el rango de los formatos y la rigidez extra aportada por el tipo de tela escogido es importante porque va a permitir, posteriormente, un mayor número de opciones a la hora de elaborar las composiciones tridimensionales.

Por último, estos paisajes dan una noción clara de lo que se ha mencionado en apartados anteriores sobre el paisaje como imagen y su estructura que, a pesar de la variedad, no deja de repetirse: la composición horizontal, la interpretación de la profundidad del espacio, la representación de la luz, la atmósfera, la escala, el orden y la armonía.

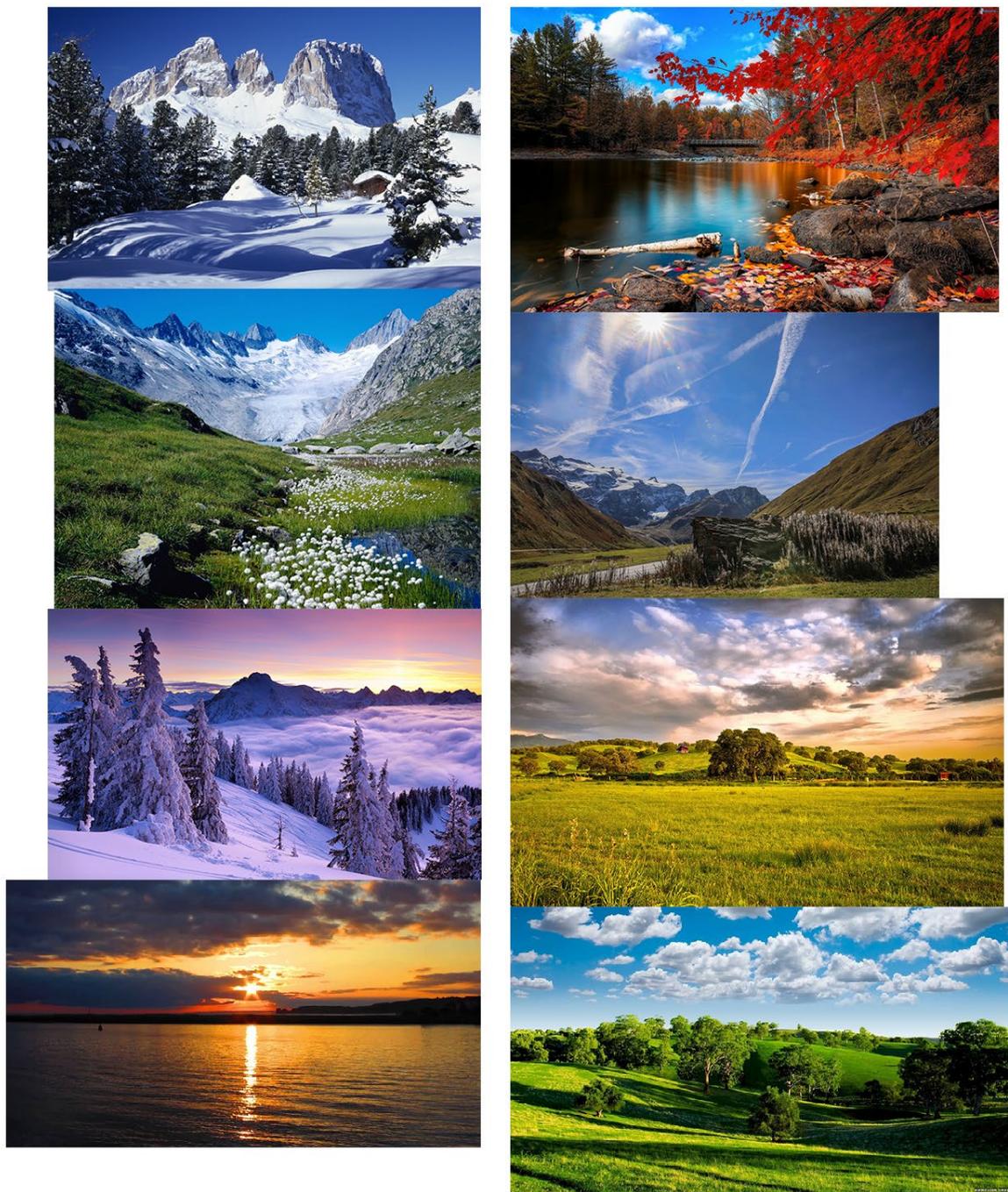


Figura 16. Selección de 8 imágenes para la ejecución de las pinturas. Archivo. Fuente: Elaboración Propia.



Figura 17. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 85x56.5cm, 2018. Fuente: Colección propia [Destruída]



Figura 18. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 94x52.5cm, 2018. Fuente. Colección propia. [Destruída]



Figura 19. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 100x75cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída]



Figura 20. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 150x107cm, 2018. Fuente: Colección propia.

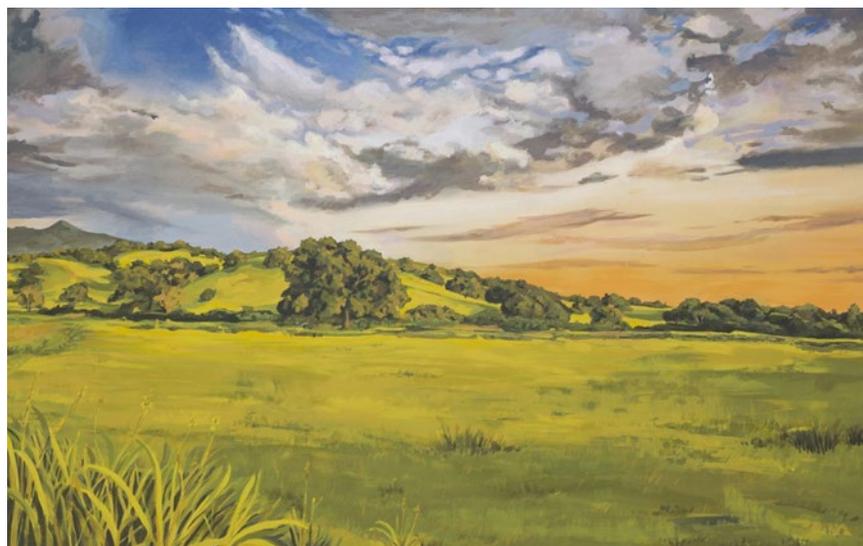


Figura 21. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 120x75cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída]



Figura 22. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 150x92cm, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 23. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 179x112.5cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída]



Figura 24. Sin título (Paisajes de internet). Acrílico y óleo sobre lona, 232x150cm, 2018. Fuente: Colección propia. [Destruída]

7.4. Virtualmente posibles: estudio para las fotografías

Esta serie consiste en 16 piezas, en pequeño formato, de collage y t mpera sobre papel. Estas obras fueron hechas despu s de realizar las pinturas y antes de pasar a las fotograf as, de forma que actuaron como interludio entre ambos momentos del proyecto.

La realizaci n de los collages demand  un contacto diferente con las im genes. A partir de impresiones del archivo, que inclu an las 8 im genes previamente seleccionadas; se empezaron a construir composiciones de manera que los trozos de fotograf as de paisaje y el tratamiento con la pintura asemejaran las condiciones, en t rminos de soluciones virtuales, para las futuras fotograf as.

En los ejercicios se experiment  con una nueva forma de tratamiento del color para el proyecto; utilizando colores vibrantes,  reas de color continuo, y un  nfasis en el contraste. Se utiliza adem s una estructura compositiva que obliga a las im genes a divergir de la estructura visual de los paisajes que las originaron. Sintetiz ndose, de esta manera, elementos que provienen del estudio de los referentes visuales.

Virtualmente posibles, introduce la duda sobre el uso de los elementos como cielos, suelos,  rboles, monta as, nubes, entre otros elementos; para una composici n que se entiende como paisaje. Haciendo uso de artificios visuales como l neas de perspectiva o la proyecci n de sombras, los fragmentos planos de las fotograf as adquieren una profundidad que no es la propia.

De esa incompatibilidad emana el t tulo de la serie, a manera de comentario sobre las supuestas capacidades ilimitadas que ofrece el  mbito de lo virtual. A continuaci n, se reproduce una selecci n de 4 de esos ejercicios:

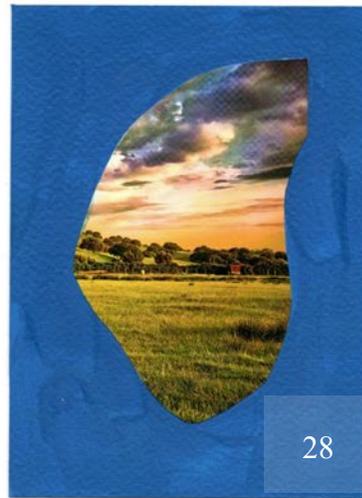
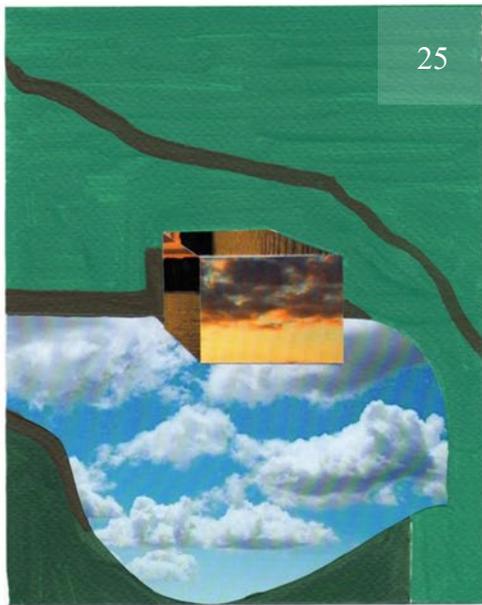


Figura 25. (Sin título) *Virtualmente posibles*. Collage y t mpera sobre papel, 19x15.1cm, 2018. Fuente: Colecci n propia.

Figura 26. (Sin t tulo) *Virtualmente posibles*. Collage y t mpera sobre papel, 22x14.8cm, 2018. Fuente: Colecci n propia.

Figura 27. (Sin t tulo) *Virtualmente posibles*. Collage y t mpera sobre papel, 20x12cm, 2018. Fuente: Colecci n propia.

Figura 28. (Sin t tulo) *Virtualmente posibles*. Collage y t mpera sobre papel, 15x11cm, 2018. Fuente: Colecci n propia.

8. Un sitio sin resolver: serie fotográfica

Existen variedad de métodos y técnicas que podrían ser aplicados para el análisis de las fotografías finales: Roland Barthes, Erwin Panofsky, Justo Villafaña, Donis Dondis, Martine Joly, Thomas McEvelley; la lista podría extenderse con muchísimos nombres más. Pero, como menciona Acal (2015), la mayoría tienen en común el hecho de que cuentan con al menos dos niveles de aproximación, “denotativo y connotativo” (P.429-430). Esto quiere decir que las imágenes transmiten un grupo de información que se analiza de forma más descriptiva, y otro grupo de información que se aborda de forma más interpretativa.

Sin embargo, el objetivo del presente capítulo no es buscar el significado de las imágenes *per se*, sino hablar de la intención y los motivos al ejecutarlas, de acuerdo con la propuesta hecha. Con base en el común de los niveles de aproximación, se propone que la descripción se haga en dos niveles: técnico/material y contenido/diseño. De esta forma es posible presentar el proceso de manera ordenada y de sencilla lectura, al estar relacionado con otras aproximaciones conocidas.

Para el nivel técnico/material se explicará el uso de los materiales y especificaciones técnicas asociadas a la fotografía. La explicación se dará en función de los elementos que participaron en la propuesta según su tipo y pensando términos prácticos. Siguiendo, el nivel contenido/diseño se encargará de la descripción de los criterios de diseño y, además, añadiendo la información de contenido que fue importante a la hora de producir la obras. Básicamente se trata de hablar de cómo se involucran con la intención de la propuesta las decisiones de diseño y proceso.

8.1. Reseña Técnico/Material



Figura 29. Vista del estudio durante el proceso para Modelos de dislocación 6. (Se aprecian los diferentes materiales). Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la ejecución de las pinturas, se utilizaron pintura acrílica comercial y pintura al óleo. Las pinturas no se realizaron sobre lienzo, sino sobre cordura. La cordura es un tipo de textil sintético con un recubrimiento de PVC en la parte posterior, que la hace menos flexible y más rígida, lo que es favorable tomando en cuenta la manipulación a la que fueron sometidas las pinturas.

Para la elaboración de las composiciones tridimensionales, se utilizaron otros elementos además de las pinturas de paisajes. Fueron añadidas telas tipo Minimatt-Tropical con acabado mate, y Satin Polyester con acabado satinado. También paneles de madera tipo MDF de 4mm con pintura

acrílica comercial, y cortados en formas geométricas irregulares y triangulares. El MDF fue ideal, puesto que es fácil de cortar y, las formas irregulares permitían realizar diferentes pruebas de composición con un número reducido de figuras.

Las telas, particularmente las de acabado mate, permiten hacer planos de color con textura lisa y, además, distribuyen la iluminación uniformemente por su superficie. Los paneles de MDF pintados, por su parte, poseen un poco de textura por la pintura acrílica y son ligeramente reflectantes. Ambas cualidades de los materiales añadidos, en las mismas circunstancias de iluminación, empatan con el comportamiento de la lona de las pinturas de paisajes, lo que hace que se integren visualmente en las tomas. Además, los colores elegidos para los paneles de MDF eran similares en matiz a los de las telas, aunque diferían en tono y saturación; en ambos casos fueron elegidos para el contraste cromático con las pinturas.

Para las fotografías se utilizó una cámara Canon T5i con un lente varifocal de 18-55mm 1:3.5-5.6. La distancia focal para las tomas se calibra entre 40 y 55mm, lo que otorga un ángulo de visión suficiente para encuadrar el motivo que abarca una superficie aproximada de 4m² y a unos 2m de distancia. La apertura se calibra según un *f* 16-22 para exagerar la profundidad de campo y forzar la captura de la mayor cantidad de detalle; y dado que el sensor se ajusta a un ISO 200 para evitar el grano fotográfico, el tiempo de exposición se programa entre 20-30s. El formato de los archivos fue RAW, para permitir una mejor calidad de imagen, sin pérdida de información.



Figura 30. Iluminación de fabricación casera, prueba de iluminación con 3 focos de luz. Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a iluminación, esta fue continua y de fabricación casera (Figura 30). Para casi todas las tomas se utilizaron tres fuentes: una luz principal tipo LED para iluminar el motivo, una lámpara focal fluorescente para definir las sombras, y una luz de relleno, también fluorescente, con una pantalla de difusión para bajar la intensidad de las sombras. El cono de la lámpara focal se hizo con papel y se recubrió con plástico negro y cinta adhesiva; y la pantalla del difusor de luz eran bolsas plásticas blancas que se iban añadiendo una a una hasta alcanzar el nivel de iluminación deseado.

La iluminación hay que mencionar que se mantiene hasta cierto punto constante en la mayoría de las fotografías, esto debido a que la manipulación de las pinturas, las composiciones y su adecuada descripción fueron prioritarios, no así la experimentación con la luz, más allá de pruebas para encontrar la configuración ideal.

El revelado digital se realizó en el programa Adobe Light Room CC 2018 y el ajuste del tamaño final y exportación para impresión en Adobe Photoshop CC 2018. No fue un revelado intenso y, en ningún caso se modificó de forma profunda las imágenes en su estado crudo. La edición se centró en recuperar y enriquecer la calidad del color de las fotografías mediante el ajuste del perfil de color, la saturación y la eliminación de la aberración cromática del lente; y por las características de la toma con un f tan alto y un ISO bajo, también se retocaron el contraste y la exposición, además se mejoró el grano y el ruido en los negros, si es que se encontraba.

8.2. Reseña Contenido/Diseño

Los criterios de diseño para abordar las fotografías se trazan en las áreas de acción propuestas en el marco teórico, el estudio de los referentes visuales y la ejecución de la serie de collage *Virtualmente posibles*. Con base en estos tres preceptos, se pueden resumir los criterios de diseño de la siguiente manera:

- Incorporar elementos que confronten la estructura compositiva de los paisajes de internet como el formato vertical, construcción de un espacio contenido, y un tratamiento de la escala que haga que los elementos se vean uniformes en tamaño, y al mismo tiempo les reste monumentalidad.

- Dirigir las composiciones tridimensionales a partir del contraste de color y la combinación de planos y formas geométricas discordantes. Pero, también, buscar la integración de texturas visuales y una iluminación que dificulte la lectura del volumen de los objetos.
- Orientar la toma de las fotografías de manera que se capture la mayor cantidad de detalle posible de manera que la cualidad física de los elementos pueda ser observada, y que el encuadre se mantenga dentro de los límites de la composición tridimensional. Además, fomentar el vaivén en la lectura que permita que la fotografía se vea como imagen, como objeto, como pinturas, como espacios.
- Utilizar títulos que direccionen la lectura de las obras hacia la relación entre el concepto de virtual y paisaje.

Un sitio sin resolver reúne en una serie fotográfica un puñado de inquietudes sobre el proceso y la imagen del paisaje. Como se pudo observar en la teoría, el paisaje ha acompañado a la Cultura Occidental por más de 500 años, durante los cuales ha absorbido, de a pocos, los elementos que componen su imagen, extendiendo la frontera del plácido y bucólico campo, a la inmensidad del mar y las montañas. Hoy, el cuerpo (Roni Horn), la guerra (Anselm Kiefer), los truenos (Walter De María), lo invisible (Per Bak Jensen) o el espacio exterior (Vija Celmins); muchas cosas, quizá hasta *cualquier* cosa podría hallar su lugar desde la óptica del paisaje. El viaje épico de una imagen a través de la historia para terminar, enterrada bajo un revoltijo de íconos, como fondo de pantalla en una computadora.

Al respecto de los paisajes ignorados por no saber verlos, Roger (2007) reflexiona que “La evidencia, en su gravedad poética, habla (...) de la urgencia de elaborar un nuevo sistema de valores y de modelos que nos permita artealizar *in situ*, y también *in visu*, ‘el horroroso país’ que estamos condenados a habitar.” (P.123) Esos paisajes de sitios sin nombre son fotografías, son imágenes digitales, son decoración. Pululan en computadoras e internet y, precisamente por eso, también son parte de ese ‘horroroso entorno’ al que estamos condenados a habitar.

Todas las preguntas del proyecto se resumen en tratar de entender cómo puede ser un acercamiento a esos paisajes virtuales. Si es verdad la sospecha de Roger, y apremia un esquema nuevo para saber ver, entonces empezar por lo básico es el primer paso. Esto es, atraer hacia el arte esas imágenes virtuales que ahora son parte del entorno (que son ‘países’) y someterlas a pasar de nuevo por el proceso de convertirse en paisaje, para así poder reflexionar sobre ellas.

En ese sentido, el proyecto significó una búsqueda de estrategias para emular diferentes formas de acercamiento al entorno para convertirlo en paisaje (artealizar), y que Roger (2007) menciona a lo largo de su texto: encerrar/cortar; la aproximación pictórica; la ventana/encuadre; el viaje/recorrido y la escritura. Todas orientadas por un enfoque desde lo virtual, es decir, desde la problematización, la dislocación, los cambios en los modos de interacción y la adopción de características ajenas.

Esas actitudes, acciones, y conceptos que cruzan el acercamiento al paisaje, enfocadas desde lo virtual, se integran de forma plástica en la propuesta a partir del trabajo con el archivo, la pintura, el collage y la fotografía. Por ejemplo, el archivo se asume desde el recorrido, como la exploración de un entorno. La pintura tuvo la tarea de darle una materialidad distinta a la imagen digital, una

física y tangible, pero que, a diferencia de una impresión mecánica, pasa necesariamente por el ejercicio de la mirada. El collage abre el espacio a la introducción de materiales distintos en las composiciones tridimensionales, y además es una forma de artealizar *in situ*: las imágenes se doblan, se amontonan, se cortan, se yuxtaponen. Y la fotografía, con el encuadre, con las largas exposiciones y su exagerada profundidad de campo, cumple el papel de artealizar *in visu*: pone un único punto de vista a manera de imagen, en la cual converge la información no como una huella de los objetos, sino una evidencia de una forma distinta de verlos.

A diferencia del abordaje formal de los paisajes de internet, donde las imágenes muestran su armonía, vastedad panorámica, atmosfera resplandeciente y escala grandiosa, como si fueran características inherentes al entorno; estos nuevos paisajes se muestran problemáticos, colapsados. A pesar de haber sido sometidos nuevamente al proceso de ordenamiento virtual, al proceso de selección y encuadre, al proceso del corte y el encierro, al recorrido por la mano y por el ojo; se muestran como un sitio sin resolver.

El proyecto consta de 15 fotografías digitales a color, divididas en 5 grupos. Estas agrupaciones se basan en pequeños cambios a la hora de realizar las composiciones tridimensionales y hacer la toma; cambios que significaron un acercamiento ligeramente distinto para cada conjunto. A continuación, se presentan las series, con un breve comentario para cada una.

8.3. Modelos de dislocación

Esta serie está formada por 7 fotografías y está enfocada en la manipulación física de las pinturas. El arreglo de las composiciones tridimensionales fue un punto clave para estas obras. En el espacio que ocupa la composición, a manera de un gran collage, intervienen materiales, colores, y formas distintas que ocupan todo el encuadre. Cada toma está precedida de numerosas pruebas de composición de las partes, y se prestó especial cuidado a las configuraciones en las que las figuras geométricas, los planos y las sombras, se yuxtaponen de manera que aparentan adquirir un volumen que no tienen. Estas combinaciones interactúan con la disposición de las pinturas y, gracias al encuadre y al artificio propio de la mecánica de la cámara, hay un cambio en la percepción, aplastando los objetos en momentos y resaltando sus dimensiones en otros.

Las arrugas y los pliegues de las imágenes dobladas sobre sí mismas organizan nuevas apariencias, como si otra información se encontrara ya ahí, depositada en la representación de las pinturas, sólo a la espera de otra configuración física para activarse. Más allá de verse como una imagen con un estado único e incambiable; las ondulaciones en las superficies, la deformación de la imagen, el aumento repentino de perspectivas posibles para la observación; todo esto, hace que esa maleabilidad que no extraña de la imagen digital emerja por momentos en esta imagen.

Esta mezcla de apariencias exige una mirada más activa para recorrer la imagen o, mejor dicho, las imágenes, pues en el proceso de tratar de descifrar las partes, se va formando una imagen virtual que ya no es la fotografía, ni la pintura que contiene, ni el paisaje del que proviene, sino un punto medio entre las tres. De ahí el título de la serie.



Figura 31. Modelos de dislocación 1. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 32. Modelos de dislocación 2. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 33. Modelos de dislocación 3. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 34. Modelos de dislocación 4. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 35. Modelos de dislocación 5. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 36. Modelos de dislocación 6. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 37. Modelos de dislocación 7. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.

8.4. Ctrl + X / Ctrl + V

Este grupo se encuentra formado por 4 fotografías, que tienen en común que las composiciones para las tomas vieron una reducción del volumen tridimensional y el número de objetos que participan en el conjunto. Se optó por una iluminación un tanto más frontal y difusa para evitar sombras grandes y marcadas, lo que responde a la configuración más aplanada y se refuerza con fondos de color continuo.

Ctrl + X / Ctrl + V es un comando informático ampliamente conocido y de uso extensivo que significa “cortar y pegar”. Como es lógico, también es un mecanismo clave en cualquier proceso que involucre el collage. Sin embargo, a diferencia del comando informático, que deja intacta la información que se corta y se pega, con las pinturas no hay vuelta atrás.

Estas fotografías representan una forma de aproximarse al interés constante que existe en el ámbito virtual, de apropiarse de procedimientos, mecanismos, o formas de hacer que pertenecen a una realidad física, analógica. Y al mismo tiempo señala que cortar, separar y reconfigurar son partes esenciales al proceso del paisaje, y en esta serie, eso que sucede en la mirada, se llevó a la propia imagen de forma física.



*Figura 38. Ctrl X / Ctrl V (1). Fotografía digital, 2018.
Fuente: Colección propia.*



*Figura 39. Ctrl X / Ctrl V (2). Fotografía digital, 2018.
Fuente: Colección propia.*

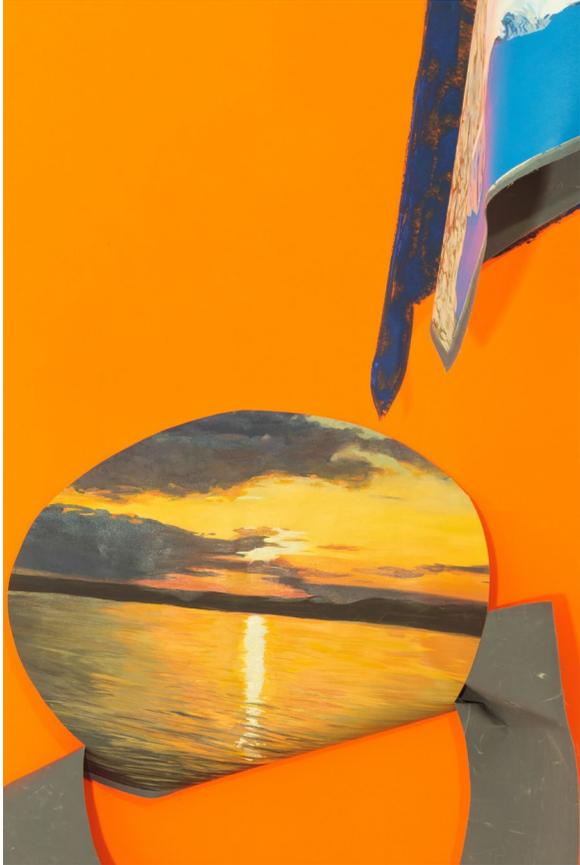


Figura 40. Ctrl X / Ctrl V (3). Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 41. Ctrl X / Ctrl V (4). Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.

8.5. paisaje.gif

Esta obra es un díptico conformado por dos fotografías casi idénticas. Por la configuración de los elementos la imagen se entiende menos según el tipo icónico de collage de los ejercicios anteriores, con un conjunto cerrado, y más bien se aprecia como la representación de una escena. El carácter de escena está reforzado por la tela satinada que cae a manera de telón y cómo la iluminación en el conjunto afectó de forma distinta el fondo y las pinturas del primer plano. Dicho sea de paso, las pinturas en la composición fueron deliberadamente distribuidas para asemejar una montaña, siendo que el fragmento de pintura visible es una montaña también.

Los GIFs, son un tipo de archivo de imágenes que están en un punto medio entre videos y fotografías y cuya principal característica es la de permitir el movimiento de las imágenes en sitios web. El hecho de que sea un díptico unido a que las imágenes son casi idénticas, dirige la observación de una a la otra, como en un 'loop'. Mientras se hace un guiño a la existencia de elementos que son exclusivos a la virtualidad, y la dificultad de establecer un contacto material con ellos; esta pieza, a su vez habla sobre el papel histórico del paisaje como mero fondo.

Disponiendo en una imagen las pinturas de paisajes como protagonistas, para luego, en la siguiente imagen, revelar que detrás del telón hay otro paisaje. Los obstáculos para moverse de un lenguaje visual a otro (del GIF a la imagen fija), se empatan con la dificultad de la imagen del paisaje para romper su statu quo.



Figura 42. paisaje.gif. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.



Figura 43. paisaje.gif. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.

8.6. Cuando veo un paisaje

Esta pieza presenta la primera fotografía que se tomó para este proyecto. Con un esquema de composición equilibrado y sin las figuras geométricas, juegos de planos de colores o sombras, y sin cortes ni yuxtaposiciones, como en las otras fotografías. La obra muestra a uno de los paisajes dispuesto en el centro, cuyas líneas de movimiento van en una especie de espiral que, en combinación con un encuadre que no deja que su figura escape por ninguno de los lados.

La fotografía esta realizada de manera que se busca empequeñecer al paisaje cuyo formato era el más grande (232x150cm), arrugándolo de manera que no deja de recordar las bolas de papel que normalmente se hacen antes de ser desechadas. La fotografía trata sobre el rol preponderante de la mirada en el paisaje. El título hace referencia a los mecanismos que se activan cuando un paisaje sucede. Es decir, es un recordatorio de que cuando se observa un paisaje, lo que se está mirando, en realidad, es un compilado de pautas estéticas y formales que la historia acumula en la mirada. Pautas con las que se puede dialogar, que se pueden redefinir, o, de plano, rechazar.

Con un gesto simple, esta pieza recoge muchos de los planteamientos hechos en este proyecto y señala el lugar del que provienen: las imágenes de paisajes. La mirada que en un principio busca ampliar el espacio en esas imágenes de paisajes de internet, ahora los colapsa.



Figura 44. Cuando veo un paisaje. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.

8.7. Un sitio sin resolver

La fotografía muestra un primer plano de una acumulación de los retazos, trozos, y partes de las pinturas utilizadas en el transcurso del proyecto; con una disposición de los elementos que se percibe más bien desordenada. El acercamiento pronunciado y el hecho de que la imagen se haya tomado con flash y menor profundidad de campo, le confiere un acabado que la distancia visualmente del resto.

Se muestran los elementos como si hubiese sido una imagen casual, cuando ninguna de esas características fue azarosa, y la imagen siguió el mismo procedimiento que las que conforman el resto de la serie, inclusive con pruebas de composición. La toma resalta el proceso de construcción de las imágenes que la preceden, y señala la importancia que tuvo el artificio de la fotografía en el proyecto, siendo en este caso, el punto de sincronización e interconexión de los elementos presentes.

La fotografía, que tiene un título homónimo al del proyecto, trata sobre la necesidad de ordenamiento que el paisaje impone, o, mejor dicho, representa. Esa necesidad trasciende los límites de la imagen; habla directamente sobre la urgencia de acoplar la naturaleza o el entorno a la escala humana; el precio a pagar por transformar ‘el país horrible’ que se habita todos los días:

En el fondo, es como si el arte nos hablara hipócritamente: Larvatus prodeo. Yo también me acerco enmascarado. Sí, a veces simulo imitar esta naturaleza, pero es para limitarla mejor en sus exorbitantes pretensiones, para contener su exuberancia y sus desórdenes, su tendencia entrópica, e imponerle, por mi parte, a través de la mirada, la sentencia del arte, las modas y los modelos de su aprehensión. (Roger, 2007. P.17)

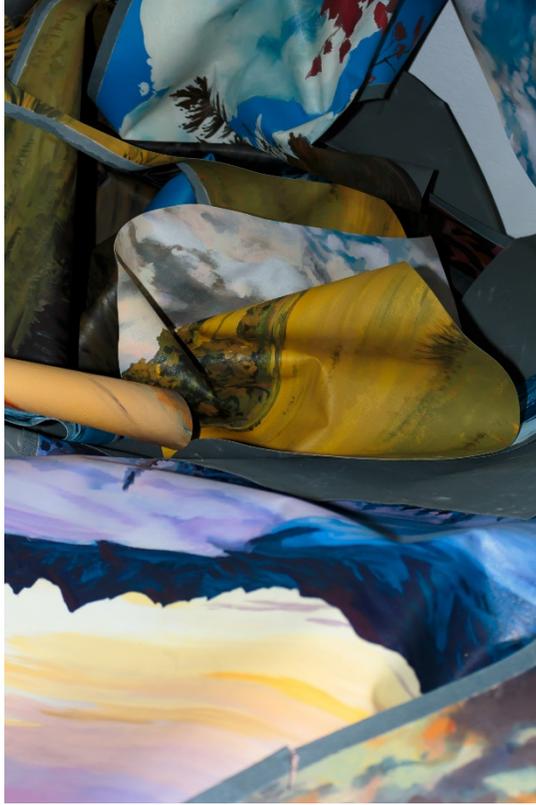


Figura 45. Un sitio sin resolver. Fotografía digital, 2018. Fuente: Colección propia.

CAPITULO V – CONCLUSIONES Y ALCANCES

9. Conclusiones y alcances

La presente investigación tuvo el propósito de elaborar una propuesta fotográfica como una forma de indagar en la práctica del paisaje y su relación con el concepto de virtual. Al ser una investigación teórico-práctica, se hizo necesario en una primera etapa organizar y relacionar los conceptos para establecer una metodología de trabajo, y a su vez, poder elegir un enfoque adecuado que permitiese sacar el máximo provecho al proyecto.

La consecución de las obras se desarrolló por etapas que siempre tuvieron como norte la ejecución de la serie fotográfica. De forma práctica, el proyecto se basó en la compilación de un archivo de imágenes de paisajes de internet, la realización de pinturas con base en imágenes del archivo, la elaboración de composiciones tridimensionales con las pinturas (y otros elementos) y la ejecución de fotografías con dichas composiciones.

El proyecto significó la búsqueda creativa de emular con los procesos y técnicas, las diferentes formas de acercamiento al entorno para convertirlo en paisaje. De manera que los procesos se asumieron como un acercamiento desde lo virtual a ese problema. Entonces el recorrido se asimiló con la manipulación física de las pinturas; el encuadre con el ejercicio de la fotografía; el corte con la introducción del collage; y la representación pictórica no de entornos reales sino de otras imágenes que, a su vez, eran paisajes.

De esta forma, al procesar imágenes de paisajes utilizando los principios, técnicas y métodos que las llevaron a existir en primer lugar, se nota en los resultados una deformación que no

necesariamente es una devaluación o exaltación de esas imágenes: se muestran problemáticas porque verdaderamente lo son. Se deja en evidencia que detrás de esa imagen en apariencia inocente, se encuentra una acumulación de vicios, expectativas y lugares comunes del paisaje y de la mirada que vale la pena señalar y cuestionar.

El proyecto nace de una revisión de líneas de trabajo anteriores de la cual se extrae una interrogante que ha estado, de forma más o menos explícita, presente en otros procesos propios por lo menos desde el 2015: ¿cómo se puede experimentar un lugar por medio de una imagen? Esta pregunta, para efectos de la investigación, fue adaptada a: ¿cómo se puede experimentar un paisaje a través de una imagen digital de internet?

Se hace, entonces, importante rescatar el hecho de que, en una investigación artística como esta, esa pregunta no tiene la intención inmediata de ser resuelta, al menos en el sentido de los problemas generales como en una investigación académica convencional, donde debe haber una respuesta positiva. En cambio, para esta investigación, una pregunta de esa naturaleza representa además de una intención artística de estudiar la imagen del paisaje, un mecanismo creativo que asiste la producción de las obras. En otras palabras, la pregunta planteada fomenta dudas que pueden ser abordadas desde la imagen, en este caso, desde la fotografía, la pintura y el collage.

Por otra parte, a lo largo del archivo de paisajes de internet y, por tanto, en las 8 fotografías elegidas para ejecutar las pinturas, se observa un patrón que se da no sólo en el hecho de que las imágenes aborden los mismos problemas, si no que los resuelven de maneras similares: las panorámicas, la amplitud en el tratamiento del espacio a partir de composiciones a 3 planos que

enfátizan en la distancia, la atmosfera luminosa y una escala que apunta a la monumentalidad de los elementos naturales.

Que esta estructura de paisajes actuales sea dominante y encuentre analogía, aún de forma rudimentaria, en rasgos de paisajes de los siglos XIV y XV, apoya la postura de que existe un desfase entre la experiencia de la realidad cotidiana, y los mecanismos *in visu e in situ* para abordar artísticamente el ‘horrible país’ del día a día. Lo que apunta a la necesidad de hacer paisaje desde otro lugar.

Por su parte lo virtual representa un concepto cercano por su relación con la tecnología, que como se apreció a lo largo del proyecto, tiene una profundidad metodológica importante. Se reveló una clara relación de analogía entre el proceso de virtualización de los fenómenos en Lévy y el proceso de artealización del entorno en Roger. Dicha relación, revela la vigencia del paisaje como herramienta en prácticas artísticas que se alejan de la mera reproducción de estampas pintorescas. En ese sentido, esta investigación contribuye con el esfuerzo de integrar enfoques más afines a la contemporaneidad para explorar y explotar otras posibilidades del paisaje.

Un área importante que se desprende de los ejercicios y las obras de este proyecto, y que no se trata ni se menciona, es la relación entre el paisaje y la naturaleza muerta. A lo largo del proceso, son muchas las ocasiones en las que fotografías y pinturas son tratadas como objetos y no como lugares, entornos, o tan siquiera imágenes. También los arreglos de las composiciones tridimensionales y el resultado mismo de algunas de las fotografías finales recuerdan la disposición de un bodegón tradicional. De esta manera, el proyecto se expande a otras posibles áreas de acción y líneas de investigación futuras.

De forma personal, la ejecución de este proyecto representa, hasta el momento, el reto más grande y complejo en términos artísticos, pero también logísticos, que he tenido que afrontar. El ánimo de intentar resolver cada parte de la mejor manera ha significado un aprendizaje en algún aspecto que era totalmente desconocido. Concluir significa la adquisición de una gama importante de herramientas creativas, técnicas y conceptuales que, sin duda alguna enriquecerán nuevos y emocionantes caminos dentro de mi práctica artística.

REFERENCIAS

10. Referencias

10.1. Referencias consultadas:

- Alain Roger. (s.f.). Biographie & Inofrmations. Recuperado de:
<https://www.babelio.com/auteur/Alain-Roger/93242>
- Alberganti, M. (2001). Lo virtual es la misma carne del hombre [Entrevista a Michael Serres]. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/Serres.pdf>
- Barquero, D. (2014). Cinchona: La ruina como elemento de memoria del suceso histórico [Tesis de grado]. Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.
- Carlos Muñoz Gutiérrez. (s.f.). Recuperado de:
<http://lalineadelhorizonte.com/revista/colaborador/carlos-munoz-gutierrez/>
- Clark, K. (1961) Landscape into art. Estados Unidos: Beacon paperback
- Corradini, L. (2005). Estamos frente a una nueva humanidad, asegura Michael Serres [Entrevista a Michael Serres]. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/683921-estamos-frente-a-una-nueva-humanidad-asegura-michel-serres>
- Fontcuberta, J. (1998). Ciencia y Fricción. Murcia: Mestizo A.C.
- Gordon, D. (s.f.) About. Recuperado de: <http://www.danielgordonstudio.com/about>
- Saborit, J. (2000). Retórica de la pintura. Madrid: Ediciones Cátedra.
- S.A. [Channel 4 News]. (2 de Octubre del 2010). Turner Prize 10: Dexter Dalwood. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=bjxI7i-r92U>

- S.A. (s.f). Dexter Dalwood. Recuperado de:
<https://www.simonleegallery.com/artists/dexter-dalwood/>
- S.A. [Tate]. (6 de Abril del 2010). Dexter Dalwood | TateShot. [Archivo de video].
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=PSBM3NqgWSE>

10.2. Referencias citadas:

- Acal, I. (2015) Metodologías para el análisis de la imagen fija en documentos publicitarios: revisión y aplicaciones. *Revista General de Información y Documentación* (25-2), 429-430
- Barliant, C. (2012) Photography and. *Art in america*, March, p.113
- Benbennick, D. (2006) Banda de Moebius conformada con una cinta de papel, cuyos extremos se han unido girándolos [Fotografía]. Recuperada en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Banda_de_M%C3%B6bius#/media/File:M%C3%B6bius_strip.jpg
- Camus, A. (s.f) El mito de Sísifo. Madrid: El libro de bolsillo. Alianza Editorial S.A.
- Dalwood, D. (2004) Bay of pigs [Pintura]. Recuperado de:
https://www.saatchigallery.com/artists/artpages/dalwood_bay_of_pigs_paint_artist.html
- Dalwood, D. (2013). Mimesis. *Art Bulletin*, Vol. XCV, No. 2, p. 191-193
- Durero, A. (1494) Vista de Trento [Pintura]. Recuperado de:
www.durerart.com/Watercolor/View-Trento.html
- Fontcuberta, J. (1997). El beso de Judas: fotografía y verdad. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

- Fontcuberta, J. (2016). La obra de arte en la era de la adopción digital. En Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes: notas sobre postfotografía*. (P.53-60). España: Editorial Galaxia Gutenberg
- Gordon, D. (2013) Still Life with Cherry Blossoms and Zucchini [Fotografía]. Recuperado de: <http://www.danielgordonstudio.com/projects/frieze-new-york-2013/works/still-life-with-cherry-blossoms-and-zucchini-2>
- Google [Google]. (04, Marzo, 2010). How Search Works. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=BNHR6IQJGZs>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Lévy, P. (s.f.). About & Licence. Recuperado de: <https://pierrelevyblog.com/about/>
- Mangles, Ch. (2017). Statistics on Search Engine Marketing usage and adoption to inform your search engine marketing strategies and tactics. Recuperado de: <https://www.smartinsights.com/search-engine-marketing/search-engine-statistics/>
- Muñoz, C. (2015). *El paisaje habitado*. España: La Línea del Horizonte Ediciones
- Newall, D. (2009). El paisaje. En D. Newall (Ed.), *Apreciar el arte: entender, interpretar y disfrutar de las obras*. (P.188-135) Barcelona: Art Blume, S.L.
- Nogué, J. (2008) Al margen. Los paisajes que no vemos. En J. Maderuelo (ED): *Paisaje y territorio*. Madrid: Abada Editores, S.L.
- Nogué, J. (2007) Paisaje, identidad y globalización. *Fabrikart: arte, tecnología, industria y sociedad (N 7)*, 136-145
- Núñez, F. (2008) El sentido de la caverna. Lo virtual como un ámbito finito de sentido. *Ontology Studies (8)*, 209-217

- Picasso, P. (1961) Desayuno en la hierba II [Pintura]. Recuperado de: <https://www.pablo-ruiz-picasso.net/work-880.php>
- Roger, A. (2007). Breve tratado sobre el paisaje. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, S.L.
- S.A. (s.f.). Dexter Dalwood Bay Of Pigs [Pintura]. Recuperado de: http://www.saatchigallery.com/artists/artpages/dalwood_bay_of_pigs.htm
- S.A. [Máster Fotografía Universidad Politécnica Valencia] (25 de Junio del 2016). Joan Fontcuberta “La furia de las imágenes” [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTTs>
- Salazar, R & Wiland, A (Productores). [Art21] (27 de Septiembre del 2013). Daniel Gordon Gets Physical | “New York Close Up” | Art21 [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=r-XnQ2Wsx18>