



# *You Are Not Here*

Autor: Desirée Jiménez Espada  
Tutor: Carmen Osuna Luque  
Trabajo Final de Grado  
2016/2017



## INDICE

1. Resumen.....	4
2. Idea.....	5
3. Proceso de investigación plástica.....	6
4. Proceso de investigación teórico-conceptual.....	27
5. Dossier gráfico y fichas técnicas.....	37
6. Cronograma.....	49
7. Presupuesto.....	50
8. Bibliografía.....	51

## **1. Resumen y palabras claves.**

---

*You are not here* es un proyecto artístico audiovisual que trata la cuestión de la deriva en contraposición con los nuevos sistemas de orientación actuales y es expuesto como vídeo instalación.

Este concepto de orientación, es tratado mediante seis vídeos en que juego con movimientos de desplazamiento, tanto a pie como en diversos medios de transporte actuales. Los vídeos se relacionan uno con otro y, en la propia instalación, hay elementos que aluden a objetos que aparecen en las imágenes, como es, por ejemplo, la figura del mojón orientativo. Los propios espectadores, que caminan en el espacio expositivo, también se adentran en las proyecciones al interactuar sus siluetas con los vídeos. El proyecto abarca los trayectos y recorridos en distintos lugares, naturales y urbanos, y las diferentes maneras de llegar a un destino.

Autores como Guy Debord, Charles Baudelaire, Francesco Careri, Robert Louis Stevenson, Jack Kerouac o Francis Alÿs han sido fundamentales a la hora de embarcarme en este proyecto.

Palabras claves: Naturaleza, hombre, orientación, deriva, GPS, caminar, lugar, transporte, viaje, experiencia.

## 2. Idea

---

La idea principal para mi proyecto es la de contraponer el GPS y la deriva. Mi intención es establecer una relación entre el lugar físico que se recorre y el que nos orienta, o lugar *virtual*.

La acción arcaica de caminar, o desplazamiento, ha cambiado en la actualidad con los recientes medios de transporte y orientación. El ser humano y la naturaleza se han *desconectado* para establecer otro tipo de relación más distante. El hombre ya no tiene la necesidad de explorar el mundo por su propio pie ya que hoy en día existen aplicaciones que te lo muestran sin tener que salir de casa, que te guían en el camino. Tampoco existe la necesidad de desplazarse a pie largas distancias, debido a la existencia de los nuevos medios de transporte, que la ajetreada vida moderna, nos obliga a tener que usar para recorrer grandes trayectos en un periodo corto de tiempo.

Así, acabamos viendo el mundo a través de un cristal o de una pantalla, en lugar de explorarlo de manera directa. Para los que aún continuamos descubriendo la naturaleza, los métodos orientativos nos siguen indicando por dónde debemos hacerlo, ya sean los mojones guía en el campo, las señales de tráfico en la carretera, o los geolocalizadores; todos nos ayudan a saber dónde estamos y qué camino es el que debemos tomar para llegar a nuestro destino.

Basándome en **Bill Viola** tuve muy en cuenta una de sus declaraciones a la hora de desarrollar mi proyecto: “Una conducta arrogante con la naturaleza solo nos encamina hacia la destrucción; debemos profesarle una actitud más reverente, ya que somos sus invitados.” (Viola, 2009, p.257).

La naturaleza adquiere un carácter ingobernable y perturbador. Este concepto me interesa destacarlo ya que por mucho que nosotros nos empeñemos en conocer la naturaleza, esta es siempre cambiante.

Realizo mi proyecto respetando esa naturaleza sin maltratarla, simplemente dejándome llevar dentro de ella.

### 3. Proceso de investigación plástica.

---

Para comenzar mi proyecto, partí de mi trabajo de producción, el cual se basaba en la conexión del ser humano con el entorno natural. En este caso y, tras analizar mi anterior idea, puesto que no quería repetirme, me fui desviando hacia el tema de la orientación en el espacio y en cómo las nuevas tecnologías también intervienen en la acción de caminar, en contraposición a la idea de la deriva.

“Importa poco no saber orientarse en una ciudad. Perderse, en cambio, en una ciudad como quien se pierde en el bosque, requiere aprendizaje. Los rótulos de las calles deben entonces hablar al que va errando como el crujir de las ramas secas, y las callejuelas de los barrios céntricos reflejarle las horas del día tan claramente como las hondonadas del monte”. (Benjamin, 1982, p.15).

Así empecé un nuevo análisis de referentes, aparte de los que ya conocía, y realicé algunas pruebas en formato vídeo, pues es con el que me siento más cómoda y pienso que para la acción del trayecto, del caminar, este método plástico es el más útil para trazar un recorrido.

En mi anterior proyecto, había trabajado con dicho formato, por ello decidí conservar dos de mis anteriores vídeos, ya que presentaban idóneamente la idea de deambulación así como la del paso del tiempo que empleamos en realizar una acción.

Uno de estos vídeos consistía en un deambular de dos personas en el espacio natural jugando con la confusión tanto del trayecto como del propio entorno en el que se mueven. Para ello me ayudé de un desnivel del terreno que hizo que aparecieran y desaparecieran los personajes en el encuadre del vídeo. A esta pieza la llamé *Paseo Orientativo*.



*Paseo Orientativo*. Clip vídeo.

El segundo vídeo que conservé, fue uno en el que jugué con el elemento metafórico del reloj, creando el mío propio. Realicé una grabación en la que este va girando cada vez que finaliza la reproducción. Esta secuencia muestra, mediante movimientos circulares de la mano, dos gestos, el de construcción y el de destrucción. Pero modifiqué de este vídeo el modo de rotación, haciendo que girase igual que los segundos de un reloj real, para aludir aun más a esta temporalidad.



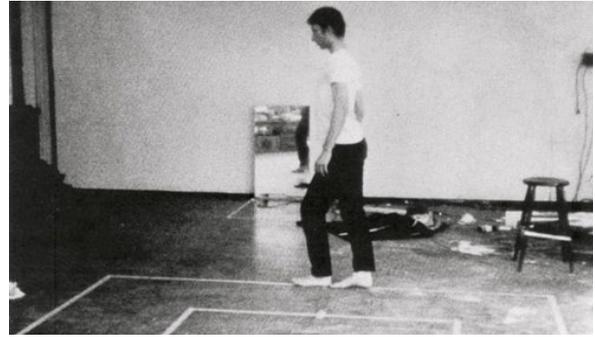
*Reloj. Clip Video.*

Para ambos vídeos visualicé trabajos de **Bill Viola**, ya que este referente me interesaba, más en un sentido técnico que conceptualmente. Aunque la naturaleza ocupa un lugar destacado en su producción, lo que me atrae de sus vídeos es su único punto de vista. Un ejemplo puede ser *The reflecting pool*, en el cual juega con un único punto de vista, pero con dos capas de vídeo, con las que confunde al espectador. En esto fue en lo que me basé al realizar mis orientaciones que juegan con un desnivel del terreno.



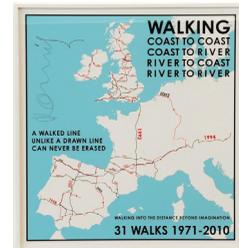
*The Reflecting Pool, 1977-79. Bill Viola. Clip Video.*

Tras analizar la obra de **Bruce Nauman** *Walking in an Exaggerated Manner on the Perimeter of a Square*, realicé mis desplazamientos de deambulación en un espacio natural con el fin de orientarme. El artista emplea elementos coreográficos, pero se guía por un cuadrado en el suelo que le marca por dónde deben seguir sus movimientos. En mi caso, mis guías eran el propio camino y el desnivel del terreno.



*Walking in an Exaggerated Manner on the Perimeter of a Square*, 1967. Bruce Nauman. Clip Vídeo.

Por otra parte, descubrí a **Hamish Fulton**, un artista que trabaja con el caminar y que realiza obras basadas en la experiencia de los paseos, igual que **Richard Long**, artista muy reconocido en el mundo del Land Art. Me interesaba de Fulton el hecho de que, con solo realizar desplazamientos, establecía relaciones entre él mismo y el espacio que recorría, aunque no me basé en su trabajo de forma conceptual (porque él ponía a prueba las capacidades del ser humano en ese espacio natural y caminando establecía cuán lejos puede llegar el ser humano) sino en sus acciones en las que establece un trayecto, sobre todo, en mi vídeo de *Guía*, del cual hablaré a continuación.



*31 Walks*, 1971. Hamish Fulton.



*Five Paths*, 2004. Richard Long.

**Michael Heizer** usa la tierra como su medio de trabajo. Nos invita a contemplar el espacio, la tierra y nuestra relación con ella. Realiza excavaciones en el suelo creando un recorrido en muchas ocasiones. Este tipo de piezas puede llevar a la desorientación, como sucede en *Double Negative*, donde, simplemente, excava un camino cambiando el sentido de ese lugar específico.



*Double Negative*, 1969-70. Michael Heizer.

Tanto este artista como **Dennis Oppenheim**, fueron referencias que había analizado a la hora de decidir realizar mi vídeo *Guía*. En el caso de Oppenheim, lo que me interesaba era su obra *Annual Rings*, un trazado en la nieve de los anillos anuales de un árbol, cruzando una vía de agua congelada entre EEUU y Canadá. Aunque esta obra presenta un carácter político, me centré en la cuestión plástica, en cómo relacionar dos elementos de lugares diferentes. Esto es lo que pretendía en mi vídeo *Guía*, que a través de una orientación se llegase a un punto común.



*Annual Rings*, 1968. Dennis Oppenheim.

*Trabajo final de grado*

Con dicho vídeo, *Guía*, realizo la acción de caminar en la naturaleza de forma orientativa. Divido la pantalla en dos secciones, grabadas desde sitios diferentes. En una de las cámaras, presento un plano fijo en el que se encuentra una persona que no sale en escena, simplemente se puede observar un paisaje desconocido. La otra cámara está en movimiento, grabando desde la perspectiva de una persona que está caminando y comunicándose con otra a través de un teléfono móvil. Una, le va indicando a la otra el recorrido, de tal forma, que llega un momento en el que ambas cámaras se encuentran cuando la persona que realiza el trayecto llega a su meta, que es la cámara fija.



*Guía*. Clips de vídeo.

Con esta acción seguía hablando del trayecto y de cómo podemos orientarnos con las nuevas tecnologías. A través de la descripción que realiza el sujeto de la cámara fija, se encuentran los elementos que va mencionando en la imagen en movimiento. Me parecía un juego muy interesante y algo infantil, como jugar al *escondite*. A su vez, al describir el paisaje, doy al espectador un mayor conocimiento del entorno en el que se encuentran los sujetos y él mismo puede orientarse y sentirse dentro de este paisaje.

Esta es la gran diferencia con los letritas, que se lanzaban a la aventura. Los *paseos* de los letristas consistían en andar en grupo por la ciudad nocturna, dejándose llevar por los acontecimientos imprevistos, pasando de bar en bar.

Breton escribió en sus *Entretiens* :

“[...] surgió una deambulación entre cuatro: Louis Aragon, Max Morise, Roger Vitrac y yo mismo, emprendida en aquella época partiendo de Blois, una ciudad elegida al azar sobre el plano.

Convinimos que iríamos al azar, a pie, y que seguiríamos conversando, sin permitirnos desviaciones deliberadas a excepción de las necesarias para comer y dormir. Una vez iniciada la excursión, resultó ser muy especial e incluso estuvo repleta de peligros. El viaje, previsto para unos diez días – aunque luego fue acortado-, adquirió repentinamente el carácter de una iniciación.

La ausencia de cualquier tipo de objetivo nos aparta muy pronto de la realidad”. (Careri, 2002, p.82).

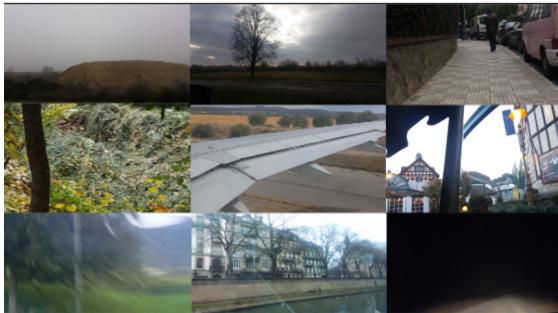
Tras realizar este vídeo, me planteé que hoy día las personas no recorren trayectos a pie tanto como antes, debido a los nuevos medios de transporte, de tal forma, que realicé una recopilación de los vehículos más comunes, como son: el coche, el tren, el bus, el avión, etc. Mi primera idea, tras ver la obra de **Ian Hamilton Finlay**, fue centrarme en los mojones orientativos en el espacio natural y cuestionarme otros medios de señalización actuales, como son las señales de tráfico o las señales en los aeropuertos. Hamilton Finlay realiza grabaciones en las piedras que recuerdan a la muerte, ayudándose de la palabra escrita.



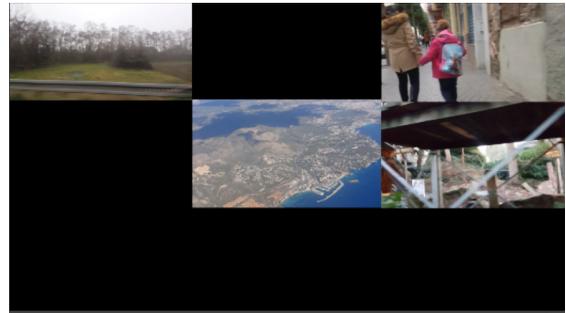
*UNDA*, 1987. Ian Hamilton Finlay.

Este artista, a su vez, me impulsó a traer al espacio expositivo el propio mojón orientativo, que me encontré en el lugar en el que estaba trabajando. De este apartado hablaré más adelante.

Tras investigar esto más a fondo, realicé una recopilación de vídeos que tomé en mis trayectos, en los que grabé el paisaje recorrido en distintos medios de transporte. Compuse los vídeos de varias maneras: En una basándome en una cuadrícula, reproduje todos los vídeos al mismo tiempo, con el audio superpuesto. En total fueron nueve vídeos. En otra mantuve el esquema de cuadrícula pero le di un orden de aparición a los vídeos, de tal forma, que jugué con el aparecer y desaparecer, así como con la duración de cada trayecto. Esta manera de componer me vino dada tras ver la obra de **Kurt Kren**, basada en la grabación de un paisaje en distintos momentos del día, creando una composición de cuadrícula en la que, a pesar de ser el mismo paisaje, se ve diferente en cada cubículo.



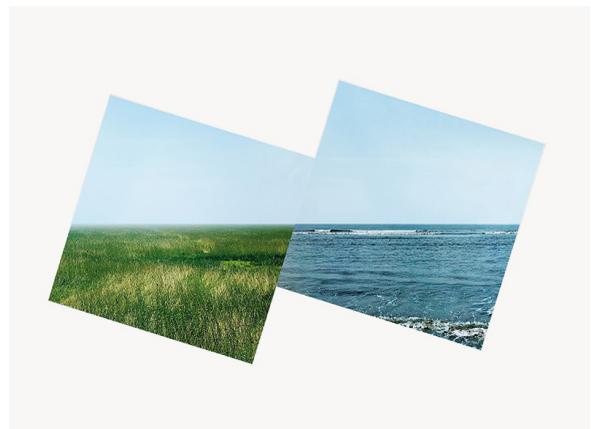
Primera composición de *Trayectos*. Todos los vídeos a la vez en una cuadrícula.



Segunda composición de *Trayectos*. Todos los vídeos en distinto orden de aparición en una cuadrícula.



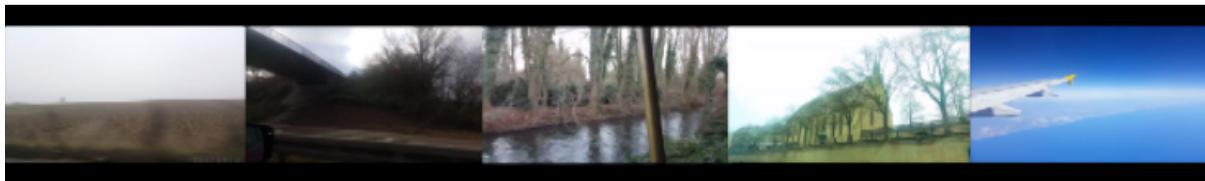
*31/75 Asyl*, 1975. Kurt Kren.



*Land-Sea Horizon*, 2011. Jan Dibbets.

Ambas pruebas me parecían interesantes, ya que me llamaba mucho la atención el cómo cada trayecto interactuaba con el otro. Sin embargo, tras analizar a **Jan Dibbets**, y ver la manera en que él relaciona sus fotografías compositivamente creando nuevas formas a partir de ellas, me planteé colocar estos vídeos uno al lado del otro, de tal forma, que intentase coincidir la línea de horizonte de cada uno de ellos. De esta manera, creo un único trayecto que va en una misma dirección pero en lugares diferentes y con distintos medios de transporte, propios de la industrialización. Esto se redujo a cinco vídeos en los que cada uno va a una velocidad, dependiendo de en qué transporte esté grabado. Decidí llamarlo *Trayectos*.

Trabajo final de grado



Última composición de *Trayectos*. Todos los vídeos a la vez.



Clips de *Trayectos*.

La obra de **Barbara y Michael Leisgen** también me ayudó a consolidar la idea de colocar los vídeos paralelamente, haciendo coincidir la línea de horizonte, ya que la artista adapta su cuerpo a la forma del paisaje dentro de la fotografía, fundiendo su silueta en la escena de manera efímera.



*Mimesis*, 1972-73. Barbara y Michael Leisgen.

Más adelante, tras visualizar *Trayectos* varias veces, me di cuenta de que, cuando acababa cada vídeo, se veía el fondo negro. Así, se me ocurrió colocar en este fondo una imagen panorámica del lugar que aparece en *Paseo Orientativo*, para confrontar ambos vídeos. Lo que me interesaba era relacionar el antes y el después, el cómo los nuevos medios de transporte sustituyen a la idea romántica del caminar, estableciendo como meta de cada trayecto, el propio lugar en el que yo he trabajado a pie, el espacio natural de *Paseo Orientativo*.



Panorámica tomada en el espacio natural de *Paseo Orientativo*.

Entre estos vídeos de trayectos, se encontraban recorridos en coche, autobús, tren, avión y barco. El audio es el propio de cada vídeo, mezclándose unos sonidos con otros; formando un único viaje común que lleva al mismo destino.

El formato de este vídeo quería que fuera grande, ya que si lo relacionaba con el *Paseo Orientativo* ambos debían tener un tamaño similar.

Como no disponía de más paredes, compré una tela blanca de 5 metros para proyectar el vídeo sobre ella. Este asunto, y la colocación en el espacio, lo comentaré más adelante cuando hable más a fondo del tema instalativo.

Por otra parte, realicé una prueba de un trayecto en coche junto con la grabación de la ruta en GPS. Mi idea inicial era tomar un plano del frente del coche, en el que se viera la carretera y a la vez el espejo retrovisor, para dar más perspectivas del espacio en el que se encuentra el vehículo y, a su vez, que apareciera en escena el propio GPS que estaba usando para orientarme. El problema fue que el GPS no podía aparecer en la grabación, al no haber un lugar físico para colocarlo, por lo que tuve que grabarlo aparte, gracias a una aplicación en el móvil, que me permitió capturar lo que sucedía en pantalla.



Perspectiva desde el coche y grabación del GPS.

El hecho de grabar el GPS aparte, me pareció que por sí solo ya era interesante, pues vas viendo el recorrido ficticio en un plano de líneas, colores y formas, a la vez que escuchas las indicaciones del GPS y la propia conversación que establecen los individuos en el coche. De tal forma, que decidí mantener solamente este vídeo en la exposición final.



*Paysage abstrait pour la solitude du touriste*, 1988,  
Sylvie Blocher.

Todo este trayecto de GPS y de uso de nuevos medios de orientación me vino dado tras visualizar una obra de **Sylvie Blocher** llamada *Paysage abstrait pour la solitude du touriste*. En esta obra, se muestran los miradores que se usan con monedas para que los turistas se recreen con las vistas, con la diferencia de que la artista los enfoca hacia los elementos del paisaje que a ella le interesan. Así fue como yo decidí que, basándome en el trayecto, le marcaría al espectador el recorrido que a mí me interesara y que él tratase de describir el resto del paisaje, o adivinar dónde se encuentra a través del nombre de las calles.

El hecho de nombrar las calles, en lugar de mostrarlas, me interesó después de estudiar, como ya mencioné anteriormente, a Ian Hamilton Finlay. Su obra, abarca diferentes medios de comunicación y discurso. Finlay realiza una inscripción de la lengua con palabras y frases sobre objetos reales del mundo. Me pareció interesante el hecho de orientar al espectador, en el vídeo *Guía*, a través de palabras en lugar de usar un mapa.

En una de las pruebas, para realizar la grabación del GPS en el coche, me encontraba en un ambiente nocturno. Me di cuenta de que, al ser el atardecer, entre el cielo y las montañas solo se distinguían manchas en diferentes tonos azulados, de tal forma que decidí grabarlo como en el vídeo de los trayectos, siguiendo una dirección horizontal. Me pareció interesante el juego de luces y sombras que se creaban y cómo abstraía de este modo el paisaje, mostrándole al espectador un paisaje tanto natural como urbano. Plásticamente, al usar los juegos de gamas cromáticas, me recordaba a una pintura. Decidí llamarlo *Travesía Nocturna*.

Este vídeo, en principio, era un clip que añadiría a la grabación de los trayectos pero, al ser tan diferente a los demás, me di cuenta de que se salía de la composición. Así que, se me ocurrió proyectarlo en una maleta, pues me parecía muy interesante como para descartarlo y pensé que, al proyectarlo en el interior de este objeto, seguía hablando del viaje, de la deriva que ha dejado de ser deriva para convertirse en algo más planeado. Este paisaje abstracto podría ser cualquier lugar. Un lugar visto desde el asiento de un coche que te lleva a tu destino, con ese juego de contrastes y ritmo en la imagen que apreciamos cuando nos desplazamos en un vehículo. Estando contenido en una maleta, que usamos para cargar con nuestras posesiones preciadas, llevamos la propia deriva con nosotros mismos.



Clips de *Travesía Nocturna*.

Tras sopesar la idea de proyectarlo en la maleta, pensé que podría ser interesante reproducirlo en una de las ventanas de la instalación, pero esto me acarrea algunos problemas, principalmente que el reflejo jugaba en mi contra y necesitaría poner un fondo tras el cristal, preferentemente blanco. Por ello, antes de tomar una decisión me planteé hacer pruebas de la instalación.

Más adelante modifiqué *Travesía Nocturna* para que se reprodujera en capicúa, es decir, el vídeo va primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha, haciendo que el audio también vaya primero correctamente y luego se reproduzca a la inversa. Con ello, jugaba con el ir y el volver, convirtiendo el vídeo en un bucle constante y extraño.

En el tema instalativo, contaba con un espacio limitado, pero tenía que adaptar todos mis vídeos a él. Decidí que, en la única pared que tenía mi espacio, proyectaría el vídeo del *Paseo Orientativo*, ya que me interesaba que tuviera grandes dimensiones, pues quería jugar con el deambular de los individuos dentro del propio vídeo, y el de las personas que se adentraran en la instalación.

Al principio, quería colocar ramas del espacio natural en el que trabajé, a modo de contraluces, relacionando el lugar de la instalación con el lugar natural. Esto ya me había funcionado anteriormente, pero el problema fue, que ahora el vídeo presentaba un formato mayor y las ramas se quedaban muy pequeñas, así que lo descarté.



Prueba de proyección de *Paseo Orientativo*.

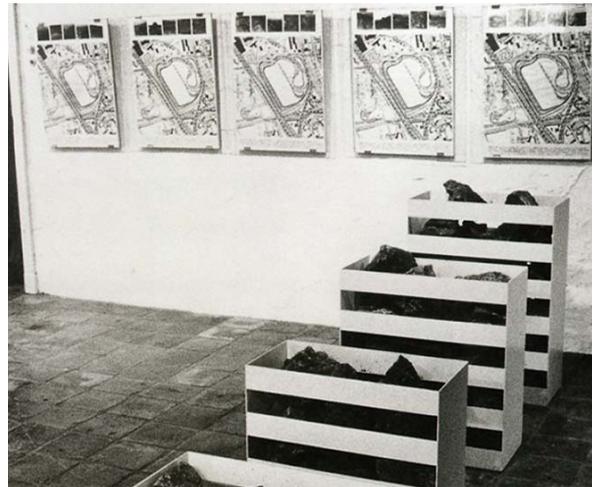
Un elemento del azar, con el que no contaba y que me ayudó a decidir donde colocar el proyector, fue las sombras. En una de las pruebas, situé el proyecto al fondo del espacio con el objetivo de decidir el tamaño de la proyección y, al pasar por delante de él, mi propia sombra interactuó con el vídeo, dando así la sensación de que las personas de la exposición caminan tanto en el espacio de la instalación como en el espacio natural, estableciendo esa conexión que yo anteriormente pretendía mostrar con las ramas.

Como ya mencioné anteriormente, pensé en la necesidad de traer el propio mojón orientativo al espacio expositivo. El problema residía en que no podía quitarlo del espacio natural. Por lo tanto, se me ocurrió hacer mi propio mojón orientativo, que aparece en el vídeo *Guía*. Relacionando así el lugar real con el lugar expositivo.

Esta idea, de traer elementos del espacio real al expositivo, vino dada tras visualizar la obra de **Robert Smithson**, artista que presenta la teoría del *site* y el *non-site*, en la cual estoy muy interesada y que comentaré más adelante. En mi caso, presento un lugar artificial al intentar trasladar el verdadero lugar a la instalación. De esta firma, el viaje por este espacio se convierte en un viaje *inventado*.



Sombra interactuando con el vídeo.



*Oberhausen, 1968, Robert Smithson.*

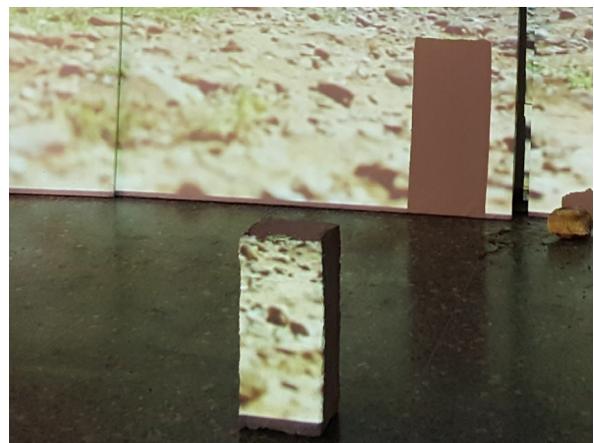
Para construir este mojón utilicé de base una estructura de corcho, ya que de este modo hacía que no pesase demasiado y sería mucho más fácil su traslado. La forma es rectangular y, una vez acabada, solo tenía que recubrirla con cemento, el cual fraguaba después de 24 horas. Tuve que cubrir cara por cara del cubo, de tal forma que tarde 5 días en finalizarlo.



Construcción del mojón orientativo.

Posteriormente, coloqué el mojón en el espacio de exposición. Decidí colocarlo próximo al centro del lugar, de este modo, el mojón pierde parte de su funcionalidad, pues sirve para orientar pero, al colocarlo en esta posición, no está cumpliendo con este objetivo, simplemente *señala* el lugar.

Por otra parte, cuando realicé la proyección del vídeo *Paseo Orientativo*, la sombra del mojón también aparecía, y parte de la imagen de este vídeo se proyectaba en él. Esto era algo que me pareció muy interesante. Mi idea era proyectar sobre este elemento el vídeo del GPS, contraponiendo la tecnología actual con la arcaica pero, al descubrir esto, pensé que podría proyectar ambos. Me interesaba el efecto que creaba en el vídeo de *Paseo Orientativo* y a su vez en el del GPS. Por ello, medité sobre la idea de proyectar ambos en caras diferentes del mojón.



Sombra del mojón orientativo sobre el video *Paseo Orientativo*.

Cuando llevé a cabo esta idea, me di cuenta de que el espacio quedaba sobrecargado, ya que el proyector del GPS se encontraba en medio del lugar por donde debían pasar los espectadores. Esto podría confundirlos, de tal forma que decidí colocar un móvil encima del mojón y que en él se reprodujera el vídeo del GPS. Los espectadores podrían coger el móvil y observarlo usándolo como GPS.



Prueba de el móvil sobre el mojón orientativo.

Por otra parte, en la proyección de *Paseo Orientativo* tenía apoyados en la pared unos tablones de madera, y, tras ver la proyección sobre ellos, me pareció muy interesante cómo los propios tablones fragmentaban el vídeo de la misma forma que lo hacía la silueta rectangular del mojón, por lo que decidí dejarlos apoyados en la pared dándole un efecto mas tridimensional al vídeo. A su vez, descubrí una pintura de paisaje dentro de un vídeo, tal como ocurre en piezas de **Perejaume**.



Prueba proyección con tablones de *Paseo Orientativo*.

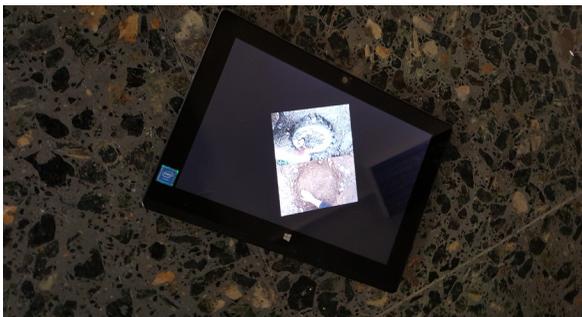
Teniendo decidido el lugar y la manera de proyectar el *Paseo Orientativo* y el *GPS*, realicé una prueba de proyección del vídeo *Guía*. Para este vídeo, tenía preparado un tablón de madera que decidí conservar en bruto, es decir, sin pintar, sin modificar. Me parecía interesante que se vieran las propias betas de la madera reflejadas en el vídeo, dándole así un carácter más natural, pero a la vez artificial, puesto que es una madera industrializada.



Prueba de proyección de vídeo *Guía*.

Cuando proyecté *Guía* sobre la madera horizontal, me convenció el efecto, por lo que la decisión de mantenerlo así fue tomada en seguida.

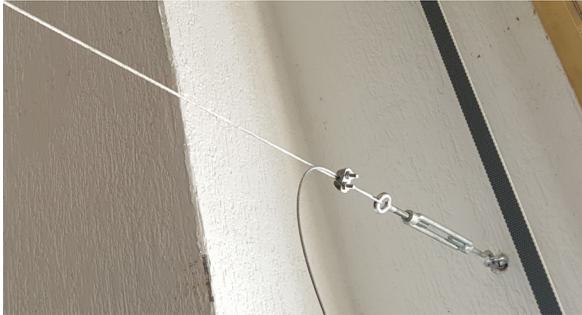
Llegados a este punto tendría que decidir la colocación de *Reloj*, *Trayectos* y *Travesía Nocturna*. En *Reloj*, tenía bastante claro que la proyección sería en el suelo, ya que la perspectiva del vídeo es en picado y me parecía muy obvio proyectarlo sobre una pared. Por ello, decidí colocar otra tablet en el suelo reproduciendo este vídeo. Al haber sido grabado sobre la tierra, y el estar la tablet situada en el propio suelo, se establece una confrontación entre lo que es el suelo natural y el suelo artificial.



Prueba *Reloj* en la tablet en el suelo.

El problema era que, al estar en el suelo en mitad de la sala, los espectadores podían pisar la tablet y les impedía caminar en el espacio, por ello opté por colocar la tablet frente al mojón. Debido a esto, vi que debía desplazar el móvil con *GPS*, así que dispuse el móvil en una cajita que usé para la pieza *You are not here* de la que hablaré más adelante.

En *Trayectos*, como ya mencioné, compré una tela para proyectar el vídeo, pero esta tela debía colgarla del techo. En un primer momento, pensé colocarla frente a las ventanas, cubriéndolas, pero tenía pensado proyectar en la ventana la *Travesía Nocturna*, por lo que finalmente, decidí que la tela la colocaría en un lateral del espacio.



Colocación de cables tensores.



Tela instalada en el espacio.

La tela no quería tensarla y que quedara completamente recta, pretendía darle una pequeña curvatura para crear un efecto envolvente. Este problema debía resolverlo, pues pensé que si colgaba la tela del techo simplemente se crearían pliegues por la forma circular que yo le quería dar, por lo que debía encontrar otra solución.

Finalmente, la solución más sensata fue contar con la ayuda de unos cables tensores. Estos cables los colocaría a la altura que me interesara que estuviera la tela y se dispondrían uno delante y otro más atrás, de tal forma, que la tela se colgaría con pinzas en el cable posterior y las esquinas de la tela se engancharían en el cable delantero formando así una estructura semicircular.

Sin embargo, al probar la proyección del vídeo sobre la tela, esta se curvaba por los laterales en sentido contrario a la dirección de la tela, dando una sensación de que se caía, por lo que acabé colocando la tela en posición recta. Este cambio no afectó a mi idea, puesto que seguía dando la sensación panorámica.



Prueba de proyección *Trayectos*.



Siluetas en *Trayectos*.

A su vez, al colocar el proyector tan lejano se producía el mismo efecto que en *Paseo Orientativo*, donde las personas interactúan dentro del vídeo al desplazarse por el espacio. Este efecto, y la mezcla de los sonidos, te da una sensación de desorientación en el propio espacio expositivo, en los que se escucha el ambiente.

En el caso de *Travesía Nocturna*, finalmente descarté el proyectar en la maleta para reproducir el vídeo en la ventana. El problema era que el cristal de la ventana tenía una especie de filtro amarillento, por lo que intenté compensarlo cubriendo la parte posterior con cartulina blanca. Al proyectar este vídeo en la ventana da la sensación de realizar ese viaje, pues dispuse una silla en posición lateral para simular el asiento del vehículo. Este vídeo iría con cascos para que la persona, en ese viaje, quede ensimismada.



Prueba de instalación de *Travesía Nocturna*.

Para terminar quería ultimar un detalle, que era el hecho de dar al espectador unas pegatinas en las que aparece el símbolo de la ubicación, que podemos encontrar en cualquier dispositivo electrónico, pero con una única modificación: en lugar de poner “Usted está aquí” puse “Usted no está aquí”. El espectador se podría poner esta pegatina mientras pasea por la sala aludiendo a la acción de que se encuentra *viajando*, por lo tanto no puede conocer su ubicación exacta. Cambié el lenguaje a inglés, porque me parecía que de esta manera podía entenderse a nivel internacional. *You are not here* es como decidí también llamar al proyecto.



*You are not here.*

Esta pieza la dispuse en una de las columnas del espacio. Las pegatinas las metí en una caja de madera y el símbolo *You are not here* señala esta caja.

Como puntué anteriormente, el video de *GPS* lo colocaría en esta pieza, es decir, puesto que el móvil lo pueden coger los espectadores, decidí posarlo en la caja junto con las pegatinas para invitar a tomarlo.



*You are not here* en la instalación con *GPS*.

### 3. Proceso de investigación teórico-conceptual.

---

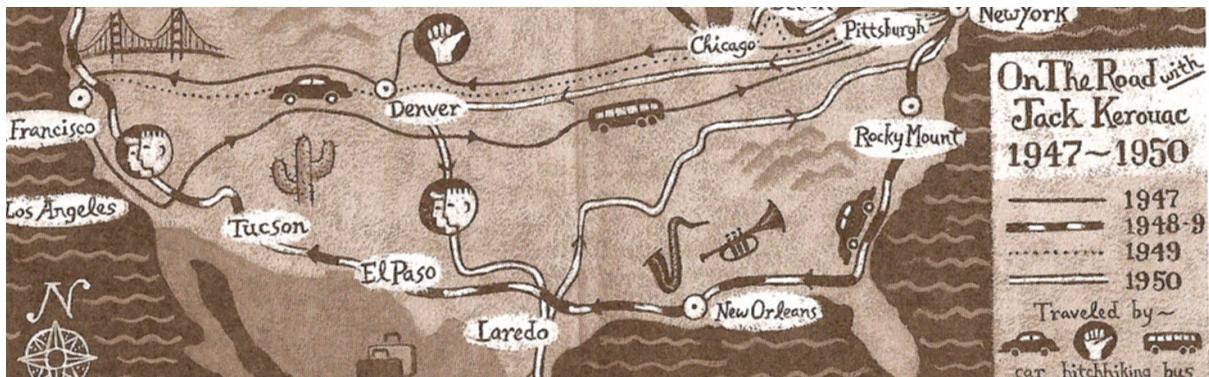
El pensamiento situacionista surge en los años sesenta (1957-1972), como una reacción contra la ciudad conocida como tal, para apoyar la visión de una ciudad entendida como paisaje, en este caso paisaje urbano. Fue entonces después de los letristas, cuando se empezó a hablar con más intensidad de conceptos como el deambular, el paseo y el azar. En este momento **Guy Debord** estableció la teoría de la deriva. Aquí se sostiene la idea de dejarse llevar, pues se le daba más importancia al viaje que a la meta de este. Guy Debord (1999) aborda el concepto de deriva de manera que el hombre establece un contacto con la naturaleza, es una experiencia sensorial, no es un simple paseo o caminar. La deriva establece una relación directa del lugar con la persona. Aparece en ella el elemento del azar que es determinado por el espacio natural. Mi trabajo trata de abordar este deambular, este viaje del cuerpo y de la mente en relación con lo que le rodea.

“El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo.” (Debord, 1999, p.1).

Según Debord (1999), las zonas más pobres y abandonadas de la ciudad son las que se convierten en protagonistas para vagar. A su vez, Debord habla mucho de *psicogeografía*, un concepto que pone en relación al ser humano con el espacio urbano. Se relaciona la experiencia real y la experiencia ficticia. Debord abarca la diferencia entre trasladarse en un taxi y hacerlo caminando, sostiene que si preferimos el taxi lo hacemos en un sentido de desorientación. En mi trabajo mezclo estos dos conceptos entre el caminar y el uso de los nuevos medios de transportes relacionando estas dos clases de derivas y orientación.

La idea romántica del caminar se basa en vivir esta experiencia desde la soledad, entrar en un estado de calma y de conexión con uno mismo y con el espacio que te rodea, aislándote de la ajetreada vida en la ciudad. Hoy en día, este caminar se emplea a modo de excursiones grupales, en las que se valora más estar en compañía de otras personas que la relación con el propio lugar y lo que nos hace sentir.

**Jack Kerouac** con su libro *On the road* abarca el tema del caminar, el viaje y la deriva, a través de la historia del protagonista, Sal Paradise, que representa al propio Kerouac, el cual comienza emprendiendo un viaje hacia el destino donde se encuentran sus amigos. En este viaje se descubre a sí mismo y se pierde a la deriva, ya que, falto de dinero, tiene que apañárselas para encontrar nuevos medios de transporte que le permitan llegar a su meta. Es un vaivén constante de derivas de un sitio para otro, de vivencias de nuevas experiencias y de encuentros con nuevas personas. Esta obra me hizo comprender la experiencia de vivir el viaje, de entender cómo nos empeñamos en hacer lo que sea necesario para llegar al destino que deseamos. En mi vídeo, *Trayectos*, establezco esta idea de cómo todos los viajes acaban llegando a la misma meta.



*On the Road*, 1957, Jack Kerouac.

**Robert Louis Stevenson** fue otra influencia para el desarrollo del concepto con el que trabajo. Stevenson hace una interpretación personal sobre el caminar en el campo. Al realizar sus ensayos, tuvo en cuenta las escrituras del prosista **William Hazlitt** en *Dar un paseo*, ensayo perteneciente al libro *El arte de caminar*.

“El alma de una caminata es la libertad, la libertad perfecta de pensar, sentir y hacer exactamente lo que uno quiera. Caminamos principalmente para sentirnos libres de todos los impedimentos y de todos los inconvenientes; para dejarnos atrás a nosotros mismos, mucho más que para librarnos de otros.”  
(Hazlitt, 2008, pp.15-16).

En *La isla del tesoro*, de Stevenson, ya encontramos la idea de la deriva. En este caso, es el tesoro lo que mueve a los protagonistas a adentrarse en la aventura de una búsqueda constante, a ir de un lugar a otro en busca de ese tesoro. De esta idea es de la que parto en el vídeo *Guía*, donde realizo una búsqueda de un lugar en el que se encuentra otra persona. La novela de Stevenson te adentra en un espacio amplio lleno de oportunidades; te descubre un lugar y los secretos que esconde este. En *Guía*, nuestro algo similar, pues lo que va describiendo uno de los personajes es lo que se va encontrando el otro en el camino.

En el siglo XIX, el caminar era una acción habitual, así como el viajar. Hoy en día me parece un tema muy interesante el cómo han cambiado los hechos. Como ya mencioné, nos trasladamos de un lugar a otro constantemente, debido al nuevo estilo de vida tan ajetreado que se nos presenta, de ahí, que el hombre se vea en la necesidad de crear nuevos medios de transporte cada vez más rápidos y que ofrecen comodidad al viajero.

Hazlitt escribe poemas acerca de la naturaleza y el ser humano frente a ella. Tanto él como Stevenson (2008) sostienen que lo mejor es pasear y deambular a solas, pues es la única manera de sentir realmente la experiencia, de vivir ese ambiente de libertad y disfrute de la vida. Con estos paseos se pretendía huir de la ciudad para olvidar la cotidiana vida de trabajo constante, que va a una velocidad mayor de la que podemos soportar. El hombre necesita aislarse en la naturaleza para poder concentrarse en sí mismo, ya que él forma parte de dicha naturaleza.

“Una excursión a pie debe hacerse a solas, porque la libertad es esencial; porque se debe ser capaz de parar y reanudar el viaje y seguir en ésta o en aquella dirección conforme nos lo dicte nuestro capricho y porque se debe llevar nuestro propio paso, ni trotar al paso de un maratonista, ni acoplarse al paso de una muchacha.” (Stevenson, 2008, pp.38-39).

La mochila es un elemento clave a la hora de hablar del viajero. Ese es el motivo por el que quería, en un principio, proyectar *Travesía Nocturna* en la maleta, aunque finalmente opté por la ventana para meter al espectador en ese entorno de viaje.

Hoy en día, las personas están tan ajetreadas y con tantas cosas que hacer, que muchas veces esto es lo que les impide emprender un gran viaje. Nos olvidamos de que las pequeñas cosas, no solo el caminar, nos hacen sentir esa conexión con el lugar que nos rodea. Es importante saber parar y contemplar estos detalles; mirar el entorno en el que nos situamos; ensimismarnos en nuestros pensamientos y reflexionar.



*Paradox of Praxis 1*, 1997, Francis Alÿs.

**Francis Alÿs** emplea estos paseos en un sentido de crítica socio-política. La ciudad pasa a ser un elemento que el hombre recorre en la que se deja llevar, convirtiendo en un acto poético el simple hecho de trasladarse de un lugar a otro. Las personas no somos conscientes del recorrido que realizamos diariamente por la ciudad hasta llegar a un destino. No prestamos atención a los pequeños detalles, al camino que trazamos, la huella que dejamos.

Alÿs tiene en cuenta que sus deambulaciones presentan una cuestión al espectador, que le produce un extrañamiento al contemplar una acción tan cotidiana como el caminar, realizada de forma *antinatural*. Un ejemplo de ello, es el caso de *Paradox of Praxis 1*, donde el propio artista empuja un gran cubo de hielo mientras recorre la ciudad ante la mirada curiosa de los paseantes. En esta acción, el esfuerzo se convierte en algo inútil si se hace solo, cual Sísifo errante.

La figura del nómada presenta un papel importante en este contexto. El paseo rechaza el *conformarse*, es decir, permanecer en un lugar por el simple hecho de buscar la comodidad, apoyando el experimentar nuevas sensaciones, salir a caminar y querer buscar otro destino; en definitiva, arriesgar.

**Jean-Jacques Rousseau** es uno de los pensadores que trató el acto de caminar en un sentido filosófico. En *Ensoñaciones del paseante solitario*, Rousseau realiza una autobiografía en diez capítulos a los que llama *Promenades* (paseos). Se trata de una recopilación de experiencias que escribe mientras realiza sus paseos por París. Habla también de la relación que mantiene el hombre con la naturaleza.

Por otra parte **Charles Baudelaire** acuña el término *Flâneur*, que se refiere al paseante. Este término se acuñó en Francia, concretamente refiriéndose a la acción de pasear por la ciudad de París admirando su belleza y todos los detalles que ella contiene y que la hacen única. Lo que caracteriza a un *flâneur* es el hecho de que pasea sin un rumbo o meta, simplemente por el mero placer de pasear, de recorrer las calles de la ciudad. El *flâneur* no tiene nada que ver con el paseante romántico. Los románticos se aíslan en la naturaleza y la admiran, mientras que el *flâneur* experimenta la ciudad.



*Le Flâneur*, 1842, Paul Gavarni.

Hoy en día, este *flâneur* se adapta a la vida moderna. Nos estamos familiarizando con un estilo de vida acomodado, prefiriendo usar los medios de transporte para visitar una ciudad, como pueden ser los autobuses turísticos en lugar de vivirla por completo a pie o en bicicleta, como harían Alfred Jarry y los surrealistas. A su vez, las visitas guiadas organizadas, también están impidiendo al transeúnte vivir la experiencia de manera personal, pues le imponen lo que debe conocer, cuando quizás lo más interesante lo puede encontrar fruto del azar y en un lugar inesperado.

Respecto a la acción de caminar, **Francesco Careri**, en su libro *El andar como practica estética*, amplió mi campo de trabajo e hizo que no lo limitase solo a caminar e introdujera la experiencia con los nuevos medios de desplazamientos; pues el andar es algo que hacemos comúnmente. Todos tenemos la necesidad natural de movernos con un fin y la acción de andar fue lo que nos permitió conocer mundo. Antes, esta acción se empleaba en el sentido de deambular, de dejarse llevar y desorientarse, pero en nuestros días, esto se ve limitado por una extensa serie de señales: las señales de tráfico, el GPS, los mojones en el campo, etc. Careri (2002) sostiene que estas guías se pudieron iniciar con los menhires, simplemente con colocarlos verticalmente transforman el paisaje y hacen que el lugar se torne un lugar importante que destaca entre los demás por un motivo u otro, orientando a las personas en su deambular o bien marcando el destino o meta.

“El viaje, emprendido sin finalidad y sin objetivo, se convirtió en la experimentación de una forma de *escritura automática en el espacio real*, en un errabunde literario/campestre impreso directamente en el mapa de un territorio mental.”

(Careri, 2002, p.82).

**Perejaume** también se relaciona con el caminar, pues muchos de sus trabajos trazan un recorrido. Pero su caminar consiste en localizar, pisar el lugar, mantener un contacto especial con él. Propone que caminemos hasta *encontrar el lugar*; por lo que no solo es importante el recorrido sino también el fin de este. De ahí que, en mi vídeo de trayectos, cuando todos acaban, se pueda ver la panorámica general de lo que sería la *meta* de esos trayectos.

Por otra parte, en el vídeo *Guía*, aparece la idea de Perejaume de tropezar con las cosas, descubriendo su verdadera plenitud; pues nos vamos encontrando los elementos que la otra persona está describiendo, pudiendo apreciarlos nosotros mismos en su realidad.



*Autors*, 1990, Perejaume.

Perejaume y Robert Smithson fueron mis referencias a la hora de traer elementos del lugar natural al expositivo. El concepto de *site* y *non-site*, como mencioné ya antes, me llama mucho la atención. No lo he empleado de la misma forma, pues el elemento en la sala, el mojón orientativo, no es el que está en el vídeo pero alude a él.

El *site* es el lugar real en el que se realiza la acción y en el que se experimenta algo; mientras que el *non-site*, se refiere al lugar donde se *crea* un espacio, al desplazar elementos de un espacio real a otro lugar para otorgarle un nuevo significado.



*Marc a l'encesa*, 1990, Perejaume.



*Non-site*, 1968, Robert Smithson.

Los *non-sites* remiten al espectador al lugar original, donde los elementos del espacio expositivo se encontraban. A esto es a lo que pretendía aludir con el mojón orientativo. Este elemento, ciertamente, no es el que se encuentra en ese espacio pero, igualmente, alude a él estableciendo esta relación entre el lugar real y el lugar *desplazado*.

Hasta ahora, hemos estado hablando del proceso de realización del contenido audiovisual de las piezas, pero a continuación voy a proceder a hablar de cada vídeo de manera individual.

Comencemos por el vídeo *Paseo Orientativo*. Para este vídeo, la artista **Ana Mendieta** hizo que me interesara por el concepto de huella, pero no de la forma en que ella lo abarca en su trabajo *Body Prints*, en el que usa su cuerpo para dejar su propia huella en el paisaje. Lo que me llamaba la atención, era el hecho de trazar un recorrido y dejar un *rastro* de esto. Por ello, empecé a trabajar también con el GPS y con la orientación en un espacio. Concretamente, en esta grabación, me interesaba que nuestros cuerpos estuvieran trazando recorridos imaginarios en el espacio al ir de un lado a otro. Lo que pretendía era *desorientar* al espectador. Las personas que deambulan en el espacio saben cómo es ese lugar, lo conocen y se saben orientar en él, pero el espectador, al limitarles la visión de este espacio, no lo llega a conocer de verdad, por lo que se puede preguntar de dónde vienen los actores y cómo llegan hasta allí, planteándose cómo es ese espacio que presento.



*Body Prints*, 1974, Ana Mendieta.



*Balkan Erotic Epic*, 2005. Marina Abramovic.

A su vez, cabe destacar en mi proyecto, el concepto de **Marina Abramovic** de la necesidad de mantener el acto efímero. Muchas de sus acciones están ligadas a lo natural y lo humano. En esto me basé al construir, en el vídeo del reloj, el nido con ramas y piedras. Dicha acción permanece ahí, en la naturaleza, sabiendo que con el tiempo desaparecerá, así como cada una de las acciones que realizo en el espacio, es única y prevalece en ese tiempo en el que las he realizado.

En *Reloj*, lo interesante es la relación entre el tiempo y la acción de construir y deconstruir que ya mencioné anteriormente. Los movimientos circulares de las manos me permiten jugar con lo que sería también el movimiento circular del propio vídeo. Pretendía aludir a ese tiempo que nos tomamos al realizar nuestras acciones, como es, en este caso, el caminar o el realizar un viaje.

*Guía* se relaciona en el espacio expositivo con *GPS*, mostrando las diferentes formas de orientación en distintos espacios. En este caso, uno natural y uno urbano, relacionando ambos vídeos, y mostrando también un tipo de guía en la que se muestran los elementos que se van citando, y otra, en la que los elementos se sustituyen por nombres de calles. Lo que ambos vídeos tienen en común, es el elemento del móvil. Pues en *Guía*, la orientación se realiza a través de una llamada telefónica y, en *GPS*, es el propio móvil el que está orientando a través del programa de GPS a las personas que interactúan dentro del coche.

*Travesía Nocturna* alude al viaje y a la experiencia del mismo dentro de la nueva vida moderna, dentro de un vehículo. Ya no es necesario andar para viajar. Este es otro tipo de experiencia en la que también puedes aislarte y conectar contigo mismo. Por eso, decidí que el audio de este vídeo sería reproducido en unos auriculares.

Por último, *Trayectos*, a parte de relacionarse y ponerse en cuestión con *Paseo Orientativo*, al aludir al pasado y al presente, nos envuelve en otro viaje que abarca diferentes medios de transporte que llevan al mismo destino. La recopilación de vídeos, en *Trayectos*, son grabaciones de mis propios viajes, trayectos que yo he realizado cuando he viajado manteniendo una visión de turista, por lo que nos acercan más a ese individuo que se embarca en el viaje para conocer nuevos rincones y que los captura en forma de recuerdo.

Toda la instalación está planificada para que unos vídeos interactúen con otros y no quede nada fuera de lugar. Esto era importante, ya que lo que pretendía en el espacio expositivo, era trasladar estas experiencias a la sala y que el espectador pudiera recorrer el espacio mientras se traslada a otros lugares, sin conocer el destino.



Fotografías del espacio de instalación.

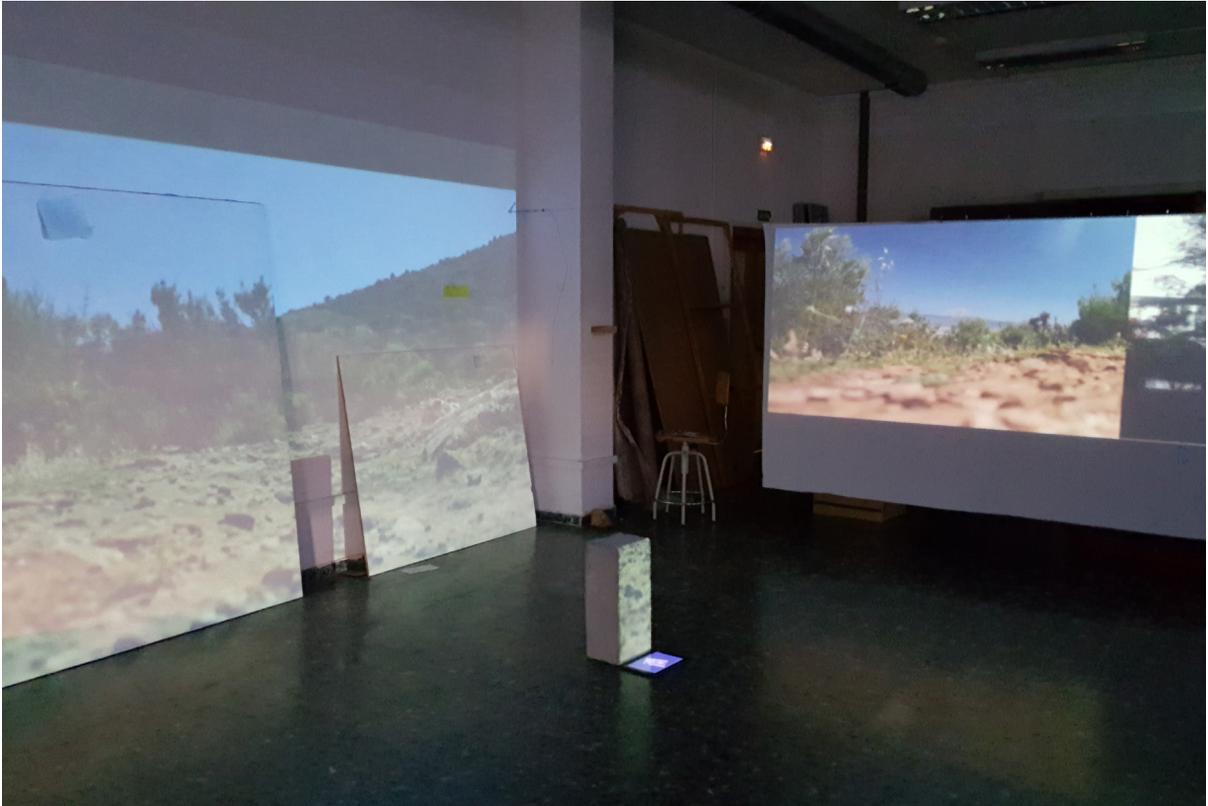
Respecto a la pieza *You are not here*, que da nombre al proyecto, alude a la idea de Magritte, *Esto no es una pipa*, expuesta por **Michel Foucault**.

Se establece una contradicción entre la imagen que *representa* y la frase que se refiere a ella. En este caso hablamos del lugar, referido a una contradicción entre lugar original y lugar virtual.

Según Foucault (1981), Magritte puso en crisis «la equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación de un ligamen representativo».

“Su furia va dirigida contra la sintaxis de los conceptos más que contra la sintaxis de las formas. Sin embargo, paralelamente a esto, Magritte intenta redimirse de la confrontación directa entre cosa y cosa, entre lo que *es* una pipa y la imagen de una pipa.” (Foucault, 1981, p. 13).

## 5. Dossier gráfico y fichas técnicas



Título: *You are not here*.

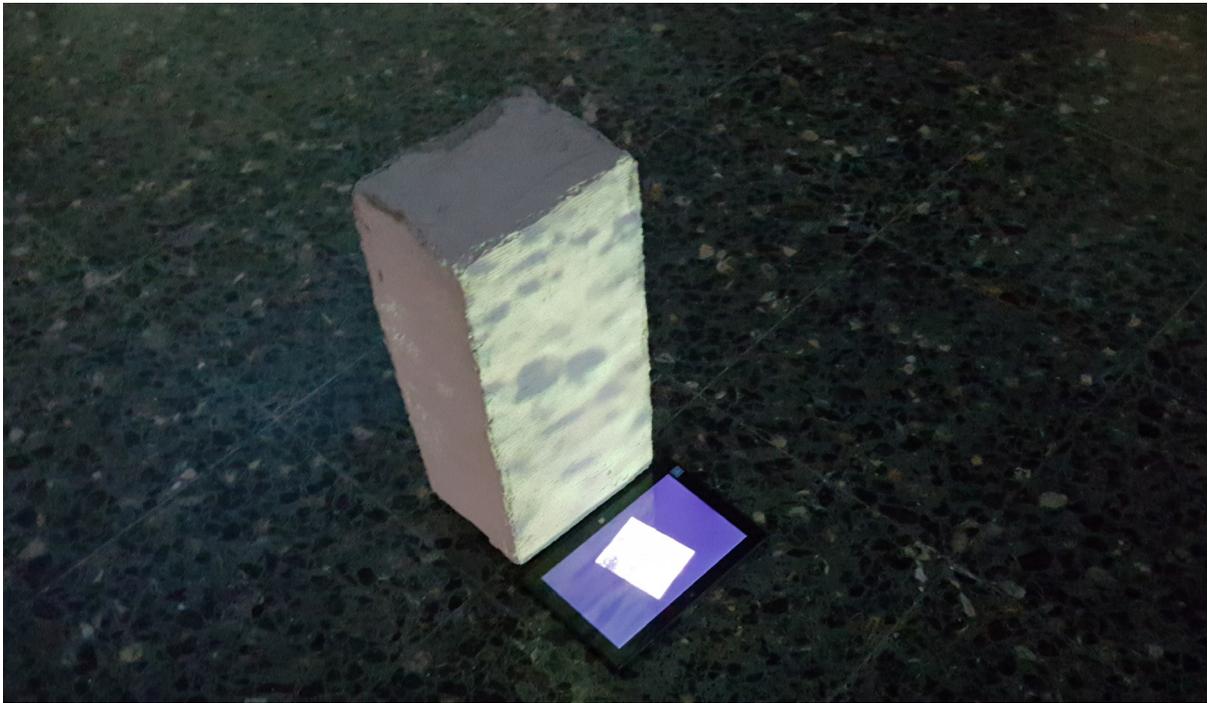
Autor: Desirée Jiménez Espada.

Medidas del espacio instalativo: 4,50x8,25m.

Número de videos: 6 videos.

Materiales: Audiovisual, tablas de madera, piedras, tableta, cuatro proyectores, móvil, dos alargadores, cuatro portátiles, silla, cables tensores, tela, mojón de cemento.

Año de producción: 2016/2017.



*Reloj con Paseo Orientativo proyectado sobre el mojón.*

*You are not here*

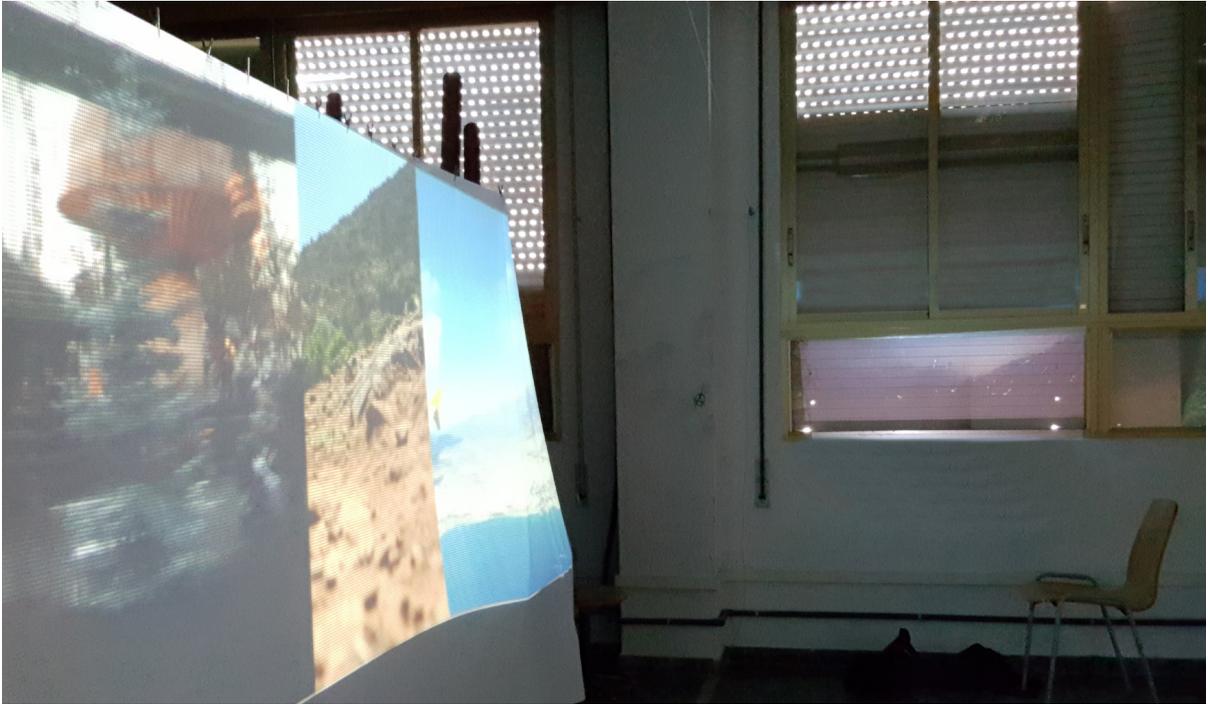


*Trayectos.*

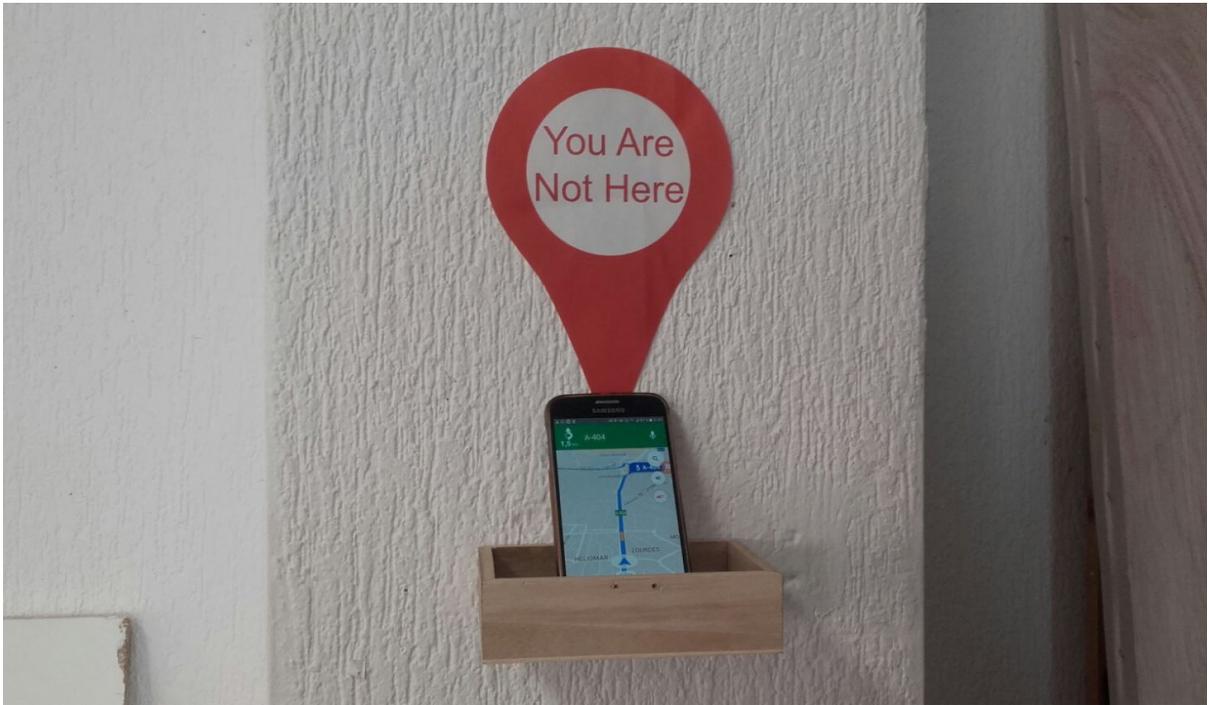


*Guía y Paseo Orientativo.*

*You are not here*



*Trayectos y Travesía Nocturna.*



*You are not here y GPS.*

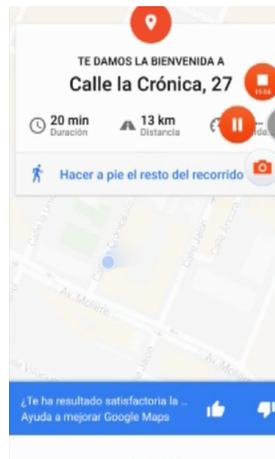
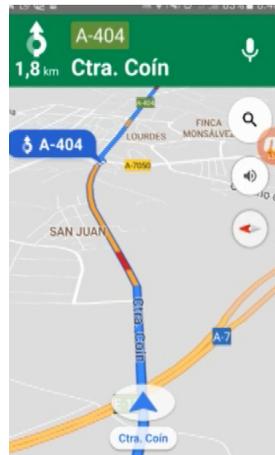
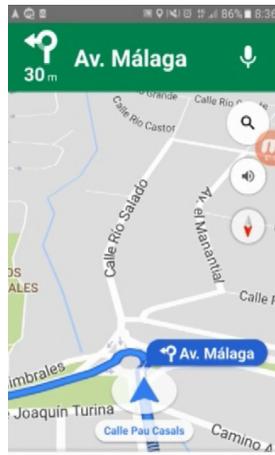
*You are not here*



*Paseo Orientativo.*

Duración: 6:00'.

Trabajo final de grado



GPS.

Duración: 18:57'.

*You are not here*



*Reloj.*

Duración: 6:00'.



*Travesía Nocturna.*

Duración: 6:17'.

*You are not here*



*Trayectos.*

Duración: 3:24'.

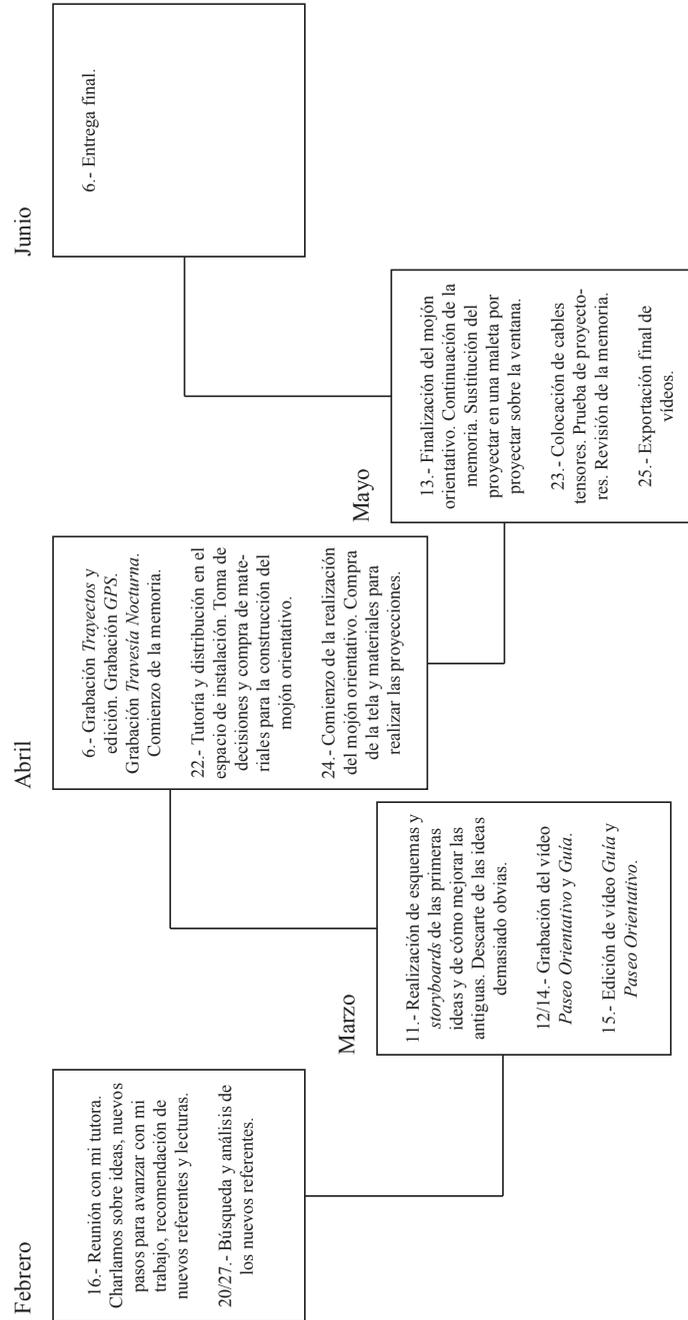
*Trabajo final de grado*



*Guía.*

Duración: 4:14'.

## 6. Cronograma.



## 7. Presupuesto.

---

<b>Materiales</b>	<b>Euros</b>
Pintura blanca	10 €
Masilla	1,50€
Cáncamos	0,50€
Cemento (Dos saquitos)	5€
Cámara Canon 700D	700€
Cámara Canon 1100D	400€
GorillaPod	60€
Trípode	35€
Tela blanca	15€
Cartulina blanca	1,50€
Pinzas	2,25€
<b>TOTAL</b>	<b>1230,75€</b>

## 8. Bibliografía

---

Abramovic, M. et al. (2008). “*Marina Abramovic habla con Jovana Stokic*” *Conversaciones con fotógrafos*. Madrid: Editorial La Fábrica.

Alemany, L. (4 Junio 2015). La mística del paseante. *El mundo*. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/cultura/2015/06/04/555b3def268e3edd418b4598.html> [Última consulta: 23 Mayo 2017].

Artsy. (2017). Hamish Fulton “Walking without a Smartphone”. Recuperado de: <https://www.artsy.net/show/hausler-contemporary-hamish-fulton-walking-without-a-smartphone> [Última consulta: 29 Mayo 2017].

Benjamin, W. (1982). *Infancia en Berlín hacia 1900*. Madrid: Alfaguara.

Careri, F. (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gil.

Colafranceschi, D. (2007). *Land&ScapeSerie: Landscape + 100 palabras para habitarlo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Debord, G. (1999). Internationale Situationniste. *Teoría de la deriva*. Traducción extraída de *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*, Madrid, Literatura Gris, 1999.

Deren, M. (3 Diciembre 2012). *Construir caminando: Francis Alÿs y el paseo urbano*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://martinaderen.com/arte/construir-caminando-francis-alyis-y-el-paseo-urbano/> [Última consulta: 2 Junio 2017].

Dominique, M. (1992, Diciembre), L’art dans la nature, signification dans l’histoire de l’art et dans l’histoire. *Ligeia*, pp. 87-94.

Drouhin, R. (2016). Paul-Armand Gette. Recuperado de: <http://www.reynalddrouhin.net/rd/archive/paul-armand-gette/> [Última consulta: 3 Marzo 2017].

Europa Press. (11 Noviembre 2016). El Centre Pompidou presenta la melancolía recreada en la danza de Soo Jin Yim-Heil. *Europa Press*. Recuperado de <http://www.europapress.es/andalucia/malaga-00356/noticia-centre-pompidou-presenta-melancolia-recreada-danza-soo-jin-yim-heil-20161111145948.html> [Última consulta: 20 Noviembre 2016].

Foucault, M. (1981). *Esto no es una pipa*. Barcelona: Anagrama.

Garraud, C. (1994). *L'idée de nature dans l'art contemporain*. París: Editorial Flammarion.

Gomez Molina, J.J. et all. (2007). *La representación de la representación. Danza, teatro, cine, música. Dibujo y profesión*. Madrid: Editorial Cátedra.

Iñigo Clavo, M. (2002). Ana Mendieta. *Espacio, tiempo y forma. Historia del arte*. Vol. 7 No.15, pp. 405-424.

Kerouac, J. (1981). *En el camino*. Barcelona: Editorial Bruguera.

Lapayese, C. y Gazapo, D. (2009). *La construcción del paisaje entre la interioridad y la exterioridad*. Navarra: Editorial DAPP.

Lepecki, A. (2006). *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares.

Maufras, F. (2004). Mimesis (Die Natur erzeugt Ähnlichkeiten - La Nature produit des Ressemblances). Recuperado de: <http://collection.fraclorraine.org/collection/showtext/370> [Última consulta: 29 Mayo 2017].

Palanco, B. (2013). Entrevista. Bill Viola: “El misterio es más relevante que la inspiración”. Recuperado de <http://www.tendenciasdelarte.com/bill-viola-el-misterio-es-mas-relevante-que-la-inspiracion/> [Última consulta: 3 Noviembre 2016].

Perejaume. (1999). *Dejar de hacer una exposición*. Barcelona: ACTAR y Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Perejaume. (2011). *¡Ay Perejaume, si vieras la acumulación de obras que te rodea, no harías ninguna más!*. Barcelona: Editorial Obra social de CatalunyaCaixa.

Porcel, V. (2009) "Conversación con Bill Viola". *Quaderns de la Mediterrània*. No.12, pp. 256-257.

Rodriguez Aramayo, R. (2016). Los Ensueños de Rousseau: una cartografía de nuestra conciencia moral y civil. En Rousseau, J. J. *Ensoñaciones de un paseante solitario y otros escritos autobiográficos*. (pp. 11-18). Madrid: Plaza y Valdés.

Roger, A. (2007). *Breve tratado del Paisaje*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Stevenson, R.L. y Hazlitt, W. (2008). *El arte de caminar*. México: Editorial Universidad Nacional Autónoma de México.

White, K. (1992, Diciembre). L'art de la terre. *Ligeia*, pp. 71-79.