

Paisajes (des)cargables_

Herramientas contra la desconexión natural_

(Down)loadable landscapes_

Tools against disconnection from nature_

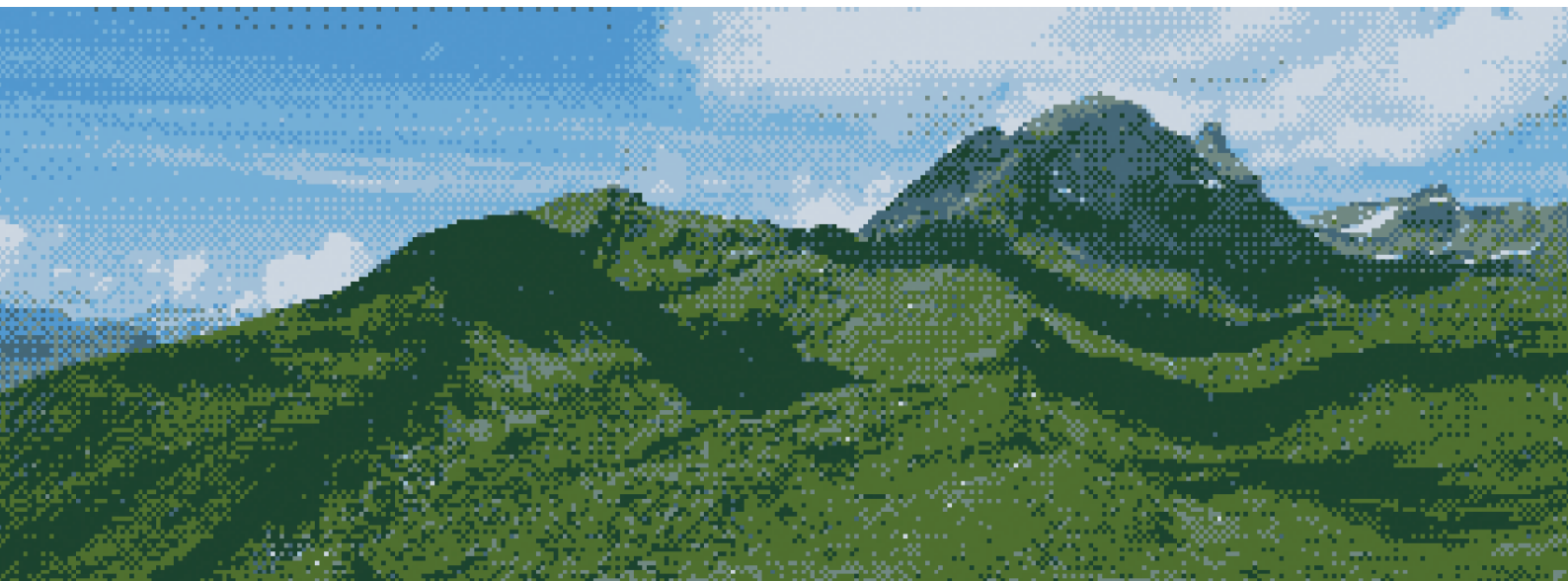
Sandra Rodríguez Haro

Tutor: Dr. Juan J. del Junco González

Curso 2024 - 2025

Máster en Producción Artística Interdisciplinar

Facultad de Bellas Artes - Universidad de Málaga



Paisajes (des)cargables_

Herramientas contra la desconexión natural_

(Down)loadable landscapes_

Tools against disconnection from nature_

Sandra Rodríguez Haro

Tutor: Dr. Juan J. del Junco González

Curso 2024 - 2025

Máster en Producción Artística Interdisciplinar

Facultad de Bellas Artes - Universidad de Málaga

Resumen

Paisajes (des)cargables. Herramientas contra la desconexión natural es un proyecto artístico que aborda la manera en que la naturaleza es percibida y experimentada en la era digital, en un contexto marcado por la sobreabundancia de imágenes y la mediación tecnológica. Actualmente, gran parte de la relación con el paisaje se configura a través de pantallas, lo que transforma la experiencia directa en una vivencia virtual. Esta investigación explora cómo las imágenes digitales de entornos naturales se convierten en una herramienta de conexión en entornos urbanos, al tiempo que generan una contradicción: simulan la experiencia real de la naturaleza, pero a la vez constituyen el principal medio de vínculo con ella.

La investigación entiende el paisaje no solo como experiencia estética, sino como un producto de consumo que circula en formatos portátiles y digitales. Se analiza la persistencia de los códigos estéticos del Romanticismo y se introduce el concepto del jardín como vehículo para reflexionar sobre la dimensión vegetal en la ciudad contemporánea, especialmente en un contexto de crisis climática y social, donde se anhela una reconciliación interespecífica con el territorio. El proyecto se materializa en una serie de piezas que se ofrecen al espectador como herramientas para paliar la desconexión con la naturaleza y poder llevarla en el bolsillo. De este modo, el proyecto se sitúa en la intersección entre el paisaje tradicional y el digital, indagando en su hibridez y en la manera en que lo real y lo virtual se entrelazan en la representación contemporánea de la naturaleza.

Palabras clave

práctica artística - paisaje digital – jardín – naturaleza – desconexión natural – post-internet

Abstract

(Down)loadable landscapes. Tools against disconnection from nature is an artistic project that examines how nature is perceived and experienced in the digital era, within a context marked by image overabundance and technological mediation. Nowadays, much of the relationship with landscape is shaped through screens, transforming direct experience into a virtual one. This research explores how digital images of natural environments become a tool for connection in urban contexts, while simultaneously generating a paradox: they simulate the real experience of nature, yet at the same time constitute the primary means of establishing a bond with it.

The study approaches landscape not only as an aesthetic experience but also as a consumer product that circulates in portable and digital formats. It analyzes the persistence of Romantic aesthetic codes and introduces the concept of the garden as a vehicle to reflect on the vegetal dimension in contemporary cities, particularly within the framework of climate and social crises, where a multispecies reconciliation with the territory is increasingly desired. The project materializes in a series of works offered to the viewer as tools to mitigate disconnection from nature and to carry it in one's pocket. Thus, the project positions itself at the intersection between traditional and digital landscape, probing their hybridity and the ways in which the real and the virtual intertwine in contemporary representations of nature.

Keywords

artistic practice – digital landscape – garden – nature – disconnection from nature – post-internet

Índice

1. Descripción de la idea	11
2. Investigación teórico-plástica.....	13
2.1. Hacer jardín es hacer paisaje	13
2.2. Somos de ciudad	19
2.3. Naturaleza para consumo	25
2.4. El país –paisaje– internet.....	30
3. Planteamiento expositivo	36
4. Presupuesto	38
5. Reflexión sobre las sesiones.....	39
6. Referencias bibliográficas	42
7. Listado de ilustraciones	45
Anexo – Dossier de obras	47

1. Descripción de la idea

En la actualidad, la mayoría de las imágenes de la naturaleza que hay en circulación, nos llegan a través de dispositivos electrónicos: fotografías compartidas en redes sociales, fondos de escritorio, simulaciones en videojuegos o documentales en plataformas de streaming. Enmarcadas en la era postfotográfica, la sobreabundancia de imágenes lleva a percibir la naturaleza de manera mediada. La pantalla se convierte en el espacio donde se configura la mayor parte de nuestra relación con el paisaje, lo que genera una nueva percepción de esta. En ese sentido, ¿de qué manera se experimenta la naturaleza a través de la imagen digital?

Ya no es necesario desplazarse físicamente para estar en la naturaleza; las pantallas ofrecen un acceso inmediato a representaciones de montañas, bosques o mares. Por lo tanto, se genera una paradoja: el consumo de imágenes de la naturaleza funciona como una ilusión que simula la experiencia directa, pero al mismo tiempo, en entornos urbanos, constituye la herramienta más importante que existe para mantener un vínculo con ella.

Uno de los fundamentos de esta investigación es identificar la influencia de las ideas estéticas románticas del paisaje tradicional en la construcción del paisaje digital. La exaltación de la inmensidad —la idea de la naturaleza como un territorio inabarcable que provoca asombro e inquietud— persiste en la forma en que se representan digitalmente los entornos naturales. Por lo tanto, el interés recae en explorar la continuidad de los códigos del Romanticismo y analizar cómo operan dentro de las representaciones digitales de la naturaleza. Asimismo, se trae a colación el concepto del jardín por su recorrido histórico y simbólico. Se utiliza el jardín como vehículo para tratar el tema de lo vegetal desde la prerrogativa de la ciudad contemporánea. Parece que se anhela una reconciliación con el territorio, sobre todo con lo botánico, como medio de colaboración global e interespecífico en estos tiempos de crisis climática, política y socioeconómica.

El objetivo principal de la obra que aquí se presenta es investigar cómo las imágenes que tienen como sujeto el entorno natural —percibidas tradicionalmente mediante observación directa— ahora se presentan en un formato digital, y cómo esta transformación afecta a la conexión emocional y simbólica con ellas. Mi investigación entiende el paisaje como un producto cultural y de consumo, más que como una mera experiencia estética o natural. Con la elección de reducir la naturaleza a un formato portable y de bolsillo, busco evidenciar su cosificación y cuestionar la manera en que hoy se produce, circula y consume lo paisajístico.

Para ello, en el proyecto se recurre a la impresión digital como forma de materializar los tratamientos propios del lenguaje electrónico. De esta manera, un aspecto central del proyecto es la intervención de las imágenes a través del ordenador, donde se manipula, reinterpreta y

1. DESCRIPCIÓN DE LA IDEA

reconfigura el paisaje para cuestionar su relación con lo real y lo virtual. Así, este trabajo se sitúa en el cruce entre las estéticas contrapuestas del paisaje tradicional y de la pantalla, explorando la hibridez entre ambos campos. Observadas a través de la lente de lo virtual, las fotografías ya no son fotografías, se transforman en píxeles, datos, y se experimentan a través de un programa informático y de un sistema operativo, convirtiendo todo ello en posibilidades de recursos y elementos con los que trabajar.

2. Investigación teórico-plástica

Este proyecto forma parte de una línea de investigación que tiene sus raíces en el Trabajo de Fin de Grado realizado en la Facultad de Bellas Artes de Universidad Complutense de Madrid, en el que se exploraba la naturaleza en relación con las emociones y cómo esta actúa como un catalizador para la evasión y la distracción¹. En términos generales, también se percibía la reconexión con lo natural como una necesidad para afrontar las actuales crisis tanto climática como política y socioeconómica.

2.1. Hacer jardín es hacer paisaje

Se suele hablar —y también ocurrirá en este texto— de naturaleza como todo lo que no ha sido fabricado ni intervenido, algo separado e incluso opuesto a lo humano. Dicha noción no es un hecho objetivo sino un artificio social y cultural histórico. Es una dicotomía simplista que está constantemente siendo puesta en entredicho, pues no solo resulta evidente que la naturaleza y la cultura van de la mano, sino que además la idea de territorio natural, virgen y objetivo lleva desaparecida mucho tiempo. Una visión más integrista del ser humano en la naturaleza ayuda a obtener una comprensión más extensa tanto de los ecosistemas a los que pertenecemos como de las interdependencias pertinentes.

El mundo del arte, como el de las ciencias y la filosofía, lleva años explorando la intersección entre lo denominado naturaleza y lo llamado humano, sobre todo a través del paisaje. Los artistas contemporáneos han convertido el concepto de espacio, paisaje y territorio en un campo de exploración y expresión artística cada vez más relevante. Las obras producidas en este ámbito crean una colección de indagaciones muy variadas que tratan de comprender cómo relacionarnos con una naturaleza que a menudo se nos ha presentado ajena. El arquitecto e historiador del arte, Javier Maderuelo, destaca el concepto de paisaje como una mera construcción social, cuyo propósito reside en la mirada contemplativa y no tanto en lo que se contempla en sí². Se entiende entonces el paisaje como algo cambiante, puesto que nuestro entorno se manifiesta como algo modificado y modificable. Trabajando la relación entre el ser humano en la ciudad y la naturaleza, se destacan obras como *Moving Garden* (2022) (fig. 1), una performance ideada por Maider López

¹ RODRÍGUEZ HARO, S. (2024). *La naturaleza evasiva*. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/110777>.

² MADERUELO, J. (2013). *El paisaje: génesis de un concepto*. Madrid: Abada., pp. 15-39

con el objetivo de crear un bosque colectivo en movimiento por medio de una caminata con macetas por la ciudad. Este tipo de prácticas abren reflexiones interesantes para nuestro proyecto acerca de la variabilidad del paisaje y de su entendimiento, así como las posibilidades de hibridar lo urbano y lo botánico o la idea de crear tu propio paisaje natural.



1. Maider López, *Moving Garden*, 2022

En su origen, la palabra paisaje apareció por necesidad de encontrar un nombre para el género pictórico que representa un fragmento del territorio, por tanto, en ningún caso se podría considerar neutral u objetivo. La pintura de paisaje como género independiente, que ponía a la naturaleza como protagonista, nació en Países Bajos tras la Reforma protestante del siglo XVI, como búsqueda de una temática sencilla y alejada de la religión católica³. Uno de los paisajistas más reconocidos de la época es Jacob Van Ruisdael, en su obra se puede ver que la pintura de principios de este género buscaba el realismo y la minuciosidad (fig. 2).

Más adelante, el género fue progresando y abandonando la representación realista en pos de lenguajes más expresivos. Con el auge del Romanticismo se exaltó el paisaje natural al asociarlo con la belleza y el sentimiento de lo sublime. Joseph Addison —en su ensayo “Los placeres de la imaginación” publicado en *The Spectator* en 1712— expresando el fin del clasicismo racionalista, describe tres cualidades estéticas que más tarde adoptaría el Romanticismo: lo bello, lo sublime y lo pintoresco⁴. El término de lo sublime fue descrito por Immanuel Kant como la experiencia conmovedora de la potencia infinita de la naturaleza, que provoca tanto atracción como terror —sin peligro real— por la manera en que humilla la sensibilidad y vuelve impotente al espectador⁵. Lo sublime es una sensación ligada tanto a la naturaleza como a la belleza, al arte, por lo que es intrínsecamente irracional. A finales del siglo XVIII, cuando se instala la estética de lo romántico,

³ *Ibid.*, pp. 283-298

⁴ RAQUEJO, T. (1996). “Joseph Addison” en V. Bozal ed., *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. I. Madrid: Visor., pp. 48–52

⁵ ECO, U. (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen., pp. 275-297

predomina la subjetividad y la exaltación de los sentimientos, observándose un gusto por la evasión del presente, sea hacia el pasado, hacia el futuro o hacia el propio arte⁶. El movimiento romántico es uno de los principales responsables de la instauración del sentimiento de conexión con la naturaleza como producto cultural, poniendo en marcha toda la estructura de consumo alrededor de ello. La vigencia de estos ideales estéticos y filosóficos está presente en la manera en la que se nos aparentan casi contemporáneas las pinturas de clásicos como Caspar David Friedrich (fig. 3).



2. Jacob Van Ruisdael, *Paisaje con molino y ruinas*, 1653



3. Caspar David Friedrich, *Nubes a la deriva*, 1820

Sin embargo, esta estética no se limita a alterar la mirada, sino que también redefine el paisaje mismo. Por ejemplo, Addison, tras dilucidar la nueva estética romántica, aclara que él otorga mayor valor a la experiencia sinestésica de la naturaleza que a la contemplación de una obra de arte. Esto impulsa la creación del estilo de jardín inglés como modelo ideal de naturaleza pintoresca, en contraposición a la simetría rígida del jardín francés dominante en la época⁷. El jardín inglés tenía como objetivo crear paisaje, dando la apariencia de que son obra de la casualidad, fingiendo espontaneidad a modo de trampantojo⁸. De alguna manera, los parques y jardines son la manifestación del paraíso a pequeña escala en la vida real. Es más, el origen de la palabra “paraíso” hace referencia en su etimología a los jardines y recintos cerrados⁹. La imagen del paraíso en la mayoría de las religiones y sistemas culturales suele estar asociada a jardines y

⁶ ARNALDO, J. (1996). “El movimiento romántico” en V. BOZAL ed., *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas. Vol. I*. Madrid: Visor., pp. 195–205

⁷ RAQUEJO, T. *op. cit.*

⁸ GANCEDO ARBIZU, J.R. (2018). “La ética del lenguaje: a propósito del jardín inglés.” *Revista De Arquitectura (Pamplona)*, vol. 1., pp. 13–19. Disponible en: <https://doi.org/10.15581/014.1.25987>

⁹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es>

elementos botánicos, como el Jardín del Edén o el Árbol de la vida¹⁰. Alain Roger precisa: “El jardín se ofrece a la mirada como un cuadro vivo, que contrasta con la naturaleza circundante. De ahí la necesidad de encerrarlo”¹¹. Estos espacios tratan de ser modelos de perfección idealistas, son entornos vírgenes pero controlados —cercados, amurallados— que apelan a nuestros anhelos. Algo parecido, llevado al extremo, podemos ver en los proyectos de Noemie Goudal, por ejemplo *Supra Strata* (2024) (fig. 4), en los que escenifica fotografías de paisaje a modo de dioramas, enfatizando su carácter ilusorio.



4. Noemie Goudal, Making of *Supra Strata*, 2024

La existencia de esta clase de imitaciones de la naturaleza sugiere la idea de la naturaleza como necesidad, así como su relación con la salud mental o la espiritualidad. Ramón del Castillo comenta los estudios del neurocientífico Colin Ellard sobre los efectos positivos del contacto con la naturaleza. Ellard plantea que calificar un espacio como acogedor a menudo está relacionado con el contacto, la visión o el recuerdo de lo natural. De tal manera que en un interior basta con una ventana con vistas, un póster o incluso simulaciones en entornos virtuales, es decir, toda contemplación de la naturaleza —real o artificial— parece beneficiosa¹². Esto demuestra hasta cierto punto el poder de impacto de la naturaleza sobre nuestras emociones. [Este proyecto] se fundamenta en la contemplación del paisaje natural a través de cualquier medio disponible, incluso aquellos que puedan resultar inusuales o aparentemente absurdos, poniendo de manifiesto hasta qué punto la experiencia de la naturaleza se encuentra mediada, banalizada y consumida como un producto cultural.

La contradicción intrínseca a los jardines es descrita por Michel Foucault en *Los espacios otros*. Foucault acuña el concepto de los espacios heterotópicos o *heterotopías*, son espacios que

¹⁰ SATZ, M. (2017). *Pequeños paraísos: el espíritu de los jardines*. Barcelona: Acantilado., pp. 9-17

¹¹ ROGER, A. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva., p. 37

¹² del CASTILLO, R. (2019). *El jardín de los delirios: las ilusiones del naturalismo*. Madrid: Turner., p. 45

se yuxtaponen con otros con los que debieran ser incompatibles. Para el propio autor, el jardín constituye el ejemplo más antiguo de heterotopía, en tanto que es un espacio que coexiste con el exterior a la vez que lo refleja y lo transforma. En particular, se refiere al jardín y a las alfombras persas, las cuales solían representar, a modo de mapa, los ideales del jardín del paraíso¹³. El filósofo asegura que “el jardín es la más minúscula porción del mundo y además la totalidad del mundo”¹⁴ y la alfombra persa permite tener un jardín portátil que forma un microcosmos allá donde la desenrolles. La obra de Martin Roth, *From april to june 2011 i grew grass on a persian rug in my art studio* (fig. 5), de manera que, tal como describe el autor, “como elemento cultural muy venerado, la alfombra ha sido reutilizada para algo que, si bien no es menos cultural, es ciertamente más banal”¹⁵. Roth elige este objeto cargado de tradición y lo desafía activando un debate entre natural y artificial, realidad y representación.



5. Martin Roth, instalación de *Untitled (persian rug)* en Capital Gallery, San Francisco, 2016

La alfombra persa trajo a esta investigación la idea de la naturaleza portátil y modular, pero también la de la tapización del espacio para transformarlo. Casualmente se dio también el encuentro con la obra de Jorge Yeregui, *Asfalto Pegmatita* (2018) (fig. 6), en el MUCAC Málaga en la exposición de *Omnimoda, la fotografía como display*. Esta pieza, que superpone diferentes fotografías de suelo “natural” y suelo “artificial”, está enmarcada en su proyecto *Deshacer, borrar, activar*, que aborda la renaturalización de un espacio urbanizado¹⁶. Ambas referencias influyeron en la creación de *Verdificación en dos pasos*, una de las propuestas realizadas en el contexto este Trabajo de Fin de Máster. La obra consiste en un conjunto de ciento cincuenta impresiones en papel de la misma imagen que se muestran como equivalentes a las baldosas del suelo del lugar

¹³ FOUCAULT, M. (1997). “Los espacios otros” en *Astrágalo: Cultura De La Arquitectura Y La Ciudad*, no. 7, pp. 83–91 Disponible en: <https://doi.org/10.12795/astragalo.1997.i07.08>.

¹⁴ *Ibid.*, p. 89

¹⁵ ROTH, M. *From april to june 2011 i grew grass on a persian rug in my art studio*. Disponible en: <http://martinroth.at/en/i-grew-grass-on-a-persian-rug/> (traducción propia)

¹⁶ YEREGUI, J. *Deshacer, borrar, activar*. Disponible en: <https://www.jorgeyeregui.com/proyecto/deshacer-borrar-activar>

de exposición —en este caso en el estudio del Máster—. La imagen no es más que una fotografía de hierba verde genérica, encontrada en un jardín público, intervenida digitalmente para convertirla en píxeles verdes de manera que este aspecto también dialoga con el concepto de mosaico. De modo imprevisto, durante la realización de esta memoria, topamos con un suelo vinílico de césped falso en lo que antiguamente era un bar-cafetería en un aeropuerto, seguramente colocado con intención de infundir en sus clientes la sensación de un ambiente natural, de exterior y más calmado (fig. 7). Este tipo de estrategias, tanto artísticas como comerciales, se basan en la idea de tapizar el entorno para su transformación. No es casualidad que *Verdificación en dos pasos* (fig. 8 y 9) haya coincidido con un método para promover el consumo pues se tiene la intención de resaltar estas tácticas y su influencia en la interpretación de la naturaleza y el medio ambiente.



6. Jorge Yeregui, *Asfalto, Pegmatita*, 2018



6. Suelo vinílico con imagen de césped en el Aeropuerto de Madrid-Barajas



7. Sandra Rodríguez, *Verdificación en dos pasos*, 2025



8. Sandra Rodríguez, *Verdificación en dos pasos*, 2025

A continuación, se profundizará en la observación del paisaje desde la ciudad, que funcionará como punto de partida para empezar a introducir la influencia de las tecnologías digitales.

2.2. Somos de ciudad

Según Augustin Berque, la aparición de las ciudades —y con ellas la de la *clase ociosa*— es lo que origina la mera capacidad de contemplar la naturaleza, por ser la primera vez que el ser humano se siente relativamente ajeno a ella. Por tanto, el nacimiento del propio concepto de la *naturaleza* y del pensamiento alrededor del paisaje solo fue posible para la clase intelectual y propietaria —que Berque llama los *happy few*¹⁷—, gracias a que el trabajo en el campo lo hicieran otros¹⁸. El disfrute de la tierra y la mirada desinteresada sobre ella para producir conocimiento o para su contemplación, es una posición de privilegio que, en origen, ignora el trabajo campesino. Actualmente, esto sigue en vigor como señala Percec:

No tengo mucho que decir a propósito del campo: el campo no existe, es una ilusión.

Para la mayoría de mis semejantes el campo es un espacio de recreo que rodea su segunda residencia, que bordea una porción de las autopistas que cogen los viernes por la noche para trasladarse a ella y que, el domingo por la tarde, si tienen suficiente ánimo, andarán por él algunos metros antes de volver a la ciudad, donde el resto de la semana se dedicarán a alabar la vuelta a la naturaleza.¹⁹

¹⁷ “los pocos afortunados” (traducción propia)

¹⁸ BERQUE, A. (2009). *El Pensamiento paisajero*. Madrid: Biblioteca Nueva., p. 40

¹⁹ PEREC, G. (2001) *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos., p. 107

De esta manera, el campo se concibe como un espacio de evasión al que recurrir para aliviar tensiones, aunque siempre con la certeza del retorno a la ciudad. Además, cabe señalar que, incluso, se idealiza el ámbito rural desde la ciudad, desvinculándolo de sus dificultades reales. Aunque, por paradójico y criticable que resulte, también es importante saber interpretar que este entendimiento es una respuesta directa de rechazo a la experiencia capitalista actual.

En el intento de llevar pequeños trozos de paraíso a los núcleos urbanos, se busca el eco del entorno natural en espacios verdes, parques y jardines, tratando de replicar con ellos un espacio en el que conectar con esos sentimientos de reconexión y calma. Estos lugares son una pieza clave para mitigar el impacto medioambiental del desarrollo urbano, pero también son fundamentales para la salud mental colectiva. Su artificialidad no impide su practicidad, ya que los espacios verdes proporcionan un lugar de reflexión, descanso y evasión, convirtiéndose en lugares de no-productividad. Incluso reconociendo que los jardines y espacios verdes son sucedáneos de la naturaleza, no se prescinde de ellos y se siguen valorando. Se hace uso de las imágenes de elementos de la naturaleza para evocar estos sentimientos en los espacios que se deseen. Una de las ideas clave del proyecto es la apreciación de la naturaleza en todas sus formas y su desarrollo práctico pretende ofrecer imitaciones para mitigar la sensación de desconexión con lo natural en el día a día. Se trata también de evidenciar una cadena evolutiva de este tipo de sucedáneos con diferentes grados de artificialidad: del territorio al jardín, a la maceta, a la fotografía de un paisaje desconocido, a la planta virtual. Se invita a considerar y desafiar dónde está el límite en la actualidad. Por ejemplo, en la serie *Archivo comprimido* (fig. 10) se plantea un producto en torno a un elemento de la naturaleza —en este caso un árbol— que se pueda llevar con una misma como un libro para desplegar donde se desee. Su estética pixelada se contrapone con la naturalidad no solo propia del árbol sino de la madera que conforma las tapas de cada libro-acordeón. La colocación o contemplación de la pieza en un espacio urbano remite a la búsqueda de la evasión y la nostalgia de lo natural.



9. Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido VII y VIII*, 2025

Acompañando a las piezas de *Archivo comprimido*, se colocan una serie de fotografías, *Manual del usuario* (fig. 11), en las que se explica visualmente el concepto del libro-árbol de bolsillo en el contexto urbano.



10. Sandra Rodríguez, *Manual del usuario*, 2025

Por otro lado, la mayor parte de la población urbana no cuenta con la posibilidad de poseer una parcela privada en la que cuidar y cultivar un jardín, especialmente las generaciones jóvenes, cada vez más afectadas por la crisis de la vivienda. De esto trata la obra de Lola Zoido en su exposición *The Garden I Will Never Get to Have* (2022) (fig. 12), las piezas centrales consisten en unas estructuras en forma de columnas modeladas en 3D a partir de imágenes de paisajes. La artista comenta:

Es ese el único jardín que podemos tener: un jardín plegable, que meto en una maleta y me llevo de casa en casa de alquiler, de país a país, un jardín que me parece algo mío con lo que crear un hogar ideal allí a donde quiera que vaya.²⁰

Esta idea del jardín modular está muy presente en *Paisajes (des)cargables*. También se hace uso del concepto de *DIY*— siglas en inglés para *do it yourself*, “hazlo tú mismo” en castellano— como manera de formular elementos que pueden ser contruidos y configurados al gusto para la fabricación de un *jardín propio*. Esto ocurre en *Rasterizado casero* (fig. 13), una serie de representaciones de componentes del mundo natural planteados como módulos de construcción en forma de cubo recortable. El tratamiento digital de las imágenes relaciona el píxel con el cubo,

²⁰ GÓMEZ MOLINA, M. (2022). “Lola Zoido/ The Garden I Will Never Get to Have” en *Pocket Magazine*. Disponible en: <https://www.pocketmagazine.es/pec-events/lola-zoido-the-garden-i-will-never-get-to-have>

2. INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICA

siendo ambos la unidad de construcción de estas piezas. Lo DIY, asociado frecuentemente con proyectos de reforma doméstica, representa en este caso formas de resolver por ti mismo problemas estructurales de la vida en la ciudad, como la falta de conexión con la naturaleza y la falta de conocimiento sobre ella. El proyecto se sustenta en una retórica con matices satíricos al presentar supuestos productos destinados a abordar estos problemas, manteniendo su propósito de fomentar la reflexión sobre la configuración de los espacios que habitamos y cómo deberían estructurarse. Asimismo, establece un diálogo con aquellos que destacan los beneficios de cuidar tu propio jardín, enfatizando su posición privilegiada y proponiendo, de manera crítica, soluciones frente a los efectos de una vida marcada por los excesos del capitalismo.



11. Lola Zoido, Exposición *The Garden I Will Never Get to Have*, 2022



12. Sandra Rodríguez, *Rasterizado casero II*, 2025



13. Sandra Rodríguez, demostración de *Rasterizado casero*, 2025

Dado que no todo el mundo puede acceder al privilegio de tener un jardín, el espacio digital y virtual también son vías de escape en las que se puede apreciar esta búsqueda de lo natural. La pantalla del ordenador, del *smartphone* o de la televisión se convierte en el reemplazo elegido en la era contemporánea para mantener conexión con el medio natural. Más aún, se puede considerar la pantalla como un ejemplo perfecto de los espacios heterotópicos que describía Foucault y así, lograr equipararla a los jardines. El concepto de la heterotopía encaja con la experiencia digital: en una sola pantalla se puede estar en una videollamada con alguien presente en otro continente, explorar un mundo virtual en un videojuego, o acceder a textos de hace siglos, todo al mismo tiempo. En el mundo del arte, la realidad virtual se puede usar, como en el caso de Tamiko Thiel, para presentar futuros especulativos. Por ejemplo, en la obra de realidad virtual *Gardens of the Antropocene* (2016) (fig. 14), plantas acuáticas y terrestres conquistan el espacio bajo la premisa de que han logrado adaptarse a la crisis ecológica haciéndose más resistentes a las temperaturas o alimentándose de las ondas electromagnéticas de los móviles²¹. Obras como esta, muestran como el espacio virtual concede la posibilidad de imaginar y vivir lo que no es realizable en la vida real. De esta perspectiva surge el interés por la hibridación con lo digital en el proyecto, una aproximación que se fundamenta en la concepción del ordenador como una herramienta de sustitución multimodal. Es decir, procesos que anteriormente eran de carácter analógico se trasladan ahora al ámbito digital, hasta el punto de que incluso el contacto con la naturaleza puede mediarse a través de imágenes o mediante la gestión, cuidado y construcción de espacios. De este

²¹ THIEL, T. (2016) *Gardens of the Antropocene*. Disponible en: <https://tamikothiel.com/gota/index.html> (traducción propia)

modo, las pantallas son las nuevas ventanas al mundo. La teórica Anne Friedberg sugiere la comparación entre la ventana y la pantalla tomando la idea renacentista de Alberti de la pintura como ventana abierta al mundo, un marco único, estable y racional. Friedberg propone que esta ventana se ha transformado en las pantallas e interfaces digitales que, en contraposición, dan perspectivas móviles y dinámicas²².



14. Tamiko Thiel, *Gardens of the Anthropocene*, 2016

Hay quien considera que en un entorno virtual también puede darse la presencia de lo sublime romántico. Will Wiles explora dicha idea en relación con *Minecraft*, uno de los videojuegos más vendidos de la historia²³, conocido por la libertad que ofrece a la hora de explorar y transformar su mundo. Wiles nos recuerda que la mayor parte de los paisajes que disfrutamos lo hacemos de manera indirecta, mientras que los videojuegos sí que tienen un cierto componente inmersivo de primera mano para el jugador. En ellos lo sublime ha encontrado una nueva forma de expresión fundamentada en lo que ya se exploró en el Romanticismo, producen un asombro y un temor controlado, pero sin consecuencias reales²⁴. Por otro lado, si tomamos las palabras de Yi Fu Tuan, en el corazón de lo romántico se encuentra la búsqueda, el anhelo de lo inalcanzable: “Si uno se pregunta, ¿para qué?, quizá la respuesta sea que algunos individuos se deleitan en la inmensidad y lo remoto y que, a pesar de toda su lealtad a la precisión, son unos románticos”²⁵. La persistencia del ideal romántico ya se ha ido comentando, se puede encontrar en la idealización del campo y

²² FRIEDBERG, A. (2006). *The virtual window: from Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press. Disponible en <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000796067335424> (traducción propia)

²³ ORÚS, A. (2025). Ranking de los videojuegos más vendidos de la historia a nivel mundial. *Statista* Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/635350/los-videojuegos-mas-vendidos-de-todos-los-tiempos-a-nivel-mundial-con-base-en-unidades-vendidas>

²⁴ WILES, W. (2018). “Minecraft and Me” en *Places Journal*. Disponible en: <https://doi.org/10.22269/180718>. (traducción propia)

²⁵ TUAN, Y. (2015). *Geografía romántica: en busca del paisaje sublime*. Madrid: Biblioteca Nueva., p. 47.

el escapismo que ocurre por medio de las tecnologías digitales, puesto que la mayoría de los usuarios no abandonarán la metrópoli, solo anhelan un ideal irrealizable.

2.3. Naturaleza para consumo

A continuación, en las últimas partes del desarrollo teórico vamos a ahondar en la imagen del mundo electrónico y cómo influye esta en nuestra relación con el paisaje y la naturaleza.

José Luis Brea define tres eras de la imagen: imagen-materia, film y *e-image*. A la más reciente, la *e-image* o imagen electrónica, le confiere un carácter espectral por su falta de fisicidad. Al mismo tiempo, es esta característica la que permite que la imagen se convierta en un elemento habitual de la vida cotidiana gracias a su profusión y omnipresencia²⁶. La evolución de la fotografía analógica y, posteriormente, el nacimiento de la fotografía digital democratizaron la práctica fotográfica y aumenta exponencialmente la producción de imágenes. Esto, que Joan Fontcuberta llamaría *la furia de las imágenes*, causa un nuevo paradigma epistemológico en el que se enmarca la *postfotografía*. El autor afirma que “para la fotografía digital la verdad constituía una opción, ya no una obstinación”²⁷ y por tanto defiende que aquello que define la cultura postfotográfica es la apropiabilidad de lo digital. La plasticidad de la *e-image* hace que en esta era dominen la copia y la reapropiación de las imágenes de otros —Fontcuberta defiende el uso del término *adopción*— de manera que por encima de la calidad y de la autoría prevalece la asignación de un significado a la imagen, asemejándose al gesto de los surrealistas con el *objet-trouvé*²⁸. *Paisajes (des)cargables* bebe de estos recursos, dado que también se fundamenta en la reconfiguración de imágenes. Algunas de estas, que en su origen podrían considerarse meramente anecdóticas, se transforman en dispositivos que facilitan la conversación sobre la naturaleza en la ciudad o el paisaje proyectado en la pantalla.

En la época de la sobreabundancia de imágenes, en la que se habla más de consumirlas que de mirarlas, es innegable que la percepción está siendo asistida electrónicamente. Juan Martín Prada —usando conceptos de Paul Virilio— afirma que la visión está siendo sustituida por la visualización, es decir, lo que sería la visión de lo ya visto, lo ya encuadrado o enmarcado por una cámara, por otra persona o por ti mismo²⁹. El filósofo precisa: “Son ahora esas posibilidades del

²⁶ BREA, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Tres Cantos (Madrid): Akal., pp. 67-115.

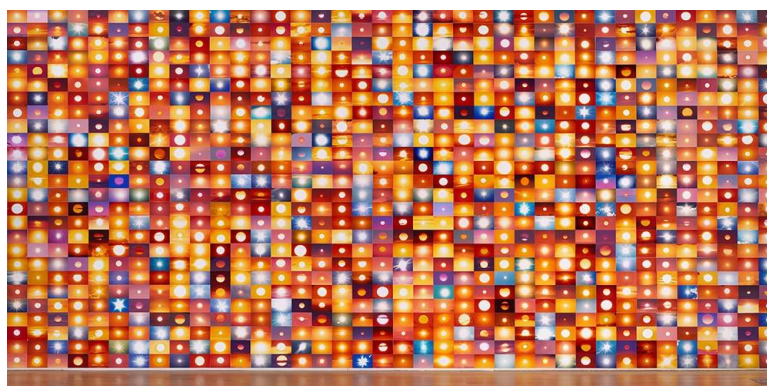
²⁷ FONTCUBERTA, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg., p. 30.

²⁸ *Ibid.*, pp. 40-59.

²⁹ MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal., p. 99

registro las que prevalecen en detrimento de las de la experiencia misma, que ya no suele ni siquiera darse (cámaras de vigilancia permanente que no son atendidas, *webcams* emitiendo sin que sus datos sean visualizados por nadie, etc.)³⁰. Esto desemboca en una obsesión por el registro y el archivo de absolutamente todo, de manera que no reconocemos como tal el exceso de imágenes, sino que nos resulta siempre insuficiente.

El enorme caudal de fotografías existentes y por existir provoca que la mayor parte de ellas acaben siendo banales y parecidas entre sí. Así se presenta la serie de Penelope Umbrico, *Suns from Sunsets from Flickr* (2006-presente) (fig. 16), en la que recopila fotografías de atardeceres subidas por cientos de usuarios, haciendo ver que, a pesar de ser personas y sitios diferentes, las imágenes que se realizan son muy similares. Umbrico defiende que no tiene sentido reclamar la autoría de una fotografía de atardecer por la manera en la que se ha convertido en una práctica de masas: “Me encanta esta idea de práctica colectiva, algo en lo que todos participamos a pesar de cualquier preocupación artística, sabiendo que ha habido millones antes y habrá millones después”³¹. Cabe destacar que esta estampa tan ensalzada en la actualidad estaba también muy presente en la estética de lo sublime romántico.



15. Penelope Umbrico, *5,377,183 Suns from Sunsets from Flickr (Parcial)* 4/28/09, 2009

No obstante, en ocasiones es precisamente la imagen *copia de la copia* lo que se busca, sobre todo en cuanto al turismo. Respecto a la mirada del turista, Mike Crang establece una separación entre *site* y *sight* —en español, “lugar” y “vista”— para recalcar que esta mirada opera en torno a expectativas, de manera que lo que hay que ver es más importante que lo que se ve —la vista (*sight*) prevalece sobre el propio lugar (*site*)³². La búsqueda de visiones reconocibles está presente

³⁰ *Ibid.*

³¹ UMBRICO, P. *Suns from Sunsets from Flickr*. Disponible en: <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns-from-sunsets-from-flickr/> (traducción propia)

³² CRANG, M. (1997). “Picturing practices: research through the tourist gaze” en *Progress in Human Geography*, vol. 21, no. 3, pp. 359–373. Disponible en: <https://doi.org/10.1191/030913297669603510> (traducción propia)

en la obra de Corinne Vionnet, *Photo Opportunities* (fig. 17), similar a la de Umbrico por la resignificación de fotografías ajenas. En esta serie, Vionnet usa instantáneas tomadas por otras personas en monumentos y atracciones turísticas y las superpone de manera que, aunque la imagen queda borrosa, sigue siendo reconocible el lugar donde está tomada la foto. Susan Sontag explica que el acto fotográfico casi obsesivo del turista no actúa solo como manera de certificar que el viaje ha sido realizado, sino también como algo que calma el desasosiego de la supuesta no-productividad capitalista:

Así la experiencia cobra forma: alto, una fotografía, adelante. El método seduce sobre todo a gente subyugada a una ética de trabajo implacable: alemanes, japoneses y estadounidenses. El empleo de una cámara atenúa su ansiedad provocada por la inactividad laboral cuando están en vacaciones y presuntamente divirtiéndose. Cuentan con una tarea que parece una simpática imitación del trabajo: pueden hacer fotos.³³

Esencialmente, esto conduce a la inevitable cosificación del paisaje y a la ausencia de consideración por su identidad. La imagen cliché se perpetúa no solo por lo que se espera de la fotografía, sino también por un conocimiento limitado sobre la naturaleza. De este reduccionismo se apropia este proyecto, abrazando la utilidad simbólica de los elementos naturales y paisajísticos más reconocibles: las flores, los árboles, los horizontes montañosos, etcétera.



16. Corinne Vionnet, *Capri*, de la serie *Photo Opportunities*, 2014

Asimismo, puesto que conocemos el mundo y comprendemos la realidad a través de las imágenes — entre ellas, los paisajes— que vemos y hacemos, las tecnologías de la información y las herramientas de visualización nos colocan en una posición ajena al territorio, resalta nuestra condición de espectadores. La frustración que puede suceder tras esta ruptura entre la imagen y la experiencia es lo que, según Tonia Raquejo, se convierte en el filón del *marketing*: “la industria

³³ SONTAG, S. (2007). *Sobre la fotografía*. Madrid: Alfaguara., pp. 24-25

del ocio se basa en el consumo y explotación del territorio como paisaje a consumir de manera superflua, a veces meramente retiniana e incluso virtual, esto es, sientes que estás, pero no estás”³⁴. Perejaume es uno de los artistas de nuestro país que trata de elaborar teoría de paisaje, planteándolo como un lenguaje que ha de ser escuchado³⁵. Varias de sus obras subrayan nuestra categoría de observador frente a la naturaleza de paisaje. Además de su famoso *Postaler* (1984), otro ejemplo de ello sería *Rambla 61* (1993) (fig. 18), en la que relaciona la contemplación del paisaje con la observación de una obra de teatro. En la misma línea de observación del paisaje, pero relacionado con lo digital, Clement Valla, en *Postcards from Google Earth* (2010-presente) (fig. 19), crea postales a partir de capturar momentos en los que falla la representación 3D de la tierra realizada por Google. Según Becking, las imágenes de Valla revelan el carácter de simulacro de Google Earth, mostrando que no se trata de una representación objetiva sino de una colección de datos, lo que genera extrañamiento³⁶. Las postales hablan de la mirada paisajística actual, evidenciando cómo la mediación tecnológica produce concepciones falsas y perspectivas artificiosas de la realidad.



17. Perejaume, *Rambla 61*, 1993



18. Clement Valla, *Postcard from Google Earth*
48.408737°,-122.64598°, 2019

Por otro lado, como ya se ha desarrollado anteriormente, es evidente que la aparición de las ciudades modernas ha modificado el entorno y su concepción de él. Francesc Muñoz sostiene que la urbanización ha homogeneizado el paisaje, provocando que sea genérico y desligado de la identidad del territorio, denominando a este proceso *urbanización*. De acuerdo con Muñoz, la sociedad de consumo busca experiencias rápidas hasta tal punto que puedan ser consumidas

³⁴ RAQUEJO GRADO, T. (2013). *Herencias del paisaje pop: marketing y visión del territorio en el arte actual*. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/33351>

³⁵ MAS PEINADO, R. (2008). “Deu postals de Perejaume i un SMS del compilador” en *Mètode: Revista de difusió de la investigació*, no. 58, pp. 86-92. Disponible en: <https://metode.cat/revistes-metode/monografics/deu-postals-de-perejaume-i-un-sms-del-compilador.html> (traducción propia)

³⁶ BECKING, J. (2018). “Records of Representation: Clement Valla’s Postcards from Google Earth” en *Media Theory*, 2(1), pp. 307–315. Disponible en: <https://doi.org/10.70064/mt.v2i1.693> (traducción propia)

incluso en tránsito. Predomina entonces la lógica del paisaje de ventanilla —lo bautizado por Muñoz como paisaje *take-away*—, una experiencia pasajera y repetible que ignora el lugar al que pertenece³⁷. La temática del paisaje como objeto de consumo es clave para la obra que va ligada a este proyecto, que trata de destacar la cosificación de la naturaleza. El concepto de paisaje *take-away* resulta útil para la explicación de *Dispositivos de ventana emergente* (fig. 20), que parte de la creación de un dispositivo que permita observar un horizonte natural en lugares donde no esté presente. En este sentido, la obra invita a tomar conciencia del acto de mirar, ya que es el propio espectador quien acciona el dispositivo y hace avanzar el rollo de papel que despliega la imagen. Sin embargo, aquello que se observa es un paisaje anónimo y descontextualizado, carente de sentido en su aislamiento, lo que refuerza la idea de la naturaleza reducida a mero objeto de consumo visual.



19. Sandra Rodríguez, *Dispositivo de ventana emergente VI*, 2025

Por último, para concluir la reflexión en torno a las transformaciones de la imagen en la era digital, en el punto siguiente se ampliarán las cuestiones en relación con el arte y el paisaje en internet.

³⁷ MUÑOZ RAMÍREZ, F. (2010). “Los paisajes del transumer: el orden visual del consumo en tránsito” en *Enrahonar*, no. 45, pp. 107–121. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.223>.

2.4. El país –paisaje– internet

Tal y como se ha ido exponiendo previamente, hoy en día, hablar de producción de imágenes y del ámbito de lo digital lleva implícito hablar de internet. En el arte contemporáneo existe un término algo controvertido, arte *post-internet*, para definir el paradigma en el que se mueven algunas obras de arte actuales después de movimientos como el *net.art*, concebido a partir de las primeras prácticas artísticas *online*. El investigador Louis Doulas, uno de los responsables de introducir este concepto en el mundo académico, lo resume así:

Aunque *post-internet* es un término que todavía es incómodamente ambiguo para muchos, fue concebido por la artista Marisa Olson y se dio a conocer principalmente por una entrevista realizada en 2008 a través de la página web *We Make Money not Art*. Su definición reconoce que el arte en la red ya no puede ser distinguido estrictamente como arte basado en internet o en un ordenador, sino que más bien puede identificarse como cualquier tipo de arte que esté de alguna manera influenciado por internet y los medios digitales.³⁸

Pese a haber sido discutido, el nombre de *post-internet* responde a una necesidad de denominar al arte que evolucionó del *net.art*, que había nacido para ser producido y experimentado a través de la pantalla del ordenador. El arte *post-internet* no anula, sino que trasciende al *net.art*, y surge como concepto defensor de una forma de crear vinculada con internet sin estar necesariamente *online*. Por tanto, no es exactamente una práctica nueva ni un movimiento artístico concreto sino una nueva condición que incorpora naturalmente la lógica de internet en el devenir cotidiano³⁹. En definitiva, se trata de reconocer que la web y lo digital es ahora parte inevitable de la cultura.

Marisa Olson, artista multidisciplinar, afirma en un artículo destinado a explicar en profundidad su definición del término acuñado unos años antes: “*Estamos ahora en una era post-internet. Todo es siempre post-internet ya*”⁴⁰. Es precisamente la imprecisión del adjetivo lo que provoca que muchos teóricos e investigadores se posicionen en su contra. Lo *post-internet* es una condición que afecta a prácticamente todos los artistas contemporáneos, de modo que es una

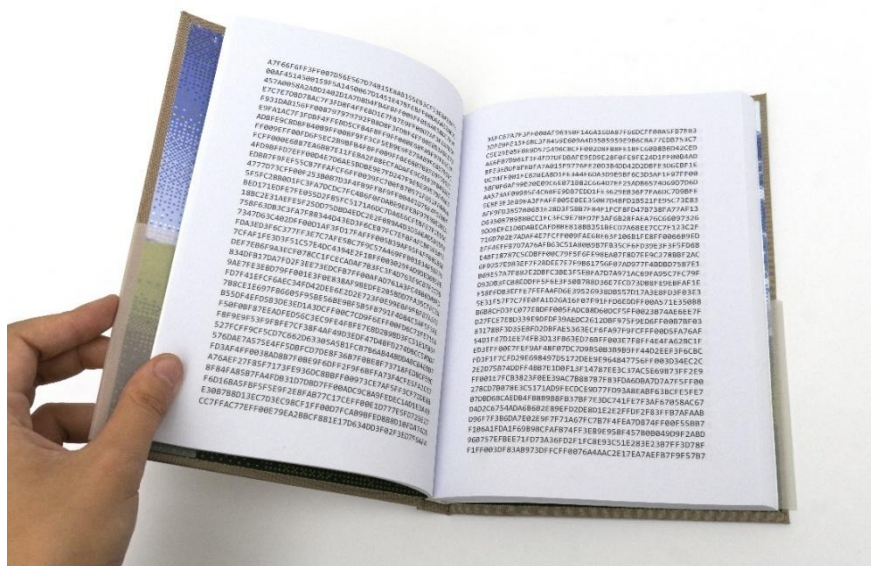
³⁸ DOULAS, L. (2011) “Within Post-Internet, Part One” en *Pool*. Disponible en: <http://pooool.info/within-postinternet-part-i/> (traducción propia)

³⁹ RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, I. (2020). *La Condición Aumentada: Prácticas Artísticas Entre Los Periodos Web 2.0 Y 3.0*. Universidad Complutense de Madrid., pp. 44-71. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.14352/11116>.

⁴⁰ OLSON, M. (2011) “Postinternet: art after the internet” en *Foam Magazine: What's next?* n.º.29 Disponible en: http://www.marisaolson.com/texts/POSTINTERNET_FOAM.pdf (traducción propia)

etiqueta que puede pecar de ser exclusivamente comercial para unas obras enmarcadas en una estética algo simplista o que solo responde a una tendencia de mercado⁴¹.

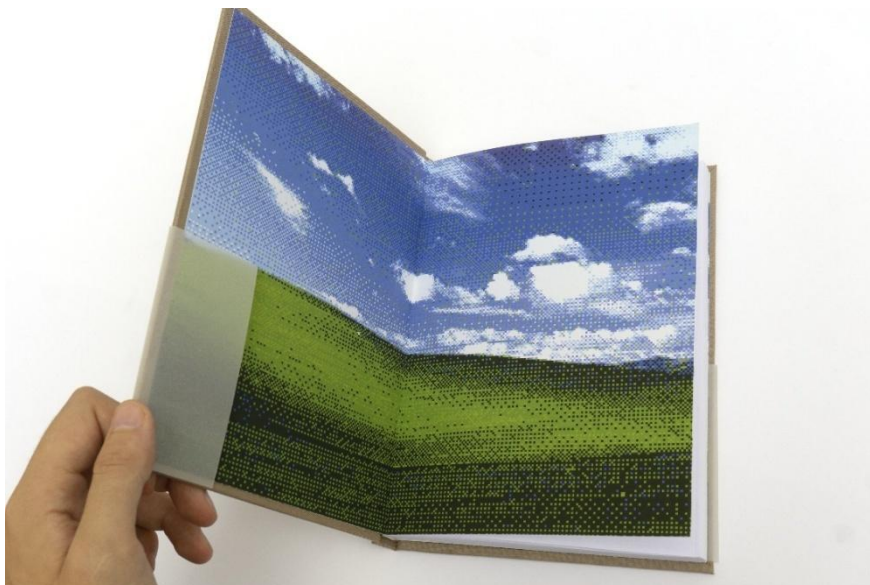
Entre los muchos conceptos que se proponen en lugar de post-internet —internet-aware art, internet-engaged art, postdigital art, etc.—, parece destacar el concepto de arte post-media. Este es descrito por Lev Manovich como la estética que surge de la nueva condición digital, en la que la categorización de obras en medios o disciplinas queda obsoleta. Los medios se difuminan y se trascienden porque, en lo digital, la fotografía, el vídeo, el texto o el sonido es todo lo mismo, son todos datos. De este modo los contenidos se vuelven flexibles y manipulables sin acogerse a ninguna categoría o disciplina concreta⁴². Como ya se ha anticipado, las imágenes ahora son ubicuas porque ya no son reliquias, ahora son píxeles y datos. Precisamente en eso se basa la obra de este proyecto, *Las obras maestras del paisaje de escritorio* (fig. 21 y 22), en acentuar la realidad de las imágenes digitales con las que nos relacionamos diariamente, transformándolas en cadenas de código hexadecimal. Extraídos de su soporte original, estos datos —cada imagen se convierte en más de 300.000 números y letras— son incomprensibles e inoperativos para la lectura humana. Se presentan en formato de libro, aludiendo irónicamente a la práctica de la lectura. La obra remite a una de las formas más comunes de representación del paisaje en la cultura digital: los fondos de escritorio predeterminados de Windows XP, cuyas imágenes resultan ampliamente reconocibles.



20. Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio, bliss.jpg*, 2025

⁴¹ RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, I. *op. cit.*

⁴² MANOVICH, L. (2001) *Post-Media Aesthetics*. Disponible en <https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>. (traducción propia)



21. Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio, bliss.jpg*, 2025

Tal y como explican Adriana Martín-Berges y Ana E. Santamaría-Fernández, los fondos de escritorio preestablecidos de sistemas como Windows o Mac a menudo reproducen patrones estéticos propios de la pintura paisajística occidental tradicional. En cambio, la utilidad que tienen estos paisajes acaba siendo meramente decorativa, pierden la independencia que ganaron en el siglo XVI y vuelven a quedar relegados a ser un fondo donde sucede la acción⁴³. En este caso, el paisaje aparece descontextualizado y su traducción a código no hace sino acentuarlo. Si bien se plantea una visión crítica de la percepción de la naturaleza mediada por la tecnología, también se reconoce la paradoja de su necesidad: la *e-image* descrita por Brea es de carácter espectral, destinada a desvanecerse con la obsolescencia de los soportes. La transposición del lenguaje digital al espacio físico evidencia así la fragilidad de los datos y, al mismo tiempo, cómo estos se han vuelto imprescindibles para nuestra comprensión contemporánea del paisaje, de las imágenes y del mundo.

Con la complejidad de las estructuras digitales aparece el concepto de lo *sublime digital*, explicado por Alejandra López Gabrielidis y Toni Navarro como una sensación de indefensión potenciada por el poco conocimiento en profundidad que tiene gran parte de la sociedad acerca de la tecnología necesaria para vivir hoy en día. Lo sublime digital causa “desorientación frente a sistemas de enorme complejidad que sin embargo están presentes de forma ubicua en nuestras

⁴³ MARTÍN-BERGES, A. and SANTAMARÍA-FERNÁNDEZ, A.E. (2024). “¿Hay paisaje detrás de la ventana?: Nuevas formas de representación y expresión algorítmica de la naturaleza” en *Arte, Individuo Y Sociedad*, Oct 1, vol. 36, no. 4, pp. 923 Disponible en: <https://dx.doi.org/10.5209/aris.95483>

vidas”⁴⁴. Gabrielidis y Navarro lo definen como una iteración del *sublime histórico* de Kant, que estaba relacionado con la impotencia que producen las gigantes instituciones económicas y sociales en comparación con la pequeña escala de acción en la que se mueven los ciudadanos⁴⁵. Es necesario destacar que la brecha digital sigue siendo un problema —principalmente en áreas más desfavorecidas— y que no se debe asumir la completa universalidad del acceso a internet y el mundo digital. Más aún, hay que extender la mirada crítica a la propia infraestructura que hace posible la web y sus implicaciones políticas, sociales y ecológicas. Artistas como Tabitha Rezaire y Mario Santamaría advierten de no caer en la propaganda de internet como un lugar casi mágico y limpio de impurezas. Por un lado, las piezas de videoarte de Rezaire, como *Deep Down Tidal* (2017) (fig. 23), abogan por una descolonización de la red, destacando su carácter discriminatorio, explotador y clasista. Por el otro lado, Santamaría con sus *Internet tours* (2018-presente) (fig. 24) ofrece una exploración colectiva del conjunto de enormes instalaciones necesarias para que funcione la red tal y como la conocemos —desde visitar centros de datos y servidores hasta seguir los cables de fibra óptica soterrados— en un intento de paliar su glorificación y precisamente la sensación de lo *sublime digital*.



22. Tabitha Rezaire, *Deep Down Tidal*, 2017



23. Mario Santamaría, *Internet Tour*, 2023

En cuanto a la producción de arte en la era post-internet y postfotográfica, debido al efecto de las redes sociales y el exceso de fotografías, la atención se convierte en la moneda de cambio, de manera que un artista contemporáneo trata de buscar maneras en las que su producción se mueva entre lo *online* y lo *offline* de forma fluida. El artista contemporáneo, Artie Vierkant argumenta que hoy en día la obra de arte es tanto la versión física que se ve en la galería como las imágenes de ella que se distribuyen, bautizando a estas obras *imágenes-objeto*. Vierkant sostiene que la imagen-objeto prospera porque la arquitectura de la web favorece el lenguaje visual por

⁴⁴ GABRIELIDIS, M.A.L. and NAVARRO, T. (2021) “Sublim Digital: Estratègies D’orientació Per a Un Món Vertiginós” en *Temes De Disseny: Nueva Etapa*, no. 37, pp. 226–243.

⁴⁵ *Ibid.*

encima del verbal, permitiendo así que se facilite la comunicación del arte con sus espectadores⁴⁶. Que el lenguaje propio de internet sea inherentemente visual, no evita que la mayor parte de las imágenes que circulan sean de baja resolución. Hito Steyerl defiende la imagen pobre por su capacidad subversiva y la forma en la que ofrece resistencia política y estética. Así, la imagen ya no trata de lo que representa, sino de sus propias condiciones de existencia⁴⁷. Igualmente, mientras que la tecnología de la fotografía no para de buscar el hiperrealismo, la mala calidad de imagen se convierte en un recurso formal consciente. Un ejemplo sería la obra de Cory Arcangel, *girl_w/_pearl_earring* (2022-2024) (fig. 25) en la que se apropia de la conocida imagen de *La chica de la perla* de Vermeer y la distorsiona, modifica y desnaturaliza.



24. Cory Arcangel, *girl_w/_pearl_earring*, 2022-2024

Además, la baja resolución tiene un cierto factor nostálgico de los comienzos de la tecnología de la información y el entretenimiento, este tipo de lenguajes acaban resultando casi costumbristas para aquella generación que ha pasado tanto tiempo desde jóvenes pegados a la pantalla.

Ahora bien, el lenguaje visual de internet, la mala calidad pictórica y la maleabilidad de la imagen digital convergen en lo que conocemos como *memes*. La definición de meme según la RAE es la siguiente: “Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet”⁴⁸. Su estética deriva de la poca resolución e incluso de lo directamente feo porque de esta manera prima el mensaje, así, Valentina Tanni los relaciona con la idea del *conceptualismo salvaje*, originalmente de Darren Wershler. Tanni argumenta que los memes han convertido el arte conceptual en una práctica cultural de masas, haciendo que cualquiera pueda expresar algo de una manera profundamente sencilla y

⁴⁶ VIERKANT, A. (2010). *The Image Object Post-Internet*. Disponible en https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf (traducción propia)

⁴⁷ STEYERL, H. (2014). *Los Condenados De La Pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra

⁴⁸ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es>

retóricamente compleja al mismo tiempo. Sin entrar en detalle en la semiótica de los memes, es reconocible que son una herramienta útil para interpretar la sociedad y las corrientes discursivas en tendencia. Para esta investigación, hay muchas corrientes de memes que encajan con el deseo de escapar de la ciudad, la glorificación del mundo rural y la romantización del paisaje natural. Una de las más recientes es la que consiste en colocar textos sobre la imagen de un paisaje sobrecogedor escribiendo frases como *humans saw this and invented excel*⁴⁹ (fig. 26) o similar, burlándose de la cultura corporativa y capitalista⁵⁰. El tono humorístico y satírico de este tipo de elementos, propios de la cotidianidad de las redes sociales, han influenciado mucho la producción de este proyecto.

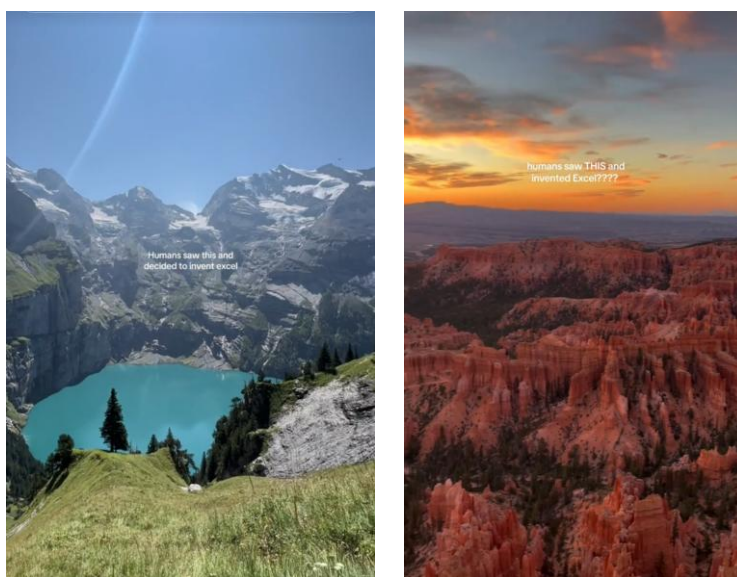


Figura 25. “Humans saw this and invented excel”, capturas de pantalla de tiktok.com

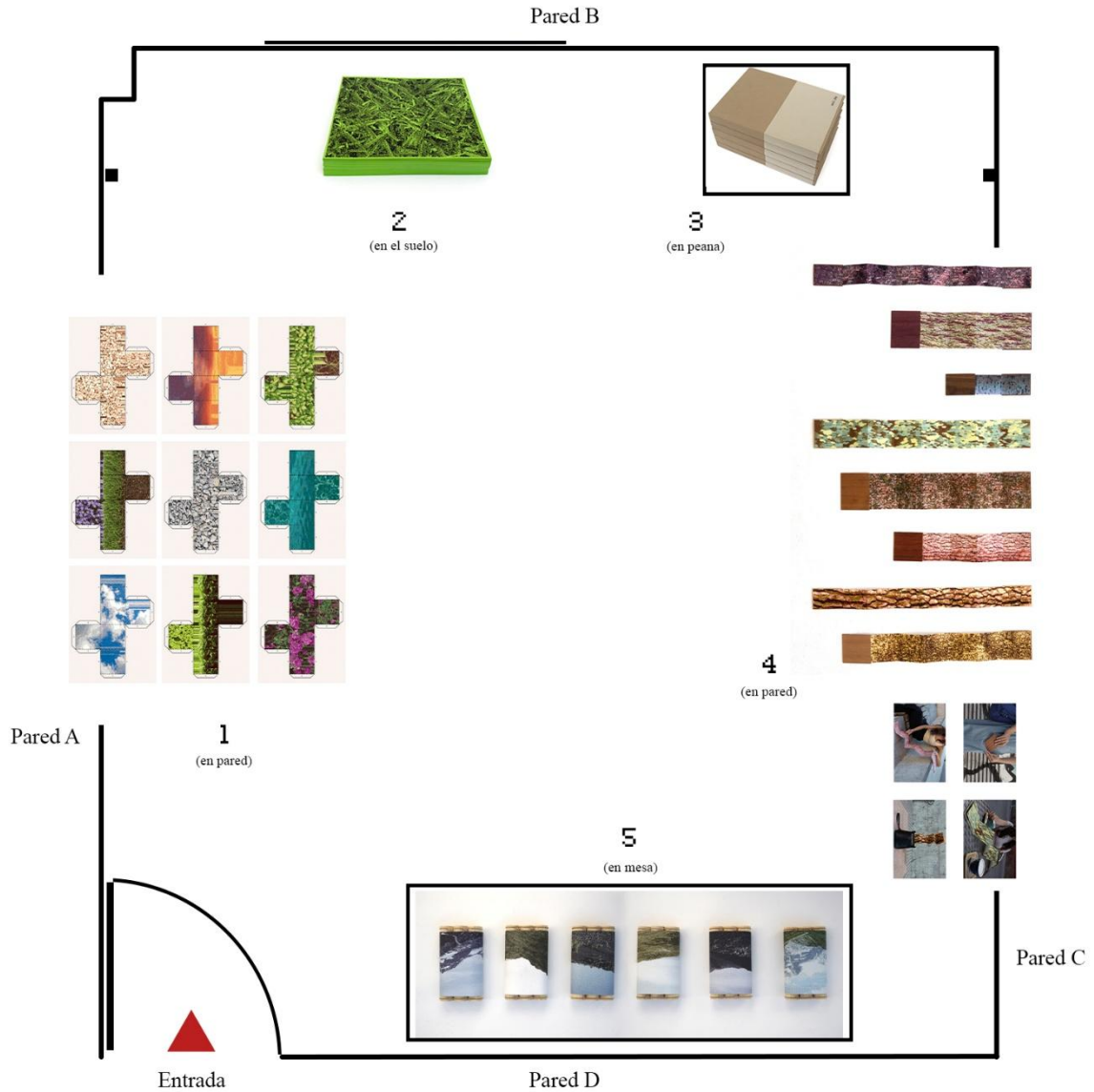
El lenguaje conceptual y formal propio de lo digital y de internet se ha incorporado como recurso central en la creación y la ideación de este proyecto. La estética de los datos, los píxeles y los algoritmos de compresión de imágenes ha moldeado el tratamiento de las imágenes, generando un contraste deliberado con el objeto representado: la naturaleza. Esta tensión entre lo digital y lo natural evidencia cómo el paisaje digitalizado se convierte en un producto. Al reducir la naturaleza a un formato portátil, la obra pone de manifiesto su cosificación y cuestiona críticamente la manera en que hoy se experimenta, cerrando así la reflexión sobre cómo la tecnología redefine nuestra conexión con el entorno natural.

⁴⁹ “el ser humano vio esto e inventó el excel” (traducción propia)

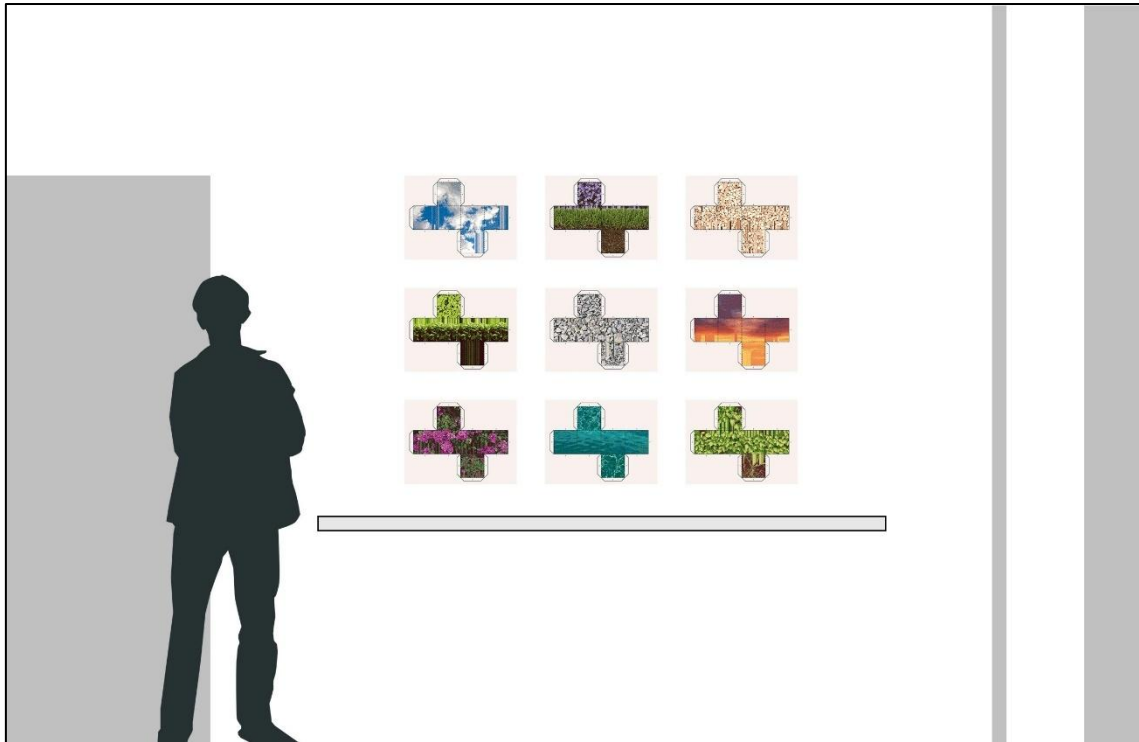
⁵⁰ GOOD, A. (2024). “The ‘Humans Saw This’ meme, explained.” en *Daily Dot*. Disponible en: <https://www.dailydot.com/memes/humans-saw-this> (traducción propia)

3. Planteamiento expositivo

Propuesta expositiva para el estudio número 4 del Máster de Producción Artística Interdisciplinar:



1. *Rasterizado casero I-IX*
2. *Verdificación en dos pasos*
3. *Las obras maestras del paisaje de escritorio (azul.jpg, bliss.jpg, stonehenge.jpg, tulips.jpg, wind.jpg)*
4. *Archivo comprimido I-VIII acompañado de Manual del usuario*
5. *Dispositivo de ventana emergente I-VI acompañado del vídeo de demostración*



Pared A. *Rasterizado casero I-IX*, láminas colocadas en bolsas de plástico tamaño 40x30 cm y estante en el que colocar alguna de ellas recortada y montada.



Pared C. *Archivo comprimido I-VIII* colocadas a distintas alturas acompañado de las fotografías de *Manual del usuario* impresas a tamaño 36x24 cm.

4. Presupuesto

A continuación se presenta el presupuesto aproximado de los materiales fungibles utilizados para realizar la parte de producción artística del proyecto:

Adobe Creative Suite (9 meses)	175,59€
Bolsas de celofán 30x40	17,08€
Cartón pluma	10,00€
Cartoncillos para encuadernación	3,30€
Cera incolora para madera	4,50€
Imanes neodimio	23,98€
Impresión a color de guardas de libro en papel 180g/m2 en plotter (10 unidades)	22,00€
Impresión a color en papel 180g/m2 tamaño 44x13cm en plotter	25,13€
Impresión a color en papel 180g/m2 tamaño aprox. 14x112 cm (8 unidades)	78,66€
Impresión a color y corte A3 en plotter (12 unidades)	48,00€
Impresión en blanco y negro en papel vegetal	4,50€
Impresión en blanco y negro pliegos para libros (aprox. 300 páginas x5 unidades)	45,00€
Impresión en blanco y negro y corte en cartulina verde (150 unidades)	60,32€
Impresiones de prueba	29,60€
Láminas de madera	45,50€
Lima y esponjas de lija	5,45€
Listones de madera redondos y corte a 15 cm (18 unidades)	16,00€
Material auxiliar (cutter, regla, plegadera)	33,90€
Material de encuadernación (tela, encabezada, tarlatana, etc.)	7,60€
Tableros de dm y hoja de sierra	14,35€
TOTAL	670,46€

5. Reflexión sobre las sesiones

En este siguiente apartado, se procederá a reflexionar sobre las aportaciones recibidas en estos meses tanto del profesorado de la Facultad de Bellas Artes, como de los artistas y profesionales invitados:

Javier Ruiz del Olmo. El programa del máster arrancó con unas sesiones del profesor Ruiz centradas en la metodología de los trabajos académicos. Nos aportó herramientas útiles para facilitar la elaboración de las memorias en cuanto a la investigación teórica y la búsqueda de fuentes.

Luis Puelles. Las sesiones sobre estética de Puelles tratando la esencia de lo que hace que una obra de arte capte la atención de su receptor, el extrañamiento, invitaron a que cada uno se preguntase cómo aplicaba esto a nuestra propia obra.

Jesús Palomino. De las sesiones con este profesor me quedo con las diferentes formas de hacer que nos mostró tomando como ejemplo tanto toda su trayectoria profesional como la de otros artistas, así como la construcción de nuestra imagen como artista por medio de un *statement*.

Juan Aguilar. Su clase dio una visión realista y práctica de la creación artística, dando énfasis a las posibilidades que ofrecen los proyectos colaborativos. Su visita al estudio fue la primera que tuve y en ella me animó a seguir el camino que estaba trabajando y mantener una mente abierta a las ideas que fueran surgiendo.

Joaquín Ivars. Las clases del profesor Ivars dieron un punto de vista epistemológico a la producción de arte, recalando la importancia de crear siempre con perspectiva holística y así evitar atraparse en nuestra propia cámara de eco.

Juan Carlos Pérez. Sus clases teóricas resultaron muy interesantes, en especial su repaso histórico sobre el papel del capitalismo y lo político en el arte, así como su importancia para la memoria individual y colectiva. Cabe destacar su compromiso con nosotros por querer dar una sesión extra con referentes que se ajustaran a nuestros intereses.

Mar Cabezas. Las sesiones en el aula con Mar Cabezas aportaron numerosos referentes históricos en el ámbito del dibujo. Agradezco que se tratara el tema con perspectiva de género, haciendo un esfuerzo por nombrar artistas femeninas. Por encima de esto, resalto las visitas al estudio por su paciencia y su atención para poder ofrecer la mejor crítica posible.

Arcadio Reyes y Francisco Velasco. A través de herramientas como el sonido, la imagen, el movimiento y dispositivos electrónicos, nos mostraron maneras de añadir interactividad a las

obras. Aunque estas sesiones no resultan aplicables a mi producción en este momento, no descarto la posibilidad de integrarlas en futuras producciones.

Jesús Marín. Las opiniones que me dio en su visita al estudio me ayudaron a ver con una nueva perspectiva mi trabajo por la forma en la que subrayó la importancia de la parte teórico-conceptual de mi obra.

Javier Garcerá. La clase de Garcerá se centró en la contemplación y la quietud como medio necesario para hacer arte. La perspectiva tan especial de este profesor invita a hacer un esfuerzo de parar en medio de la vorágine de la rutina, valorar la sencillez y apreciar el arte de manera sensual y matérica. Se estima que transmita su interés en ver el arte desde más de un enfoque y no solo el occidental.

M.^a Ángeles Díaz. Su sesión acerca de la experiencia del paisaje sublime abordada desde el arte contemporáneo me sirvió de ayuda para validar parte de mis pensamientos sobre la vigencia actual del ideal romántico.

Carlos Miranda. Su clase teórica sobre la construcción de una narrativa en la obra expositiva fue muy interesante. Puso mucho énfasis en el enmarcado de una obra de arte para que se relacione mejor con su contexto.

Blanca Montalvo. De la tutoría con Blanca Montalvo destaco su ayuda a la hora de acotar y organizar la temática del proyecto, así como las valiosas aportaciones que realizó, las cuales contribuyeron a realzar la calidad de mi trabajo.

Juan Carlos Robles. Basó sus clases teóricas en un repaso por una serie de sus propias obras, la mayoría realizadas en el extranjero. Resalto las aportaciones de una antigua alumna del máster procedente de Senegal, a la que invitó para contarnos su proyecto de fin de máster.

Rosa María Rodríguez. Estas sesiones estuvieron centradas en aportar información sobre el programa de doctorado. Fueron útiles para saber si considerarlo como el siguiente paso en nuestra carrera ya que habló tanto de los requisitos, como del funcionamiento y las puertas que nos puede abrir.

Juan del Junco. La clase teórica estuvo enfocada como una guía del proceso completo a seguir para completar un proyecto desde que se concibe hasta que se presenta en exposición. Fue esclarecedora y sobre todo realista frente al tema de la profesionalización de la práctica artística. Por otro lado, como tutor de este Trabajo Fin de Máster, le estoy agradecida por su confianza, a veces casi a ciegas, en mi proyecto. Su atención y su opinión han tenido un papel fundamental en el desarrollo y la consolidación de mi obra.

Profesores externos y seminarios atendidos

Seminarios Múltiples Singularidades. De todos los seminarios, a los que doy más importancia son los que estaban relacionados con el arte contemporáneo más actual y que se hicieron más amenos. Sobre todo, destaco el de la doctora en Historia del Arte Cristina Sanz, que expuso una línea de investigación bastante similar a la mía presentando la obra de artistas y becarios de la Real Academia de España en Roma que ella conocía de primera mano.

María Alcaide. Su taller, por medio de las imágenes impresas que tuvimos que traer, dio una oportunidad para repensar los conceptos base de nuestros proyectos con la ayuda de nuestras compañeras. Nos proporcionó una buena cantidad de referentes muy actuales.

Ángel Calvo Ulloa. En su visita al estudio, estuvimos comentando acerca de la fotografía y el consumo de paisaje me indicó el interés de tratar el tema con relación al turismo, siendo él quién me recomendó la lectura de textos de Perejaume. Su conferencia me pareció fundamental por su cercanía a la hora de hablar del trabajo curatorial de manera personal.

José Luis Pérez-Pont. La ponencia de este gran profesional nos permitió asomarnos al interior del funcionamiento de las instituciones públicas del arte. Apreciamos mucho su fuerte defensa de un salario justo para los artistas. En el estudio ofreció referentes que habían explorado lo *phygital*, un concepto muy interesante en cuanto a hibridación de lo digital y lo real.

6. Referencias bibliográficas

- ARNALDO, J. (1996). “El movimiento romántico” en V. Bozal ed., *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas. Vol. I*. Madrid: Visor., pp. 195–205
- BECKING, J. (2018). “Records of Representation: Clement Valla’s Postcards from Google Earth” en *Media Theory*, 2(1), pp. 307–315. Disponible en:
<https://doi.org/10.70064/mt.v2i1.693>
- BERQUE, A. (2009). *El pensamiento paisajero*. Madrid: Biblioteca Nueva
- BREA, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Tres Cantos: Akal
- del CASTILLO, R. (2019). *El jardín de los delirios: las ilusiones del naturalismo*. Madrid: Turner
- CRANG, M. (1997). “Picturing practices: research through the tourist gaze” en *Progress in Human Geography*, vol. 21, no. 3, pp. 359–373. Disponible en:
<https://doi.org/10.1191/030913297669603510> (traducción propia)
- DOULAS, L. (2011) “Within Post-Internet, Part One” en *Pool*. Disponible en:
<http://pooool.info/within-postinternet-part-i/> (traducción propia)
- ECO, U. (2010). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen
- FONTCUBERTA, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg
- FOUCAULT, M. (1997). “Los espacios otros” en *Astrágalo: Cultura de la arquitectura y la ciudad*, no. 7, pp. 83–91 Disponible en: <https://doi.org/10.12795/astragalo.1997.i07.08>.
- FRIEDBERG, A. (2006). *The virtual window: from Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press. Disponible en <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000796067335424> (traducción propia)
- GABRIELIDIS, M.A.L. and NAVARRO, T. (2021) “Sublim digital: estratègies d'orientació per a un món vertiginós” en *Temes De Disseny: Nueva Etapa*, no. 37, pp. 226–243. Disponible en: <https://doi.org/10.46467/TdD37.2021.226-243>
- GANCEDO ARBIZU, J.R. (2018). “La ética del lenguaje: a propósito del jardín inglés.” en *Revista de arquitectura (Pamplona)*, vol. 1, pp. 13–19. Disponible en: <https://doi.org/10.15581/014.1.25987>
- GÓMEZ MOLINA, M. (2022). “Lola Zoido/ The Garden I Will Never Get to Have” en *Pocket Magazine*. Disponible en: <https://www.pocketmagazine.es/pec-events/lola-zoido-the-garden-i-will-never-get-to-have>
- GOOD, A. (2024). “The ‘Humans Saw This’ meme, explained” en *Daily Dot*. Disponible en: <https://www.dailydot.com/memes/humans-saw-this> (traducción propia)
- MADERUELO, J. (2013). *El paisaje: génesis de un concepto*. Madrid: Abada

- MANOVICH, L. (2001) *Post-Media Aesthetics*. Disponible en: <https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> (traducción propia)
- MARTÍN PRADA, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal
- MARTÍN-BERGES, A. and SANTAMARÍA-FERNÁNDEZ, A.E. (2024). “¿Hay paisaje detrás de la ventana?: Nuevas formas de representación y expresión algorítmica de la naturaleza” en *Arte, Individuo Y Sociedad*, Oct 1, vol. 36, no. 4, pp. 923 Disponible en: <https://dx.doi.org/10.5209/aris.95483>
- MAS PEINADO, R. (2008). “Deu postals de Perejaume i un SMS del compilador” en *Mètode: Revista de difusió de la investigació*, no. 58, pp. 86-92. Disponible en: <https://metode.cat/revistes-metode/monografics/deu-postals-de-perejaume-i-un-sms-del-compilador.html> (traducción propia)
- MUÑOZ RAMÍREZ, F. (2010). “Los paisajes del transumer: el orden visual del consumo en tránsito” en *Enrahonar*, no. 45, pp. 107–121. Disponible en: <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.223>.
- OLSON, M. (2011) “Postinternet: art after the internet” en *Foam Magazine: What’s next?* nº.29 Disponible en: http://www.marisaolson.com/texts/POSTINTERNET_FOAM.pdf (traducción propia)
- ORÚS, A. (2025). “Ranking de los videojuegos más vendidos de la historia a nivel mundial.” *Statista* Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/635350/los-videojuegos-mas-vendidos-de-todos-los-tiempos-a-nivel-mundial-con-base-en-unidades-vendidas>
- PEREC, G. (2001) *Especies De Espacios*. Barcelona: Montesinos
- RAQUEJO GRADO, T. (2013). *Herencias del paisaje pop: marketing y visión del territorio en el arte actual*. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/33351>
- RAQUEJO, T. (1996). “Joseph Addison” en V. Bozal ed., *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Vol. I. Madrid: Visor., pp. 48–52
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es>
- RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ, I. (2020). *La condición aumentada: prácticas artísticas entre los periodos web 2.0 y 3.0*. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/11116>.
- RODRÍGUEZ HARO, S. (2024). *La naturaleza evasiva*. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/110777>.
- ROGER, A. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva
- ROTH, M. *From april to june 2011 i grew grass on a persian rug in my art studio*. Disponible en: <http://martinroth.at/en/i-grew-grass-on-a-persian-rug/> (traducción propia)
- SATZ, M. (2017). *Pequeños paraísos: el espíritu de los jardines*. Barcelona: Acantilado

- SONTAG, S. (2007). *Sobre la fotografía*. Madrid: Alfaguara
- STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra
- TANNI, V. (2023). *Memestética*. Madrid: Turner Publicaciones S.L
- THIEL, T. (2016) *Gardens of the Antropocene*. Disponible en:
<https://tamikothiel.com/gota/index.html> (traducción propia)
- TUAN, Y. (2015). *Geografía romántica: en busca del paisaje sublime*. Madrid: Biblioteca Nueva
- UMBRICO, P. *Suns from Sunsets from Flickr*. Disponible en:
<http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns-from-sunsets-from-flickr/>
(traducción propia)
- VIERKANT, A. (2010). *The Image Object Post-Internet*. Disponible
en: https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf. (traducción
propia)
- WILES, W. (2018). “Minecraft and Me” en *Places Journal*. Disponible
en: <https://doi.org/10.22269/180718>. (traducción propia)
- YEREGUI, J. *Deshacer, borrar, activar*. Disponible en:
<https://www.jorgeyeregui.com/proyecto/deshacer-borrar-activar>

7. Listado de ilustraciones

1. Maider López, *Moving Garden*, 2022. <https://maiderlopez.com/portfolio/moving-garden>
2. Jacob Van Ruysdael, *Paisaje con molino y ruinas*, 1653.
https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Jacob_van_Ruysdael_-_Landscape_with_a_mill-run_and_ruins_-_Google_Art_Project.jpg
3. Caspar David Friedrich, *Nubes a la deriva*, 1820.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Friedrich,_Caspar_David_-_Ziehende_Wolken_-_ca.1820_-_Hamburger_Kunsthalle.jpg
4. Noemie Goudal, Making of *Supra Strata*, 2024. <https://noemiegoudal.com/works>
5. Martin Roth, instalación de *Untitled (persian rug)* en Capital Gallery, San Francisco, 2016 <http://www.capital.gallery/17.html>
6. Jorge Yeregui, *Asfalto, Pegmatita*, 2018
<https://www.jorgeyeregui.com/proyecto/deshacer-borrar-activar/asphalt-pegmatite>
7. Suelo vinílico con imagen de césped en el Aeropuerto de Madrid-Barajas (elaboración propia)
8. Sandra Rodríguez, *Verdificación en dos pasos*, 2025 (elaboración propia)
9. Sandra Rodríguez, *Verdificación en dos pasos*, 2025 (elaboración propia)
10. Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido VII y VIII*, 2025 (elaboración propia)
11. Sandra Rodríguez, *Manual del usuario*, 2025 (elaboración propia)
12. Lola Zoido, Exposición *The Garden I Will Never Get to Have*, 2022
<https://tuesdaytofriday.com/exhibiciones/group-show-kingdom-copy>
13. Sandra Rodríguez, *Rasterizado casero II*, 2025 (elaboración propia)
14. Sandra Rodríguez, demostración de *Rasterizado casero*, 2025 (elaboración propia)
15. Tamiko Thiel, *Gardens of the Antropocene*, 2016 <https://tamikothiel.com/gota>
16. Penelope Umbrico, *5,377,183 Suns from Sunsets from Flickr (Parcial) 4/28/09*, 2009
<http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns-from-sunsets-from-flickr/>
17. Corinne Vionnet, *Capri*, de la serie *Photo Opportunities*, 2014
<https://corinnevionnet.com/Photo-Opportunities>
18. Perejaume, *Rambla 61*, 1993 <https://hdl.handle.net/20.500.14352/33351>
19. Clement Valla, *Postcard from Google Earth 48.408737°, -122.64598°*, 2019
<https://www.postcards-from-google-earth.com/PfGE/deceptionpass>
20. Sandra Rodríguez, *Dispositivo de ventana emergente*, 2025 (elaboración propia)
21. Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio, bliss.jpg*, 2025 (elaboración propia)

22. Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio, bliss.jpg*, 2025
(elaboración propia)
23. Tabitha Rezaire, *Deep Down Tidal*, 2017
<https://www.newmystics.xyz/2021/05/19/tabita-rezaire>
24. Mario Santamaría, *Internet Tour*, 2023 <https://internetour.com>
25. Cory Arcangel, *girl_w/_pearl_earring*, 2022-2024 <https://coryarcangel.com/things-i-made/2022-062>
26. “Humans saw this and invented excel”, capturas de pantalla de tiktok.com
<https://www.tiktok.com/@runaaasheim/video/7407035493839424800>
<https://www.tiktok.com/@travelyourtwenties/video/7406906374602394911>

Anexo – Dossier de obras

En el presente anexo se exponen las piezas realizadas para el Trabajo de Fin de Máster, *Paisajes (des)cargables*, con su respectiva ficha técnica.



Sandra Rodríguez, *Verdificación en dos pasos*, 2025, impresión digital, 150 láminas con impresoras de 30x30cm



Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido I*, 2025, madera e impresión digital, 10,6x112,6 cm

Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido II*, 2025, madera e impresión digital, 18,6x112,6 cm



Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido IV*, 2025, madera e impresión digital, 14,6x112,6 cm

Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido III*, 2025, madera e impresión digital, 10,6x112,6 cm



Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido VI*, 2025, madera e impresión digital, 14,6x112,6 cm

Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido V*, 2025, madera e impresión digital, 18,6x112,6 cm



Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido VII*, 2025, madera e impresión digital, 10,6x112,6 cm

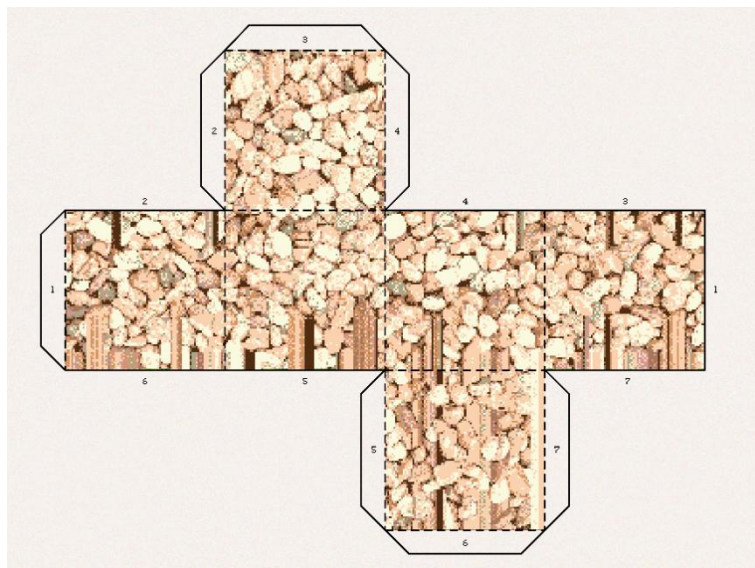
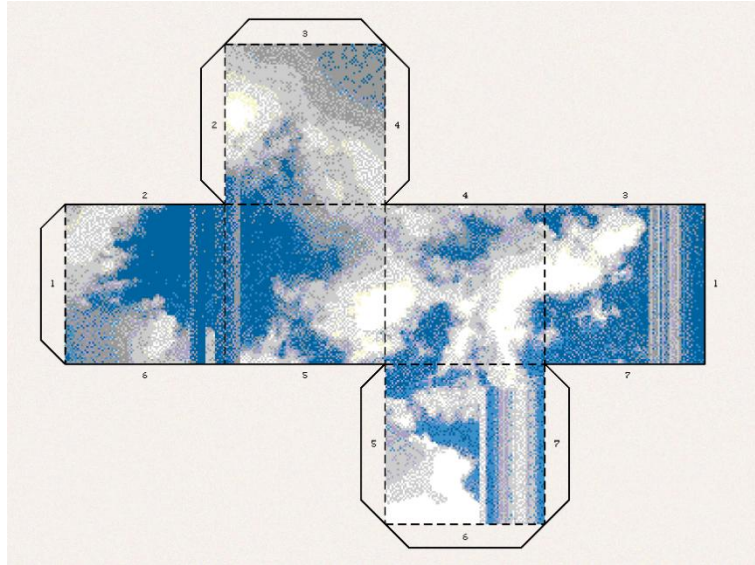
Sandra Rodríguez, *Archivo comprimido VIII*, 2025, madera e impresión digital, 14,6x112,6 cm



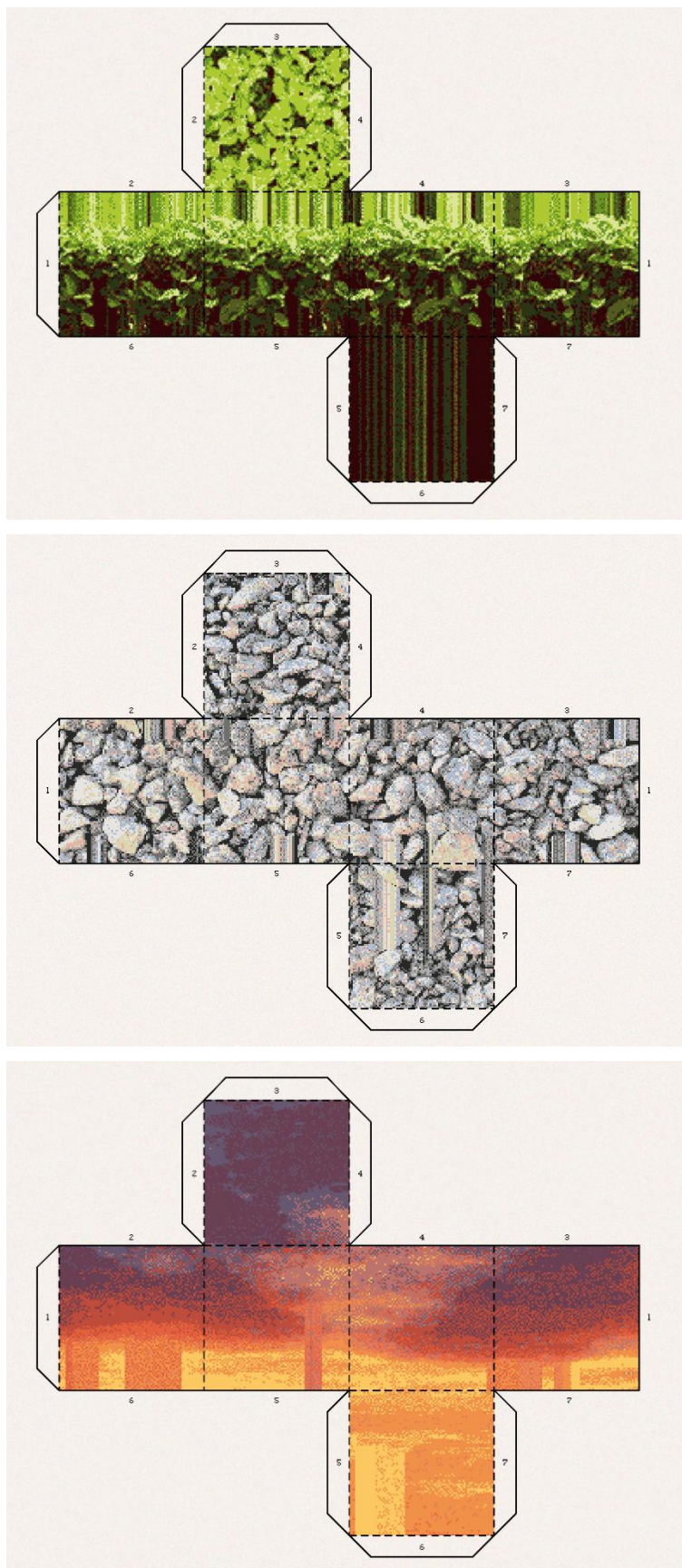
Sandra Rodríguez, *Manual del usuario*, 2025, fotografía digital impresa, 5 fotografías 24x36 cm



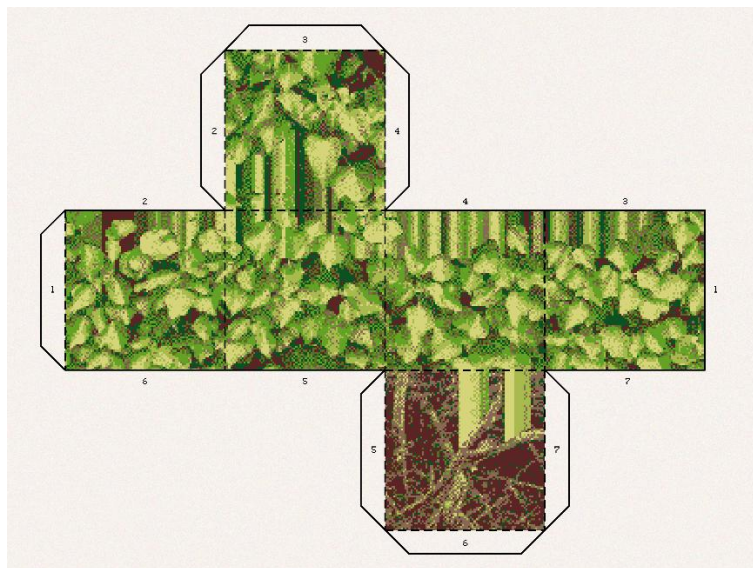
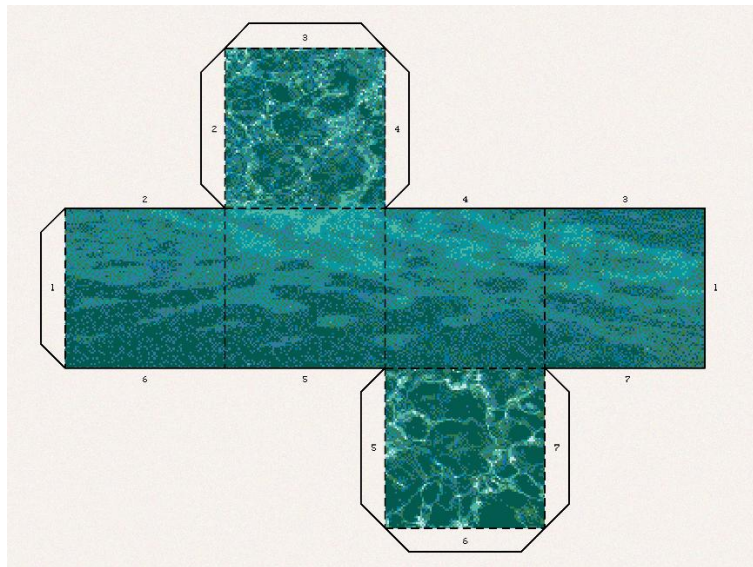
Sandra Rodríguez, *Manual del usuario*, 2025, fotografía digital impresa, 5 fotografías 24x36 cm



Sandra Rodríguez, *Rasterizado casero I-III*, 2025, impresión digital, 40x30 cm



Sandra Rodríguez, *Rasterizado casero IV-VI*, 2025, impresión digital, 40x30 cm



Sandra Rodríguez, *Rasterizado casero VII-IX*, 2025, impresión digital, 40x30 cm



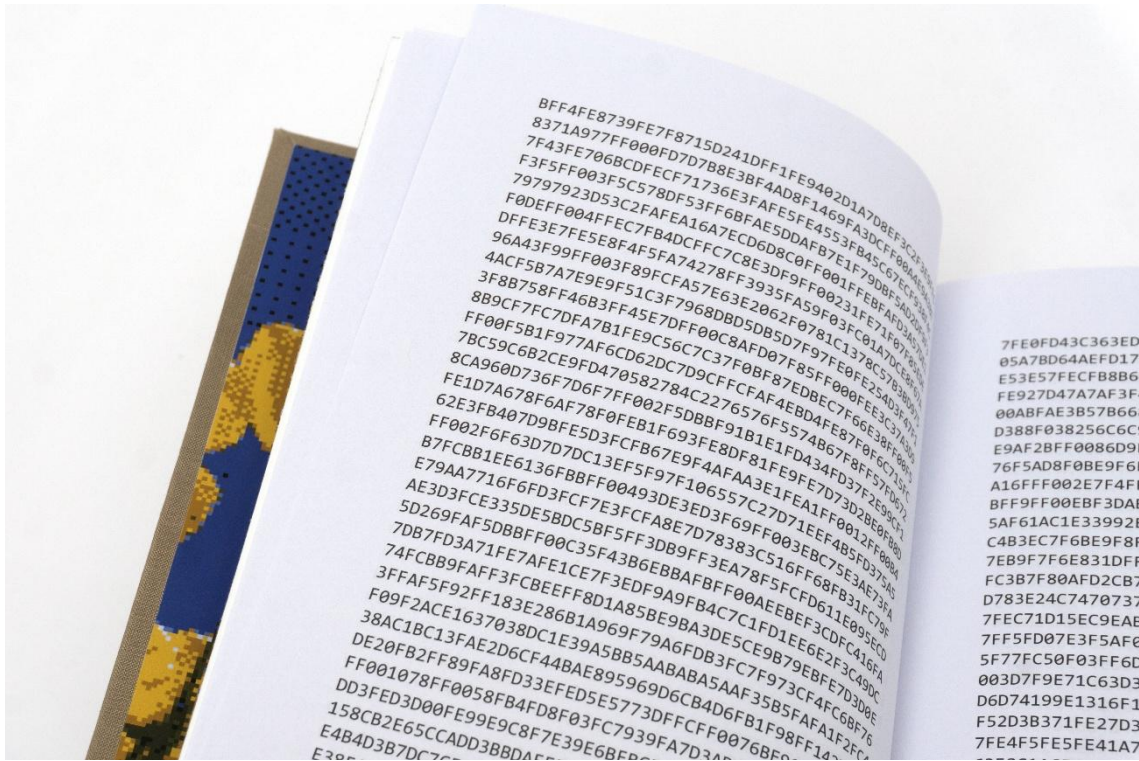
Sandra Rodríguez, *Dispositivo de ventana emergente*, 2025, impresión digital, madera y goma elástica, 6 piezas de 10x15 cm



Sandra Rodríguez, *Dispositivo de ventana emergente*, 2025, vídeo
<https://youtu.be/mYFm9d1BmRA>



Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio*, 2025, 5 libros de elaboración propia con impresión digital, 15,5x21,8 cm



Sandra Rodríguez, *Las obras maestras del paisaje de escritorio*, 2025, 5 libros de elaboración propia con impresión digital, 15,5x21,8 cm

