

# OTROS PAISAJES



## Trabajo Final de Grado

Manuel Jurado Jiménez  
Tutor: Agustín Linares Pedrero  
Curso 2023 / 2024



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



## Índice

Resumen	1
Introducción	3
Trabajos previos	4
Coexistencia	5
Brutaline	6
Brutalcity	7
Lugar vacío 01	8
Investigación plástica	9
Investigación conceptual	14
Otros paisajes	19
Conclusión	23
Propuesta expositiva	24
Cronograma	25
Presupuesto	26
Bibliografía	27
Anexo	29
Ficha técnicas	
Fotografías	
Rider técnico	
Bocetos de configuraciones de proyectores	

## Resumen

Esta obra se centra en la reinterpretación del paisaje a través de la video creación y el procesamiento digital, cuestionando y expandiendo los límites tradicionales del arte. El proyecto afronta varias etapas, comenzando con la muestra de cuatro obras realizadas anteriormente y continuando con una base teórica, sobre la evolución del paisaje en el arte. La investigación profundiza en conceptos como la ontología de los objetos digitales y su materialidad, así como alguna cuestión filosófica sobre la intencionalidad y la inexistencia intencional. proporcionando un marco para comprender cómo los paisajes digitales pueden existir, tanto en la mente humana como en el entorno virtual. El proyecto se presenta utilizando herramientas de edición y procesamiento digital, estos paisajes combinan imágenes y sonido, presentando una instalación que invita al espectador a participar de la experiencia, subrayando la naturaleza dinámica y mutable del entorno digital.

A lo largo del desarrollo nos enfrentaremos a diversos desafíos técnicos y creativos, los cuales son abordados con una reflexión continua, adoptando nuevas técnicas y enfoques diferentes. Abriendo posibilidades para futuras exploraciones en la intersección del arte y la percepción, reflejando la evolución y la capacidad de adaptación del arte en la era digital, a través de una combinación de investigación teórica y práctica creativa. Originando una obra que no solo es impactante, sino también intelectualmente estimulante, estableciendo un modelo para la integración de la tecnología en la creación artística.

**Palabras clave:** Arte digital - Paisaje - Ontología digital - Materialidad - Intencionalidad - Tecnología - Percepción - Experiencia inmersiva - Temporalidad

## Abstract

This work focuses on the reinterpretation of the landscape through video creation and digital processing, questioning and expanding the traditional boundaries of art. The project tackles several stages, starting with the exhibition of four previously completed works and continuing with a theoretical foundation on the evolution of the landscape in art. The research delves into concepts such as the ontology of digital objects and their materiality, as well as some philosophical questions about intentionality and intentional inexistence, providing a framework for understanding how digital landscapes can exist both in the human mind and in the virtual environment.

The project is presented using digital editing and processing tools. These landscapes combine images and sound, presenting an installation that invites the viewer to participate in the experience, highlighting the dynamic and mutable nature of the digital environment.

Throughout the development, we will face various technical and creative challenges, which are addressed with continuous reflection, adopting new techniques and different approaches. This opens possibilities for future explorations at the intersection of art and perception, reflecting the evolution and adaptability of art in the digital age through a combination of theoretical research and creative practice. The result is a work that is not only impactful but also intellectually stimulating, establishing a model for the integration of technology in artistic creation.

**Keywords:** Digital Art - Landscape - Digital Ontology - Materiality - Intentionality - Technology  
- Perception - Immersive Experience - Temporality

## Introducción

Si bien es cierto, que la obra que se presenta, es el resultado de un trabajo continuo y constante realizado durante el desarrollo del grado en Bellas Artes impartido por la Universidad de Málaga (BBAAM), también, es producto de una profunda reflexión sobre los conceptos y técnicas adquiridos a lo largo de dichos estudios. Dentro de este marco, se ha llevado a cabo el trabajo fin de grado “Otros paisajes”, una obra que refleja la culminación de un proceso académico y creativo, en el que, cada paso y cada concepto tratado durante la formación se integran para dar lugar a un resultado final coherente y significativo.

El principal argumento de este proyecto surge al reconocer los espacios generados a partir de proyecciones visuales, creando así un paisaje digital en el que convergen las formas más básicas y elementales. En este contexto, los movimientos son interpretados por sonidos y colores, otorgando a la imagen un sentido analógico que permite percibir el volumen en el espacio. Esto da lugar a un nuevo paisaje efímero que solo existe en nuestra imaginación, algo íntimo que se encuentra entre el inconsciente y el yo consciente. Esta obra desprovista de adornos superfluos, se enfoca en el desarrollo de una videocreación subjetiva que busca la inmersión del espectador, transformándolo en un elemento integral de la obra misma, siendo esto uno de los objetivos principales, es decir, que el espectador se sumerja en este otro paisaje, dejando atrás la mera contemplación pasiva y convirtiéndose en parte activa de la experiencia artística. El propósito es el de evaluar la cantidad infinita de elementos visuales, que se pueden crear a partir de la combinación (luz y sonido), y cómo estos pueden afectar la comprensión de la realidad, buscando un equilibrio entre lo natural, lo artificial y la espiritualidad. Incitando a una conexión más profunda y personal, entre la obra, el espectador y el espacio generado a partir de ella.

Con este trabajo, se espera contribuir a una mejor comprensión de los objetos digitales y su papel en la configuración de los nuevos paisajes que habitamos, ofreciendo una perspectiva crítica y multidisciplinaria sobre un fenómeno que continúa evolucionando y marcando profundamente nuestras vidas.

Para situar al proyecto veremos de una forma sucinta, como se ha teorizado sobre la abstracción en el arte, con un acercamiento a lo espiritual en la creación de imágenes a partir de medios visuales, esto lo haremos a través del pensamiento de Kandisky y analizando a los pioneros del videoarte, que generaban imágenes con los medios analógicos de su época, de igual manera, veremos cómo otros artistas han llevado a cabo el mismo tipo de trabajo, pero a través de los avances tecnológicos disponibles actualmente. Seguidamente nos adentraremos en el concepto de la percepción visual, sintetizando los diversos puntos de vista que hemos ido analizando en la investigación y como estos nos ha servido de base para crear el nuestro propio. Por último analizaremos formalmente las distintas partes en las que se ha desarrollado el proyecto plástico, como se ha compuesto la música y a partir de ella los medios utilizados para generar las secuencias que finalmente construyen estos paisajes.

## Trabajos previos

Procediendo de la premisa básica donde la relación de un artista con sus proyectos es pura necesidad de expresar su trabajo, con los medios disponibles a su alcance como un análisis distópico de su propia realidad, donde todas estas experiencias tanto sensoriales como cognitivas, son las que se superponen y mezclan durante el proceso de trabajo creativo, apareciendo y desapareciendo preguntas que nuestra conciencia responde transformando todo lo que nos rodea. Establecer desde un punto neutro, asimilando todo lo que sucede en el periodo de tiempo mientras se trabaja en él, analizando dicho proyecto por primera vez, hasta el momento que se decide mostrarlo.

Las cuatro obras que se presentan a continuación fueron realizadas en el transcurso del grado, el orden de presentación no es elegido al azar, pues, estos proyectos están conectados entre sí por diferentes motivos e intereses. Todos tienen un nexo común, el cual, siempre ha estado en el desarrollo de las ideas, donde el trabajar con la luz es la base de partida. La percepción visual y sonora son la otra parte importante, aportando a las propuestas un sentido analítico, al igual que estético.

Los proyectos son “Coexistencia”, “Brutaline”, “Brutalcity” y “Lugar vacío 01”. “Coexistencia”, cuestiona la relación que existe entre el ser humano y los objetos fabricados con plástico, los cuales van creando paisajes artificiales que se integran en nuestro día a día, incluso en nuestro propio organismo, a base de un consumo descontrolado de dicho material, contaminando hasta los lugares que aún no han sido pisados por el ser humano. La obra pretende emular la transformación de estos paisajes, por causa directa del plástico.

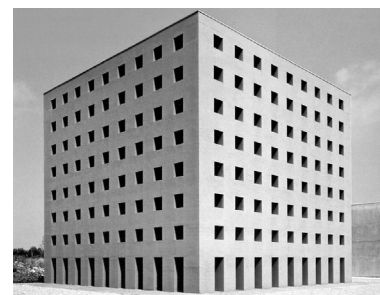
Las dos siguientes propuestas se solaparon en sus inicios, pensando que eran una, solo por estar fundamentadas en la arquitectura Brutalista, y cómo estos edificios se relacionan con el entorno urbano y se mezclan con la naturaleza que los rodean.

Estos espacios acogen bloques y casas de cemento gris, sus geometrías se consideran lugar del hábitat. “Brutaline” y “Brutalcity”, son unidades independientes que podrían ser expuestas paralelamente si el espacio lo permitiera.

“Brutaline” escoge la arquitectura como escultura, llevando a dos edificios Brutalistas, relacionados en aspecto pero con una funcionalidad diferente. Vinculando la Iglesia de la Santísima Trinidad en Viena (Fig. 1), diseñada por Fritz Wotruba, como lugar de culto. Y el Cementerio de San Cataldo (Fig. 2), en Módena (Italia), construido por Aldo Rossi y Gianni Braghieri. “Brutaline” proyecta líneas blancas dentro de un entorno muy oscuro y una atmósfera densa, donde se construye una imagen que parece sólida en el aire, un espacio espiritual donde adentrarse y desconectar del mundo exterior.



1. Iglesia de la Santísima Trinidad. Viena



2. Cementerio de San Cataldo. Módena

Por otra parte “Brutalcity” se encuentra en formato virtual al ser un paseo sonoro en movimiento, de ahí, la necesidad de alojarlo dentro de la nube en Internet, instalado en una plataforma que se dedica exclusivamente a formatos de vídeo.

Obra virtual, donde los compases musicales que trazan visualmente ángulos en las imágenes, son representaciones en dos dimensiones de edificios que aparecen dentro de un recorrido por una ciudad creada a partir de un sueño. Es en ese momento cuando su significado se separa de “Brutaline”, tomando otro camino independiente.

Parte del sueño quedó grabado en el recuerdo, como una lección bien aprendida, en el que aparecían sonidos que finalmente se tuvieron que grabar en el estudio, dando como resultado una secuencia musical de creación conjunta con un productor musical, muy cercana a los músicos Saint Germain, Llorca, Herbie Hancock o Nicola Conte, y al sonido Acid jazz electrónico.

“Brutaline” y “Brutalcity” andan en el terreno del subconsciente, donde es muy difícil controlar lo que sucede durante ese lapso de tiempo, una relación difícil, porque unas veces dan equilibrio estable y en otro momento caos condensado con dosis de pura adrenalina, incluso al delirio consciente.

Como decía Santa Teresa de Jesús: “*La imaginación es la loca de la casa*”. (Santa Teresa de Jesús, citado por Mayorga, 2015, p.74). La imaginación da al ser humano la posibilidad de crear cosas en el primer espacio virtual, por naturaleza nuestra mente, ese lugar donde las cosas no son imposibles, es una herramienta inagotable de ideas e inquietudes. De hecho, se debe tener cuidado al sobreexcitar la imaginación, pues se puede llegar a distorsionar la propia realidad, un juego peligroso y a la misma vez gratificante.

Podríamos decir que “Brutaline” y “Brutalcity” son dos caras de una misma moneda.

Para finalizar esta introducción sólo queda reseñar la obra “Lugar vacío 01”, que es, un espacio abierto a diversas experiencias y oportunidades. Una huella residual que se da mediante proyectos, reuniones, conciertos, intervenciones, encuentros y todo tipo de actos que generen un recuerdo, el cual, vincule al espacio con el momento vivido, conectándonos así a la memoria del lugar, convirtiéndola del mismo modo en un punto de convergencia, donde las personas se encuentran, se conectan y crean momentos únicos e irrepetibles. Un rastro intangible pero poderoso, que trasciende el tiempo y el espacio, un nexo entre pasado y presente que se proyecta hacia el futuro.

Ahora analizaremos de una forma concisa los cuatro proyectos que acabamos de introducir y llegar así, a una mejor comprensión sobre la obra “Otros paisajes”.

Partiendo de la propuesta descontextualizar objetos ya existentes para la construcción de un espacio, se configuró, “Coexistencia”, en el curso 2018/2019 en la asignatura de Procesos de la Escultura II, la cual impartió Isabel Lozano Rodríguez. Una instalación donde el plástico representa el papel principal, poniendo así de manifiesto la omnipresencia del plástico en nuestro planeta y cómo este llega a alcanzar una extensión descomunal, abarcando, invadiendo o apoderándose, de lugares donde genera su propio ecosistema artificial, un ser que evoluciona por sí solo.

Con el fin de que todo esto quedará presente en la obra, se diseñaron dos bolsas selladas mediante una pistola de aire caliente. Un par de ventiladores de ordenador introducen aire y este va aumentando el tamaño de las formas, las bolsas van ocupando la sala,

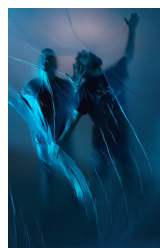
apoderándose de ella, reduciendo el espacio poco a poco (Fig. 3). Este acto sirve para concienciar y criticar, como este material que vemos y usamos a diario, va apoderándose de nuestros entornos y de nuestro propio ser (Fig. 4).

A fin de darle más fuerza al concepto y que la instalación cobrará más sentido, se le proyectaron luces con diferentes tonalidades (Fig. 5), para reforzar la sensación de estar rodeado de plástico degradado que ha perdido su color original debido al tiempo transcurrido, pero también para crear más volumen a las piezas y que generaran así una nueva visión de la misma.

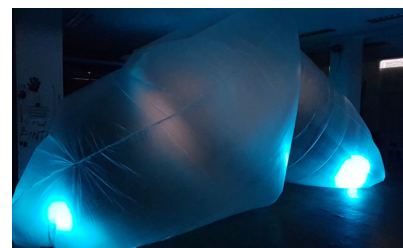
En definitiva con esta obra que se crea por medio del espacio y la iluminación, se pretendía reflexionar sobre la coexistencia universal que el ser humano tiene que tener con este material y otros, para así crear una nueva convivencia dentro de estos paisajes.



3. Coexistencia, 2019  
Manuel Jurado  
Montaje



4. Coexistencia, 2019  
Manuel Jurado  
Detalle



5. Coexistencia, 2019  
Manuel Jurado  
Luces

Precisamente en la siguiente obra, “Brutaline”, una vídeo instalación realizada en el curso 2019/2020 en la asignatura Estrategias del dibujo contemporáneo con la profesora Mar Cabezas Jiménez. En ella, se trabajó con dos construcciones integradas en el paisaje. En esta ocasión la luz es la protagonista, unas líneas proyectadas con la única finalidad de comprobar su propia existencia temporal, la cual desemboca en una imagen compuesta ,esclava de sus límites, sólo cuando desaparece se empieza a definir su temporalidad, volviendo a resurgir en otro punto del espacio proclamando su nueva identidad, un nuevo proyecto de vida y muerte.

Las líneas pueden reducir escalas, realizar una elevación o cortes en cualquier recorrido, articulan las aristas y las superficies de los planos, así como de volúmenes que definen todo tipo de paisajes. Cobrando una gran importancia la simplicidad, una austeridad no exenta de efectos para ayudar a acercarse a lo que trasciende.

Dejando aún lado la línea como modo de expresión, se ha querido relacionar la luz con la vida y la muerte. Las vidas no suceden en el tiempo, sino que transcurren temporalmente, se puede decir que mientras una imagen fija proclama permanencia, una imagen en movimiento es evanescente, cualquiera que sea el medio utilizado en su representación. Una realidad extrañamente irreal. Nunca se ha pretendido ocultar las formas de estos dos edificios, al contrario, todo el proyecto se fundamenta en ellas. Estas dos propuestas tienden a tener un ritmo singular, son primitivas, masivas y también escultóricas. Sin embargo es necesario añadir un poco de confusión dentro del orden preestablecido, un nuevo lenguaje requiere un proceso de aprendizaje, herramientas para construirlo y un periodo de aplicación.

La luz está orientada a modificar la expresión del espacio (Fig.6), interviniendo en la estética, el ambiente y las emociones. Cuando se logra comprender la interacción entre la luz y el espacio, el mundo físico es considerado tridimensional (esta tridimensionalidad se consigue mediante una máquina de humo, el cual va llenando el espacio), al menos en los límites de nuestra visión, pero las imágenes o modelos percibidos son ofrecidos bidimensionalmente por la retina, cuando aparece el fuego (la luz), nacen las primeras imágenes en movimiento (Fig.7). La importancia del uso de la luz ha sido la constante en la creación de imágenes, el ser humano se rige por ella, adaptándose a su ritmo constante e intermitente, nuestra realidad tiene luces y sombras, hemos evolucionado a su ritmo, experimentando con ella como alquimistas, con la creencia de que algún día se pueda moldear a nuestro antojo. Su magia radica en esa inmaterialidad, solo se puede apreciar en el momento que incide sobre algo material. Desde nuestros orígenes la luz y el tiempo son dos conceptos inseparables, alimentándose uno del otro, por una parte el arte se desarrolla en un tiempo histórico, cultural, social y económico, la luz posee la condición de representar aquello propio o paradójicamente ajeno a ese tiempo. Como argumentó Fernando Moreno Barberá:

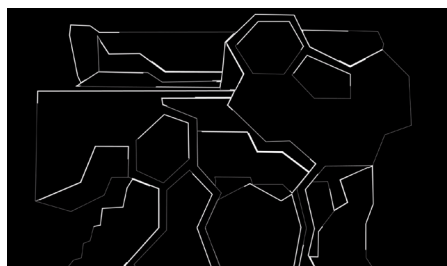
Utilizando los elementos indispensables para construir sin añadir nada superfluo, contrastes de luz y sombras, relación de volúmenes, ritmo y proporción entre huecos y macizos, despojarse de toda preocupación formalista, no acordarse de ninguna forma aprendida con anterioridad, procurar volver a un estado de inocencia arquitectónica. (Barberá, 1960, citado por Blat, 2006, p.25).



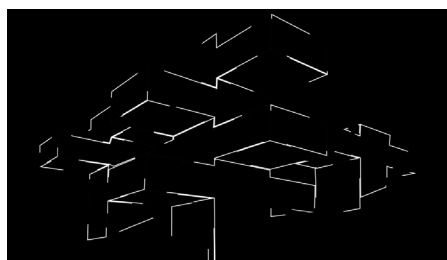
6. Brutaline, 2020  
Manuel Jurado



7. Brutaline, 2020  
Manuel Jurado



8. Brutalcity, 2020  
Manuel Jurado



9. Brutalcity, 2020  
Manuel Jurado

En esta ocasión la obra toma un rumbo diferente, si "Brutaline" es una imagen estática donde se mueven las líneas, "Brutalcity" continúa con el movimiento de líneas mientras se desplazan las figuras recorriendo un paisaje urbano, acompañado de una melodía compuesta especialmente para el vídeo que le aporta dinamismo.

"Brutalcity" ejecutada en el curso 2019/2020 en la asignatura Estrategias Artísticas entorno al espacio II que impartió Blanca Montalvo, no es una obra física, si no un objeto digital, creado a partir de software y hardware, interdependiente de una red de objetos no físicos. Es una experiencia sensorial, un viaje a través de los paisajes virtuales, una fusión entre arte y tecnología, figuras fugaces (Fig. 8), con melodías electrónicas, un universo interconectado que trasciende las barreras del espacio y el tiempo. Las

líneas cobran vida, danzando en un frenético ballet sobre el lienzo de la pantalla virtual (Fig. 9), un lugar donde el espectador se sumerge en un mundo de líneas en movimiento.

Los objetos digitales no solo existen en el espacio virtual, sino que también tienen un impacto significativo en nuestra percepción del mundo físico, esto encuentra su eco en la experiencia inmersiva de “Brutalcity”. La obra no solo nos invita a explorar los paisajes virtuales de la era digital, sino también a reflexionar sobre la propia naturaleza de los objetos digitales y su influencia en nuestra comprensión del mundo que nos rodea. Es una ventana hacia un nuevo paradigma ontológico, donde la dualidad entre lo material y lo virtual se desdibuja, invitando a repensar nuestra comprensión misma del ser y la existencia. Brutalcity nos desafía a abrazar la complejidad y la ambigüedad de nuestra realidad compartida en la era digital, que se encuentra en constante evolución.

“Lugar vacío 01” realizada en el curso 2020/2021 en Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, con los profesores Blanca Montalvo, Carlos Miranda y Rosa Rodríguez, es el fruto de la amalgama de múltiples trabajos de vídeo, un proyecto artístico que se adentra profundamente en el nexo invisible y, sin embargo, palpable, que une a las personas de diversas edades



10. Patio interior. Facultad Bellas Artes, Málaga

con los espacios que habitan. Esta creación se funde, casi como un susurro armonioso, con el trabajo del estudio de DJarquitectura, liderado por Diego Jiménez López y Juana Sánchez Gómez. Ellos utilizan el patio de la universidad (Fig. 10), como una idiosincrasia de los vacíos, un lienzo para la creatividad en su forma más pura y libre.

Este proyecto se apropia de esta imponente estructura de hormigón, utilizándose no solo como soporte, sino como un catalizador para una intervención visual que transforma el espacio (Fig. 11). Los óvalos generados a partir de la construcción que conectan los edificios comunes de la facultad, emergen como símbolos de conexión y continuidad. Esta obra no sólo desafía la percepción del vacío, sino que lo convierte en un campo fértil para la expresión artística y el encuentro humano.



11. Lugar vacío 01, 2021. Manuel Jurado. Detalle

A través de esta intervención se crea una interacción entre la arquitectura y el arte visual, originando un diálogo dinámico entre los elementos físicos y las proyecciones. Dicho patio universitario se transforma así en un escenario donde la luz, la forma y el espacio convergen, invitando a todos a explorar, sentir y contemplar el poder transformador del arte en los entornos cotidianos.

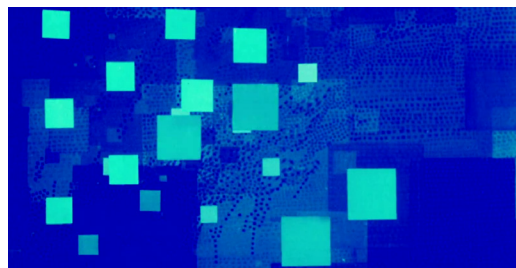
Se puede abordar un proyecto desde muchos puntos de vista diferentes, pero siempre es mejor apoyarse en referencias, son las que nos aportan el conocimiento necesario para la experimentación artística y el buen desarrollo de los proyectos. El libro “De lo espiritual en el arte” de Kandinsky, uno de los principales iniciadores del arte abstracto o arte no objetivo, investiga la conexión entre el arte y la espiritualidad, sus razonamientos nos llevan a comprender que el arte tiene que ser capaz de transmitir emociones y sus conceptos más allá de lo físico. Una obra debe aspirar a expresar lo espiritual a través de la liberación del arte en su mera representación objetiva, enfatizando con la importancia de esa expresión emocional y espiritual, que se tiene cuando trabajamos con formas y colores.

Para ser objetivo Kandinsky aporta la base teórica de la vídeo creación, esto supone analizar cómo el movimiento, la luz, el color y el sonido, se mezclan para evocar sensaciones independientemente de lo puramente visual. Podemos comprender esto, en el momento de la edición del vídeo, a partir de la manipulación de las imágenes unidas con los sonidos, cambios de velocidad, efectos digitales acompañados de manipulación analógica y un sinfín de variaciones lumínicas dentro de los espacios expositivos o fuera de ellos. Espacios que se disponen para crear una experiencia sensorial inmersiva, intentando tocar el alma del espectador. “La forma puede existir independientemente como representación del objeto (real o no real) o como delimitación puramente abstracta de un espacio o una superficie”. (Kandinsky, 1996, p. 91).

Tal es el caso de Oscar Fischinger, que partiendo del cine abstracto Alemán de la década de 1920, se anticipa a muchos desarrollos que aparecen posteriormente en la música y todos los medios que utilizan imágenes en movimiento. Su legado ha perdurado en el arte contemporáneo, sobre todo en las vídeos creaciones, donde la sincronización precisa de formas y colores van al ritmo del sonido, sentando las bases para estudiar la relación entre el sonido y la imagen en el arte visual.

Todos los vídeos artistas contemporáneos, siempre encuentran inspiración en la obra de Fischinger. Por ejemplo, lo podemos ver, en la obra de la artista Pipilotti Rist, en sus instalaciones de vídeo envolventes, en las que combina imágenes y sonidos, adoptando la estética de Fischinger y a la misma vez llevándola a nuevos niveles de expresión. Asimismo, artistas de la talla como Bill Viola, han explorado la espiritualidad y la experiencia humana a través del vídeo, manipulando el tiempo y la imagen, para crear obras que invitan a la reflexión, siguiendo el rastro en la búsqueda de significado que caracteriza el trabajo de Fischinger.

Podemos destacar la obra “An Optical Poem” (Fig. 12) de 1938, en la que Oskar Fischinger, crea una animación abstracta donde con mucha maestría combina la música con la geometría, muchos años antes de que aparecieran los gráficos generados por ordenadores, incluso los vídeos musicales.



12. Oskar Fischinger. An Optical Poem, 1938  
Fragmento

La influencia de Fischinger también se puede ver en artistas digitales como Ryoji Ikeda, cuyas instalaciones audiovisuales (Fig. 13) exploran la relación entre el sonido, la luz y la percepción humana, creando experiencias inmersivas que desafían los límites de lo visual y lo auditivo.



13. Ryiji Ikeda. Supersymmetry (experiencia), 2014. Instalación audiovisual. Fragmento

En resumen, Oscar Fischinger ha dejado una huella indeleble en el arte contemporáneo, inspirando a generaciones de vídeo artistas a explorar las posibilidades creativas de la intersección entre el sonido y la imagen en movimiento. Su legado perdura en la experimentación y la innovación de los artistas de hoy, que continúan empujando los límites del arte visual en el mundo digital.

Artistas contemporáneos que han trabajado con la abstracción como: Jeremy Blake, Scott Draves, Robert Seidel, Scott Snibble, Vibeke Sorensen, Jennifer Steinkamp o Björk, entre otros, han reconocido el impacto de Fischinger en su trabajo y la influencia de las Visual Music de Fischinger. De igual manera, que las generaciones anteriores de Visual Music Cineastas, como: Norman McLaren, Len Lye, Jordan Belson, James Whitney, Mary Ellen Bute, Jules Engel y Harry Smith.

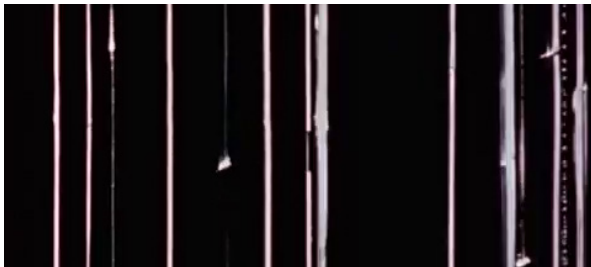
La mayor parte de la investigación se ha centrado precisamente en este segundo grupo de Cineastas y sus trabajos, en concreto sobre Norman McLaren, John y James Whitney, los cuales son los principales referentes de este proyecto, tanto en lenguaje visual como en los medios técnicos utilizados.

Aunque la obra difiere en su forma y ejecución, comparte un hilo conductor con el espíritu del arte audiovisual de épocas pasadas, la sinergia entre movimiento e imagen que acompañan al sonido, son la base en esta exploración artística, empleando las herramientas digitales de nuestro tiempo para dar vida a las imágenes de manera dinámica y hacerlas reactivas al sonido. Los programas utilizados permiten generar paisajes visuales que se mueven al compás de las vibraciones auditivas, el proceso de creación implica un minucioso control de una multitud de parámetros, donde cada ajuste influye en la metamorfosis de la imagen, es un baile entre la intuición y la técnica, donde la armonía visual emerge de la interacción entre la mente del creador y la fluidez algorítmica de la máquina.

En este diálogo entre lo visual y lo sonoro, nos lleva a tender un puente entre mundos aparentemente divergentes, es un recordatorio de la interconexión inherente a toda forma de expresión artística.

Los resultados, aunque inmersos en la estética del arte contemporáneo, no dejan de tener su epicentro en aquellos artistas que experimentaron con medios audiovisuales. En las obras de Norman McLaren, uno de los pioneros de la animación experimental, son muy interesantes los trabajos realizados en la exploración en el arte abstracto, la imagen real y el arte figurativo. Toda esa experimentación tanto visual como auditiva pretendía dar a conocer la metamorfosis que sufren una o varias figuras en el tiempo.

Una de las etapas más interesantes de Norman McLaren fue el periodo que pasó en la National Film Board of Canada (NFB). Donde empleando la técnica de pintar sobre la banda de sonido, generó por primera vez sonidos sintéticos, fundamental para el desarrollo de la animación experimental. Dos de sus obras más icónicas fueron: "Begone Dull Care" (Fig. 14), una colaboración con el músico de Jazz Oscar Peterson, donde fusiona música y animación de manera vibrante, y "Neighbours" (Fig. 15), en la que trata de manera innovadora los conflictos y la guerra.



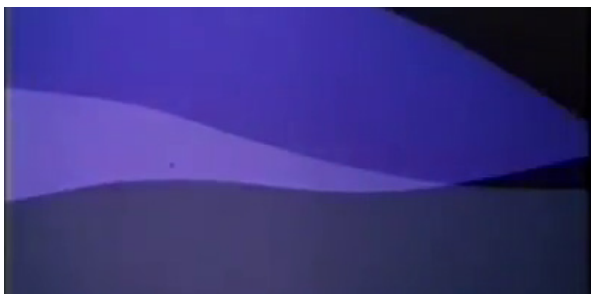
14. Norman McLaren. Begone Dull Care, 1949  
Fragmento



15. Norman McLaren. Neighbours, 1952  
Fragmento

Continuando con las referencias artísticas, hablaremos de dos hermanos que destacaron en el campo del cine experimental y la animación. John y James Whitney, precursores en el uso de la tecnología informática y la programación. Crearon animaciones abstractas y obras de arte cinético.

John fue uno de los primeros artistas en explorar las posibilidades creativas que ofrecen los ordenadores, o como dirían en su época (las computadoras), John utilizó programas informáticos y algoritmos, que él mismo desarrollaba en secuencias filmicas con los que generó patrones geométricos en movimiento y composiciones visuales abstractas, por ejemplo como en "Catalog" (Fig. 16) o "Permutations" (Fig. 17).



16. John Whitney. Catalog, 1961  
Fragmento



17. John Whitney. Permutations, 1966  
Fragmento

Por otro lado, su hermano James, se centró en las técnicas más tradicionales de animación, tales como: la rotoscopia y la animación de celdas. James sentía fascinación por la filosofía oriental y sus principios para la realización personal, con todo lo que conlleva

tanto en ideas científicas como místicas, por ello, decidió que ese interés por ciertos principios cósmicos se podían explicar visualmente a través de formas abstractas, los cuales se reflejaron en sus obras, como en “Lapis” (Fig. 18).



18. James Whitney. Lapis, 1966. Fragmento

Ambos hermanos, son dos de las figuras principales en el desarrollo del cine experimental y la animación abstracta. Sus trabajos siguen siendo una inspiración para aquellos a los que les interesa la intersección entre el arte y la tecnología. Sin dejar a un lado la parte espiritual, siempre ha existido una conexión muy profunda casi mística en la abstracción, es una manera de acercarse profundamente al alma del espectador.

Con el fin de profundizar un poco más en artistas contemporáneos que de algún modo han influido en la obra que se presenta, se ha querido destacar a Ryoichi Kurokawa y Herman Kolgen. Dos artistas que están en primera línea de la escena audiovisual mundial.

El artista japonés Ryoichi Kurokawa abarca una amplia gama de formas de expresiones artísticas, empleando tecnologías digitales avanzadas crea experiencias sensoriales cautivadoras, con las que desafía las percepciones tradicionales del tiempo, el espacio y la realidad. Sus trabajos con medios digitales y su inusual enfoque en la exploración existente entre el sonido y la imagen, las instalaciones audiovisuales inmersivas, performances en vivo, composiciones multimedia y la música electrónica, le han dado un gran reconocimiento internacional.

Una de las principales características de su trabajo es el tratamiento en la síntesis de datos y la visualización de esa información, como en la obra “Unfold.alt” (Fig. 19) en la que utiliza algoritmos y software adaptados que generan patrones visuales y sonoros, a partir de datos numéricos meteorológicos, secuencias genéticas o registros sísmicos. Ese interés por la interconexión entre la tecnología y la naturaleza, fusionando ciencia y arte para explorar los límites de la percepción humana, invitándolos a reflexionar sobre la naturaleza de la percepción y la realidad en la era digital.



19. Ryoichi Kurokawa. Unfold.alt, 2016. Audiovisual 4K. Fragmento

Para finalizar este recorrido por los artistas que aportan sentido al desarrollo del trabajo personal que aquí se presenta, hablaremos del laboratorio creativo de Herman Kolgen, donde cada detalle se ajusta con precisión matemática para crear una sinfonía de luz y sonido. Este artista desafía las fronteras de la percepción con su experiencia técnica, en la que abarca, desde la programación algorítmica, hasta el diseño sonoro. Kolgen tiene la cualidad de transformar los conceptos abstractos en experiencias tangibles y sensoriales.

Sus propuestas son el resultado de un meticuloso proceso de experimentación, donde cada elemento se ajusta con precisión milimétrica, para alcanzar la máxima expresividad. Utilizando técnicas de síntesis sonora avanzadas y modernos sistemas de proyecciones en alta resolución, crea paisajes sonoros y visuales, que parecen tener vida propia, como por ejemplo en su obra "Inject" (Fig. 20).

En el centro de sus prácticas se encuentra un uso innovador de la tecnología, usándola para explorar la intersección entre lo analógico y lo digital, las instalaciones que presenta a menudo incorporan sistemas de seguimiento ocular y sensores de movimiento, que le permiten una interacción dinámica entre la obra y el espectador, al desafiar las nociones convencionales de la pasividad del arte.

A nivel técnico los trabajos de Kolgen representan un gran esfuerzo en la ingeniería multimedia, las que suelen estar compuestas por complejas redes de ordenadores interconectados, los cuales procesan datos en tiempo real para generar imágenes y sonidos, que responden a estímulos externos como datos ambientales o el movimiento del espectador. A pesar de ello y más allá de la impresionante tecnología que existe detrás de sus obras, lo que diferencia el trabajo de Kolgen, es la capacidad para infundir en cada creación un profundo significado y emotividad. Empleando las palabras de Kandinsky: "Todo arte puede reproducir cualquier ambiente, pero no imitando externamente la naturaleza, sino reproduciendo artísticamente ese ambiente en su valor interno". (Kandinsky, 1996, p. 77). Sus instalaciones son un viaje emocional que invita a reflexionar sobre nuestra relación con el mundo que nos rodea, en el que somos seres inmersos en un universo lleno de infinitas posibilidades.



20. Herman kolgen. Inject, 2010. Fragmento del concierto

## Investigación conceptual

El proyecto se fundamenta en una serie de lecturas que, a continuación, serán brevemente descritas como base conceptual de la obra titulada “Otros paisajes”. Estos textos y libros constituyen un compendio de ideas sobre las que se ha trabajado en el proyecto. No se ha pretendido incorporar el lenguaje de manera literal; estos textos actúan como un nexo de unión entre la obra y el diálogo que ésta propone, siempre desde una perspectiva artística.

Estos paisajes son digitales y abstractos, lo cual nos lleva a cuestionar qué tipo de interacción o relación se desea establecer con ellos. La parte visual de la obra se acompaña de una creación musical compuesta simultáneamente, siendo ambas inseparables por su necesidad empírica. La pieza en cuestión es un objeto digital que requiere ser expuesto junto a un grupo de soportes hardware para su elaboración y presentación. Es la conjunción de estos aparatos (por llamarlos de algún modo), los que le dan sentido, paisajes que se muestran y desaparecen, al mismo tiempo que se auto construyen, tanto visual como sonoramente.

La evolución del proyecto se remonta a mucho tiempo atrás, donde nos apoyamos en la experiencia adquirida en el campo de la videoocreación y en los años de puesta en escena dentro del contexto de la música electrónica. El uso de estos medios, sumado a la experimentación digital, convierte esta propuesta en un medio de expresión continuo, donde la realidad se deja a un lado para dar paso a una dimensión mucho más espiritual. Una sinergia entre lo conceptual y lo plástico, donde tenemos como resultando una obra que invita al espectador a explorar nuevas formas de interacción y sumergirse en un paisaje artístico, el cual, está en constante evolución, como una metamorfosis digital de la realidad.

Existe algo muy curioso en la reflexión que hizo John Berger en su libro “Algunos pasos hacia la teoría de lo visible”, donde explora cómo percibimos y damos significado a las imágenes que vemos. En él, analiza cómo nuestra forma de ver, de percibir, está influenciada por nuestra historia, contexto social y cultura, Berger, nos desafía a cuestionar la manera que tenemos de comprender las imágenes en un mundo saturado de medios visuales en la era digital. Repensando sobre cómo la estética y el contenido de la obra es interpretado por los espectadores, considerando que los elementos utilizados para la narrativa visual se comunican y se interpretan para desafiar o subvertir las expectativas del espectador, generando así, nuevas formas de comprensión y empatía. De acuerdo con Berger: “La razón de ser de lo visible es el ojo; el ojo evolucionó y se desarrolló donde había luz suficiente para que las formas de vida visibles se hicieran cada vez más complejas y variadas”. (Berger, 1997, p. 42). Las apariencias son volátiles, la innovación tecnológica nos permite separar lo aparente de lo existente, el cuerpo desaparece, pues la necesidad es la condición de lo existente, es lo que hace real a la realidad.

Algo semejante ocurre con El “Manifiesto del tercer paisaje” de Giles Clément, donde aborda la relación que existe entre el paisaje y la naturaleza, y en el que plantea una visión más inclusiva del entorno que reconoce la coexistencia de lo natural y lo

artificial. Esto nos sirve como inspiración en la exploración de paisajes tanto urbanos como naturales, para la integración de elementos en la videocreación, generando así, una reflexión sobre la relación entre la humanidad y su entorno, proponiendo una visión más holística y sostenible del paisaje.

Para un videoartista esto puede implicar la exploración de lugares olvidados, esos lugares medio salvajes que están en medio de entornos urbanos, que revelan la interacción entre la naturaleza y la civilización. A través del videoarte se pueden destacar las tensiones y armonías de lo natural y lo construido, para ofrecer una nueva perspectiva sobre cómo habitamos y modificamos el paisaje. Clément (2007), cree que estos espacios intermedios poseen cualidades ecológicas únicas, que albergan el potencial de prosperar de forma independiente sin intervención humana. Al reconocer y preservar estos paisajes, podemos mejorar la biodiversidad, promover la sostenibilidad y crear entornos armoniosos. (p. 20 hasta p. 60).

Clément con su manifiesto desafía las nociones convencionales de belleza y paisajismo, nos anima a profesar las imperfecciones y apreciar la relación dinámica entre naturaleza e invención humana. Ofreciendo un enfoque más inclusivo para unos diseños arquitectónicos sostenibles y mejor planificados.

Continuando con la investigación conceptual del proyecto, se ha tenido como referencia el libro "Sobre la existencia de los objetos digitales" de Yuk Hui, donde hace una reflexión filosófica sobre la naturaleza y la ontología de los objetos digitales en la era digital. Hui (2016), nos aporta, desde un punto de vista ontológico, cómo los objetos digitales existen y cómo se relacionan con el mundo físico, ha provocando que se realice una profunda reflexión sobre la naturaleza del medio digital, la cual es utilizada para crear obras de arte que exploran la relación entre lo virtual y lo real, lo tangible y lo intangible. Incitando a considerar cómo el medio digital puede transformar nuestra comprensión del espacio, el tiempo y la materialidad, utilizando la tecnología en las formas de expresión artística. (p. 21 hasta p.70).

Desde la realidad virtual, hasta la animación generada por ordenador, el vídeo arte puede abrir puertas a mundos alternativos, desafiando las fronteras entre lo real y lo imaginario, entrelazando la teoría y la práctica artística en el contexto digital. Los objetos digitales no son una mera representación de objetos físicos, tienen una existencia propia definida por su información, sus relaciones dentro y fuera de las redes.

Para Kant el espacio es a la vez objetivo y subjetivo. La pregunta de Kant es: ¿cuál es la condición de posibilidad que permite que lo objetivo (en el sentido de ser de un objeto) se objetive (en un sentido formal científico) en la experiencia subjetiva?. (Hui, 2016, p. 159).

Actualmente dicha relación está profundamente ligada a la creación contemporánea, donde las obras no se limitan a mostrar la realidad, sino que crean nuevas realidades.

Por otra parte, la materialidad en el arte ha sido un tema central desde hace mucho tiempo, pero si consideramos qué se entiende por materialidad en un contexto digital, podemos pensar que es una abertura ante los ojos de un artista, un gran campo de

experimentación, donde los nuevos materiales, ahora son algoritmos, datos y píxeles, y que por consiguiente tienen propiedades y comportamientos diferentes, que los artistas deben aprender a manejar y manipular. “La acción del dedo sobre el teclado no produciría el efecto deseado si no se materializara la relación entre la tecla, el valor de la tecla, el registro, el acumulador, los rayos catódicos y la pantalla”. (Hui, 2016, p. 245).

Un buen ejemplo de lo anterior es la vinculación de los objetos digitales en un entorno digital, estos objetos no existen de forma aislada, sino que están en constante interacción con otros objetos y usuarios. Donde la interacción del espectador se ha convertido en un elemento esencial para las instalaciones interactivas, arte generativo y experiencias inmersivas, que ejemplifican cómo los artistas usan esas relaciones digitales creando obras más dinámicas y participativas. La temporalidad de los objetos digitales es otra área fascinante, a diferencia de los objetos físicos, que cambian lentamente con el tiempo, los objetos digitales pueden evolucionar rápidamente, actualizándose y modificándose de manera constante. “Pero para llevar a cabo la transformación, deberíamos tener en mente cómo estas formas contribuyen al fondo, en términos tanto de compatibilidad técnica como de estructuras”. (Hui, 2016, p. 333).

En este punto es necesario hacer una pequeña conclusión sobre el libro “Sobre la existencia de los objetos digitales” de Yuk Hui, donde ofrece una base teórica rica para cualquier artista visual contemporáneo que trabaje con medios digitales. Nos proporciona las herramientas conceptuales para entender y explorar la ontología, la materialidad, la racionalidad, y la temporalidad de los objetos digitales. Nos desafía a ir más allá de la mera representación y a crear obras que dialoguen con la complejidad y que estén interconectadas con el mundo digital actual. Debemos aprovechar estas ideas para innovar, cuestionar y expandir los límites de nuestra práctica creativa.

Existen dos formas principales en la digitalización actual. Una es el sistema de mapeado o mímesis (la producción de imágenes digitales, vídeos digitales, etc.), los cuales son distribuidos por el mundo físico. La otra trabaja adjuntando etiquetas a objetos y modificándose dentro del medio digital, mediante estas extensiones digitales los objetos obtienen una identidad, con un código único o conjunto de referencias. El primero es la objetificación de los datos y el segundo la datación del objeto.

La palabra intencionalidad proviene de la filosofía medieval, particularmente del concepto de inexistencia intencional. Esta palabra se utilizaba para designar a un objeto ausente del mundo físico, o, un objeto imaginario o de la memoria, un objeto que los seres humanos son capaces de pensar incluso en su inexistencia. El fenómeno fundamental en la actualidad es la conquista del mundo como imagen, la palabra imagen significa ahora la configuración de la producción representadora, donde las tecnologías creadas presuponen este pensamiento como imagen del mundo y tratan a sus objetos operativos como imágenes captables, un prototipo de esta cuestión lo podemos observar en una de las pruebas realizadas en el transcurso de la investigación plástica, llevada a cabo en el laboratorio de vídeo de la universidad, prueba A (Fig. 21), donde el pensamiento se desvincula del mundo para que esté, sea sólo una imagen que la mente pueda contemplar. Otra desvinculación ocurre cuando los objetos son puestos en las manos de los usuarios, estos objetos técnicos pasan a ser inscritos en las vidas diarias de sus usuarios y producen



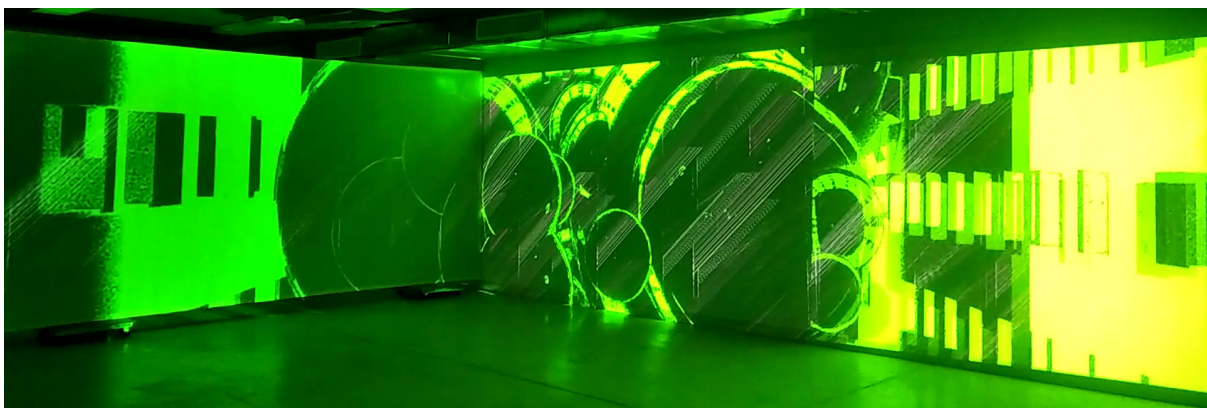
21. Prueba A. Otros paisajes. Laboratorio de vídeo. Fragmento

nuevas imágenes, al mismo tiempo que se vuelven a introducir en el ciclo de las imágenes.

La individuación del objeto digital debe ser situada no sólo en la estructura del objeto mismo, sino también en sus entornos exteriores, los cuales son sus principales medios asociados. Los medios asociados son únicamente posibles cuando tomamos la ontología en consideración y somos capaces de comprender la individualización.

Para finalizar este apartado de investigación conceptual donde se han abordado cuestiones que son tratadas durante todo el desarrollo del trabajo plástico, enfocadas particularmente en una vídeo instalación, surgen de la expresión emocional y espiritual, de una búsqueda constante en la que nos apoyamos para poder llegar a transmitir emociones más allá de lo físico, donde el uso de formas y colores en movimiento, la combinación de elementos visuales y auditivos, dejan a un lado la mera representación objetiva, para convertirse en una herramienta de experiencias internas y sensaciones subjetivas.

A través de la experimentación con la composición visual, se busca crear una obra que no solo sea estéticamente atractiva, sino que sea propia de una reflexión acerca de la interpretación que se hace de las imágenes, sobre cómo percibimos y comprendemos estas imágenes en un contexto saturado de medios visuales, así como la capacidad que tiene el videoarte para desafiar y subvertir las convenciones visuales. Siempre jugando con las imágenes y las narrativas para obtener una nueva interpretación personal de la obra, tal es el caso, que se muestra en la prueba B, realizada en el proceso de investigación (Fig. 22). De esta manera, esto nos permite explorar temas complejos y abrir espacios para la reflexión crítica, donde las experiencias personales y culturales llevan a una comprensión más profunda de las narrativas y a una apreciación más rica del contenido.



22. Prueba B. Otros paisajes. Laboratorio de vídeo. Fragmento

La narrativa visual es otro elemento esencial que permite comunicar ideas y emociones de manera efectiva, esta narrativa puede adoptar diversas formas, desde una estructura lineal de una historia, hasta la exploración más abstracta de conceptos y sentimientos. La narrativa, con una estructura lineal, es muy similar a la que se utiliza en el cine, siguiendo una progresión lógica de eventos que cuentan una historia, con un inicio, un desarrollo y un desenlace, permitiendo de esta manera al espectador, seguir una secuencia clara de acontecimientos, donde los personajes con sus experiencias y evoluciones, son el eje central de la obra, acompañados de una estructura cronológica que representa la secuencia temporal en la que ocurre la historia.

Sobre la obra en cuestión se ha trabajado la exploración abstracta, con una narrativa no lineal, que no sigue un orden cronológico, los elementos son presentados de manera fragmentada, para crear una experiencia más dinámica y menos predecible. Las imágenes dejan a un lado la parte simbólica permitiendo múltiples interpretaciones y una conexión más intuitiva. Esta narrativa abstracta es acompañada por el movimiento y el ritmo, que pretenden evocar estados de ánimo propios. El uso que se hace de la tecnología en la obra, es fruto de la transformación analógica en la era digital, la posibilidad de transformar imágenes reales y sobre ellas trabajar la luz que se proyecta, prueba C (Fig 23). Con los software actuales se abren infinitas líneas de desarrollo y experimentación, tanto visual como auditiva.



23. Prueba C. Otros paisajes. Laboratorio de vídeo. Fragmento

Para terminar este apartado, debemos hacer un apunte sobre cómo el arte actual deja un espacio al espectador, el artista le deja jugar, crea su obra con este espacio para que el público lo complete, dejándole así formar parte del juego, “el espectador como algo más que un mero espectador (...) participa en el juego, es parte de él”. (Gadamer, 1977, p.32). Al sumergir al espectador en un paisaje digital, la obra no solo se observa, sino que se vive y se experimenta, creando una conexión íntima y personal entre el arte y el público, permitiendo una interacción directa y una comprensión más profunda de los temas explorados.

## Otros paisajes

La obra, tiene como principal objetivo ofrecer una nueva perspectiva sobre las posibilidades que presentan los espacios generados a partir de una vídeo proyección empleando imágenes no figurativas, con esto, se busca introducir al espectador en una irrealidad inexistente, un lugar donde nada tiene un sentido lógico, que se aleja de la realidad objetiva, creando así una experiencia similar a un viaje hacia algún lugar completamente desconocido.

La obra reclama el uso que se le da a esos lugares desprovistos de identidad, espacios que surgen como resultado de la excesiva sobreexplotación humana en las zonas urbanas, estos sitios creados sin una función o un uso definido que se convierten en nuevas áreas carentes de interés, las cuales tienen su singularidad, que radica en la unión entre diseños arquitectónicos solapados unos con otros.

Estas zonas siempre se encuentran en las líneas de intersección entre grandes construcciones o en los márgenes de las mismas, incluso alejadas de zonas urbanas, dejándolas de lado por no ofrecer un reporte económico o un uso práctico, pero deberían ser una pieza esencial en todos los proyectos arquitectónicos, tanto urbanos como rurales. Los entornos van cambiando a un ritmo trepidante, dejando pasar una oportunidad valiosa para la integración de estos espacios, su utilización todavía está fuera de la legislación urbana, no pertenecen a nadie y no existe un proyecto de regulación para los mismos. Zonas que existen en todas las ciudades, como por ejemplo (Fig. 24 - 25), estas dos que se encuentran en Málaga capital.

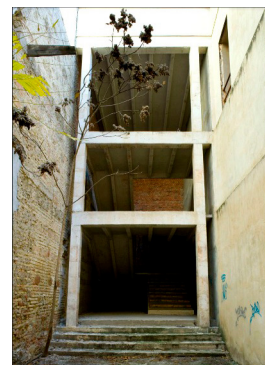
Se debería favorecer su empleo y habitarlas como espacio cultural, donde ofrecer a los artistas de todo tipo, un lugar donde intervenir temporalmente, con el fin de reivindicar su ocupación y reconocerlos como espacios válidos para la creación, lugares alternativos que inviten a reflexionar sobre la identidad y el aprovechamiento de los mismos en un contexto actual. Fomentando así, una manera de enriquecimiento en el aspecto cultural de nuestras ciudades y entornos, que de otro modo no sería posible.

Ahora analizaremos formalmente las distintas partes en las que se ha desarrollado el proyecto plástico, como se ha compuesto la música y a partir de ella los medios utilizados para generar las secuencias que finalmente construyen estos paisajes.

La propuesta artística parte de una proyección a triple pantalla (5760 x 1080 FullHD), en la que se presenta, un conjunto de secuencias y transiciones que suceden en el transcurso temporal del tema musical producido específicamente para la obra, compuesto

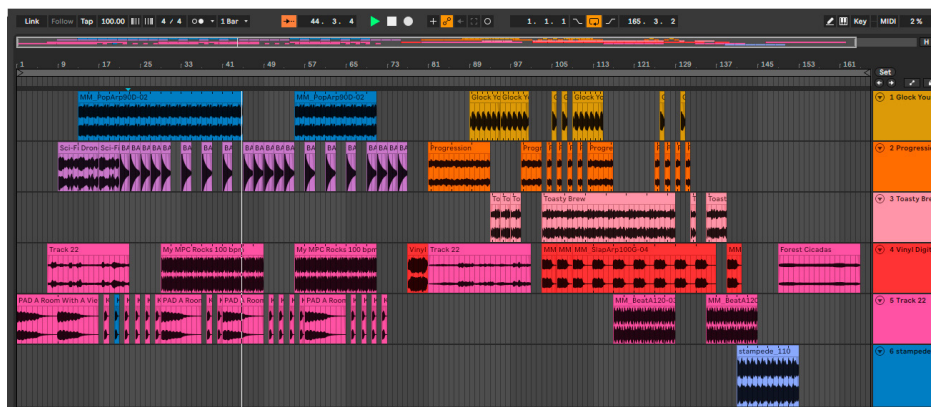


24. Calle Tomás de Cózar  
Málaga



25. Claustro. Convento de la  
Trinidad. Málaga

con el seudónimo que utilizó como artista multidisciplinar (May), y titulada Song from other landscape (Fig. 26), que consta de dos partes, bien diferenciadas en su esencia musical y ritmo electrónico: la primera aporta un sentido más pausado y la segunda puede llegar a ser estridente y sofocante.



26. Song from other landscape. Secuencia total de audio.

“Otros paisajes” se desarrolla a partir de 46 secuencias, que han sido dotadas una a una de sensibilidad, mediante la modificación de algunos parámetros asignados y regulados a través de dos controles MIDI externos, AKAI APC40 y TRAKTOR D2 (Fig. 27). Estos dos dispositivos de hardware, están conectados a otros dos softwares que se comunican entre ellos a través de NDI (Network Device Interface) y Spout (Enrutamiento de video ultra rápido), dos protocolos usados para conectar todo tipo de dispositivos en espectáculos de teatro, conciertos, vídeo mapping e instalaciones visuales. Se ha utilizado esta tecnología para transformar las imágenes y controlar los niveles de audio, convirtiéndolas en reactivas y permitiendo regular su forma, el color y los niveles de entrada del sonido, siendo este proceso el fundamento esencial del lenguaje visual de estos paisajes digitales abstractos. Mediante la experimentación con la edición de vídeo, la manipulación de imágenes y la composición sonora; al igual que con la incorporación de elementos que puedan interferir en la vídeo creación in situ, se pretende explorar una nueva forma de expresión al expandir los límites del medio utilizado.

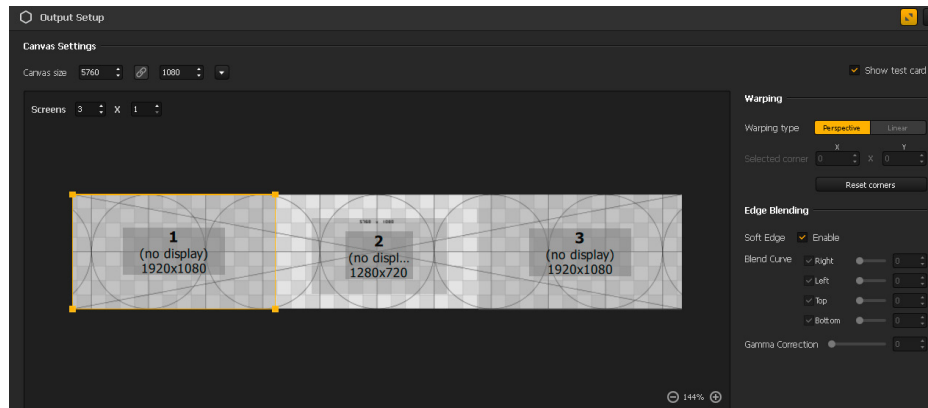


27. Controles

La versatilidad de este proyecto, radica en la posibilidad de transformación del mismo, al poder presentarlo como una instalación fija, o utilizarlo para un espectáculo en vivo, donde se pueden modificar el orden de los elementos, la sensibilidad de los niveles de audio e incluso integrar sensores o cámaras que capten el movimiento del público. Esto quiere decir, que el proyecto está vivo y no se culmina con la presentación hecha para su primera exposición.

Para ordenar la estructura formal del proyecto se han dado los siguientes pasos: empezamos por la elección del formato de vídeo, adecuándose a los posibles espacios

expositivos o de muestra, seleccionado, en este caso el Lab vídeo de la facultad de Bellas Artes, cuyas dimensiones ofrece la posibilidad de proyectar en una superficie de 10m ancho x 2,1m alto. Aprovechando los tres proyectores láser del laboratorio por su nitidez y resolución, se ha configurado el software para reproducir el formato correcto (Fig. 28), sirviéndonos del soporte para tener en cuenta los límites de la proyección.



28. Configuración a tres pantallas

Teniendo claras las dimensiones, se ha trabajado sobre dos posibles formas de expresar las ideas y conceptos, generando dos archivos: uno en (.hm) y el otro en (.avc). El primero sirve como generador de formas, movimiento, velocidad, color, etc. El segundo es un puente entre el programa que genera y el que emite las proyecciones, pudiendo comunicarse en los dos sentidos (emisor/receptor), que también ofrece múltiples posibilidades, en el cambio de escalas y la integración de plugins con efectos y capas. Estas dos opciones nos permiten actuar con ellos de un modo externo, mediante la asignación de funciones a cada perilla, botón o fader de los controles MIDI (Fig. 29), y al deshacernos del ratón y el teclado, todo pasa a un modo más cercano a lo analógico.



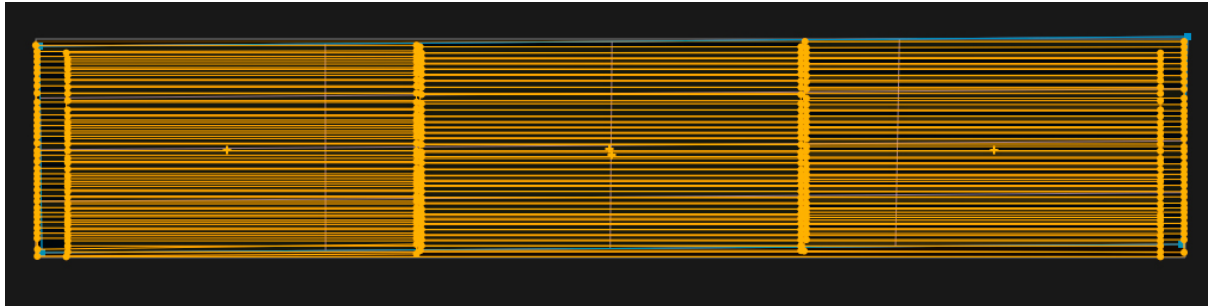
29. Asignación MIDI

Realizadas todas las configuraciones y adaptaciones del material técnico a utilizar, hemos empezado con el diseño de los clips (secuencias), los cuales se han ido agrupando por secciones y distribuyendo en pestañas, que finalmente constituyen la base productiva visual del proyecto.

La proyección completa incluye varias estructuras internas: una donde la señal ocupa toda la pantalla y la otra se compone de tres diseños iguales que producen un efecto malla (Fig. 30), por donde las líneas se desplazan en todas las direcciones posibles. Una vez obtenido

todo el material digital necesario, pasamos a producir la secuencia completa, la cual tiene una duración de 6:17 minutos.

No obstante cabe aclarar que el proyecto es adaptativo y ofrece la posibilidad de variaciones de formato según las dimensiones y proyectores disponibles, hasta un máximo de cinco unidades.

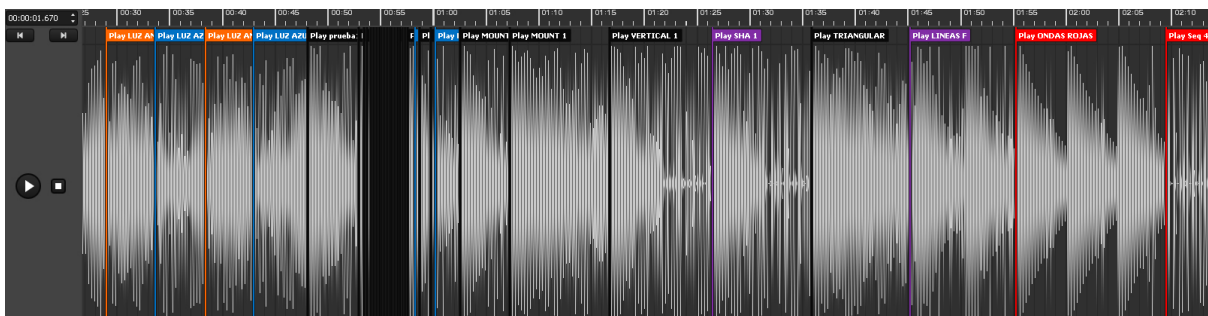


30. Malla

La preparación del mapa de los clips (Fig 31), pretende facilitar la integración de estos mismos en el módulo secuenciador, donde está la línea de tiempo (Fig 32), lo que permite automatizar la reproducción de secuencias, aprovechando las ondas del archivo de audio.



31. Mapa secuencias

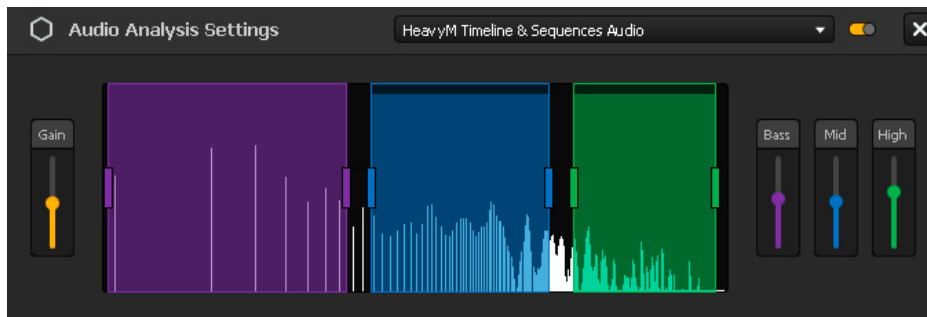


32. Línea de tiempo

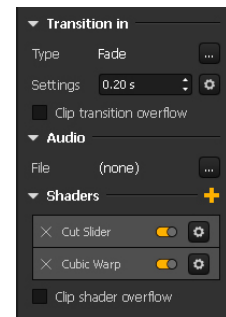
Justo después de haber realizados todos los pasos anteriores, el proyecto entra en la fase de producción, donde la elección y el orden en el que aparecen los clips, dependen del lugar e intensidad del audio, cada uno de ellos se comporta de un modo diferente, según el tipo de asignación pueden ser: reactivos en agudos (High), medios (Mid) o graves (Bass) (Fig. 33). Al mismo tiempo se trabaja la atribución de las transiciones a cada clip, donde hemos usado shaders (sombreadores) que ayudan a controlar el tiempo y el tipo de fader (atenuador) que sea adecuado en cada caso (Fig. 34).

El resultado tras mezclas, asignaciones, variables y factores varios, nos llevan a la última parte del proyecto, la renderización de todo el contenido que se presentará en forma

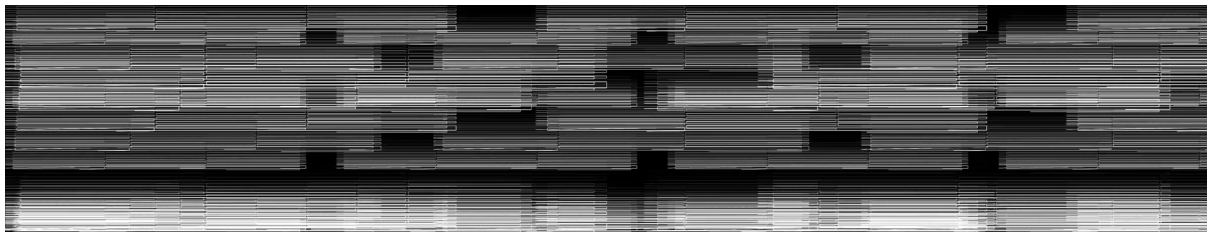
de obra artística (Fig 35).



33. High Mid Bass



34. Atenuador



35. Fragmento. Otros paisajes

A fin y efecto de que todo lo anterior sirva de guía en la comprensión del proyecto “Otros paisajes” presentado como Trabajo Fin de Grado.

## Conclusión

La obra es el resultado de un proceso continuo y constante de trabajo, una reflexión sobre los conceptos y técnicas adquiridas, que evidencian una profunda exploración en la comprensión del paisaje digital, su relación con el espacio físico y virtual. Destacando varios aspectos claves dentro de la elaboración del mismo, la experimentación junto a la capacidad de adaptar el proyecto a diferentes formatos y el énfasis en la interacción entre los clips y el audio, hace que se haya adquirido un enfoque innovador en la creación artística digital.

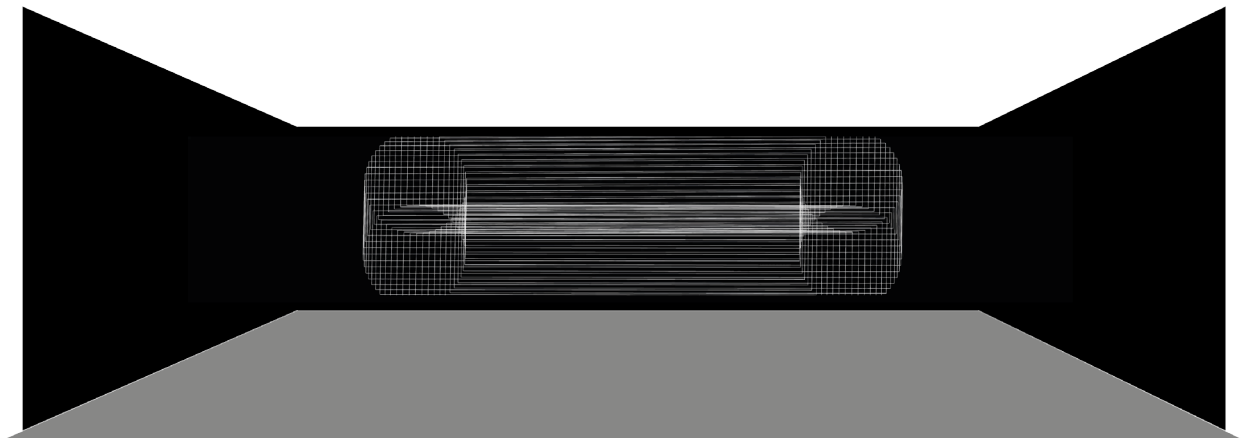
El acercamiento a pensamientos sobre la materialidad y ontología de los objetos digitales, unido a la interacción y temporalidad de los mismos, son esenciales para esta instalación de arte generativo, estimulando la experiencia inmersiva, impulsando pensamientos filosóficos y teóricos.

Este proyecto me ha brindado una mayor comprensión de la interacción entre teoría y práctica, desarrollando una capacidad crítica más aguda y una visión más amplia del potencial del arte digital en nuestra sociedad.

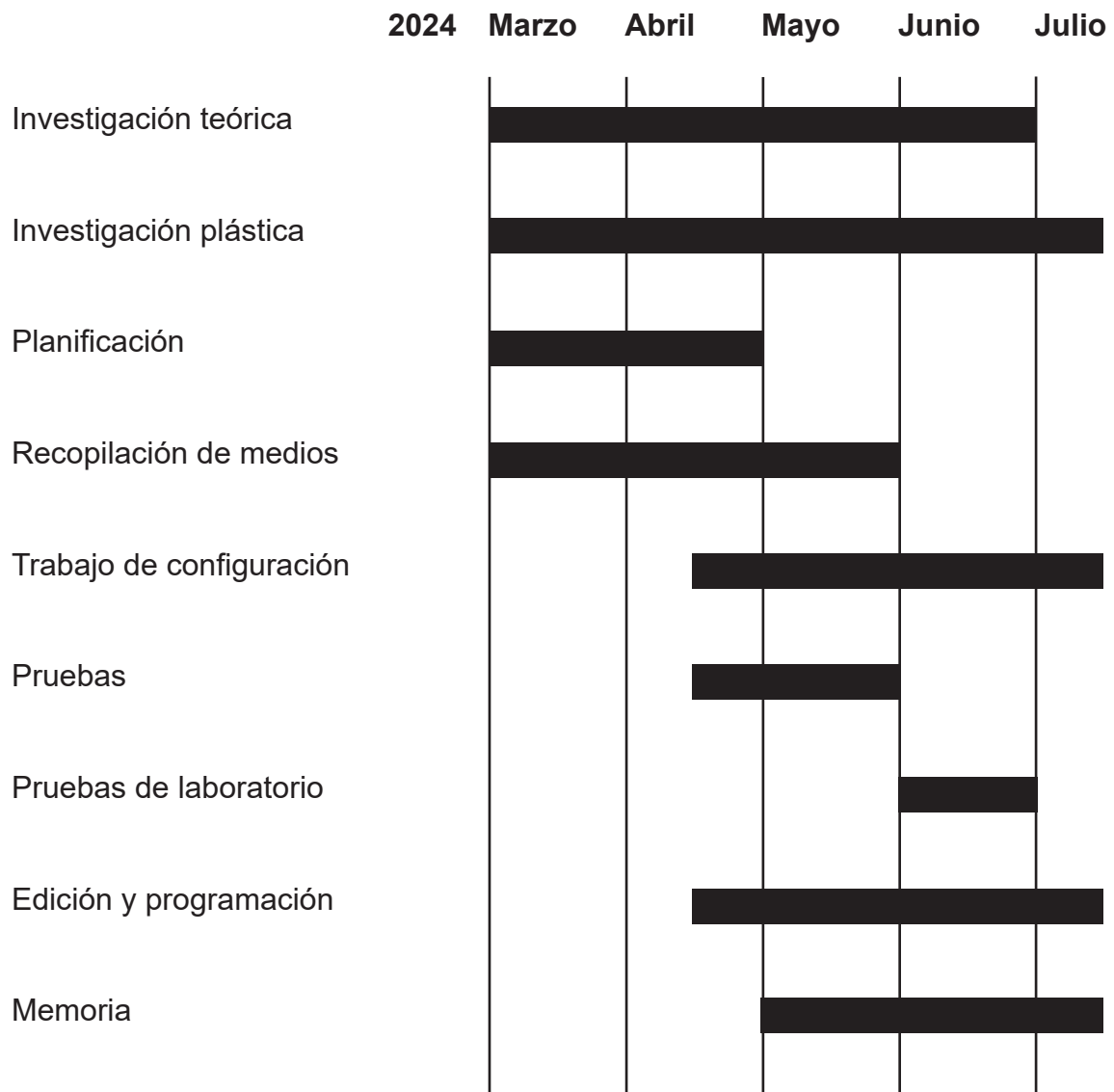
La autocrítica ha sido otro componente esencial a lo largo de todo el proceso, permitiendo evaluar las decisiones y reflexionar sobre los procedimientos a seguir en futuros trabajos de la misma índole, reforzando el interés por el arte y reafirmando mi responsabilidad, al utilizar la creatividad para expresar ideas y emociones de manera significativa.

Finalmente el resultado me lleva a explorar nuevos medios y abordar propuestas de colaboraciones que enriquezcan mi visión, contribuyendo al panorama artístico contemporáneo actual.

## Propuesta expositiva



## Cronograma



## Presupuesto

### Materiales físicos

Pantalla táctil ViewSonic TD2223 22"	250,00€
Mini PC Beelink SER6 Ryzen 7	469,00€
StarTech adaptador USB 3.0 a 4 HDMI	108,50€
AKAI APC40 segunda mano	100,00€
Native instrument TRAKTOR D2	300,00€
ALESIS V125	139,00€
M-AUDIO air-HUB	68,40€
Cables HDMI x 4	48,00€
Epson EB-X31 x 3	1.439,97€

### Software

Resolume Arena 7	544,50€
HeavyM 2 Pro+	499,00€
Ableton Live 11 Lite	125,00€
Modulaser v1	75,00€

### Otros gastos

Libros investigación	27,50€
Conectores extras	15€
Cintas	5,00€
Luz	70,00€

**Total** 4.283,87€

## Bibliografía

- Bal, M., & Hernández-Navarro, M. (2008). *2move : video art migration* . Cendeac.
- Berger, J. (1997). *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. (6ª ed.). Ardora.
- Boerboom, P y Proetel, T. (2017). *Dibujar la luz*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Blat Pizarro, J. (2006). *Fernando Moreno Barberá: modernidad y arquitectura*. Fundación Caja de Arquitectos.
- Combalía Dexeus, V., & Rego de la Torre, J. C. (2005). *Desvelar lo invisible : videocreación contemporánea* = Unveiling the invisible : Contemporary video art. Consejería de Cultura y Deportes.
- Clément, G. (2007). *Manifiesto del tercer paisaje*. Gustavo Gili.
- Gadamer, H. G (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós ibérica
- Hall, D., & Fifer, S. (1990). *Illuminating video : an essential guide to video art*. Aperture in association with the Bay Area Video Coalition.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.
- Hui, Y. (2016). *Sobre la existencia de los objetos digitales*. Materia Oscura.
- Kandinsky, V, (2023), *De lo espiritual en el arte*. Austral.
- Luque Sánchez, P. (2020). *Las cosas como son y otras fantasías: moral, imaginación y arte narrativo* (1a ed.). Anagrama.
- Munari, B. (2018). *Fantasía: Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Rush, M. (2007). *Video art*. (Rev. ed.). Thames & Hudson.
- Russo, R. (2010). *Videinsight: healing with contemporary art*. Silvana Editoriale.

## Webgrafía

- David Em, (Marzo de 2017). *JOHN WHITNEY SR: PIONNIER DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE*. <http://www.jeansegura.fr/whitney.html>
- El Cine que Llevamos Dentro. (5 de febrero de 2023). *Norman McLaren*. <https://elcinequelllevamosdentro.wordpress.com/2023/02/05/norman-mclaren/>
- Herman Kolgen. (s.f.). *3 Performances > Spain*. <http://kolgen.net/nuevo/3-performances-spain/>
- Herman Kolgen. (s.f.). *Inject*. <http://kolgen.net/nuevo/3-performances-spain/>
- Jordan Belson Art & Film. (s.f.). <https://www.jordanbelson.info/>
- Mayorga, J. (18 de Junio de 2015). *Espiritualidad y subversión en Teresa de Jesús*. Nueva

- revista, nº153, 2015. 68-82. [Archivo PDF]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5096>
- Miguel Jorge. (21 de junio de 2017). *11 maravillas visuales de Oskar Fischinger para entender el alcance de su obra*. <https://es.gizmodo.com/11-maravillas-visuales-de-oskar-fischinger-para-entende-1796299941>
  - MUBI. (s.f.). *Norman McLaren. Animación*. <https://mubi.com/es/cast/norman-mclaren/films/animation>
  - Ryoichi Kurokawa. (s.f.). <https://www.ryoichikurokawa.com/project/ra.html>
  - Tesser Obregon, C. (2021). *Algunas reflexiones sobre los significados del paisaje para la Geografía*. *Revista De Geografía Norte Grande*, (27), 19–26. [Archivo PDF]. <https://revistaingenieriaconstruccion.uc.cl/index.php/RGNG/article/view/43095>
  - The Fischinger Trust. (s.f.). *Oskar Fischinger, 1900-1967*. <https://www.oskarfischinger.org/>
  - Universitas Miguel Hernández. *Narrativa cinematográfica (3593)*. (4 de Diciembre de 2018). *El manifiesto del sonido*. <https://umh3593.umh.es/enlaces/bibliografia/manifiestos-del-cine/manifiesto-del-sonido-1928/>

## Vídeos

- Badtracking. (10 de Enero de 2022). *New Music for Catalog 1961 (John Whitney)*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TbV7loKp69s>
- Crystalsculpture3. (19 de diciembre de 2007). *John Whitney-Permutations (1966)*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BzB31mD4NmA>
- Chapadão do Formoso. (26 de diciembre de 2007). *Lapis - James Whitney (1966)*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kzνιαKxMr2g>

Ficha técnicas

Fotografías

Rider técnico

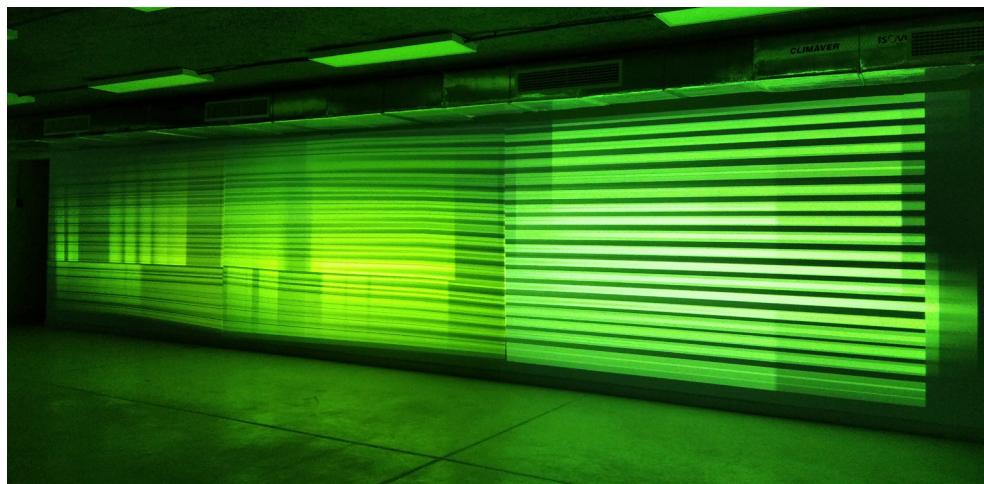
Bocetos de configuraciones de proyectores

**Título:** Otros paisajes

**Autor:** Manuel Jurado Jiménez

**Año de producción:** 2024

**Lugar:** Málaga BBAAM



**Técnica**

Video instalación

**Instalación**

3 videoproyectores

**Tamaño proyección**

10m x 2,1m

**Archivo**

3,19 GB

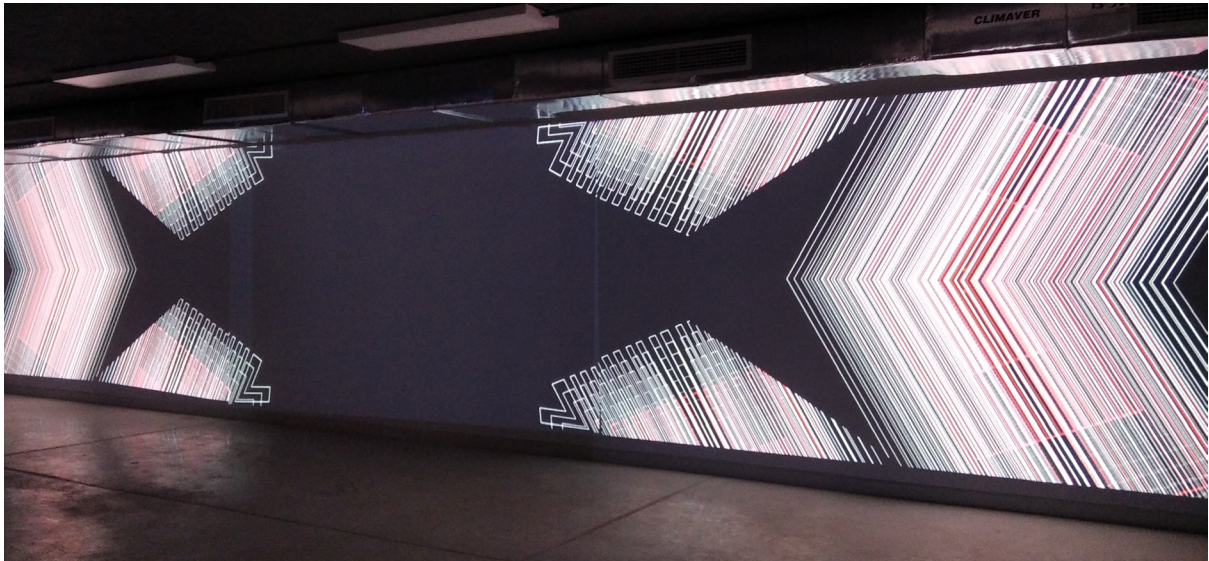
**Tema musical**

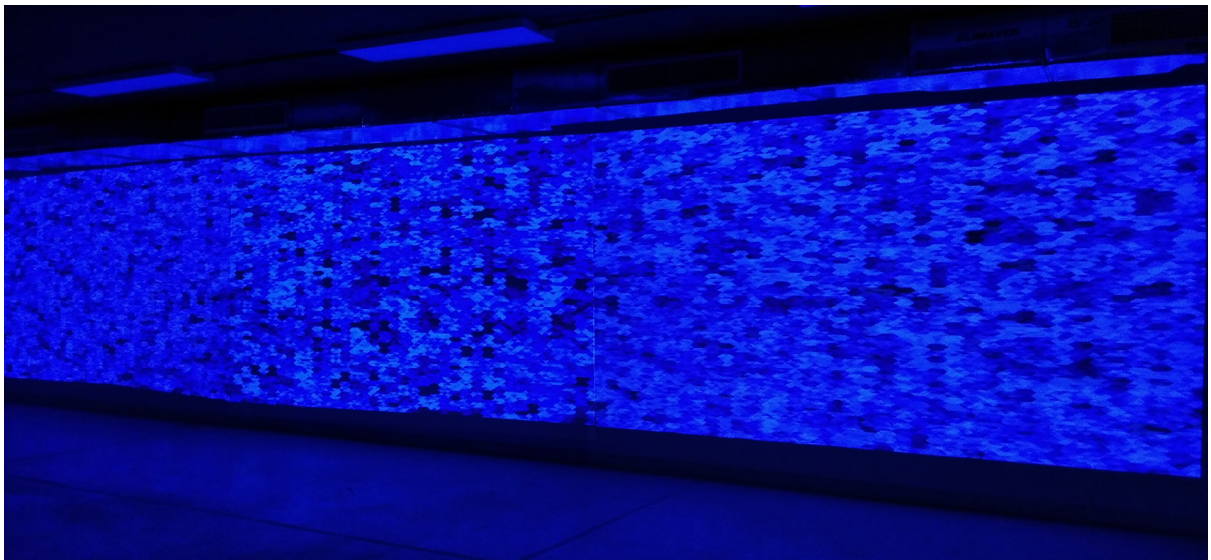
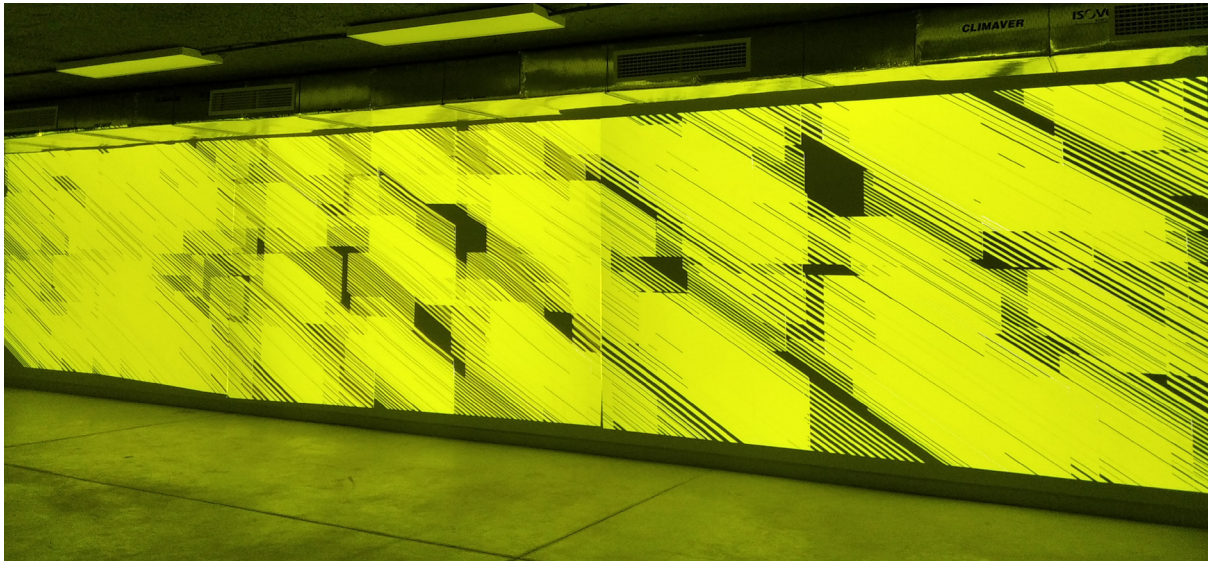
Song from other landscape

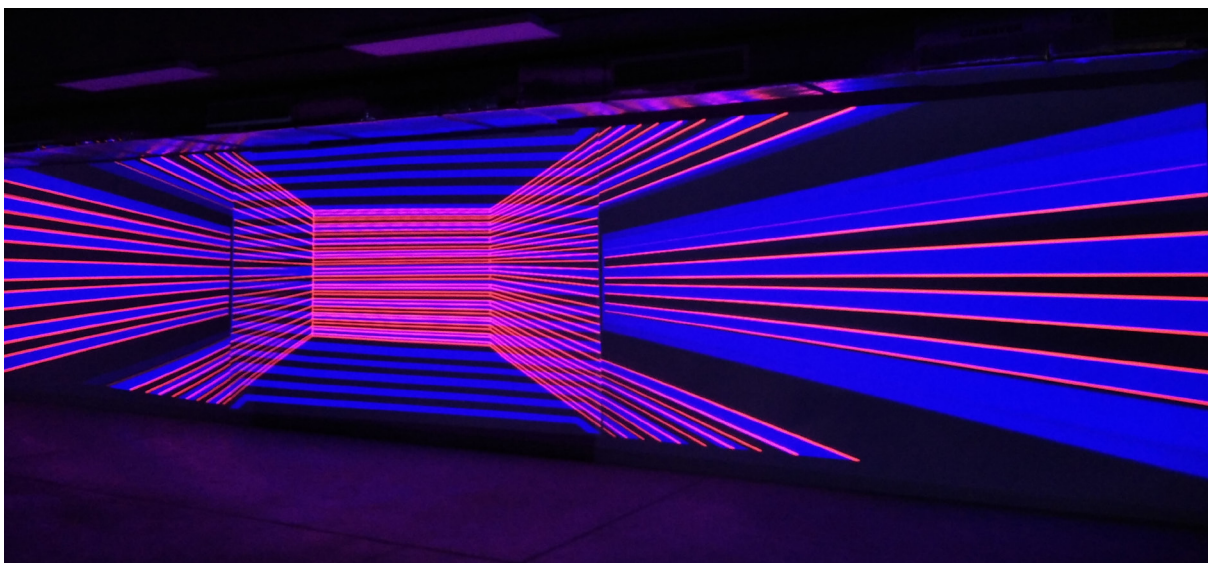
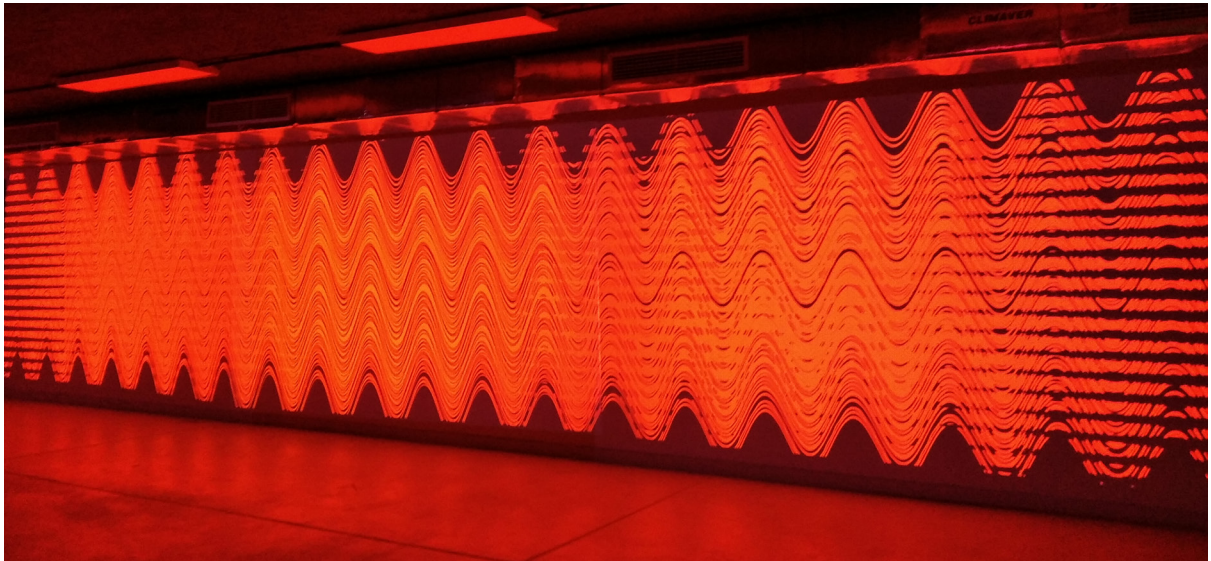
**Duración**

6m 17s

## Fotografias







### **Software** (Edición video - Mapping proyección - Edición audio)

Adobe Premiere Pro CC v11.0.0

Alley 7.19.1 resolume

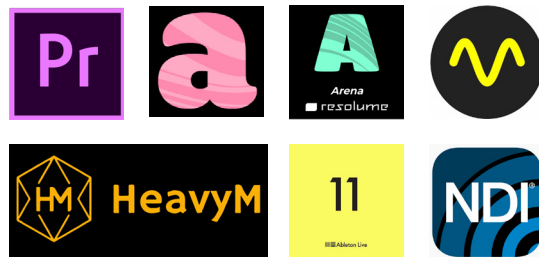
Arena 7.19.1 resolume

Modulaser v1.9.2

HeavyM 2.12.9

Ableton Live 11 Lite 11.3.22

NDI Tools



### **Hardware** (utilizado durante el proceso creativo y expositivo)

Lenovo Z51 / i7-5500u CPU / RAM 16 GB / 1TB / Windows 10 Home

Beelink SER6 / AMD Ryzen 7 3750H CPU / RAM 40 GB / 1 TB / Windows 11 Pro

Viewsonic TD 2223 21,5" / LED FullHD Táctil

ITS Monitor / LG Monitor / AOC Monitor / Miroir MP35 DPL Proyector

StarTech / USB-A / HDMI x 4

AKAI APC40

TRAKTOR KONTROL D2

ALESIS VI25

M-AUDIO air-HUB

X2 Epson EB-X51 / 3500 Lúmenes

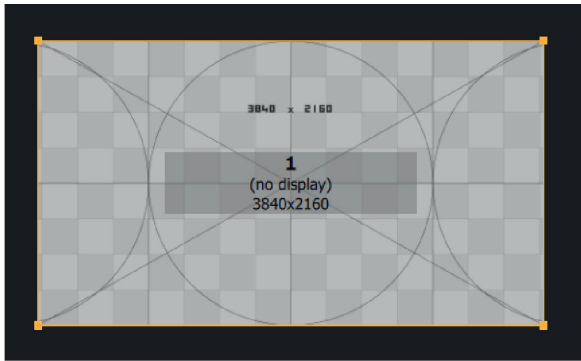
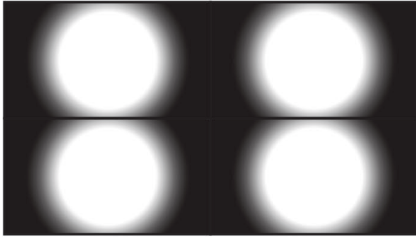
X2 COMAGO LED Proyector

Para la exposición y pruebas de vídeo se han utilizado los tres proyectores del laboratorio de vídeo BBAAM.

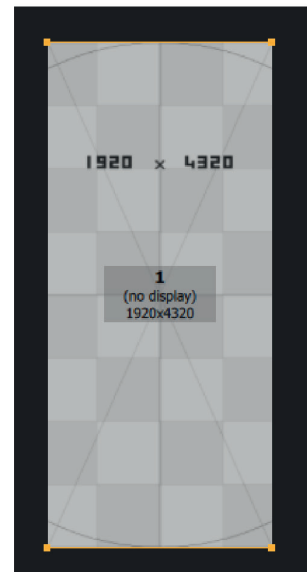
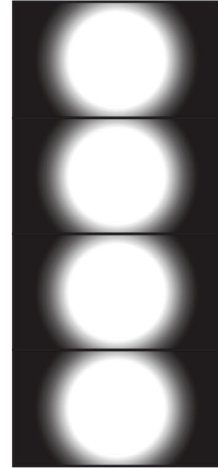
X3 EB-L520U / Láser 5.200 Lúmenes

# Bocetos de configuraciones de proyectores

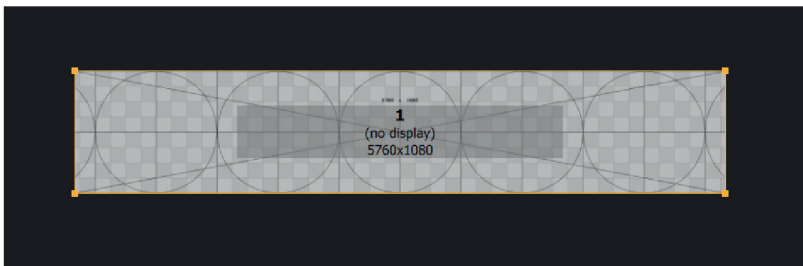
3840 x 2160



1920 x 4320



5760 x 1080



7680 x 1080

