



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Visuales

Proyecto de Titulación

Paraísos Sintéticos

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Autor/a:

Jhandry Javier León Betancourt

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Jhandry Javier León Betancourt, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

José Andrade Briones

Tutor del Proyecto de presentación artística

Pedro Mujica

Miembro del tribunal de defensa

Marco Alvarado

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Agradezco a todos los seres humanos y no humanos con quienes he compartido y comparto momentos amenos.

Dedicatoria:

A la mística naturaleza del
aire, del sol, del agua y del
suelo.

Resumen

Paraísos sintéticos es un proyecto de investigación y creación artística que utiliza el soporte tecnológico y su alta gama de posibilidades para la fabricación de experiencias estéticas de la naturaleza. En un proceso que redescubre el potencial expresivo de la fotografía, que no se limita simplemente al registro de espacios reales o físicos, sino que su reinvención puede ser intensificada usando el potencial digital para experimentar con su forma bidimensional y tridimensional en la pantalla. Así, la constante fabulación con la imagen realista y el soporte tecnológico, logra proponer nuevas maneras de ver y pensar los espectáculos de la naturaleza.

Palabras clave: experimental, fotografía, imagen sintética, naturaleza.

Abstract

Synthetic paradises is a research and artistic creation project that uses technological support and its wide range of possibilities for fabricate aesthetics experiences of nature. In a process that rediscover the expressive potential of photography, which is not simply limited to recording real or physical spaces, but rather its invention can be intensified using the digital potential to experiment with its two-dimensional and three-dimensional form on the screen. Thus, the constant invention with the realistic imagen and the technological support manages to propose new ways of seeing and thinking the spectacles of nature.

Keywords: experimental, nature, photography, synthetic image.

Índice general

1. Introducción.....	13
1.1 Motivación del Proyecto	13
1.2 Antecedentes	14
1.3 Pertinencia	19
1.4 Declaración de intenciones	21
2. Genealogía.....	22
2.1 Referentes Internacionales	22
2.2 Arte, naturaleza y paisaje.....	28
2.3 Arte, botánica y experiencias estéticas en la imagen.....	30
2.4 Arte y tecnología: imagen realista y experimental.	33
2.5 A manera de reflexión.....	36
3. Propuesta artística.....	37
3.1 Obras	45
3.1.1 Una y mil gotas	45
3.1.2 Encuentros imprevistos.....	46
3.1.3 Universalidad.....	47
3.1.4 Anomalías del paisaje.....	49
3.1.5 Fuera de lugar.....	50
3.1.6 Invocación	51
3.2 Proyecto expositivo.....	53
3.3 Registro de la muestra artística	58
3.4 Diseño de posters para redes	61
4 Epílogo.....	62
5 Bibliografía	63

Glosario de Términos

Botánica: Rama de la biología que se dedica al estudio y observación de las plantas.

Contemplar: Disfrute estético de la persona en el acto de observar, el mismo se vuelve placentero.

Corola: En botánica, órgano floral compuesto por hojas y pétalos

Collage: Acto de pegar y cortar imágenes en diferentes espacios dentro de soporte plano.

Hardware: Componentes electrónicos de un dispositivo tecnológico.

Inflorescencia: En botánica, es la disposición y agrupación de flores sobre las ramas o el tallo.

Simulación: Efecto de ilusión de la realidad.

Imagen Electrónica: Según Manovich es la forma abstracta y experimental que deconstruye la imagen mediante la codificación y algoritmos por ordenador.

Imagen sintética: Según Manovich L. es una imagen artificial creada mediante gráficos de computador que usan *softwares* 3D para crear un efecto ilusionista de realidad en la imagen.

Imagen tecnológica: Según Brea es la posibilidad técnica, libre, expresiva y desmaterializada que produce una segunda realidad en la pantalla, por añadidura usa soportes tecnológicos y habita incluso en la red.

Paisaje: Según Maderuelo J. no es un territorio ni un espacio, es aquello que se encuentra en la mirada de quien contempla con ánimos de disfrutar mediante la observación.

Sitio: Espacio físico referenciado cuya ubicación e identidad es abstracta.

Software: Soporte formal que ejecuta programas y tareas en un dispositivo tecnológico.

Lugar: Espacio físico particular, vinculado a la cultura holística de una región geográfica.

LandArt: Según Miwou W. práctica artística que utiliza la intervención en un sitio o lugar, para exhibir el objeto, escultura o simplemente el registro de un espacio con aspectos paisajistas.

Sublime: Cosa que place por sí misma, puede encontrarse en cualquier forma, incluso encontrarse sin forma.

Ecosistema Natural: En biología, es la población de organismos y recursos del medio variados que conservan el equilibrio natural en un espacio determinado. Se encuentran a nivel terrestre y acuático.

Índice de imágenes

Imagen 1: Will love you forever Araceli Gilbert, video digital 360°.

Imagen 2: Bipolares, fotografía digital, 2020.

Imagen 3: *Playing with ants & other insects*, 2013, materiales mixtos.

Imagen 4: Hiervas de sumpa (flores de matachivo), fotografías análogas digitalizadas e impresas, 46x56 cm, 1999.

Imagen 5: *Undersea flowers traingle*, fotocollafe y texto sobre carton, 1969.

Imagen 6: Axotl *mixed reality*, video inmersivo, 2000x2500 px, 2021

Imagen 7: Heel, fotografías en blanco y negro, óleo y vinil, 279x221 cm, 1986.

Imagen 8: Started climbing, impresión cromogénica, 50x50 cm, 1987.

Imagen 9: Atardecer en Olón, fotografía digital, 5400 x 3020 px, 2019.

Imagen 10: Captura de pantalla, sistema de nodos en *Blender*, 2000 x 1080 px, 2020.

Imagen 11: *Sol artificial*, imagen panorámica, 4000 x 2000 px, 2020.

Imagen 12: Captura de pantalla, sistema de nodos en tiempo real dentro del *software TouchDesigner*, 2000 x 1080 px, 2021.

Imagen 13: Flor programada, fotograma digital, 5000 x 3500 px, 2021.

Imagen 14: Mensajes desde el jardín, foto y texto digital 5500 x 3050 px, 2021.

Imagen 15: Mirar/pensar, fotografía digital, 2021.

Imagen 16: Memorias del bosque, foto *collage* digital, 5000 x 3400 px, 2021.

Imagen 17: Una y mil gotas, foto *collage* y texto sobre lienzo, 65 x 50 cm, 2022.

Imagen 18: Encuentros imprevistos, foto *collage* y texto sobre lienzo, 50 x 75 cm, 2022.

Imagen 19: Universalidad, Foto *collage* y texto sobre lienzo, 65 x 50 cm, 2022.

Imagen 20: Anomalías del paisaje, instalación de video VR, variable, 2022.

Imagen 21: Fuera de lugar, video instalación, 1920 x 1080 px, 2022.

Imagen 22: Invocación, impresión QR, 30 x 30 cm, 2022.

Imagen 23: Terraza del edificio Paty's.

Imagen 24: Lado A, vista del montaje de la obra *Encuentros imprevistos*.

Imagen 25: Lado B, de izquierda a derecha: montaje de la obra *Una y mil gotas*, seguida de la obra *Universalidad*. Ambas de 65 x 50 cm.

Imagen 26: De izquierda a derecha. Mesa 1, instalación del video *Fuera de lugar*. Mesa 2, instalación VR de la obra *Anomalías del paisaje*. Mesa 3, montaje de la obra *Invocación* que utiliza la impresión de código QR.

Imagen 27: Vista del lado C, con ubicación al oeste donde se exhiben de izquierda a derecha las obras: *Fuera de lugar*, *Anomalías del paisaje* y la obra *Invocación*. Las mismas contrastan con el paisaje urbano a cielo abierto que se observa desde la terraza del edificio.

Imagen 28: Vista general del proyecto expositivo *Paraísos Sintéticos*.

Imagen 29: Registro de la obra *Encuentros Imprevistos*.

Imagen 30: De izquierda a derecha: registro de la obra *Universalidad* junto con la obra *Una y mil gotas*.

Imagen 31: Vista del Lado C

Imagen 32: Registro de la obra *Invocación*.

Imagen 33: Registro de la obra *Anomalías del paisaje* que usa la tecnología de gafas VR.

Imagen 34: Registro de la obra *Fuera de Lugar* proyectada sobre TV.

Imagen 35: Diseño 1

Imagen 36: Diseño 2

1. Introducción

1.1 Motivación del Proyecto

Este proyecto, *Paraísos sintéticos* se centra en la experimentación con la imagen realista-sintética de paisajes y plantas que mutan y se transforman sobre el soporte digital. Así, la visión computarizada me motiva a repensar las imágenes de la naturaleza, no solo en términos de registro convencional, sino también en formas de invención que fabulan las experiencias de la naturaleza de manera especial en la imagen.

La naturaleza como material artístico representa un problema respecto al traslado hacia el contexto artístico, pues este tipo de obras están destinadas a ser parte del entorno y del lugar que ocupan originalmente. Este sesgo me permite reflexionar un trasfondo ecológico oculto que incita a la conservación y recuperación de espacios naturales, donde la foto y el video son el medio ideal para registrar los espectáculos en la naturaleza y evitar su traslado hacia el contexto artístico. Aquello, me impulsa a redescubrir y experimentar con la imagen digital, formas y lenguajes que proponen nuevas maneras de ver y pensar la misma.

Por lo tanto, mis procesos artísticos fabrican una poética que usa el potencial de *softwares* para reinventar las experiencias estéticas de la naturaleza. Aquí, la libertad en la producción de sentidos de la imagen adopta un aspecto bidimensional y tridimensional, esto no puede ser pensada como una realidad distinta o inferior, sino como un campo de fuerza, un sistema de relaciones entre sus instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de la imagen resultante.

Trato de fabricar nuevas experiencias de la naturaleza en la imagen, intensificando sus modos de presentación que multiplica sus cualidades expresivas desde el soporte tecnológico. Los dispositivos como la cámara y el ordenador, son aparatos que uso constantemente en mi labor como fotógrafo y artista de los nuevos medios, los mismos me han permitido redescubrir el potencial de la imagen de la naturaleza.

1.2 Antecedentes

Paraísos sintéticos busca repensar la singularidad de las intervenciones del arte en la naturaleza, el paisaje y las plantas mediante la inyección de experiencias estéticas fabricadas desde el soporte digital y su amplia gama de posibilidades y formas expresivas. La producción de experiencias estéticas de la naturaleza emplea la síntesis y edición por ordenador, amplían la imagen hacia la multiplicidad de efectos visuales que provocan así mismo, nuevas sensaciones y sentidos, revelando la complejidad de una práctica artística donde el uso de herramientas y operaciones en *softwares*, redescubren nuevas maneras de ver y pensar los espectáculos de la naturaleza.

De esta manera, tomo como referentes a los artistas Roció Soria, Juana Córdova, Eduardo Jaime y Kuai Shen, pues sus procesos de investigación y creación nutren el desarrollo de mí obra que busca el constante devenir de la imagen realista, jugando y experimentando con el soporte digital. Aquí, corroboro el potencial que pertenece en un inicio, a la técnica fotográfica, la cual sirve como puerta de entrada para explorar otras formas y lenguajes en la producción de imágenes por ordenador. Así, los artistas y fotógrafos contemporáneos mencionados anteriormente, proponen la libertad de visiones y conceptualizaciones de ideas que fabrican, alteran, destruyen y deconstruyen la identidad de la imagen.

Roció Soria, Guayaquil, 1989

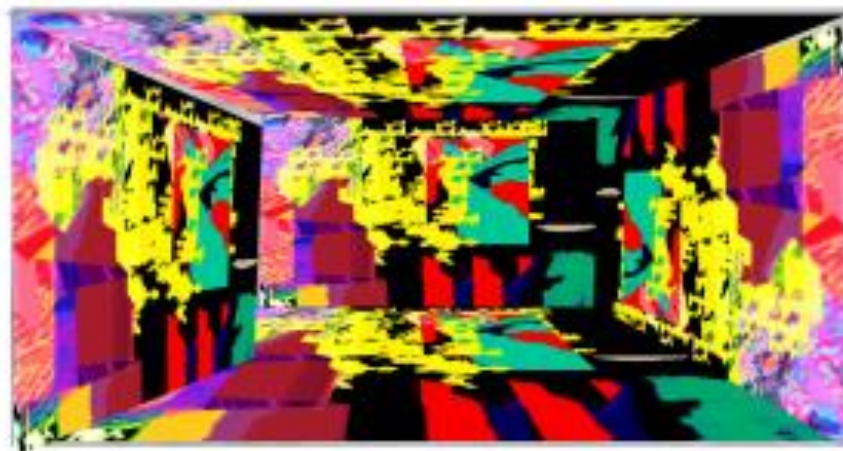


Imagen 1: *I Will love you forever* Araceli Gilbert, video digital 360°, 2020.

Soria R. es una artista visual multidisciplinaria guayaquileña que combina el arte y la tecnología para crear nuevas experiencias estéticas en la imagen digital insertando imaginarios puramente abstractos sobre soportes propios de los nuevos medios. Además, su obra circula en plataformas virtuales, donde la escena artística *online* permite la colección, exhibición y promoción de obras digitales, promoviendo alternativas para la creación y circulación de la obra artística digital.

De esta manera, su obra *I Will love you forever Araceli Gilbert* (2020), utiliza la tecnología de video en 360° para proyectar imágenes abstractas y alteradas mediante la codificación computarizada y la experimentación con la imagen electrónica. En su proceso, usa el entorno virtual e inmersivo del video como soporte alternativo para la creación de nuevas estéticas que experimentan el potencial de la imagen digital, generando una atmósfera tridimensional en la pantalla. Pues, el video está expuesto constantemente a las nuevas tecnologías, las cuales exploran diversas formas y aspectos en la pantalla.

Aquello me permite reflexionar los territorios de la imagen y los múltiples lenguajes expresivos dentro del soporte digital que adopta una forma tridimensional e interactiva a través del vídeo en 360°, permitiendo nuevas experiencias estéticas que se proyectan en el entorno virtual. Es aquí, donde su obra conversa con mis intereses personales.

También me interesa en su obra la experimentación del lenguaje de programación con la imagen electrónica que permite la alteración y creación de efectos visuales que construyen patrones abstractos y geométricos en su fabricación, combinando métodos informáticos para la creación de experiencias estéticas en la imagen.

Juana Córdova, Cuenca, 1973



Imagen 2: Bipolares, Fotografía digital, 2020.

La artista contemporánea Córdova J. utiliza materiales naturales, orgánicos e inorgánicos en la construcción de su obra, dotándolos de cualidades más allá de sus conceptos iniciales. Así, los gestos en sus intervenciones reflexionan la sensibilidad de la artista hacia los elementos de la naturaleza, estableciendo una clara relación sensible en el uso de estos materiales.

Su obra, *Bipolares* (2020) utiliza la documentación fotográfica para revelarnos como a partir de gestos que se dibujan sobre la arena de la playa de Río Chico, logra reconfigurar de manera sutil el paisaje en la playa, resignificando el espacio y dotándolo de nuevas cualidades conceptuales que comunican la delicadeza de los pensamientos de la artista.

La sutileza en las intervenciones de Córdova J. sirven para resignificar mediante signos y gestos los elementos del lugar, usando el paisaje y relacionándose con un trasfondo ecológico que busca fomentar la conservación, recuperación e intervención en espacios naturales. Sin duda, este trasfondo conecta con mis intereses personales, lo cual no han sido lo suficientemente importante hasta el momento en el proceso de mi obra, pero está ahí, presente en mi actividad como fotógrafo de la naturaleza.

Además, el uso de la fotografía para el registro y documentación de las intervenciones artísticas en la obra de Córdova J. permitirá transmitir significados muy profundos y emocionales en la imagen. Es aquí, en esta labor donde se alinea, igualmente, con mis

procesos que buscan repensar las sensaciones y emociones que causan los espectáculos en la naturaleza mediante la alteración de formas y lenguajes fabricados en el soporte digital.

Kuai Shen, Guayaquil, 1978



Imagen 3: *Playing with ants & other insects*, materiales mixtos, 2013.

La obra *Playing with ants & other insects*, aprovecha materiales mixtos como videos, fotografías, textos y objetos creados por el artista mediante un proceso de investigación científica experimental que reflejan la sensibilidad en mostrar todo un sistema complejo de estudio y observación del comportamiento de las hormigas. Shen, estudió y observó el hábitat de las hormigas y su comportamiento en diversos ecosistemas naturales dentro del parque nacional Yasuní, relacionando las interacciones de labor de las hormigas en la colonia y su relación con los roles del juego y la tecnología.

Su obra revela la complejidad de la investigación y creación artística interdisciplinaria que transforma la recopilación de datos e información en una propuesta artística de corte científico experimental. La misma, aterriza en una muestra expositiva que usa materiales mixtos, incluyendo la elaboración de un informe escrito que ilustra todo su proceso de investigación mediante fotografías y diagramas que responden a los descubrimientos del artista.

Es a partir del uso en la investigación en Artes, lo que se relaciona con mis intereses, pues aquello permite expandirnos hacia otros campos fuera de las Artes, que tras un complejo sistema de estudio se logra traducir todos los conocimientos acumulados hacia el lenguaje artístico. En mi caso, pensando la ciencia de la botánica y la traducción de sus conceptos hacia el campo artístico, donde busco a través de la fotografía y el soporte digital ampliar los horizontes en la creación de imágenes. Además, Shen también trabaja con la imagen y las nuevas tecnologías para experimentar dentro del soporte digital, probablemente esta labor también conversa muy bien con mis procesos artísticos.

Eduardo Jaime, Guayaquil, 1967

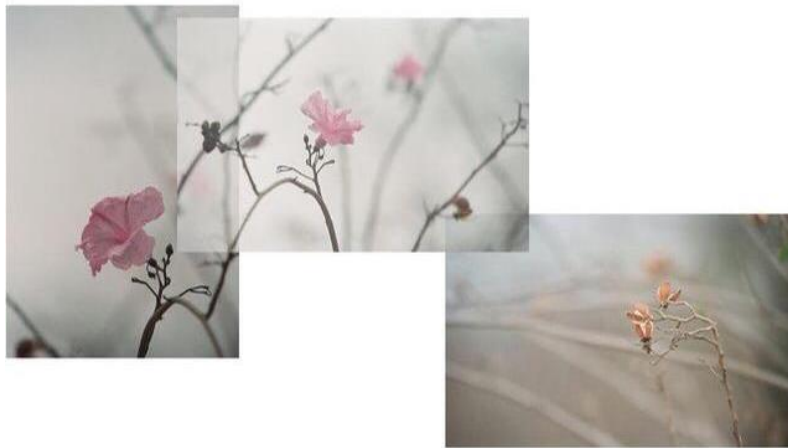


Imagen 4: Hierbas de sumpa (Flores de matachivo), fotografías análogas digitalizadas e impresas, 46x56 cm, 1999.

El fotógrafo y pintor guayaquileño Eduardo J. ha trabajado arduamente y de manera silenciosa con la naturaleza y sus elementos, ríos, plantas, bosques, animales, entre otros elementos usados como materiales para su trabajo. Fotografiando de manera análoga sus excursiones y descubrimientos para posteriormente revelar sus rollos y digitalizar sus imágenes bajo efectos visuales que buscan mediante el ensamble tecnológico, recrear estéticas digitales como manchas, fallas, desenfoque, suciedades y otras narrativas como el *collage*.

Es aquí en esta última labor, respecto al tratamiento de la fotografía que busca repensar sus cualidades expresivas a partir de la intervención digital, donde conecta con mis

intereses principales que utilizan el potencial de *softwares* para intensificar la experimentación de formas y lenguajes en la imagen a partir del uso de herramientas y operaciones que permiten la edición y síntesis.

Su obra *Hiervas de sumpa* (1999) refleja la sensibilidad de un trabajo sutil que utiliza los elementos de la naturaleza como material artístico, convirtiendo al mismo tiempo estos espacios en su lugar de trabajo, estudio y taller a partir de la apropiación de estos sitios. De igual manera, esta labor conecta con mis intereses que exploran la percepción de un mundo natural mediante paseos y viajes que sirven para registrar mis experiencias en la naturaleza, y así brindar una mejor ilustración de los descubrimientos que se distinguen en su forma y estudio. En mi caso uso la botánica para tener una mejor percepción de estos hallazgos.

1.3 Pertinencia

Mis procesos artísticos revelan un constante interés en la tríada arte, naturaleza y tecnología, resaltando la naturaleza y sus elementos como clave para mis procesos de creación e investigación artística. A diferencia de mis antecedentes he llevado mi investigación hacia horizontes de búsqueda en la comprensión conceptual de mis procesos que me han permitido expandir la singularidad de los espectáculos de la naturaleza usando la imagen tecnológica para experimentar nuevas maneras de verla y pensarla.

Así, dentro del ámbito artístico local mi obra encarna nuevos discursos e imaginarios que se construyen bajo el conjunto de trayectorias de artistas ecuatorianos los cuales han trabajado con la imagen realista y experimental. De esta manera, mi obra existe y se separa de la multitud de procesos y proyectos dentro del territorio local, debido a la singularidad de un discurso conceptual y artístico que busca experimentar nuevas estéticas en la imagen desde una base que está muy arraigada con el arte, la naturaleza y la tecnología.

A diferencia de los antecedentes propuestos, hago uso de procesos técnicos que han expandido mi labor como artista de los nuevos medios y fotógrafo interesado en la naturaleza. Así, el primer alejamiento tiene que ver con la obra de Rocio Soria pues ella se enfoca en la creación de imágenes puramente abstractas que juegan con las cualidades

del color y la geometría que surge de la experimentación con el lenguaje de programación y otros algoritmos, intensificando el potencial de la imagen electrónica que genera formas puramente abstractas en la pantalla. Pese que mi obra articula la experimentación de la imagen electrónica con el lenguaje de programación, lo que realmente busco en mis procesos es experimentar con la imagen fotográfica de la naturaleza, el paisaje y particularmente las plantas. Sin duda, lo que me distancia de la obra de Soria reside en este último tratamiento, respecto al contenido dentro de la imagen.

Por otro lado, la obra de Juana Córdova, otra de mis referentes, me diferencia el tratamiento del paisaje donde desarrollo un repensar del lugar en las prácticas artísticas que emplean la naturaleza y así trasladar la experiencia de estos espectáculos hacia la imagen realista-sintética, utilizando la multiplicidad de formas y lenguajes que se fabrican a partir de *softwares* de edición y síntesis. La alta gama de posibilidades del soporte digital y su forma bidimensional o tridimensional aprovecha efectos como el collage, la pintura digital, el texto, las manchas, la virtualidad, entre otros estilos que reconfiguran la imagen mediante delicadas y sutiles intervenciones que no usan los gestos artesanales que Córdova realiza dentro del lugar.

Con respecto a la obra de Kuai Shen me diferencia el tratamiento en la investigación artística donde hago un énfasis en el estudio y observación de las plantas en diferentes entornos naturales. En mi metodología no utilizo complejos métodos científicos experimentales para su estudio u observación. Además, enlazo la ciencia de la botánica para estimular la creación de imágenes que utilizan el registro y documentación de las plantas para luego inyectar mediante la postproducción de imágenes nuevas experiencias estéticas. Sin duda, lo que yo propongo en mis procesos de investigación gira alrededor de las plantas como objeto de estudio, a diferencia de Shen que trabaja con hormigas.

Para terminar, lo que me diferencia de la obra de Eduardo Jaime tiene que ver específicamente con el objeto de estudio. Mientras sus hallazgos en la naturaleza son consecuencia del azar, mis descubrimientos son pensados desde el estudio y observación del paisaje y las plantas. Esta última iniciativa que tomo en mis procesos, propia de un botanófilo, me permite comunicar la delicadeza y singularidad de mis hallazgos mediante la documentación fotográfica, actividad que debe garantizar no solo en términos de registro, sino en maneras de innovar y reinventar la experiencia en la imagen. A diferencia de Jaime hago énfasis en la experimentación de la imagen para ampliar la creación de sentidos y formas sobre el soporte digital.

1.4 Declaración de intenciones

En este proyecto pienso la percepción del mundo natural y sus elementos, que a partir de la constante reflexión sobre cómo entender la naturaleza como material artístico, he llegado a utilizar medios que combinan el soporte tecnológico para la fabricación conceptual de mi obra.

De esta manera, abordo la creación de imágenes articulando mi actividad como fotógrafo de la naturaleza para posteriormente expandirme hacia la multiplicidad de formas y lenguajes usando herramientas, técnicas y soportes en el ordenador para experimentar dimensiones innovadoras dentro de la imagen. Aquí, el uso múltiple de *softwares* consiguió fabular la imagen que adopta una forma bidimensional o tridimensional en la pantalla, reconfigurando su sentido a partir del tratamiento digitalizado. También he logrado construir desde cero los espectáculos de la naturaleza dentro del espacio tridimensional, interactivo, sintético e inmersivo que corroboran el potencial de la imagen realista, escasa de límites.

El soporte digital, me ha permitido repensar el uso convencional de la cámara y el ordenador para reinventar la imagen de la naturaleza. El resultado de esta fabricación, no debe ser considerado como una percepción distinta e inferior de la realidad, sino que puede ser entendida como un campo de fuerza entre las instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de una realidad diferente.

A causa de ello, las experiencias estéticas en mi obra son desencadenadas bajo el orden arte, naturaleza y tecnología, proyectando un trasfondo ecológico oculto que incita a la conservación y recuperación de espacios naturales, incentivando más intervenciones artísticas.

De esta manera, me planteo las siguientes preguntas respecto a mi proyecto de creación e investigación dentro del contexto artístico local:

¿Cómo mi investigación y creación artística aporta al desarrollo de la escena local del arte digital y los nuevos medios?

¿Qué criterios se deben considerar para que la tríada arte, naturaleza y tecnología pueda ser posicionada como una obra de arte?

¿De qué manera los dispositivos tecnológicos pueden canalizar nuevas percepciones, emociones y sensibilidades a través la imagen digital?

¿Existen límites en la creación y experimentación artística al momento de usar el soporte digital?

2. Genealogía

2.1 Referentes Internacionales

Peter Hutchinson, Inglaterra, 1930



Imagen 5: *Undersea Flowers Triangle*, Foto-collage y texto Sobre cartón, 1969.

Peter H. artista especializado del *landart*, su trabajo se caracteriza por el registro fotográfico de paisajes naturales y hallazgos de sus exploraciones dentro de diversos entornos ambientales, donde presta atención a detalles como troncos, plantas, lodo,

musgos, nieve, flores, piedras, arena o ríos, transmitiendo la singularidad de sus experiencias estéticas en la naturaleza a través de la imagen.

Su obra *Undersea flowers triangle* (1969) despierta diversas percepciones y sensaciones que reflejan la sensibilidad y pensamientos del artista que utiliza el ensamble artesanal de fotos de plantas acuáticas, provocando una lectura de imágenes fragmentada que incorpora anotaciones de su experiencia en ese momento. Peter H. mezcla la imagen y el texto para formar un trabajo intelectual y emocional. Esta labor me posiciona con un trasfondo dentro de su obra que oculta un discurso ecológico de conservación, recuperación e intervención en espacios naturales, algo propio de los artistas del *Landart*. Además, Peter incursionó en el *collage* y la intervención fotográfica para estimular su práctica artística como fotógrafo.

De esta manera, la obra de Peter, alimenta mis procesos de creación e investigación donde el registro de sus hallazgos y observaciones en la naturaleza a través de la fotografía, conversa muy bien con mis intereses personales, pues la particularidad de su labor me sirve como modelo para explorar diversos espacios naturales a partir de simples paseos o viajes. Incluso su trabajo activa discursos como la conciencia ambiental, despertando en mis procesos un nuevo lenguaje que es articulado mediante la fotografía, el juego de imágenes y las anotaciones de cada experiencia en la naturaleza. Este tipo de incrustaciones de texto e imagen, son potenciadas al máximo en mi obra mediante la multiplicidad de lenguajes y formas que surgen del soporte digital.

Mocre, México, 1980



Imagen 6: *Axolotl mixed reality*, video inmersivo, 2000x2500 px, 2021.

Mocre artista multidisciplinario de origen mexicano que trabaja con estéticas futuristas y geométricas donde combina dioses y animales prehispánicos extintos y en peligro de extinción. Las experiencias en su obra son fabricadas en un ambiente sintético, interactivo e inmersivo. También explora las posibilidades tecnológicas del uso de *softwares* y su experimentación digital que se torna infinita en la creación.

La obra *Axolotl mixed reality* (2021) trabaja efectos que surgen de la creación de texturas orgánicas y geométricas dentro el soporte digital donde construye la figura del animal Axolotl, una peculiar especie que tiene la capacidad de regeneración y que es autóctono del territorio de México. Mocre fabrica este animal en un espacio sintético, tridimensional, interactivo e inmersivo, sin límites en la creación y en constante metamorfosis, revelando la visión del artista en un proceso que articula el arte, la tecnología y la naturaleza. En este último campo, el artista hace un gran énfasis en la preservación de animales en peligro de extinción.

Me interesa esta obra, debido a la construcción de un entorno virtual, interactivo e inmersivo que genera la sensación ilusionista de estar ahí en el espacio fabricado que utiliza la imagen sintética para potenciar la invención de espacios creados en la pantalla, simulando experiencias futuristas e irreales. Sin duda, esto sintoniza muy bien con mis intereses que usan la experimentación con la imagen realista-sintética en entornos 3D.

Igualmente, su obra utiliza el video digital en 360° para su presentación, aquí el uso del potencial del soporte tecnológico y su alta gama de posibilidades permite expandir los lenguajes y formas del video. Esto también conecta con mis intereses personales, en la manera de aprovechar estos formatos alternativos del video que pueden habitar incluso en la red.

Jhon Baldessari, California, 1931.

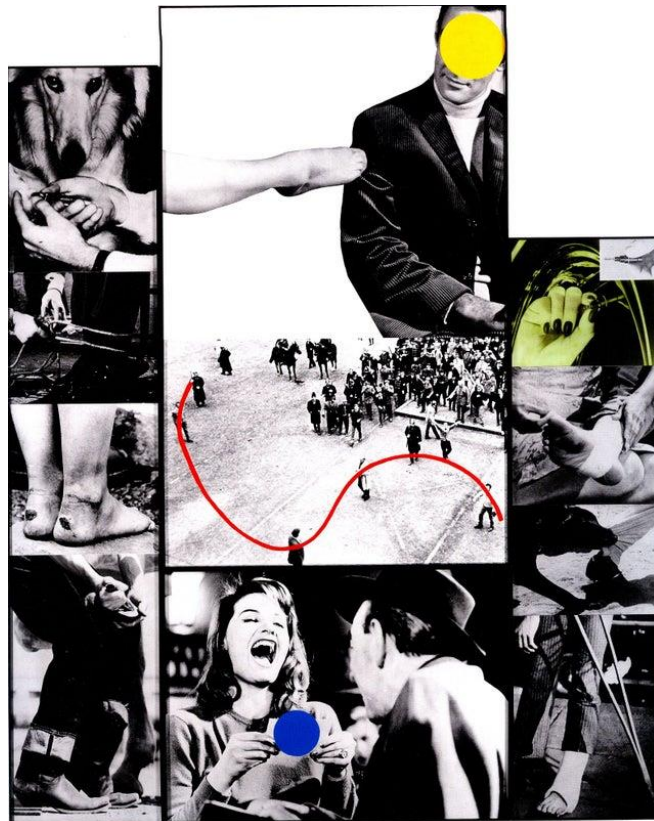


Imagen 7: *Heel*, Fotografías en blanco y negro, óleo y pintura vinil, 279x221 cm, 1986.

Baldessari J. artista conceptual conocido por la apropiación e intervención de fotografías con temas banales sustraídos y encontrados en los medios de comunicación y revistas. Las intervenciones en su obra *Heel*, muestran un juego visual entre múltiples imágenes yuxtapuestas que se perciben intervenidas con símbolos y manchas de pintura, todo esto se relaciona con las exploraciones plásticas del artista que exploran el término en inglés *Heel* o talón. Así, la imagen convencional se reconfigura sobre el soporte bidimensional mediante estos juegos artesanales que transgreden con el proceso de lectura habitual de imágenes.

Tomo como referencia su obra, pues la misma implica el despliegue de múltiples operaciones y gestos en la imagen que usan la pintura, el texto, el *collage*, el montaje, entre otros, donde este tipo de intervenciones conversan con mis procesos, que a diferencia de la construcción artesanal en la obra de Baldessari, uso *softwares* para la edición y síntesis de imágenes que fabrican estos efectos. Aquello, se experimenta como un catálogo de estéticas digitales que son potenciadas en mi obra.

Igualmente, la apropiación y sustracción de fotografías despiertan en mis procesos nuevas posibilidades para ampliar la creación de imágenes y no limitar mis procesos al uso exclusivo de fotografías personales que aluden a temas de mi interés como la naturaleza, el paisaje y las plantas.

Así, la obra de Baldessari alimenta el desarrollo conceptual de mi obra dentro de la fotografía y la intervención donde estoy interesado en la experimentación con la multiplicidad de formas y lenguajes dentro del soporte digital.

Andy Goldsworthy, Inglaterra, 1956



Imagen 8: *Started climbing*, impresión cromogénica 50x50 cm, 1987.

El escultor, fotógrafo y ecologista Goldsworthy A. aprovecha materiales orgánicos e inorgánicos propios de la naturaleza para la construcción de su obra, la misma utiliza el paisaje para exhibir al aire libre formas escultóricas que adquieren un aspecto geométrico y orgánico.

Un ejemplo, es su obra *Started climbing* (1987) donde construye una forma orgánica sobre el suelo a partir de helechos recogidos por el artista en sus excursiones por el valle de Ouchiyama Mura en Japón. Goldsworthy dobló los helechos para formar círculos que crecen hasta cierto límite sobre el suelo, reconfigurando de esta manera el paisaje sobre el cual se exhibe su obra.

Aquí, el registro y la documentación fotográfica sirve como única evidencia de la existencia de la obra de Goldsworthy, pues este tipo de obras por su magnitud y complejidad están destinadas a ser parte del entorno que ocupan originalmente y su traslado hacia el contexto artístico es casi imposible. Además, su obra tiene un trasfondo que oculta un discurso ecológico con el fin de motivar la conservación, recuperación e intervención en espacios naturales, enunciados propios de los artistas del *landart*.

El interés que tengo por esta obra se enfoca en el tratamiento del paisaje y la sutileza de sus intervenciones artesanales las cuales producen sentidos en la imagen que comunica significados profundos, reflejando la sensibilidad y pensamientos del artista. Sin duda, esta sutileza en los gestos artesanales de Goldsworthy, sirven como modelo para mis procesos que a diferencia de su obra, reemplazo los valores artesanales de las intervenciones por operaciones de síntesis y edición dentro del soporte digital, reinventando las maneras de ver y pensar el paisaje a partir de la experimentación con la imagen realista-sintética.

Además, tomo como referencia sus exploraciones en la naturaleza, pues conecta con los intereses que tengo respecto a mostrar los hallazgos y experiencias estéticas en un lugar a partir de simples paseos o viajes que llevan un propósito en concreto, observar la naturaleza y percibir sus elementos.

2.2 Arte, naturaleza y paisaje.

La naturaleza y el paisaje se han convertido en un medio indispensable para las prácticas artísticas contemporáneas, donde su concepto ha devenido constantemente adquiriendo varios estilos fruto de la transformación de la historia y del contexto al cual ha sido sometida. En esta ocasión, acorto la distancia entre arte y naturaleza que desde los años 60 marcaron una ruptura en las prácticas artísticas, tratándola como material mutable, desmaterializado e indispensable que utiliza el registro en foto o video para mostrar a la misma.

Me propongo estudiar las relaciones del paisaje en la imagen, a partir de la construcción conceptual y artística que hoy posee la palabra en el mundo del arte, donde articulo todo este bagaje paisajístico para el desarrollo de las actividades que realizo como artista de la fotografía y los nuevos medios. Pues, el paisaje comprende formas y lenguajes contemporáneos propios relacionados con el *Landart*, la fotografía y otras actividades que no aluden simplemente a la naturaleza o al medio físico, sino que proponen la construcción enunciativa y figurativa de sentidos que se forman en la imagen. Actualmente, estas prácticas se han convertido en una hipermaterialización de la obra que supera los límites de los materiales artísticos, incluso humanos, manteniendo posiciones radicales en la concepción de una actividad artística, donde la magnitud del lugar complica su traslado hacia el contexto artístico.

El uso del paisaje como material artístico tiene un trasfondo que me permite comprender las cualidades de un género autónomo, el cual se ha transformado constantemente y se alimenta de otras prácticas artísticas en la historia del arte como la pintura, donde encuentro entre sus corrientes más significativas al manierismo y el romanticismo, ambos enfocados en la contemplación del lugar y en mostrar los espectáculos de la naturaleza. Estos primeros impulsos paisajistas, hablan sobre discursos miméticos del lugar y su identidad, donde pintores manieristas del norte de Europa clasificaron por primera vez en el siglo XVII al género paisajista en subgéneros. «Surgieron entonces espléndidos pintores paisajistas que distinguieron incluso subgéneros: paisajes campestres, de invierno, vistas urbanas o las célebres marinas».¹

¹ Javier Maderuelo, *Arte y paisaje* (Madrid: Abada, 2005), 20.

La percepción paisajista influenció al desarrollo de categorías estéticas como lo sublime, concepto insertado por teóricos del arte y pintores del romanticismo, aludiendo a la facultad de contemplación que supera toda medida de los sentidos y está íntimamente relacionada con los fenómenos que suceden en diferentes ecosistemas naturales, «sublime es, pues, la naturaleza en aquello de sus fenómenos cuya intuición lleva consigo la idea de su infinitud».²

Esta cualidad conceptual nos revela la representación desmesurada e infinita de la naturaleza y el paisaje, la cual desborda toda medida de las sensaciones debido a su magnitud, desplazando al mismo tiempo sentimientos y emociones como la destrucción, la fuerza, la calma, la felicidad, entre otras, que surgen de un lenguaje universal, evocador de sensaciones profundas, puras y nobles. Así, se logró combinar el carácter sentimental y emocional en la imagen, que surge a partir de la observación y contemplación de los espectáculos en la naturaleza, los cambios atmosféricos, de temporalidad, de movimiento, del lugar y otros fenómenos.

La conceptualización y la clasificación del paisaje demuestra como hoy se desenvuelven las prácticas artísticas del *Landart*, la fotografía y otras actividades en los nuevos medios, las cuales se dedican a mostrar los espectáculos de la naturaleza, articulando la formación de la mirada paisajística, que se alimenta de la poesía, la filosofía y la pintura. Actividades que enuncian el disfrute del placer, mediante la observación y contemplación del paisaje, relaciona directamente con la experiencia de hallarse en el campo o en ecosistemas naturales.

De esta manera, las prácticas artísticas contemporáneas, logran insertar sus trabajos usando el tratamiento del paisaje, bajo el calificativo de conceptuales, donde la desmaterialización de la obra utiliza la imagen y su alta gama de presentaciones para mostrar ideas descomunales, absurdas y tan simples como fotografiar el lugar. Esto genera que los artistas usen el paisaje y la naturaleza como su taller, laboratorio y material artístico, que activa nuevos imaginarios y horizontes en la imagen. Irónicamente, el materialismo de estas obras produce efectos contradictorios a los deseados, pues por su magnitud estas actividades están destinadas a ser parte del entorno al que pertenecen y que ocupan originalmente. Según Miwon Kwon: «las ubicaciones [...] aportan una identidad específica a los espectáculos escenificados, inyectando en él la experimentación

² Immanuel Kant, *Observaciones sobre lo bello y lo sublime* (Mexico, 1991), 244.

y la singularidad del lugar». ³ Por esta razón, el paisaje es usado para mostrar la escultura, el objeto, el gesto, las acciones, los hechos concretos o simplemente la presencia del artista que registra o fabrica las singularidades del lugar. Es importante resaltar que la imagen realista va a sustituir las experiencias de la presencia física de estos espectáculos por la percepción de categorías estéticas dentro de la imagen, donde me interesa mostrar no solo en términos de registro, sino también en formas de innovación que experimentan con la imagen.

Asocio todas estas manifestaciones y cualidades tempranas que piensan la actividad paisajista, para el desarrollo de mis actividades como artista de los nuevos medios y fotógrafo, donde busco transmitir cierto placer discreto en la contemplación de la naturaleza a partir de la fabricación de sentidos y sensaciones en la imagen. Pienso que como artista del medio es necesario conocer los distintos niveles del concepto para poder luego experimentar en la práctica. Aquí, corroboro el potencial del soporte digital que me permite explorar otras maneras de ver y pensar los espectáculos de la naturaleza en la imagen. A pesar que esta fabricación de experiencias no satisface ni sustituyen las experiencias reales, logran mostrar distintas miradas y sentidos que repiensen la actividad paisajística.

Finalmente, todo este bagaje de una actividad asociada con el paisaje me permite ampliar día a día mi labor como fotógrafo y artista de los nuevos medios, desplazando el taller hacia un ambiente más amigable e íntimo en la naturaleza y plantear constantemente nuevas proposiciones que usan la imagen y el soporte tecnológico para innovar y experimentar con los espectáculos de la naturaleza, sin dejar atrás todos los procesos artísticos que alimentan el desarrollo de la actividad paisajística.

2.3 Arte, botánica y experiencias estéticas en la imagen.

Caminar, pensar y registrar a través de la fotografía y el video las experiencias estéticas de la naturaleza y las plantas, nos puede brindar una ilustración más clara de los hallazgos y descubrimientos que se encuentran en un espacio natural. Pues, el artista explora y poetiza los lugares por los que transita, así lo que ve o mira se convierte en

³ Miwon Kwon, *One place after another: site-specific art and locational identity*, (Estados Unidos: MIT Press, 2002), 53.

material sensible y confirma la existencia de una vida vegetal que sacude el intelecto y la razón de un campo de lo desconocido, relacionado directamente con la ciencia de la botánica que se dedica al estudio y observación de las plantas.

De esta manera, articulo la ciencia de la botánica que junto con el registro fotográfico logra enlazar ámbitos y horizontes del conocimiento separados, los cuales buscan ampliar el universo simbólico y estético en la producción de imágenes. A partir de aquello, los descubrimientos del artista en sus exploraciones o paseos llevan un propósito concreto, el estudio, la observación y el registro de las experiencias estéticas con las plantas, donde los datos e información que arrojan mediante su estudio permiten identificar la forma y género al que pertenecen.

En este apartado observo y estudio de manera ordenada y sistemática las plantas, y después me propongo experimentar con su imagen dentro del soporte digital. Para empezar, utilizaré imágenes de plantas, entre las más frecuentes podemos encontrar a las plantas con flores monopétalas o regulares que son muy abundantes, incluso se encuentran en nuestra vida cotidiana, otras se ocultan y abundan entre la maleza de ecosistemas terrestres. Algunas plantas se caracterizan por tener flores olorosas y perfumadas, son ornamentales, aromáticas o medicinales, otras simplemente no desprenden olor.

Para guiarnos a identificar las plantas con flores monopétalas, se debe reconocer el aspecto de su flor donde sus estambres son cuatro y están unidos a la corola que consta de una sola pieza. Las flores monopétalas, son reconocidas por pertenecer al subgénero de flores de hocico, flores partidas en dos pétalos y enroscadas con forma de hocico, tienen una corona monopétala.

La flor de hocico puede ser labiada o personada. La forma exterior de la corola puede bastarnos para guiar a identificar [...] Observar bien, si la flor tiene cuatro semillas desnudas es labiada, y si muestra la flor un pericarpio es una personada [...] ⁴

Las flores labiadas como el orégano, salvia o la menta, presentan pétalos cóncavos y curvados en forma de bóveda, a menudo reducido a una sola flor con labios abiertos y con una inflorescencia en racimo, posee cuatro embriones que se convierten en semillas,

⁴ Jacques Rousseau, *Cartas elementales sobre botánica* (Madrid: Abada, 2005), 44.

sin envoltura y una vez madura la semilla se desprende y cae al suelo. Además, estas plantas están recubiertas por pelos cortos, a menudo tricomas o terpenoides que emiten fragancias aromáticas. Mientras tanto, las personadas como la flor de dragón o de linaria, se distinguen de las labiadas por su corola, cuyos labios o pétalos, no están abiertos, sino cerrados y juntos. Además, en lugar de tener cuatro semillas, tienen una cápsula que encierra a las semillas y se abre una vez madura.⁵

Así, tomo como referencia estos datos e información para identificar plantas con flores monopétalas y otras variedades a partir de su estudio y observación, pues como fotógrafo registro mis hallazgos que toman la actitud de un botanófilo donde:

No hay que dar a la botánica una importancia que no tiene, es un estudio de pura curiosidad, y que no tiene otra utilidad real que la que puede extraer un ser pensante y sensible de la observación de la naturaleza y de las maravillas del universo [...]⁶

Propongo comunicar la delicadeza y sensibilidad de mis pensamientos integrando un campo de estudio autónomo como la botánica, utilizando los ecosistemas terrestres para observar estas plantas, convirtiendo estos espacios en mi itinerario de trabajo, taller, laboratorio y material artístico que me revela encuentros significativos, en un proceso práctico de observación.

La actitud científica de conceptos que surgen a partir de la observación y estudio de las plantas se traducen hacia el lenguaje artístico que produce nuevas sensaciones y sentidos en la producción de imágenes. Así, la complejidad de una actividad que usa la foto o el video para la documentación de los hallazgos que percibo en espacios naturales, deben comunicar no solo en términos de registro, sino también demostrar la no limitación en la creación de sensaciones y sentidos que se fabrican desde el soporte digital que poetiza y traduce los nuevos conocimientos de un modo racional y experimental.

⁵ Jacques Rousseau ..., 42-46.

⁶ Jacques Rousseau ..., 74- 75.

2.4 Arte y tecnología: imagen realista y experimental.

Lo que espreciado en la fotografía y el video, es la autenticidad y singularidad en la penetración de la realidad dentro de la imagen, la misma debe garantizar, no solo en términos de registro o documentación convencional, sino en cómo esta producción de imágenes realistas logra innovar y reinventar el tejido real. Así, los diferentes modos de presentación de la imagen se expanden hacia la multiplicidad de formas y lenguajes que aprovechan el soporte tecnológico para la creación y experimentación de experiencias estéticas que se fabrican desde la máquina-ordenador.

La fabricación de imágenes realistas, nos muestra un abanico de posibilidades que articulan el uso de *hardware* y *software* que permiten reconfigurar el sentido de la realidad mediante la síntesis, alteración y edición. Así, la apariencia de la imagen realista es cuestionada y adopta un aspecto bidimensional o tridimensional, explorando distintas identidades y variaciones que pertenecen, en un inicio, la experimentación de la técnica fotográfica, reflejando su devenir constante hacia los múltiples lenguajes expresivos que se analizarán en esta investigación.

Tomo como referencia la actividad fotográfica, pues a partir de esta labor se busca ampliar la percepción realista de la imagen, a partir de la experimentación con el soporte tecnológico, lugar donde se cuestiona constantemente la representación y presentación de la realidad del mundo físico.

La imagen es el objeto en sí, el objeto liberado de los determinantes temporales y espaciales que lo gobiernan. No importa lo borrosa, distorsionada, o decolorizada que esté, no importa que carezca de valor documental: la imagen fotográfica comparte, en virtud del propio proceso de gestación, la identidad del modelo al que reproduce: es el modelo [...]⁷

A propósito de la percepción realista en la imagen que utiliza la descomposición, experimentación o alteración, la misma sigue manteniendo la esencia de la identidad a la que reproduce, aquello permite expandirnos hacia nuevas formas y lenguajes dentro del soporte digital y la postproducción de la imagen capturada. Aquí, el uso de herramientas

⁷ Andre Bazin en Rosalind Krauss, *La originalidad de la vanguardia y otros mitos* (Madrid: Alianza-forma, 2015), 217.

para cortar, pegar, multiplicar, comprimir o filtrar, reflejan su proceso de fabricación que necesita tanto *software* y *hardware* para jugar con el potencial del aparato electrónico.

Además, la imagen realista experimentará su vertiente más abstracta debido al avistamiento de lenguajes expresivos del ordenador que permiten usar el lenguaje de programación, el código y otras técnicas relacionadas con la imagen electrónica que deconstruye y descompone la imagen, alterando la identidad a la que reproduce. La misma incrusta formas invariables y patrones geométricos que generan efectos visuales abstractos, a pesar que la misma haya sufrido cambios en su estructura, sigue manteniendo la identidad que reproduce la imagen, cuestionando sus cánones de representación.

De igual manera, el potencial que pertenece a la técnica fotográfica posibilita la experimentación de un tiempo expandido que desplaza el tiempo en la imagen y abre múltiples caminos para redescubrir sus capacidades narrativas y expresivas.

Innecesario decir que esta virtualidad cinemática de la fotografía se ha hecho más nítidamente manifiesta tan pronto como el tratamiento digitalizado de la imagen - a partir de la computerización de la fotografía-. Pero ese -tiempo expandido- que el ordenador, como segundo obturador, incorpora a la imagen -no hace sino venir a corroborar un potencial que virtualmente pertenecía ya a la esencia misma de la técnica de captura fotográfica de la imagen [...] ⁸

Este nuevo hallazgo técnico presente en la cámara nos permite experimentar desde el ordenador la multiplicidad de formas y lenguajes donde pienso el cine-video y la condición espacio-tiempo para redescubrir, a partir de las rupturas, su potencial narrativo. Aquí, se cuestiona la presentación del dispositivo cine-video que ocuparán otros espacios más allá de los convencionales como museos, el espacio público, galerías, incluso entornos virtuales, donde los artistas del video:

Empezarían a investigar nuevas formas alternativas de proyecciones cinematográficas -sobre pantallas móviles, de formas irregulares, sobre objetos, cuadros o personas... monitores [...] ⁹

El video está expuesto constantemente a las nuevas tecnologías que exploran entre otras cosas, la tridimensionalidad del espacio, el realismo, la creación de ambientes, el

⁸ Jose Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* (España: La Casa, 2002), 144, 145.

⁹ Laura Rosseti, *Videoarte: Herencia histórica* (México: Logos editores, 2011), 98.

movimiento, el sonido y el tiempo. Condiciones que posibilitan la experimentación con el soporte digital, en un espacio para ser vivido y explorado.

Tomo como referencia estas variaciones y rupturas dentro del cine-video debido a que pienso jugar y experimentar con estas cualidades, y así corroborar este potencial de la imagen realista que se genera en el video donde «independientemente de sí muestra un modelo en tres dimensiones [...] contiene botones de *zoom*, *travelling* y grúa». ¹⁰

Hasta aquí, este corto recorrido evidencia el potencial realista-experimental de la foto y el video, pero la no limitación artística en la era tecnológica ha permitido expandirnos, aún más, en la creación dentro soporte digital, y así poder fabricar desde cero otras realidades que surgen desde la experiencia con la imagen sintética. Aquello, significó el desplazamiento de la visión real para construir, mediante el conjunto de técnicas, herramientas y operaciones dentro de *softwares*, la nueva realidad fabricada desde los gráficos por computadora.

La introducción de una visión sintética crea experiencias, sensaciones y emociones que son simuladas y tienen que construirse de la nada, reflejando el dominio de *softwares* que utilizan la tecnología 3D. Aquí, los conocimientos previos de la herramienta son usados para la creación casi mimética del lugar, el objeto, incluso de las formas naturales y geométricas más complejas. Así, la imagen sintética está más próxima a la industria informática y de los videojuegos, pues su artificialidad queda de manifiesto y presenta características como la tridimensionalidad, la virtualidad, el realismo, la experimentación y su capacidad inmersiva e interactiva. En el cual, «las imágenes sintéticas creadas por ordenador no son una representación inferior de nuestra realidad, sino son una representación realista de una realidad diferente». ¹¹

El resultado de esta visión sintética es producto del potencial en el soporte digital que incorpora el ordenador, lugar desde donde concebimos la percepción de nuevos lenguajes y formas expresivas que permiten expandir la técnica de la fotografía y del video hacia la dimensión sintética. De modo que, la fabricación de experiencias estéticas realistas-sintéticas en la imagen son intensificadas mediante el uso del ordenador como una máquina de diseño que permite la coexistencia y mutación de una multiplicidad de lenguajes y formas expresivas.

¹⁰ Lev Manovich... 131.

¹¹ Lev Manovich... 267.

De esta manera, me reafirmo en la experimentación con la imagen realista-sintética usada para trasgredir la realidad mediante su fabricación desde la máquina-ordenador donde el uso de herramientas, técnicas y conocimientos me permiten incursionar en múltiples formas y lenguajes de la imagen que adoptan un aspecto bidimensional o tridimensional a partir del uso de *softwares* para su construcción. Asocio todos estos procesos de innovación en la producción de imágenes que aprovechan el soporte tecnológico para intensificar los modos de presentar la imagen realista, permitiendo experiencias mucho más profundas, donde el resultado no debe ser considerado como una representación distinta o inferior, sino como una experiencia estética que muestra un campo de fuerza entre sus instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de otra realidad posible en la imagen.

2.5 A manera de reflexión

Las inquietudes que tengo como fotógrafo de la naturaleza me han permitido ampliar los lenguajes y formas expresivas desde el soporte tecnológico donde fabrico otras maneras de ver y pensar los espectáculos de la misma. Manteniendo así un equilibrio en las actividades que desarrollo desde un ambiente real e íntimo en la naturaleza y con la máquina-ordenador.

Busco a partir de la investigación con la imagen y la naturaleza experimentar procesos de creación desde una perspectiva amplia que fabula su presentación a través del uso de *softwares*. Pues, la producción de imágenes que emplean la fotografía nos expone constantemente al desafío de las nuevas tecnologías donde la ausencia de límites, permite la innovación de una actividad artística que usa las experiencias de la naturaleza en su contenido.

Pienso que los espectáculos de la naturaleza deben aportar no solo en términos de registro convencional, sino en cómo se logra reinventar el tejido de la realidad mediante la experimentación con el soporte tecnológico. Así, la mutación arte-tecnología permite repensar la inyección de experiencias estéticas de la naturaleza, que no se limita a espacios reales o físicos, sino que su construcción puede ser recreada mediante el tratamiento digitalizado de la imagen sintética. Aquello permite que reflexionemos, desde otros

espacios como el real-sintético, los discursos de conservación, recuperación e intervención en la naturaleza.

Finalmente, la complejidad de una actividad gestada desde la fotografía refleja las oscilaciones de una práctica artística divergente y heterogénea que recorre y abre caminos para seguir investigando nuevas metodologías en la producción de imágenes y experiencias estéticas de la naturaleza, donde utilizamos la cámara y el ordenador como herramientas para esta experimentación. Se busca en estas actividades, mostrar otras maneras de ver y pensar los espectáculos de la naturaleza y sus posibilidades creativas dentro del soporte digital.

3. Propuesta artística

En un inicio pensé la producción de imágenes y videos que utilizan las experiencias estéticas del paisaje y las plantas que encontramos en la naturaleza, mediante la documentación y registro fotográfico de viajes personales. Luego de acumular algunas fotos, seleccioné varias de ellas y las edité aprovechando *softwares* donde retoqué el tono, las luces, el contraste, etc.

Las exploraciones en cada lugar permitieron que desarrollase una mirada sensible en la contemplación de la naturaleza y sus elementos, aquello convirtió a los espacios naturales en una zona de trabajo, taller y material. Siempre tuve un interés en observar los cambios atmosféricos, de temporalidad y los detalles de cada sitio. Con el tiempo descubrí que ahí se ocultan significados profundos y emocionales, los cuales evocan sensaciones como la calma, la destrucción, el caos, la felicidad, etc. Por lo tanto, este proyecto se enfoca hacia una mirada paisajista y la contemplación de los elementos del lugar.

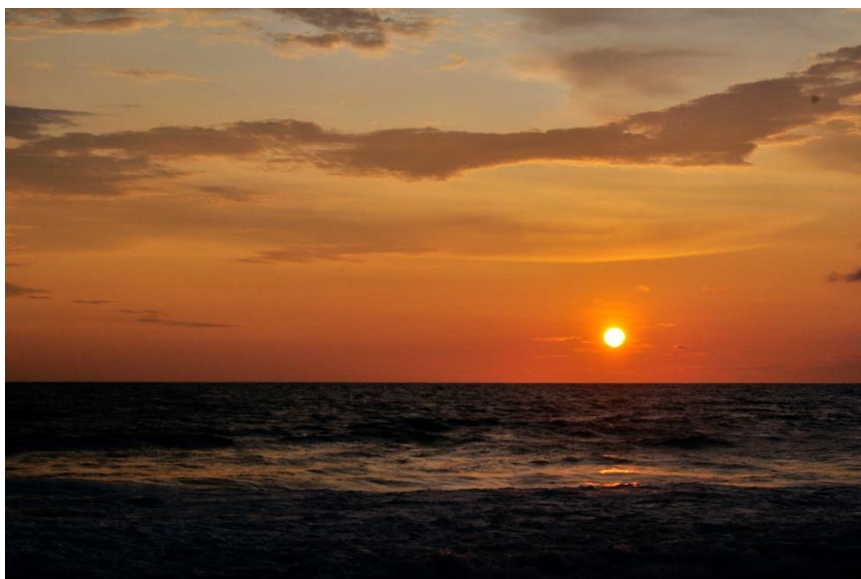


Imagen 9: Atardecer en Olón, fotografía digital, 5400 x 3020 px, 2019.

Contemplar el paisaje transmite cierto placer discreto donde corroboro la singularidad de la naturaleza y la transmisión de experiencias profundas y emocionales. *Atardecer en Olón*, refleja la percepción que tengo cuando observo los espectáculos del lugar, en términos de registro, donde utilicé la edición para mejorar el tono y la iluminación de la imagen.

Desde entonces, la constante manipulación de *softwares* de edición y síntesis permitieron que entre en un juego dentro del soporte digital, donde expandí la actividad que realizo como fotógrafo, produciendo un trabajo más experimental y conceptual, articulando la investigación entre arte, naturaleza y tecnología. Todo esto para mostrar otras maneras de ver y pensar los espectáculos de la naturaleza que adoptan un aspecto bidimensional y tridimensional en la imagen.

Parte de mi trabajo consiste en fabular con los aparatos tecnológicos, y experimentar nuevas maneras de mostrar el paisaje y particularmente las plantas en la imagen, donde la no limitación¹² en este proyecto, permitió mostrar la naturaleza, no solo en términos de registro, sino como exploración de otras formas y lenguajes que surgen de la experiencia con el soporte digital. Esto abrió varios caminos en la creación de imágenes desde la

¹² La creación de imágenes dentro de *softwares* se convierte en un proceso de juego infinito, sin límites. Cuando el usuario da por terminado un proyecto, el mismo archivo queda pausado y guardado, más no finalizado.

visión sintética, pues junto con la innovación tecnológica exploré una producción diferente que fabrica desde cero, lugares y paisajes.

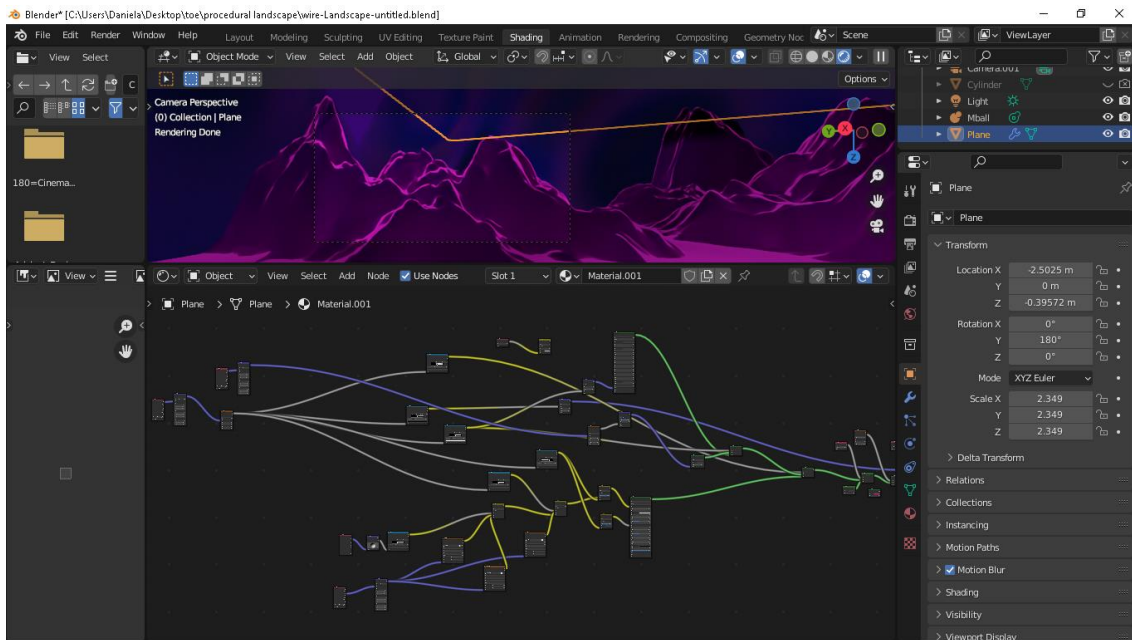


Imagen 10: Captura de pantalla, sistema de nodos en *Blender*, 2000 x 1080 px, 2020.

La cultura del ordenador se intensificó en el año 2020 debido a la pandemia global, lo cual desplazó la mirada convencional que tenía de la fotografía y la naturaleza para introducir otras experiencias que corroboran el potencial del soporte tecnológico. Usé la tecnología 3D de *softwares* como *Blender*, donde construí paisajes casi miméticos y experimenté nuevas formas, estéticas y lenguajes que superan los límites artísticos en la creación de imágenes. También empecé a familiarizarme con el sistema de nodos¹³ del programa, donde entre conectar y desenchufar, compuse varios diseños.

¹³ Contenedores o cajas de datos que envían o reciben información mediante conexiones específicas.



Imagen 11: *Sol artificial*, imagen panorámica, 4000 x 2000 px, 2020.

Al fabricar experiencias realistas-sintéticas cuestiono el lugar de la naturaleza como material y su traslado hacia el contexto artístico, pues el paisaje está destinado, por su magnitud, a ser parte del entorno que originalmente ocupa. *Sol artificial* muestra otras maneras de inventar los espectáculos de la naturaleza usando el soporte digital y la alta gama de posibilidades que expanden los formatos de la imagen y video. La visión sintética, busca en este proyecto, experiencias más profundas y expresivas que surgen de la contemplación del lugar, donde reemplazo su sitio de enunciación original por entornos tridimensionales de una realidad diferente, para ser vivida y explorada dentro de la imagen.

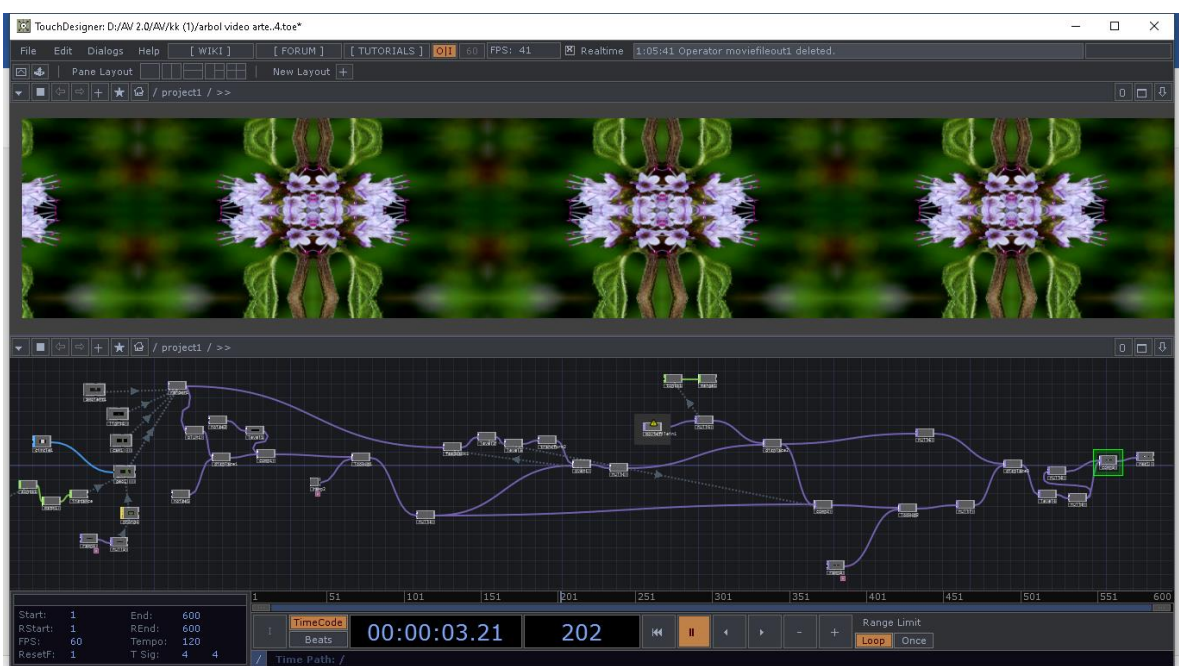


Imagen 12: Captura de pantalla, sistema de nodos en tiempo real dentro del *software TouchDesigner*, 2000 x 1080 px, 2021.

Por medio del sistema de nodos, exploré con múltiples *softwares* los cuales permitieron ampliar la percepción que tenía respecto a la edición, complejizando la fabricación de imágenes con el fin de generar efectos visuales abstractos donde alteré algunas fotografías personales. Así, encontré programas de edición y composición en tiempo real, como *Touch Designer* un nuevo reto que con el tiempo dominé poco a poco, el mismo ha sido sustancial en el desarrollo de este proyecto. La interfaz del *software* controla todo un sistema de codificación visual *2D* y *3D* mediante nodos, utiliza también el tratamiento de ecuaciones matemáticas y el uso del lenguaje de programación en la fabricación de proyectos visuales.



Imagen 13: Flor programada, fotograma digital, 5000 x 3500 px, 2021.

Experimenté una producción de imágenes abstractas donde la máquina-ordenador permitió que esté innovando siempre, así logre redescubrir el tejido de una realidad diferente a partir de la programación visual. *Flor programada (2021)* muestra la curiosidad de innovación que tengo desde la fotografía donde la imagen comunica, no solo en términos de registro, sino en cómo es posible generar otras maneras de verla y pensarla a partir de la alteración y deconstrucción de la misma.

Busqué también inspiración en los detalles de la naturaleza, los cuales revelaron la existencia de una vida vegetal que abrió la percepción de una nueva dimensión de estudio

y observación. Esta percepción, permitió ampliar las habilidades que realizo como fotógrafo y artista de los nuevos medios, interesado en la naturaleza, donde la capacidad de innovación y diseño dentro del soporte digital, fue aprovechada como un recurso expresivo para crear sensaciones y emociones en la imagen a partir de simples efectos de edición.

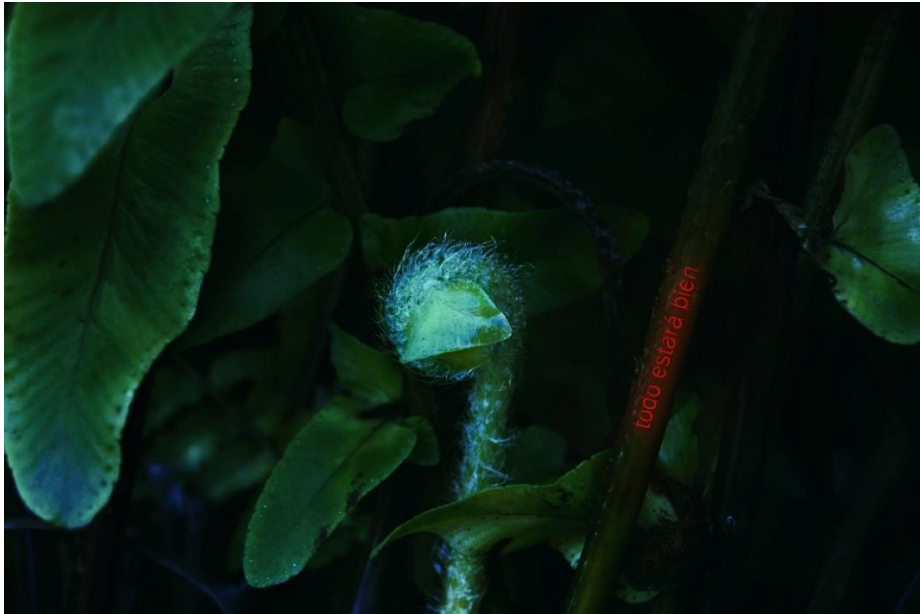


Imagen 14: Mensajes desde el jardín, foto y texto digital 5500 x 3050 px, 2021

A partir del registro de plantas logré conectar ámbitos separados del arte como la botánica¹⁴, actividad donde expandí el universo simbólico y conceptual en este proyecto. *Mensajes desde el jardín* revela la sensibilidad que tengo hacia los elementos de la naturaleza, donde trato de poetizar la imagen de plantas a partir de incrustaciones textuales con los pensamientos de cada experiencia en ese momento.

¹⁴ Este proyecto se enfoca, dentro del campo de la botánica, únicamente al estudio y observación de plantas a partir de la forma y aspecto de su flor.



Pequeñas flores en racimo
con cuatro estambres.
Cada flor está abierta y
abajo de su cáliz se encuentran
varios tricomas que dependen
de la fragancia a su alrededor

Imagen 15: Mirar/pensar, fotografía digital, 2021.

El estudio empírico dentro de la botánica y la constante observación de plantas, desplazó el taller tradicional de cuatro paredes hacia espacios naturales, jardines, entre otros lugares al aire libre, donde registré varios encuentros significativos. De ahí, logré extraer datos e información, con el propósito de identificar varios grupos de plantas con flores monopétalas, especie oculta entre la maleza, entre otras que están presentes en ecosistemas terrestres y en nuestra vida cotidiana. *Mirar/pensar* revela este proceso de observación y estudio, donde registro y describo los detalles de la flor de menta, planta usada en la medicina o gastronomía, también es una especie invasora que presenta las características de una flor monopétala.

Esta actividad, no es simplemente documentar o archivar las imágenes, es también convertir estos hallazgos en material sensible dentro del soporte plano, por lo tanto, inserté anotaciones personales, sean de corte descriptivo o emocional de esa experiencia. Aquí, pretendo realizar un trabajo intelectual, técnico y emocional, el cual aprovecha la fotografía y el texto para lograr crear nuevos sentidos y sensaciones en la imagen.



Imagen 16: Memorias del bosque, foto *collage* digital, 5000 x 3400 px, 2021.

Registrar todo tipo de eventualidades y experiencias que rodean el espacio donde estoy, enriqueció la actividad que realizo como fotógrafo de la naturaleza, desde entonces el estudio de las plantas conectó íntimamente con la contemplación del paisaje, sin duda ambas actividades tienen conceptos completamente distintos, pero establecen una armonía en su totalidad. Así, observo desde el lente fotográfico una mirada general del lugar junto a su paisaje y una macro que se enfoca en pequeños y coloridos detalles ocultos en cada espacio. Escanear un lugar y mostrar los encuentros en el mismo, permitió intensificar las sensaciones y emociones en la imagen. *Memorias del bosque* revela como experimento con los descubrimientos de un lugar, aprovechando el *collage*, con el fin de producir experiencias estéticas más profundas en la presentación de la naturaleza y sus elementos a través de la imagen.

Así, contemplar el espacio natural, permitió que desarrollase una actitud ecológica-conservadora¹⁵ del mismo, pues desde mi perspectiva, no hay mejor espectáculo u obra artística que pueda superar las maravillas de la naturaleza-universo. De ahí que, pensé el potencial de la imagen realista-sintética para experimentar otras maneras de ver y pensar las experiencias estéticas de la naturaleza a partir de la fabulación con el soporte digital, el cual adopta una forma bidimensional o tridimensional en la pantalla del ordenador.

Efectivamente, utilicé varios componentes en la fabricación de este proyecto que reinventa desde el soporte tecnológico, las intervenciones en la naturaleza, donde

¹⁵ Conducta que se dedica al estudio y defensa de ecosistemas naturales.

aprovecho el registro fotográfico de paisajes y plantas para posteriormente intervenir la imagen mediante efectos simples como manchas, desenfoques, el uso del *collage*, el montaje e insertar, a manera de texto, pensamientos personales de cada experiencia. En otras ocasiones, construí a partir de la visión sintética del ordenador entornos tridimensionales donde repensé los espectáculos de la naturaleza de manera diferente. Finalmente, experimenté con la complejidad de la programación visual para crear formas abstractas que alteran y deconstruyen la imagen, generando efectos que muestran la armonía-caos, donde también reflexiono los patrones de la naturaleza, oculta en simples detalles.

3.1 Obras

3.1.1 Una y mil gotas



Una y mil gotas de un
gran invierno. Aquí
la lluvia secaría el suelo.



No se trata de cuantas gotas
han caído, sino de cuantas
podrán ver la luz.

Imagen 17: Una y mil gotas, foto *collage* y texto sobre lienzo, 65 x 50 cm, 2022.

Una y mil gotas es una obra que emplea el *collage* y el texto para mostrar el devenir de los sentidos al presenciar la lluvia sobre una planta. La imagen, emplea una primera fotografía referencial del registro de esa experiencia y una segunda fotografía que es el resultado de la alteración de la primera desde el lenguaje de programación. Por lo tanto, la última imagen replica múltiples veces el detalle de una gota de agua, causando el efecto de un bucle infinito. Junto a las imágenes, se lee anotaciones personales que surgen de la contemplación del fenómeno atmosférico en ese momento.

Los espectáculos de la naturaleza como la lluvia, son usados en esta obra con el propósito de crear significados muy profundos y emocionales a partir de su contemplación directa, la cual inyecta la singularidad de esta experiencia a partir de la documentación, iniciativa que busca reinventar dentro del soporte digital otros modos de presentación. De esta manera, la fotografía debe comunicar, no solo en términos de registro, sino en cómo el potencial expresivo del soporte plano permite fabular la imagen, logrando fabricar nuevas sensaciones y sentidos en su producción.

Los elementos e intervenciones dentro de la obra, reflejan múltiples lenguajes que experimentan una lectura de imágenes fragmentadas, mezclando la fotografía y el texto, pues su fin es intensificar la construcción conceptual y artística del fenómeno atmosférico. Incluso, el trasfondo dentro de la obra oculta discursos ecológicos que fomentan la conservación, recuperación e intervención en espacios naturales.

3.1.2 Encuentros imprevistos.

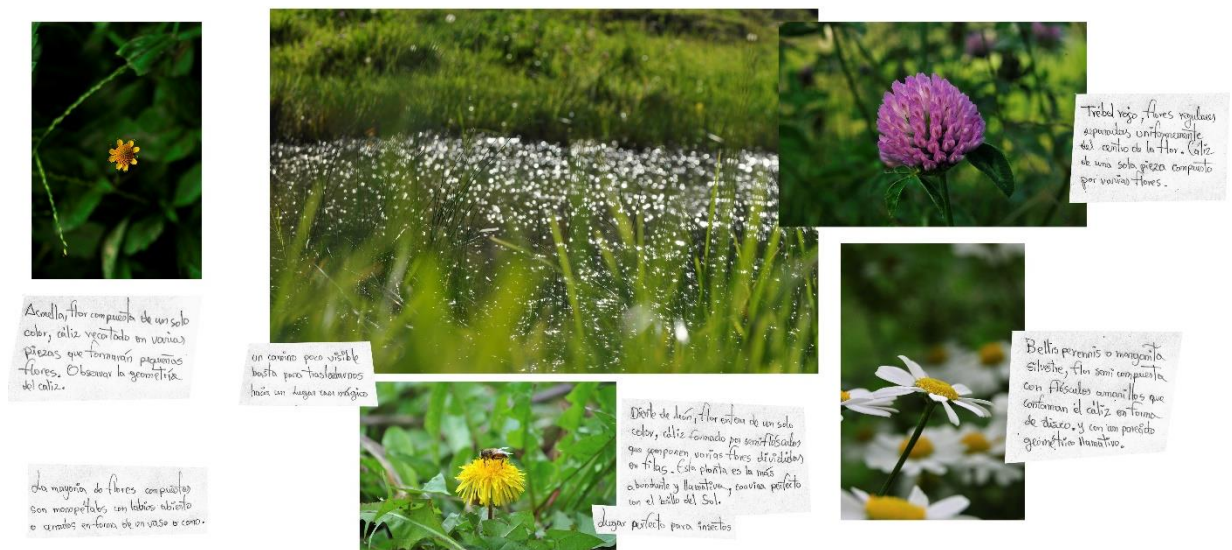


Imagen 18: Encuentros imprevistos, foto *collage* y texto sobre lienzo, 50 x 75 cm, 2022.

La obra *Encuentros imprevistos* muestra los elementos de un lugar mediante la composición de imágenes que usan el registro de los hallazgos encontrados alrededor de la Laguna del Manzano. Convierto este sitio en un itinerario de trabajo, taller y laboratorio más, donde observo y estudio las plantas del lugar e ilustro los encuentros que tengo, entre los más significativos busqué identificar plantas según el aspecto de su flor.

La obra comunica no solo en términos de registro, sino cómo aprovecho el soporte plano para construir, a partir del *collage*, varias experiencias que surgen de la observación y análisis del lugar. Así, la obra inserta pequeñas anotaciones donde reflexiono el aspecto del lugar y las características de cada planta según la forma de su flor, entre las cuáles se encuentran: flores compuestas, monopétalas y regulares, todas escondidas entre la maleza del sitio.

Adopto la actitud de un botanófilo dentro del lugar donde tengo hallazgos significativos, por consiguiente realizo un proceso de observación y registro que se complementan con las anotaciones personales de los elementos del sitio, con el fin de percibir todo tipo de eventualidades. De forma que, la obra agrupa un conjunto de datos e información que reflexionan e ilustran la experiencia del lugar.

3.1.3 Universalidad.



Imagen 19: Universalidad, Foto collage y texto sobre lienzo, 65 x 50 cm, 2022.

Universalidad utiliza el soporte plano para insertar anotaciones personales e imágenes de plantas alteradas mediante el diseño de programación visual, con el propósito de formar patrones geométricos y efectos visuales abstractos, como el caleidoscopio y la progresión de la forma que se multiplica y expande. Sobre la misma imagen alterada se yuxtaponen, a manera de montaje, patrones que dividen un círculo, se diferencian por su color en la imagen y buscan intensificar la percepción geométrica inmóvil de la naturaleza, observada más allá de la representación de sus elementos físicos.

La obra reflexiona el lenguaje geométrico visible-oculto de las flores compuestas por flósculos que forman el cáliz radiado, parecido a un disco. De ahí que, el montaje sobre las fotografías alteradas, ilustran una circunferencia recortada en varias piezas, donde trato de comprender y construir, mediante la programación visual, esta percepción geométrica oculta en las flores radiadas. Aprovecho el registro fotográfico, no para

mostrar este descubrimiento, sino con el propósito de codificar la imagen mediante patrones geométricos los cuales revelan el caos-armónico escondido en la naturaleza.

En conclusión, la composición de imágenes intervenidas mediante la programación visual y las anotaciones personales, intensifican y reflexionan el lenguaje geométrico oculto en la naturaleza, en un inicio, a partir de observaciones en plantas con flores radiadas. Luego transformo estas imágenes en abstractas con efectos y patrones geométricos en su forma. La obra refleja un trabajo técnico y emocional que aprovecha el *collage* y el montaje en su fabricación.

3.1.4 Anomalías del paisaje.

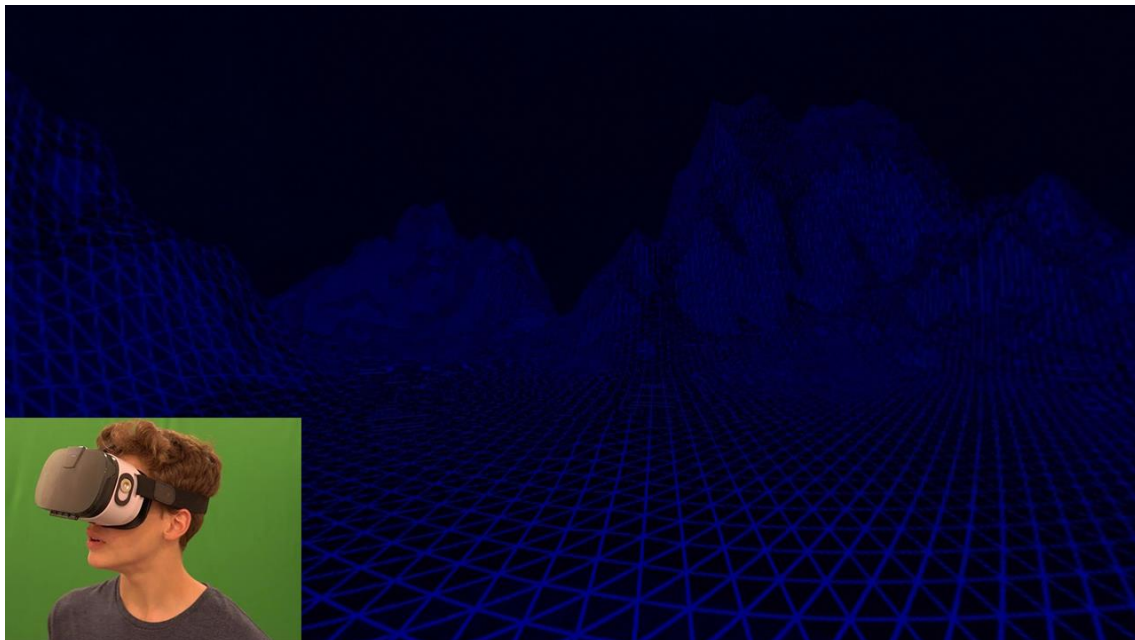


Imagen 20: Anomalías del paisaje, instalación de video VR, variable, 2022.

Anomalías del paisaje instalación que aprovecha la tecnología de video VR con el fin de experimentar la tridimensionalidad de la imagen sintética de un paisaje costero, donde exploro los fenómenos de temporalidad de la naturaleza. El video, utiliza también el diseño sonoro para intensificar las sensaciones del lugar y los cambios momentáneos en la imagen.

Mediante el uso de gafas VR se traslada al espectador hacia el entorno sintético del paisaje, en el cual podrá percibir cambios dentro del lugar, que simulan el vacío de la noche mediante apariciones momentáneas, provocando una rara experiencia la cual no

debe ser percibida como otro lugar, sino una producción distinta del mismo. La imagen del paisaje nocturno se construye bajo la estética digital del *wireframe*, (presentación visual de esqueleto o tejido de alambres) y establece una relación íntima con la estructura del lugar original.

De esta manera, la fabricación de nuevas experiencias en la imagen sintética se piensa desde el conjunto de técnicas y efectos que permiten reconstruir y fabricar un lugar incorporando estéticas digitales que muestran otras maneras de ver y pensar los fenómenos de la naturaleza y los cambios temporales entre el día iluminado y noche absoluta desde la visión sintética.

Así, la obra aprovecha el potencial del video y su alta gama de posibilidades y formas, los cuales permiten generar entornos virtuales interactivos e inmersivos que usan la tecnología VR, en un espacio virtual para ser vivido, experimentado y explorado.

3.1.5 Fuera de lugar.



Imagen 21: Fuera de lugar, video instalación, 1920 x 1080 px, 2022.

Fuera de lugar es un video que utiliza el diseño de imagen 3D y los movimientos de cámara como *zoom*, *panorámica* y *travelling*, con el fin de recorrer el espacio tridimensional sintético, generando un dinamismo en cada plano de la imagen donde se

visualiza los elementos del lugar. También utiliza el diseño sonoro para generar la experiencia multisensorial de un entorno extraño e inquietante.

El espacio simula la arquitectura de un lugar destinado al cultivo de plantas, conocido como *indoor*, el cual las encierra y oculta en su interior, generando la sensación de un no ambiente para el desarrollo de vegetaciones. Así, en el interior de la habitación de cultivo se instalan elementos como macetas con plantas boca de dragón, usadas por su carácter ornamental y colorido de sus flores monopétalas. Alrededor de las plantas se camufla otra vegetación que se encuentra afuera de las macetas y está dispersa sobre aglomeraciones de tierra, son malezas y aparecen cambiando su textura y color constantemente, pues este gesto revela que buscan adaptarse al nuevo espacio y evolucionar en el mismo. La maleza crece y se adapta al entorno, siendo una especie invasora, en su mayoría son plantas con flores compuestas o monopétalas

La arquitectura del *indoor* y sus elementos trata de problematizar el lugar de las plantas y el desarrollo de ambientes artificiales fabricados por el humano para su cultivo, imponiendo la privación del lugar que ocupan originalmente. En este caso la simplicidad de sus elementos establece la relación entre dos cosas que se contradicen y se complementan: las plantas dentro de las macetas y las plantas ubicadas afuera de la maceta. Ambas, son plantas con flores monopétalas, donde debido a la variedad de esta especie, se distinguen por el uso estético, decorativo o funcional que el humano ha dado a cada una, ocupando un espacio diferente regulado y controlado.

3.1.6 Invocación



Imagen 22: Invocación, impresión QR, 20 x 20 cm, 2022

Invocación es un video que emplea la codificación de lectura QR con el propósito de trasladar al espectador hacia la pantalla de su dispositivo móvil donde visualizará las experiencias digitales de la obra en la aplicación *Vimeo*. La apropiación de tecnologías en la red permite el almacenamiento de material multimedia que sirve como una alternativa para la visualización y exhibición de lenguajes artísticos digitales en la red, abiertos al público en general.

Así, el video muestra el paisaje de un bosque seco donde se exhibe el objeto geométrico de un cono formado por esferas, el mismo está diseñado en 3D y se encuentra generando una misteriosa cualidad de movimiento entre sus elementos, creando un caos antes de regresar a su estado inicial, repitiendo esta peculiar acción. El objeto se muestra delante de la cámara flotando en el lugar, su percepción no debe pensar o explicar la magia de su efecto o forma, que responde al caos-armonía oculto en la naturaleza, sino pensar el objeto y la experiencia del lugar como una unidad que envuelve los sentidos. Los acontecimientos visuales en el espacio se intensifican mientras la cámara gira completamente y explora la tridimensionalidad del espacio, bordeando al objeto ilusorio, en un acto que reflexiona y cuestiona si ¿Realmente el objeto invocado en la virtualidad del espacio existe?

El video, en su trasfondo, trata de problematizar el traslado de objetos escultóricos hacia espacios naturales y tomar la actitud ecológica-conservadora que reflexiona el potencial

virtual de la imagen con el fin de proponer otras maneras de ver y pensar la exhibición, al aire libre, de objetos escultóricos a partir del diseño 3D. Así, la fabulación de espectáculos en la naturaleza establece un ambiente de flujo orgánico e íntimo entre la relación arte, naturaleza y tecnología.

3.2 Proyecto expositivo

El lugar elegido para el montaje de este producto artístico titulado *Paraísos Sintético* se encuentra en la terraza del edificio Paty's, el mismo funciona como un mirador ocasional donde se puede contemplar el paisaje urbano y los espectáculos de la naturaleza como el atardecer. Este espacio se encuentra en Loja, ciudad en la que me encuentro actualmente residiendo, estudiando y trabajando para este y otros proyectos. El sitio está ubicado en las calles Catamayo y Romerillos.

La terraza, es un espacio abierto que nos proyecta hacia el cielo de un paisaje urbano, a una altura necesaria, ubicada a 2142 metros sobre el nivel del mar, esto lo convierte en un campo ideal para las experiencias sensoriales que pretende desencadenar este proyecto. La potencia del lugar y su ubicación geográfica reflexiona el sutil equilibrio enfocado en la contemplación del paisaje de una gran extensión de terreno y la observación de las obras colocadas al aire libre.



Imagen 23: Terraza del edificio Paty's.

Fuente: Envió del autor.

Desde esta ubicación, pretendo desencadenar un recorrido que reflexione e intensifique la naturaleza del espacio, a partir de la experiencia de estar ahí en el lugar donde el espectador puede percibir de manera directa, el paisaje, despertando múltiples sensaciones mientras se observan las obras de este proyecto que se encuentran dentro de una carpa instalada. Utilizo una carpa de exteriores para albergar y proteger, de manera temporal, las obras a exhibir, con el fin de observar y moverse en el lugar, sin ventanas, paredes o fondos que distraigan la contemplación directa del paisaje y los fenómenos atmosféricos que suceden.

Así, el despliegue de las obras se extiende ocupando los 3 lados de la carpa, donde he asignado los espacios según las características de cada trabajo, entre imágenes y videos. Los videos, utilizarán mesas con el propósito de colocar cada uno de sus elementos para su correcto funcionamiento y visualización, a diferencia de las imágenes que usarán solo el soporte plano del lienzo. Así, iniciamos con lado A de la carpa, ubicado al este del lugar, donde se encuentra la obra *Encuentros imprevistos 50 x 75 cm*, seguido del lado B de la carpa ubicada al sur, mostrando las obras *Una y mil gotas* y *Universalidad*, ambas de 65 X 50 cm. El lado C, con vista al oeste, exhibe sobre mesas las obras *Fuera de lugar*, (video instalación), *Anomalías del paisaje* (instalación de video VR), seguida de la obra *Invocación* que utiliza la impresión de código QR.

En efecto, la totalidad de la exposición pretende reflexionar y repensar el espacio artístico para la exposición fuera del espacio convencional, proponiendo sitios poco particulares donde la naturaleza del lugar, abierto al mundo para verlo y cambiar con él, conecta con el proceso de investigación y creación que se ha desarrollado en este proyecto, despertando así, múltiples experiencias en el espectador mientras recorren el espacio y observan las obras.

Finalmente, la fecha tentativa para la exposición artística temporal del proyecto *Paraísos Sintéticos*, en el espacio ya mencionado, será de lunes a sábado del 10 hasta el 20 de agosto de 2022, en horarios de 4:30 pm a 7:30 pm.



Imagen 24: Lado A, vista del montaje de la obra *Encuentros imprevistos*.

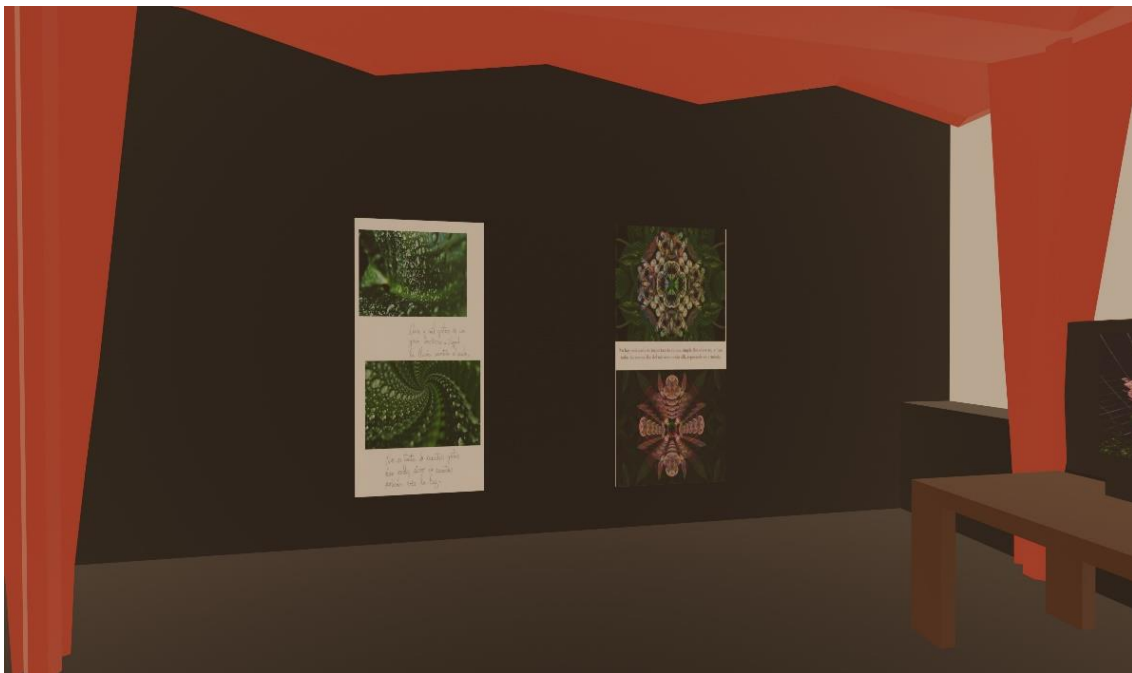


Imagen 25: Lado B, de izquierda a derecha: montaje de la obra *Una y mil gotas*, seguida de la obra *Universalidad*. Ambas de 65 x 50 cm.



Imagen 26: De izquierda a derecha. Mesa 1, instalación del video *Fuera de lugar*. Mesa 2, instalación VR de la obra *Anomalías del paisaje*. Mesa 3, montaje de la obra *Invocación* que utiliza la impresión de código QR.



Imagen 27: Vista del lado C, con ubicación al oeste donde se exhiben de izquierda a derecha las obras: *Fuera de lugar*, *Anomalías del paisaje* y la obra *Invocación*. Las

mismas contrastan con el paisaje urbano a cielo abierto que se observa desde la terraza del edificio.



Imagen 28: Vista general del proyecto expositivo *Paraísos Sintéticos*.

3.3 Registro de la muestra artística

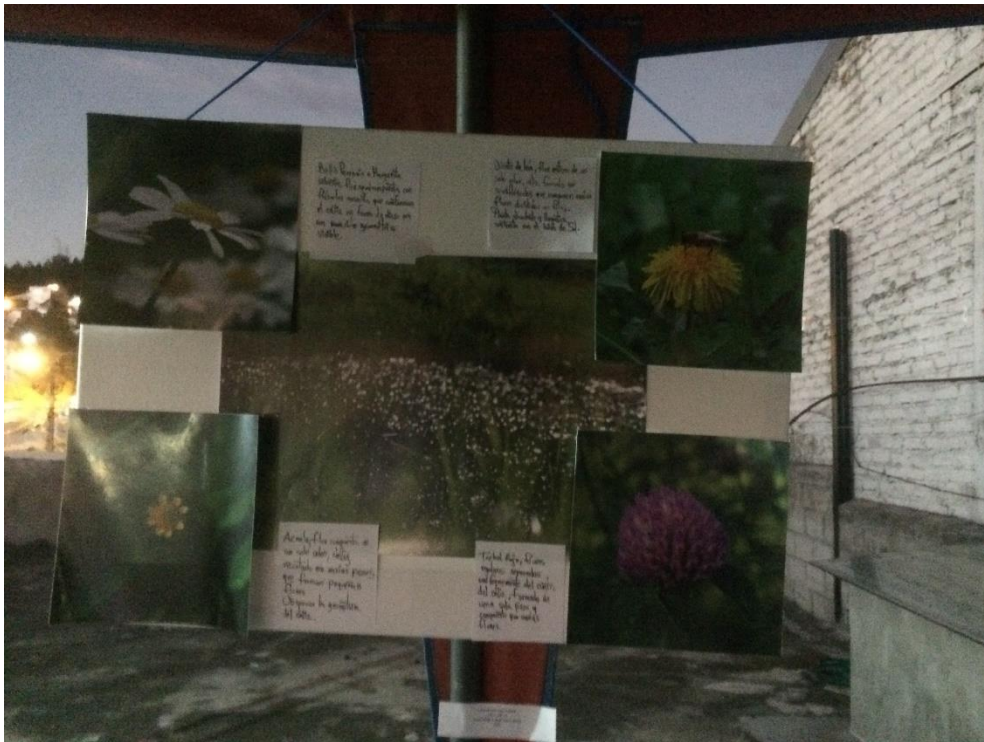


Imagen 29: Registro de la obra *Encuentros imprevistos*.



Imagen 30: De izquierda a derecha: registro de la obra *Universalidad* junto con la obra *Una y mil gotas*.



Imagen 31: Vista del lado C.



Imagen 32: Registro de la obra *Invocación*.



Imagen 33: Registro de la obra *Anomalías del paisaje* que usa la tecnología de gafas VR.



Imagen 34: Registro de la obra *Fuera de lugar* proyectada enTV.

3.4 Diseño de posters para redes



Imagen 35: Diseño 1.



Imagen 36: Diseño 2.

4 Epílogo

Mostrar los elementos de la naturaleza, el paisaje y particularmente las plantas motiva a su conservación, recuperación e intervención del artista que reinventa estos espectáculos aprovechando el soporte digital. Junto con la investigación autoorganizativa de la forma paisaje y su relación íntima con la vida vegetal que a su vez revela lenguajes ocultos en la naturaleza, se logra problematizar cada categoría conceptual en este proyecto *Paraísos Sintéticos*. El propósito de su estudio y observación trata de trazar constantemente nuevas percepciones enunciativas y figurativas que se experimentan desde la práctica con los dispositivos tecnológicos.

5 Bibliografía

- Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. España: La Casa, 2002.
- Didi Huberman, Georges. *El hombre que andaba en el color*. Madrid: Abada, 2014.
- Kant, Immanuel, *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*. México: Porrúa S.A, 1991.
- Krauss, Rosalind. *Notas sobre el índice: La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza, 2015.
- Maderuelo, Javier. *Paisaje y arte*. Madrid: Abada, 2007.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 1960.
- Miwon, Kwon. *One place after another. Site specific art and locational identity*. Estados Unidos: MIT, 2002
- Morton, Timothy. *Una ecología sin naturaleza*. En: <https://lab.cccb.org/es/timothy-morton-ecologia-sin-naturaleza/> (Fecha de consulta: 15-06-2022).
- Parente, Andre. *La forma cine: variaciones y rupturas*. En: https://www.sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39957/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Fecha de consulta: 20-06-2022).
- Rousseau, Jacques. *Cartas elementales sobre botánica*. Madrid: Abada, 2005.
- Rosseti, Laura. *Videoarte: Herencia histórica*. México: Logos Editores, 2011.
- Sánchez Martínez José Antonio. *In-Definiciones. El campo abierto de la investigación en Artes*. Antioquia: La Revista, 2016.
- Zambrano, Marcelo. *La investigación en el arte – La relación Arte-Ciencia*. En: https://www.academia.edu/27113709/La_investigaci3n_en_el_arte_La_relaci3n_Arte_Ciencia_Una_introducci3n?msclkid=c45657bfcfb311ec857cd267cd8ee566 (Fecha de consulta: 16-06-2022).