

**REFLEXIÓN ACERCA DE LA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES EN
(Y A PARTIR DE) LAS CIUDADES CONTEMPORÁNEAS,
A TRAVÉS DE LA DERIVA**

- APROPIACIÓN Y RESIGNIFICACIÓN -

Presentado por Sólúa Carneiro
Dirigido por Dra. María Zárraga Llorens

Tipología de proyecto 4
Producción artística inédita acompañada de una
fundamentación teórica

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
TRABAJO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Valencia, marzo de 2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València

A mi madre Rosy, por todo, y mucho más.

Agradezco, de corazón, a todos y todas que de alguna manera han contribuido para la realización de esta investigación que es, para mí, antes que nada, la realización de un sueño.

Agradezco a mi tutora María y a todos los profesores y profesoras que me han aportado mucho en este proceso.

Agradezco a mi familia y a mis amigos y amigas, por haberme enviado fuerzas y ánimos, desde cerca o desde lejos, cuando yo más los necesité.

Y agradezco a la vida por haberme proporcionado esta increíble experiencia en la UPV y en España.

RESUMEN

La presente investigación se propone a reflexionar acerca de la producción de imágenes en (y a partir de) las ciudades contemporáneas. A través de la deriva, en su sentido más polisémico, y registros fotográficos de la ciudad, se intentó explotar los límites de la fotografía (fija y en movimiento), en una producción artística multifacética que, antes que nada, buscó un nuevo sentido a las imágenes que la componen, en tiempos de pérdida del significado de la imagen fotográfica en la contemporaneidad.

Palabras Clave: Ciudades Contemporáneas. Deriva. Producción de Imágenes. Fotografía. Apropiación y Resignificación.

ABSTRACT

This research aims to reflect on the production of images in (and from) contemporary cities. Through drift, in its most polysemic sense, and photographic records of the city, an attempt was made to exploit the limits of photography (still and moving), in a multifaceted artistic production that, first of all, sought a new meaning to the images that compose it, in times of loss of the meaning of the photographic image in contemporary times.

Key Words: Contemporary Cities. Drift. Production of Images. Photography. Appropriation and Resignification.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	8
Objetivos	11
Metodología y estructura de la investigación	13
1 - LAS CIUDADES (IN)VISIBLES	15
1.1 - CIUDAD: VISUALIDAD X VISIBILIDAD	20
1.1.1 - Graffiti-ciudad y Visión Travelar	25
1.2 - CIUDAD CONTEMPORÁNEA: PLATAFORMA PRODUCTORA DE IMÁGENES	28
1.2.1 - Valencia: Impresiones visuales de un camino	33
1.2.1.1 - Ciudad Histórica	34
1.2.1.2 - Ciudad Moderna	36
1.2.1.3 - Ciudad Mediterránea	37
1.2.2 - Producción de imágenes en las ciudades contemporáneas - La ciudad como soporte de las imágenes	39
1.2.2.1 - Palimpsestos visuales	42
1.2.3 - Producción de imágenes a partir de las ciudades contemporáneas - La ciudad como tema y escenario	45
1.2.3.1 - La Ciudad Fotográfica	47
1.2.3.2 - La Ciudad Cinematográfica	51
1.3 - LAS DERIVAS - EN BUSCA DE UNA DERIVA RESIGNIFICADA	53
1.3.1 - Nuestras derivas - procesos ilustrados	61
1.3.2 - La deriva como método de investigación y producción artística	64

2 - UNA CIUDAD DE IMÁGENES	66
2.1 - REFLEXIONES SOBRE NUESTRA PROPIA PRODUCCIÓN DE IMÁGENES	66
2.2 - LA IMAGEN ANTROPOLÓGICA	68
2.2.1 - Imágenes técnicas y sus medios	70
2.2.2 - La desmaterialización de la imagen	73
2.3 - CIUDADES POSTALES, VIRTUALES E INSTANTÁNEAS	76
3 -LA OBRA: IMÁGENES FIJAS / EN MOVIMIENTO / RESIGNIFICADAS	84
3.1 - PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	84
3.2 - IMÁGENES FIJAS Y EN MOVIMIENTO	89
3.2.1 - Los límites de la fotografía - posibilidades creativas en esta investigación	89
3.2.2 - El video - método y proceso creativos	96
3.3 - LA OBRA - PROCESOS CREATIVOS Y DE SU PRODUCCIÓN	98
3.3.1 - Datos técnicos de la videoinstalación	98
3.3.2 - Miradas objetiva y subjetiva en la toma de las imágenes	102
3.3.3 - Grabación y toma de las imágenes	103
3.3.4 - Video Interactivo	104
3.3.5 - Godard - referente artístico y inspiración	105
3.3.6 - Edición del video - procesos verticales y transversales	107
3.3.7 - Montaje del video - proceso técnico de creación	111
CONCLUSIONES	116
BIBLIOGRAFÍA	118
LISTADO DE IMÁGENES	121

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, de tipología 4 - Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica - propone una reflexión acerca de la producción de imágenes en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, teniendo cómo objeto de estudio, la ciudad de Valencia. A través de distintas derivas por la ciudad, la registramos en fotografías y en videos, con el propósito de crear una obra multimedia, multifacética e interactiva, explotando los límites de la fotografía (fija y en movimiento), a partir de los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes.

La reflexión propuesta en esta investigación es el resultado de algunas inquietudes y cuestionamientos acerca de nuestra propia producción de imágenes fotográficas y videográficas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, a lo largo de los últimos siete años.

Observando el creciente aumento de la producción de imágenes (fijas y en movimiento) en la contemporaneidad, agregado al ritmo vertiginoso impuesto por las grandes ciudades, fruto de la globalización y del avance de la tecnología, nos preguntamos si nuestras propias imágenes (fotográficas y videográficas) no estarían perdiendo su significado, en medio a infinitas otras imágenes producidas en (y a partir de) las ciudades. Y con eso, nuestra propia producción artística podría estar perdiendo su sentido.

A partir de estas reflexiones, nos propusimos a investigar más a fondo los siguientes universos: el universo de las imágenes (digitales, técnicas y sus medios), el universo de las ciudades contemporáneas, en cuanto un campo comunicacional multifacético, el universo de la mirada que direccionamos hacia la ciudad, el universo de la deriva por la ciudad, tanto cómo práctica artística, cómo método de creación, y el universo de los lenguajes fotográficos y videográficos, direccionados a la ciudad de Valencia. Nuestras reflexiones e investigaciones nos llevaron a una producción artística que, al revés de estar perdiendo su sentido, cómo temíamos al principio, trajo nuevos sentidos y nuevos significados tanto a las imágenes que componen la obra final, cómo al nuestro propio hacer artístico.

Para fundamentar teóricamente nuestra producción artística, hemos reflexionado acerca de temas cruciales a esta investigación. Estos temas están divididos en tres capítulos.

En el primer capítulo, presentamos las ciudades contemporáneas cómo una plataforma productora de imágenes. Proponemos una nueva mirada hacia la ciudad de Valencia, distinguiendo las diferencias entre la visibilidad y la visualidad hacia la ciudad. Enseñamos los conceptos de Graffiti-ciudad y Visión Travelar, bien cómo presentamos las “tres ciudades” de Valencia (histórica, moderna y mediterránea), que fueron abordadas en nuestro trabajo. Analizamos la producción de imágenes en la ciudad de Valencia, abordando el tema de los palimpsestos visuales producidos en la ciudad, bien cómo analizamos la producción de imágenes a partir de la ciudad, presentando las ciudades Fotográfica y Cinematográfica, a través de referentes artísticos y de nuestra propia producción de imágenes hechas a partir de la ciudad de Valencia. Presentamos la deriva en cuanto concepto artístico y su historia en el arte, pero también en cuanto metodología de creación y producción artística. Ilustramos nuestras derivas hechas en la ciudad de Valencia, enseñando los caminos que recorrimos para la captación de las imágenes que componen nuestra obra final.

En el segundo capítulo, reflexionamos sobre nuestra propia producción de imágenes fotográficas y videográficas, y presentamos los conceptos de la imagen antropológica, bien cómo las imágenes técnicas y digitales y sus medios. Reflexionamos sobre la desmaterialización de la imagen digital, y cómo hemos subvertido los aparatos y los medios, y sus programaciones preestablecidas, apropiándonos de ellos, en favor de nuestra producción artística. También presentamos las ciudades postales, virtuales e instantáneas, y reflexionamos si sus medios de divulgación en las mídias digitales alteran los significados de la ciudad y de las imágenes producidas en (y a partir de) ellas.

En el tercer capítulo, presentamos nuestra obra final - una videoinstalación multimedia e interactiva, compuesta por un video interactivo, 20 fotografías colgadas desde el techo y un mapa de nuestras derivas proyectado en el suelo. Reflexionamos sobre los límites de la fotografía (fija y en movimiento), bien cómo enseñamos las posibilidades creativas del lenguaje fotográfico en nuestra investigación. Presentamos el lenguaje videográfico a través de algunas definiciones de teóricos, bien cómo presentamos también cómo el lenguaje videográfico ha sido utilizado en nuestra investigación: cómo un método creativo y cómo una técnica de apropiación y resignificación de nuestras propias imágenes que componen la obra final. Explicamos todos los procesos creativos, técnicos y tecnológicos de nuestra producción artística y de la videoinstalación, ilustrado a través de imágenes.

Por fin, en las conclusiones, reflexionamos sobre los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes, que fundamentan todo nuestro trabajo, y enseñamos cómo estos conceptos fueron puestos en práctica en todas las fases y en todos los procesos teóricos y prácticos de nuestra investigación y producción artística.

OBJETIVOS

Objetivo general:

Reflexionar acerca de la producción de imágenes en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, a través de la deriva por la ciudad de Valencia, con el propósito de producir una obra artística multimedia, multifacética e interactiva, explotando los límites de la fotografía (fija y en movimiento), a través de los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes.

Objetivos específicos:

- Examinar la ciudad contemporánea, considerándola como una plataforma productora de imágenes y un campo comunicacional multifacético;
- Desarrollar una nueva mirada hacia la ciudad de Valencia, distinguiendo las diferencias entre la visibilidad y la visualidad hacia la ciudad;
- Investigar la deriva, en su sentido más polisémico, considerándola tanto como una práctica artística como una metodología de investigación;
- Analizar la producción de imágenes en (y a partir de) la ciudad de Valencia, desde los aspectos de la Ciudad Fotográfica y de la Ciudad Cinematográfica;
- Reflexionar sobre las imágenes técnicas y digitales y sus medios, desde una perspectiva antropológica;
- Presentar los conceptos de ciudades postales, virtuales e instantáneas, y cuestionar si sus medios de divulgación en las redes digitales alteran los significados de la ciudad;
- Explorar conceptual y técnicamente los límites de la fotografía, a través de los

lenguajes fotográfico y videográfico, en una producción artística multimedia y multifacética;

- Proponer que el lenguaje videográfico sea un lenguaje artístico que abre camino para la apropiación y resignificación de imágenes;
- Subvertir las programaciones preestablecidas de los aparatos foto/videográficos y sus medios, en favor de las imágenes y de nuestra producción artística;
- Ofrecer a los receptores de la obra un video interactivo, dándoles la opción de elegir sus propios caminos, apropiándose de la obra y resignificándola, a partir de sus propios universos simbólicos;
- Fundamentar los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes, que subyacen a esta investigación, tanto como conceptos estéticos como como metodología de creación y producción poética;
- Presentar los procesos creativos y técnicos de la producción de la obra final;
- Reflexionar sobre nuestra propia producción de imágenes;

METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología empleada en esta investigación es una metodología de carácter cualitativo, y fundamentada en experimentaciones visuales realizadas a través de una deriva poética - la deriva como método de creación artística.

La deriva, en esta investigación, fué utilizada por nosotros como metodología de trabajo de dos maneras distintas, pero complementarias. Por un lado, utilizamos la deriva como método de recorrer la ciudad, a través de largas caminatas, para la captación de las imágenes fotográficas y videográficas que componen nuestra obra final. En estas derivas, sin rumbo definido, nos dejamos “perder” por la ciudad de Valencia, teniendo como guía estímulos visuales que nos llamaron la atención, lo que hizo que eligiéramos un camino u otro.

Por otro lado, la deriva también fue utilizada por nosotros como metodología de manera poética, que guió toda nuestra producción artística. Utilizamos la deriva poética en el proceso de creación de nuevas imágenes, a través de los lenguajes fotográficos y videográficos. En el proceso de edición/montaje del video final, nos permitimos “perdernos” en las más variadas técnicas videográficas, entre ellas, las técnicas de superposición, yuxtaposición e incrustación de imágenes, con el propósito de crear y “encontrar” nuevas imágenes en estos “caminos” creativos. Fue en las distintas mezclas de imágenes en movimiento, utilizando distintos efectos y combinando distintas imágenes, donde estas nuevas imágenes (fijas y en movimiento) fueron creadas. Las imágenes resignificadas que componen nuestra obra final, son el resultado de experimentaciones visuales, hechas a través de la metodología de la deriva poética.

Los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes también fueron utilizados por nosotros como metodología de producción artística. A través de la fotografía, nos apropiamos de las imágenes de la ciudad de Valencia, y las resignificamos, a través del lenguaje videográfico, creando así nuevas imágenes, con nuevos significados. También nos apropiamos de los aparatos (cámaras fotográficas y de grabación de video) y de sus medios (digitales, técnicos y virtuales), subvirtiendo sus programaciones preestablecidas, con la intención

de generar nuevos significados tanto a las imágenes que componen la obra, cómo a los propios medios, utilizándolos en favor del arte y de nuestra producción artística. Por fin, proponemos al receptor de la obra que se apropie de nuestras imágenes, a través de un video interactivo, y las resignifique, a partir de su propio universo simbólico, cerrando el ciclo de apropiación y resignificación de imágenes, propuesto por nosotros en esta investigación.

Para corroborar nuestra producción artística, hicimos una larga, pero importante contextualización teórica, que está respaldada por referentes bibliográficos y artísticos, relacionados con los temas abordados en la investigación. Buscamos mezclar la teoría con la práctica, haciendo siempre la conexión de la teoría con nuestra producción artística.

La investigación está estructurada en tres bloques principales: Uno que aborda las cuestiones relacionadas con la ciudad de Valencia, y todo lo relacionado con la mirada hacia la ciudad, a las derivas que hicimos y a la producción de imágenes en (y a partir de) la ciudad. Presentamos la ciudad histórica, la ciudad moderna y la ciudad mediterránea, bien cómo las ciudades fotográfica y videográfica.

El segundo bloque aborda todo lo relacionado con nuestras reflexiones acerca de la producción de imágenes fotográficas y videográficas en la contemporaneidad, desde una mirada antropológica. Reflexionamos sobre las imágenes técnicas y digitales y sus medios, haciendo relación con nuestra producción artística.

En el tercer bloque presentamos nuestra obra final y enseñamos todos los procesos creativos y técnicos para su realización, mientras fundamentamos nuestra producción artística con referentes teóricos y artísticos, relacionados a los lenguajes fotográficos y videográficos.

Enlace de nuestro vídeo final: <https://video.eko.com/v/M48wKx?autoplay=true>

Enlace del vídeo de la videoinstalación: <https://vimeo.com/soluart>

1 - LAS CIUDADES (IN)VISIBLES

Las Ciudades y los Ojos 4, por Ítalo Calvino

“Al llegar a Fíldes, te complaces en observar cuántos puentes distintos uno del otro atraviesan los canales: convexos, cubiertos, sobre pilastras, sobre barcas, colgantes, con parapetos calados; cuantas variedades de ventanas se asoman a las calles: en ajimez, moriscas, lanceoladas, ojivales, coronadas por lunetas o por rosetones; cuántas especies de pavimentos cubren el suelo: cantos rodados, lastrones, grava, baldosas blancas y azules. En cada uno de sus puntos la ciudad ofrece sorpresas a la vista: una mata de alcaparra que asoma por los muros de la fortaleza, las estatuas de tres reinas sobre una ménsula, una cúpula en forma de cebolla con tres cebollitas enhebradas en la aguja. “Feliz el que tiene todos los días a Fíldes delante de los ojos y no termina nunca de ver las cosas que contiene”, exclamas, con la pesadumbre de tener que dejar la ciudad después de haberla sólo rozado con la mirada.

Te ocurre a veces que te detienes en Fíldes y pasas allí el resto de tus días. Pronto la ciudad se decolora ante tus ojos, se borran los rosetones, las estatuas sobre las ménsulas, las cúpulas. Como todos los habitantes de Fíldes, sigues líneas en zigzag de una calle a la otra, distingues zonas de sol y zonas de sombra, aquí una puerta, allá una escalera, un banco donde puedes apoyar el cesto, una cuneta donde el pie tropieza si no te fijas. Todo el resto de la ciudad es invisible. Fíldes es un espacio donde se trazan recorridos entre puntos suspendidos en el vacío, el camino más corto para llegar a la tienda de aquel comerciante evitando la ventanilla de aquel acreedor. Tus pasos persiguen no lo que se encuentra fuera de los ojos sino adentro, sepulto y borrado: si entre dos soportales uno sigue pareciéndose más alegre es porque por él pasaba hace treinta años una muchacha de anchas mangas bordadas, o bien sólo porque recibe la luz a cierta hora, como aquel soportal que ya no recuerdas dónde estaba.

Millones de ojos se alzan hasta ventanas puentes alcaparras y es como si recorrieran una página en blanco. Muchas son las ciudades como Fíldes que se sustraen a las miradas, salvo si las atrapas por sorpresa.” (1990, p.40)

El cuento *Las ciudades invisibles* de Ítalo Calvino, cuenta la historia del famoso viajero Marco Polo, quien describe a Kublai Khan las innumerables ciudades del inmenso imperio del conquistador mongol. En este libro, la ciudad

deja de tener un concepto geográfico para convertirse en un símbolo complejo e inagotable de la existencia humana.

Este cuento hace algunas analogías interesantes y relevantes sobre los temas que se presentan en esta investigación y producción poética-artística, como la mirada que se dirige a una nueva ciudad, cuando en ella se llega, las sorpresas que estos ojos atentos pueden traer a quien camina y pasea en ella. Con cada nuevo paso y cada nueva mirada, se presenta una nueva página en blanco, abierta a nuevos significados, nuevas miradas y, en consecuencia, a nuevas ciudades, dentro de la misma ciudad. También describe cómo, al dejar de ser turista y convertirse en ciudadano de esa ciudad, los ojos dejan de observar los detalles previamente visibles. La mirada se acostumbra a la ciudad, haciendo así, poco a poco, la ciudad invisible a estos ojos, ahora desatentos y desinteresados.

Esta investigación busca reflexionar sobre la producción de imágenes en las ciudades contemporáneas, pero también sobre la producción de imágenes a partir de las ciudades contemporáneas. Para esta investigación, elegimos la ciudad de Valencia, Comunidad Valenciana, España. Aunque la ciudad de Valencia es muy antigua, y lleva las huellas de esta ascendencia, como los restos de las murallas árabe y musulmana, Valencia es también una ciudad actual, moderna y contemporánea, pudiendo representar así a numerosas ciudades contemporáneas por el mundo.

Para deambular y adentrarnos en esta ciudad, optamos por paseos libres, a la deriva, abiertos a los senderos, a los laberintos y a las sorpresas visuales y pictóricas que, con miradas muy atentas, estos paseos y la propia ciudad nos podían brindar. Este tema se discutirá con más profundidad a lo largo de este capítulo.

Todos los colores, texturas, formas, movimientos fijos y fluidos no han pasado desapercibidos a nuestros ojos y, a través de fotografías y grabaciones de video, fueron objeto de estudio en esta investigación, así como materia prima para nuestra producción artística. Pero antes de entrar en los temas específicos de nuestra investigación, se hizo necesario reflexionar sobre la propia ciudad contemporánea. Para ello, investigamos a innumerables teóricos y pensadores sobre el tema, con el propósito de ampliar un poco más los conceptos y definiciones de la ciudad en la contemporaneidad. Estos pensamientos se presentarán a lo largo de esta disertación.

Según la profesora e investigadora Lucrecia Ferrara (2002), “el espacio [urbano] es objeto de investigación en varias áreas del conocimiento. (...) Detrás de la objetividad de estos estudios se esconde, tímida e inquieta la cuestión del sentido, del significado presente en la ambigüedad del espacio como campo de representaciones”. (p.95)

Habrían muchos enfoques que podríamos haber adoptado para el estudio de las ciudades en esta investigación. Sin embargo, nos centramos en el aspecto de las ciudades contemporáneas como un gran campo comunicacional, lleno de sentidos y significados, lleno de imágenes físicas e imaginativas, y cuya visión de cada persona puede cambiar / influir / resignificar estos significados. Cada ciudad es también única, con su historia, sus costumbres, su gente, su cultura.

Así se escribe la historia de la ciudad: se trata de rescatar en el tiempo, a veces no diacrónico, las manifestaciones distintas y peculiares de una manera constructiva de hacer de la ciudad un espacio y un modo de apropiación, de participación y de uso, reconocido o no, decodificado o no, asumido o no. Este es el diálogo que la ciudad establece con el espacio y con el tiempo y, en ese diálogo, se escribe la historia de la ciudad, que no es otra cosa que decodificar la ciudad como comunicación de espacios en culturas de tiempos distintos. (Ferrara, 2002, p.138)

“La ciudad como espacio y forma de apropiación, participación y uso”. Esta definición de Ferrara está en línea con las ideas de esta investigación, una vez que el concepto de apropiación, así como el de resignificación, son dos conceptos que guiaron esta investigación y nuestra producción artística. Pero, ¿cómo apropiarse de esta ciudad (Valencia) y resignificarla? Para nosotros, a través de imágenes. Tanto de las imágenes que nos propician la propia ciudad, como las imágenes producidas a partir de ella. Este es el meollo de la cuestión en este trabajo. Según Peixoto (2004), en su libro *Paisajes Urbanos*, la ciudad es:

Campo de intersección de pintura y fotografía, cine y video. Entre todas estas imágenes y la arquitectura. Horizonte saturado de inscripciones, un depósito donde se acumulan restos arqueológicos, monumentos antiguos, huellas de la memoria y el imaginario creado por el arte contemporáneo. Esta intersección entre diferentes espacios y tiempos, entre diferentes soportes y tipos de imagen, es lo que constituye la ciudad. (p.13)

“Campo de intersección de pintura y fotografía, cine y video. Entre todas estas imágenes y la arquitectura”. Esta es nuestra mirada hacia la ciudad de

Valencia, un campo de intersección de diversas expresiones artísticas. Buscamos, en nuestra producción artística, reunir fragmentos visuales de esta ciudad, a través de la fotografía y del video, con la intención de explotar visualmente este horizonte saturado de inscripciones, y más, crear nuevas imágenes, a partir de la ciudad de Valencia.

Sin embargo, para que pudiéramos atravesar este horizonte saturado de inscripciones, en el que se acumulan huellas arqueológicas junto a un cúmulo de imágenes contemporáneas, formando un gran palimpsesto visual, se hizo necesario nuevos ojos, una nueva mirada. Esta nueva mirada debe ser una mirada consciente, atenta, predispuesta a ver más allá de la superficie, más allá de las capas de palimpsestos y de la contaminación visual presente en las grandes ciudades contemporáneas. Esta fué la mirada que dirigimos hacia la ciudad de Valencia, en la toma de las imágenes que componen la obra final.

Estas ciudades son más que meros espacios donde se vive, se mueve, se transita. Es un lugar polifacético, lleno de información, imágenes, señales, signos y sonidos. Se trata de un campo comunicacional emblemático, con sus laberintos imaginarios y polifónicos, y con una gran diversidad de espacios sensoriales y perceptivos. Sin embargo, el ritmo vertiginoso y acelerado impuesto por las grandes ciudades impide la mirada atenta, contemplativa y reflexiva. Según Peixoto (2004), las ciudades están:

(...) hechas de flujo, en tránsito permanente, un sistema de interfaces. Fracturas que desgarran el tejido urbano, vacío de rostro e historia. Pero estos fragmentos crean analogías, producen entrelazamientos inusuales. Un campo con fugas y permeable a través del cual se mueven las cosas. Todo sucede en estas franjas, en estos espacios intersticiales, en estos pliegues. (p.13)

El ritmo vertiginoso impuesto por las grandes ciudades está presente en nuestro video final, más precisamente en el video 8, donde dividimos horizontalmente la tela en dos partes (superior y inferior). A través del montaje videográfico, en la parte superior del video, buscamos propiciar al receptor de la obra una sensación de vértigo, con imágenes de la ciudad de Valencia muy aceleradas. Estas imágenes se contraponen con imágenes lentas y llenas de detalles, en la parte inferior del video. El video está acompañado de un texto narrado por nosotros, donde buscamos que el receptor de la obra reflexione sobre el tema, a través de imágenes. [Figura 1]



Figura 1

En esta investigación buscamos, a través de fotografías y de filmaciones de la ciudad de Valencia, adentrarnos en sus flujos, transitar por sus interfaces, buscar un rostro, una historia y, con la combinación de estos fragmentos, crear analogías y hacer entrelazamientos poéticos y visuales. Para ello, fue necesario “entrenar” una nueva mirada. Una nueva forma de mirar, que trasciende el simple hecho de ver. “La mirada hoy es una lucha con una superficie que no se deja atravesar. Ciudades sin ventanas, un horizonte cada vez más espeso y concreto. Superficie que se arruga, agrieta, pela. Superposición de innumerables capas de material, acumulación de cosas que se niegan a partir (...)”. (Peixoto, 2004, p.13)

En 2018 estuvimos en muchas ciudades de Europa, para captar imágenes de estas ciudades, para un proyecto previo a esta investigación (lo detallaremos a continuación). Comparando las imágenes de estas ciudades con la ciudad de Valencia, tomadas a través de la deriva, pudimos percibir similitudes en todas las ciudades, en respecto a estas capas de palimpsesto de imágenes producidas en la ciudad. Lo que más nos ha llamado la atención, es el cúmulo de imágenes superpuestas en los muros de las ciudades, y cómo estas capas crean un ciclo continuo de significaciones a cada nueva capa, conforme podemos ver en las imágenes a continuación. [Figuras 2, 3, 4, 5, 6 y 7]



Figura 2 - Amsterdam



Figura 3 - Madrid



Figura 4 - Paris



Figura 5 - Valencia



Figura 6 - Valencia



Figura 7 - Valencia

En medio a tantas informaciones visuales, ¿para dónde direccionar los ojos, en medio de tantas informaciones? ¿Cómo seleccionar una imagen, entre cientos de otras imágenes cargadas de significados? ¿Cómo captar, a través de la mirada, nuevos encuadres y nuevos enfoques, en busca de una nueva perspectiva? Estas fueron algunas cuestiones que surgieron al inicio de este trabajo, y que buscamos esclarecer en el transcurso de esta investigación.

1.1 - Ciudad: Visualidad x Visibilidad

Las ciudades contemporáneas son verdaderas “máquinas” productoras de imágenes. Ellas están presentes en todas partes (rótulos, vallas publicitarias, carteles, *outdoors*, pancartas, entre otros). A menudo, esta contaminación visual no permite una distinción cualitativa e informativa, a menos que uno sea consciente de la mirada, del acto de ver, verdaderamente. En la ciudad de Valencia, pudimos constatar como la ciudad está saturada de estas imágenes, acarreado así en una polución visual y perceptiva. [Figura 8]



Figura 8

Nuestra búsqueda por nuevas perspectivas sobre las ciudades se inició en 2014, con un proyecto denominado *Proyecto Ciudad*, en la Facultad de Artes de Paraná, pero se profundizó en 2017, en nuestro Trabajo de Finalización de Grado, llamado *Proyecto Step Motion - Impresiones Visuales de un Camino*. En este año, viajamos a dos capitales de Latinoamérica, Santiago (CL) y Buenos Aires (AR), para realizar capturas fotográficas de arquitectura, arte urbano e imágenes pictóricas de estas dos ciudades. El resultado de esta acción fue más de 18.000 fotografías, y un video compuesto por más de 1.000 de estas fotografías, puestas en movimiento, utilizando la técnica de *stop motion*. A través de la deriva por estas ciudades, nos dejamos perder por sus calles y, a través de la fotografía, buscamos adentrarnos en los flujos (y fijos) de estas ciudades, transitar por sus interfaces y, con la unión de estos fragmentos, crear analogías visuales y tejer nuevas imágenes.

Sin embargo, al final de esta investigación y producción poética, nos enfrentamos a nuevas preguntas y nuevos cuestionamientos, que nos llevaron a continuar nuestra investigación en España, en el Máster en Producción Artística de la UPV. Se puede decir que esta nueva investigación es el resultado de una reflexión sobre nuestra propia producción artística, sobre nuestra propia mirada a las ciudades contemporáneas, así como sobre nuestra propia producción de imágenes fotográficas y videográficas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas.

Algunas de las preguntas se han convertido en nuevas hipótesis de investigación. Estas serán abordadas a lo largo de esta disertación, pero en este subcapítulo, las más relevantes son las siguientes: ¿Con qué ojos miramos la ciudad de Valencia? ¿Cómo nos apropiamos y resignificamos esta ciudad, a

través de los lenguajes fotográfico y videográfico? ¿Sería posible, desde una nueva perspectiva, dar nuevos significados a las imágenes captadas por nosotros para la producción artística del trabajo final de esta investigación? Las respuestas a estas preguntas se darán a lo largo de esta investigación.

A medida que avanzaba la investigación, nos dimos cuenta de que sería necesario un estudio aún más profundo acerca de la visualidad y de la visibilidad urbana, para contestar a estas preguntas. Para recorrer la ciudad de Valencia de forma atenta, enfocada y reflexiva, y percibir estos paisajes urbanos, se hizo necesario, además de una predisposición, una nueva mirada. Una nueva forma de mirar, que trasciende el simple hecho de ver. Según Ferrara (2002), "(...) hay una distinción entre visualidad y visibilidad, entre recepción y percepción, entre comunicación e información (...) entre todas estas diferencias se producen metamorfosis de la mirada. (...) Entre la estabilidad de lo fijo y la dinámica de los flujos, se hace la ciudad". (p.127)

Trabajar acerca de las visualidades urbanas implica adoptar múltiples miradas, analizando la forma con que miramos la ciudad, pero también cómo esta se deja ver. Quién interviene en el campo de la visualidad, de qué manera y con qué intención, son cuestiones esenciales en la contemporaneidad, y que buscamos reflexionar en este trabajo. Ferrara (2002) propone:

(...) una distinción de lo visual, creando dos categorías: visualidad y visibilidad. La visualidad corresponde a la constatación visual de una referencia y, más pasiva, se limita al registro resultante de los estímulos sensibles. La visibilidad, por el contrario, es propiamente semiótica, ya que es compatible con la cognición perceptiva como una alteridad que caracteriza y desafía la densidad de signos. (p.101)

No le corresponde a esta investigación ahondar en temas semióticos, aunque vayan de la mano con la cuestión de la visión y de la producción de significados. Lo que nos interesa de este pensamiento que trae Ferrara, son las diferentes formas de ver la ciudad, y la atención y percepción que se dedica a cada una de ellas. Según Ferrara, la visualidad sería una forma de ver más receptiva, pasiva y contemplativa, más vinculada al acto de ver en sí. Una mirada que lo ve todo, pero que guarda poco de esta visión. La visibilidad, en cambio, sería una forma de ver activa, participativa, perceptiva y consciente, más ligada al acto de mirar. Poner atención a lo que se ve, mirar con conciencia, mirar con los ojos del alma, mirar más allá de lo que todos ven. Según Ferrara (2002):

1. Visualidad para designar la imagen que vagamente se insinúa en la constatación receptiva de lo visual físico y concreto de las marcas fijas que hacen referencia a la ciudad y la identifican entre ciudades.
2. Visibilidad que corresponde a la elaboración perceptiva y reflexiva de marcas visuales que van más allá del contorno icónico para que sean flagradas en sutiles indicios que, cuando se hacen visibles, cobran la cuota de una reacción activa adecuada a su compleja y cambiante materialidad. (p.120)

Desde el espectáculo hasta la experiencia de la ciudad, se perciben las diferencias entre visualidad y visibilidad. Por lo tanto, es necesario diferenciar, en la dimensión visual de las representaciones de la ciudad, la visualidad receptiva de la visibilidad activa. Esta distinción entre las diferentes formas de ver la ciudad fue fundamental para esta investigación teórica, así como en nuestras caminatas, a la deriva, para plasmar las imágenes que conforman la obra final, resultante de esta investigación. La toma de las imágenes fotográficas y videográficas de la ciudad de Valencia se dieron en la dimensión de la visibilidad, hecho este que posibilitó traspasar las capas de palimpsesto y polución visual, en búsqueda de imágenes que nos aportaran cualidades visuales y significativas a la obra final de este trabajo.

Haciendo una analogía entre el turista de Fírides, del cuento de Calvino, y los habitantes de las ciudades contemporáneas, con el tiempo, los ciudadanos pierden la capacidad (y a menudo la voluntad) de apreciar su propia ciudad. Entre sus caminos y sus trayectos, que muchas veces son los mismos, sus ojos están sueltos, dispersos y desatentos a la magia y a las sorpresas que la ciudad les puede propiciar. En la contemporaneidad, también está presente el factor tecnológico, como los teléfonos móviles, que roban la atención de los transeúntes, dispersando sus miradas virtuales de la realidad, dejándolos todavía más lejos de una contemplación activa de las ciudades contemporáneas.

La experiencia en la ciudad contemporánea estaría poniendo en riesgo la singularidad del acto de caminar por las calles. La ciudad habitada, construida en la intersección de los fragmentos de las historias de los vivientes, tendría sus espacios recorridos de forma condicionada debido a los cambios en las prácticas de vivir los espacios urbanos a través del caminar. Las representaciones de los espacios públicos urbanos muestran, cada vez más, una falta de apropiación de estos espacios por parte del hombre. (Rufino, 2018, p.28)

Cuando llegamos a Valencia (septiembre de 2019), nuestra mirada era la de auténticos turistas. Encantadas, abiertas y con ganas de todo lo que esta nueva ciudad podría ofrecernos visualmente. El gran reto, que está íntimamente ligado a esta investigación, fue mantener esta mirada activa y perceptiva, mantener esta visibilidad sobre la ciudad, y estar siempre atentas y conscientes a las imágenes producidas en (y a partir de) la ciudad de Valencia. Según Ferrara (2002), “la visualidad del lugar no depende de la forma de la ciudad, sino de la mirada del lector capaz de superar el hábito y percibir las diferencias: una mirada que se entrega a la ciudad para percibir sus dimensiones y sentidos, que establecen el lugar como frontera entre la ciudad y el sujeto atento “ (p.129). Y eso lo hicimos. Intentamos mantener una mirada “de turista”, superando el hábito de caminar por una misma ciudad, intentando percibir sus dimensiones y sentidos, en la toma de las imágenes que componen nuestra obra final.

Con base en este pensamiento, una “simple” mirada atenta y reflexiva, en esta investigación, no sería suficiente. Para esta investigación y producción poética, se hizo necesario no solo repensar la forma de mirar la ciudad, sino también repensar la mirada fotográfica. Teniendo en cuenta que miraríamos esta ciudad a través de un obturador, a través de las lentes de una cámara, fue necesario buscar nuevos elementos visuales y técnicos, nuevas formas de ver a través de este dispositivo, para hacer los registros fotográficos y videográficos de la producción artística resultante de esta investigación. Estudios de teóricos como Philippe Dubois y directores de cine como Jean-Luc Godard y Wim Wenders (que serán abordados más adelante) nos han posibilitado comprender que una foto no es solo una foto. Y que el acto de fotografiar es mucho más complejo que un simple *click*. El dispositivo fotográfico debe ser la extensión de la mirada e, ir más allá de ella, inclusive. Debe ser la extensión del cuerpo mismo, del pensamiento. Esta fué nuestra actitud en la toma de las imágenes de la ciudad de Valencia. La mirada, a través del obturador, como extensión de nuestro cuerpo, de nuestro pensamiento.

José Geraldo de Oliveira, en su tesis *Graffiti y Visión Travelar - Comunicación visual, rebeldía y transgresión (2012)*, nos presenta dos conceptos: Graffiti y Visión Travelar. Estos conceptos van de encuentro a muchos temas tratados en esta investigación y se presentarán con más profundidad en el siguiente subcapítulo.

1.1.1 - Graffiti y Visión Travelar

Cuando mencionamos que hemos buscado una nueva manera de mirar la ciudad a través del dispositivo fotográfico, hemos utilizado el concepto de Graffiti. Oliveira (2012) describe el concepto de Graffiti como:

(...) una nueva plataforma de producción de imágenes en un espacio de acción (...) En esta nueva plataforma de imágenes, el campo visual se convierte en una superficie de inscripciones visuales y espacio de aglutinación de perspectivas y lenguajes. Pensar en la graffiti es, por lo tanto, proponer una nueva forma de visualidad, en la que nuestra mirada pasa de la situación de deslizamiento, a moverse lateralmente, multiplicando los puntos de vista”. (p.25)

El término proviene de la combinación de dos palabras: Graffiti y Ciudad. Oliveira realizó un estudio sobre la ciudad, como soporte a manifestaciones artísticas urbanas no autorizadas. Si bien este no es el foco de nuestra investigación, lo que nos interesa es el hecho de que el autor ha desarrollado una peculiar forma de moverse por la ciudad, con una mirada atenta a estas manifestaciones y también sobre el concepto mismo de ciudad, visto desde una perspectiva propia.

La ciudad es un espacio en el que se da la dimensión de “presencia”. Vivir este espacio presupone un acercamiento a “desvelar el mundo”, una vez que la metrópoli se abre al transeúnte y al “observador” cuando él se sumerge en los flujos y reflujos del movimiento (desplazamiento) y del tiempo (duración) y del lenguaje. El concepto de “espacio”, aquí, se refiere al territorio de la ciudad apropiado por el hombre. Es decir, la ciudad como una construcción en la que hay formas, significados y funciones. (Oliveira, 2012, p.178)

Oliveira (2012) también explica que:

La graffiti nos da una nueva forma de mirar, que escapa a la forma cartesiana, y se extiende a una nueva configuración visual y a una estructura compleja. En esta plataforma hay que ir más allá de lo superficial y rastrear los hilos que conectan una imagen con la otra. Este es el hilo que señala el camino para penetrar en la percepción y fruición de la imagen: ir más allá de la superficie y encontrar el sustrato inconsciente que la desconecta del contexto inmediato al que parece pertenecer. (p.161)

Es interesante como esta descripción de Oliveira va de encuentro a la visualidad descrita por Ferrara (2012), cuando ella dice que la mirada del lector

debe de ser “capaz de superar el hábito y percibir las diferencias: una mirada que se entrega a la ciudad para percibir sus dimensiones y sentidos” (p.129). Oliveira nos habla de ir más allá de la superficie y encontrar el sustrato inconsciente de la imagen. La unión de estos dos conceptos nos ha enseñado el camino hacia una nueva forma de mirar la ciudad de Valencia, en la captación de nuestras imágenes, a partir de distintas perspectivas y lenguajes artísticos.

Por lo tanto, hemos desarrollado una nueva configuración visual en este nuevo espacio de acción, propuesto por Oliveira (2012):

El término graffiticiudad, combinación de las palabras graffiti y ciudad, comienza a indicar un espacio de acción, colectiva o no, que se apropia estéticamente de la ciudad y la transforma en una plataforma productora de imágenes. La imagen se convierte en el núcleo de la metrópoli y en un retrato de sus múltiples identidades. (Oliveira, 2012, p.54)

Nos apropiamos estéticamente de la ciudad de Valencia, en la dimensión de la presencia, caminando en ella, y transformándola en un espacio de acción. Buscamos, a través de los lenguajes fotográfico y videográfico, retratar las múltiples identidades de esta ciudad que, según Oliveira, es una plataforma productora de imágenes. Reflexionamos sobre la producción de imágenes en la ciudad de Valencia, con sus múltiples capas visuales cargadas de significados, pero también la hemos utilizado para la producción de imágenes a partir de la ciudad. Nuestra mirada pasa de la situación de deslizamiento a moverse lateralmente, multiplicando los puntos de vista, en búsqueda de nuevas perspectivas en la toma de nuestras imágenes.

A partir de estas imágenes fotográficas y videográficas captadas por nosotros, fue posible intentar descifrar sus múltiples identidades, llenas de metáforas visuales y conceptuales. Sin embargo, más que querer descifrar estas múltiples identidades, esta investigación buscó revelar nuevas identidades y nuevos significados a través de una producción poética, que tuvo lugar a partir de la apropiación de estas imágenes tomadas en (y a partir de) la Ciudad de Valencia. A través de estos registros, buscamos cualidades visuales que pudieran explorarse desde la perspectiva de la resignificación (temas que se discutirán con más profundidad a continuación). Buscamos enseñar esta nueva forma de mirar, nuestros puntos de vista, las nuevas perspectivas que hemos encontrado en las caminatas a deriva, en una obra videográfica virtual e interactiva, que será descrita con más detalles en el capítulo 3.

Un otro concepto importante aportado por Oliveira, y que nos ha dado una base tanto teórica como práctica en nuestro trabajo es el de Visión Travelar, que trata de cómo recorreremos y percibimos la ciudad: “Es la posibilidad de utilizar metafóricamente el lenguaje cinematográfico asociado a la visión de la ciudad y la relación que tenemos con ella y sus múltiples elementos comunicacionales (...), y cómo se organizan estos elementos en la comunicación cotidiana” (Oliveira, 2012, p.144). Oliveira (2012) agrega:

La ciudad contemporánea nos impone una nueva forma de mirar, porque con la aceleración de la vida actual, se crea una nueva forma de percibir la metrópoli, una de ellas es a través de la “visión travelar”. La interacción entre el (ser) humano, la ciudad y el cine (...) sigue una organización jerárquica que depende de interfaces con propiedades físicas específicas que actúan como un código. (p.144)

Este término se inspiró en la terminología del cine, “*travelling*” - todo movimiento de cámara en que ella se desplaza en el espacio. El término es un neologismo creado por él, así como el término Graffiticiudad. En las ciudades contemporáneas, además del espacio y el tiempo, es necesario considerar un tercer elemento: el ritmo, o mejor, la velocidad con la que se desplaza el observador. “Las imágenes de la ciudad a veces parecen autónomas y se asimilan como en un *zapping*, de forma descontextualizada. La percepción se produce por “montaje subjetivo”, una reconstrucción en la que las dimensiones sensorial y subjetiva son ampliadas, distorsionadas y recortadas por el observador”. (Oliveira, 2012, p.33)

En esta investigación, la forma en que se capturaron las imágenes en la ciudad es muy similar a este concepto. Muchas de las fotografías fueron tomadas de forma fragmentada y en movimiento - una fotografía por paso de desplazamiento horizontal - teniendo en cuenta su devenir, como fotogramas de una película, cuya unión de estos fragmentos, puestos en movimiento, aporta una visión panorámica y cinematográfica - creando así un plano secuencia. Este concepto se aplicó tanto a las fotografías que se pusieron en movimiento mediante la técnica de *stop motion*, como a gran parte del rodaje, que se realizó considerando el ritmo que el espectador se mueve por el espacio.

En la toma de las imágenes, principalmente en las imágenes videográficas, buscamos una interacción entre nosotros, la ciudad y el cine. La cámara ha acompañado nuestros pasos y nuestros ojos, mientras caminábamos. Es la visión travelar, puesta en acción, que acompaña la velocidad de la contemporaneidad,

mientras nos desplazamos por el espacio. Durante nuestros desplazamientos, hemos recogido fragmentos visuales y, mentalmente y con la cámara en las manos, hemos creado secuencias visuales en movimiento, buscando dar algún significado a nuestra percepción visual. Hemos realizado “un montaje subjetivo con la intención de dar sentido o crear una narrativa mnemotécnica”. (Oliveira, 2012, p.152)

Considerando las ciudades contemporáneas como “una nueva plataforma de producción de imágenes en un espacio de acción” (Oliveira, 2012, p.25), fue necesario profundizar y reflexionar sobre la ciudad vista desde este aspecto. A continuación, analizaremos las imágenes producidas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, y cómo estas imágenes han influido en nuestra producción artística.

1.2 - Ciudad Contemporánea: Plataforma Productora de Imágenes

Antes de adentrarnos en el tema específico de este subcapítulo, fue necesario definir algunos aspectos y conceptos esenciales en relación a la ciudad, principalmente a la ciudad de Valencia - que fue el objeto de nuestra investigación, así como definir en qué línea de investigación abordaríamos los temas aquí presentados.

Las ciudades han sido objeto de estudio en diversas áreas del conocimiento durante mucho tiempo, pero desde el siglo XIX han pasado a tener un papel protagonista como sujeto y objeto de investigación de inúmeros pensadores. Entre los varios enfoques posibles sobre el tema - histórico, político, social, antropológico, conceptual, artístico, estético, entre otros - elegimos, en esta investigación, abordar el tema de las ciudades desde una mirada antropológica, donde estudiaremos las ciudades relacionándolas con las personas que en ellas viven / habitan / transitan.

De acuerdo con Campos (2012):

La ciudad es un universo que se puede concebir desde diferentes puntos de vista. Es, desde el principio, un territorio, con fronteras formalmente definidas y una geografía que está ocupada por diferentes materialidades y seres (humanos y no humanos). También es un universo social, ya que

es habitada y vivida, a lo largo del tiempo, por diferentes personas y grupos sociales que producen la ciudad. Así, el espacio y el tiempo son componentes de la ciudad que se produce en capas, marcadas por el cambio permanente en su paisaje. (p.08)

Al estudiar y reflexionar sobre las ciudades, nos dimos cuenta de que muchas son las ciudades que están dentro una misma ciudad. Al analizarlas, nos encontramos ante dos aspectos antagónicos que hay que tener en cuenta: la ciudad global y la ciudad local, que también nos llevan a pensar sobre el espacio y el lugar en estas ciudades. Hablaremos de estos conceptos de manera global, y luego acotaremos a la ciudad de Valencia.

La globalización, un proceso contemporáneo que rompe las barreras geográficas y culturales, ha homogeneizado las ciudades contemporáneas. Este evento redibuja el espacio mundial que, ahora, se produce por la relación entre todos los pueblos. Ferrara aclara que la ciudad pensada y diseñada como una totalidad económica, tecnológica, social y cultural corresponde a la estrategia de la globalización. Ferrara (2002) complementa:

En la globalización, el mundo es una inmensa ciudad producida por el collage de otras pequeñas y grandes ciudades, reconocidas y desconocidas, diferentes y similares: esta fantástica ciudad es el mega mundo tecnológico de las metrópolis mediatizadas y producidas por la compleja relación de múltiples características económicas, sociales y culturales (ciudades e imágenes). (p.35)

Para comprender las representaciones visuales en los espacios urbanos, así como la producción de imágenes en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, fue necesario ampliar el conocimiento sobre el tema. En medio de una globalización, que tiende a la estandarización en todos los aspectos, incluida la identidad de un lugar y de una ciudad, las ciudades parten en busca de alcanzar sus propias identidades, alejándose así de los llamamientos globales que amenazan con sacarles sus propias características. “Dividida entre la expectativa de incorporarse o alcanzar el modelo global y la indefinición de sus propias características, la ciudad total se encuentra fragmentada, abriendo espacios para los lugares, [...] para mostrar lo particular que exige ser estudiado en el ámbito de su originalidad. (Ferrara, 2002, p.13)

Estos fragmentos de la ciudad global se transforman en lugares, insertados

en el espacio urbano, y portan características e identidades propias, exclusivas de ese lugar, diferenciándolo del modelo global de representación urbana. Esta distinción entre el local/espacio urbano y la ciudad global se da en varios aspectos. Sin embargo, lo relevante para esta investigación, es la apropiación espacial del espacio urbano. Estas apropiaciones, que caracterizan los lugares, ocurren principalmente a través de la arquitectura y del diseño de espacios urbanos.

Al apropiarse del espacio, a través de la arquitectura y del diseño, el mismo empieza a caracterizarse por lugar, con características visuales y culturales propias, diferenciando así la ciudad global (que parece ser la misma en cualquier parte del mundo), de una ciudad local, constituida por su propia identidad. Esta es la ciudad que buscamos en esta investigación, a través de la deriva, y desde una mirada atenta a estos peculiares detalles que conforman la ciudad de Valencia.

En 2018, hicimos un viaje de 45 días por Europa, pasando por 7 capitales de distintos países. En nuestras caminatas a la deriva por las distintas capitales, pudimos reconocer lugares característicos y propios de estas ciudades, pero también pudimos reconocer lugares que podrían estar en cualquier parte de Europa [Figura 9]. Lo mismo ha pasado en Valencia, en comparación a estas otras ciudades. Valencia tiene lugares muy característicos de ella misma, como el calce del río Túria, por ejemplo [Figura 10], pero también tiene lugares muy parecidos con otras ciudades. Un ejemplo de ello es el casco antiguo de Valencia, que en muchos puntos se asemeja mucho al barrio gótico de Barcelona. [Figuras 11 y 12]



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12

Estas características propias de la ciudad de Valencia, que la diferencian de todas las demás, es lo que se hace relevante en este trabajo. Son las imágenes de estos lugares característicos de la ciudad, que se hacen visibles a través de una visualidad consciente, lo que agrega valor a nuestra investigación y producción artística.

Cuando hablamos de lugares de la ciudad, cuyas características las diferencian de un espacio global, se hizo inevitable por lo menos mencionar los *no -lugares*. Este concepto fue acuñado por el etnólogo y antropólogo francés Marc Augé. En el año 1992, escribió *Non-lieux. Introduction a une antropología de la submodernité*, cuya traducción en español se tradujo como *Los No Lugares, Espacios de Anonimato*. Para el autor (1996) “si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni histórico, definirá un no lugar”. (p.83)

En el libro: *Los Lugares del Futuro* (Beltran y Localle, 2018), en su artículo *El planeta, ¿lugar o no lugar?* Augé (2018) describe: “El concepto de no lugar fue concebido en relación y en oposición al de lugar o, más exactamente, al de “lugar antropológico. [...] El lugar antropológico, es el lugar en el cual hay una coincidencia perfecta entre disposición espacial y organización social” (p.09). Si bien esta es una definición epistemológica, Augé (2018) aclara: “Tuve que llamar

pues “no lugares” a los espacios característicos de la “sobremodernidad” como los aeropuertos o los supermercados: son espacios por donde se pasa y en los cuales no existe a priori ningún vínculo simbólico inmediatamente descifrable entre los individuos que los frecuentan” (p.09).

Este concepto de “no lugar” (Augé) está aliñado al concepto de ciudad global (Ferrara), donde en ambos podemos encontrar, supuestamente, lugares genéricos, lugares iguales, lugares sin significados, lugares de paso. Cuanto más global sea una ciudad, mayor será la posibilidad de que tenga más “no lugares”.

El concepto de no lugar es, hasta el día de hoy, algo controvertido, lo que suscita algunos desacuerdos entre los pensadores, académicos y lectores del autor. La pregunta es: ¿no podría un lugar para una persona ser un lugar para otra? El propio Augé (2018) aclara:

Lo que es un lugar para unos puede ser un no lugar para otros y recíprocamente. No es lo mismo encontrarse en un aeropuerto como pasajero o trabajar diariamente allí, con colegas, puestos de trabajo y horarios. Lo mismo ocurre en un supermercado. Además, en algunas zonas del extrarradio parisino, el domingo, algunas familias hacen la visita al supermercado, tipo de templo del consumo, como se van al Louvre: para verlo. En esta medida se convierte en una referencia espacio-temporal que lo acerca a ser un lugar”. (p.09)

Nos acercamos al concepto de *no lugar* de Marc Augé para hacer un contrapunto a los lugares locales (no globales), propuestos por Ferrara. Aunque hayamos recorrido muchos barrios de la ciudad de Valencia, no nos deparamos con ningún *no lugar* en nuestras caminatas. Desde una visión antropológica, los lugares se dan con la relación entre las personas y los lugares. A través de una visibilidad consciente, pudimos percibir esta relación de las personas con estos espacios, bien como una conexión de nuestra parte con estos lugares.

En nuestras derivas, encontramos lugares con vida, con historia, con sustancia. Estos lugares se revelaron para nosotros como lugares riquísimos en cuanto imagen. Tanto de las imágenes producidas en estos espacios [Figuras 13 y 14], como de las imágenes que hicimos a partir de estos lugares, a través de nuestra cámara e del montaje videográfico. Imágenes que han agregado valor simbólico y pictórico a nuestra obra final, a través de los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes.

En la figura 15 [Figura 15], se puede ver cómo nos apropiamos de dos lugares de la ciudad de Valencia, a través de la fotografía, y la resignificamos, mezclando las dos imágenes (16 y 17), creando así nuevas imágenes y nuevos “lugares”, a través del lenguaje videográfico. Las figuras 16, 17 y 18 formaron parte de la obra final de esta investigación, en la exposición fotográfica que hizo parte de nuestra videoinstalación. Estos temas serán ampliamente abordados en el capítulo 3 de esta investigación.



Figura 13



Figura 14



Figura 15

1.2.1 - Valencia: Impresiones Visuales de un Camino

Una vez que presentamos el concepto de la visibilidad sobre la ciudad de Valencia, bien cómo los conceptos de graffititudad y visión viajar, asociados a una nueva y entrenada mirada hacia la ciudad, presentaremos a continuación algunas impresiones visuales que hemos registrado en fotografías, en nuestras caminatas a la deriva, por la ciudad de Valencia. Es más bien un recorrido visual, que propiamente una presentación histórica de la ciudad. A través de imágenes, contaremos un poco sobre nuestra experiencia del caminar por la ciudad (reflexionadas en imágenes), bien cómo presentaremos las “tres ciudades” de Valencia, que hemos elegido para presentar en nuestra obra final de esta investigación.

En nuestras caminatas a la deriva por la ciudad de Valencia, recorrimos los siguientes barrios/zonas: Ciudad Vella, Ruzafa, Extramurs, Patraix, Benicalap, Campanar, Benimaclet, Algirós, Camins al Grau, El Cabanyal, La Marina de Valencia, Poblados Marítimos y La Ciudad de Las Artes y Las Ciencias. En principio, recorrimos todos estos barrios, tomando fotos y grabando videos en nuestros recorridos. Sin embargo, percibimos que sería imprescindible acotar nuestra área de actuación, con la finalidad de profundizar en algunos aspectos visuales de la ciudad, bien como para direccionar nuestra investigación y producción artística. Valencia es una gran ciudad, y no sería posible retratarla por completo y con profundidad, si hubiéramos aportado al trabajo final todos los barrios/zonas que hemos recorrido. Por eso, acotamos nuestra investigación en “tres ciudades” que componen Valencia (con términos creados por nosotros): La Ciudad Histórica, La Ciudad Moderna y la Ciudad Mediterránea.

Elegimos presentar la ciudad a través de estos tres enfoques (histórico, moderno y mediterráneo), por creer que ellos definen muy bien la ciudad de Valencia (vistas por estos aspectos). Cada una de estas tres ciudades nos reveló imágenes muy distintas una de las otras, aportando una calidad visual importante a nuestra obra final.

1.2.1.1 - La ciudad Histórica

La ciudad de Valencia es una ciudad muy antigua y guarda, hasta hoy, las huellas de esta antigüedad. Estas marcas históricas están muy presentes en el casco antiguo de la ciudad, con sus murallas romanas y musulmanas, por ejemplo, bien cómo en sus iglesias, plazas y edificios antiguos. Esta sería la Ciudad Histórica (comprendida básicamente por el casco antiguo e por la Ciudad Vella). Cómo mencionamos al principio de este subcapítulo, no se trata, en esta investigación, de profundizar en los aspectos históricos de la ciudad de Valencia, más si, de enfatizar los aspectos visuales que esta ciudad histórica nos reveló, en nuestras derivas. Nos dejamos perder por sus calles estrechas y, con una mirada atenta y buscando en ella una visualidad, nos sorprendemos con sus colores únicos, sus luces y sus sombras, sus texturas, sus huellas de antigüedad, su arquitectura peculiar y sus colores en muchas paredes de las casas y edificios. La ciudad histórica está presente en buena parte de nuestro video final e de nuestra exposición fotográfica, pero es presentada de manera más relevante y

con protagonismo, en el video 2 de nuestro video interactivo.

A continuación, presentamos “nuestra” ciudad histórica de Valencia, a través de impresiones fotográficas, registradas en nuestros caminos por esta ciudad. [Figura 16]

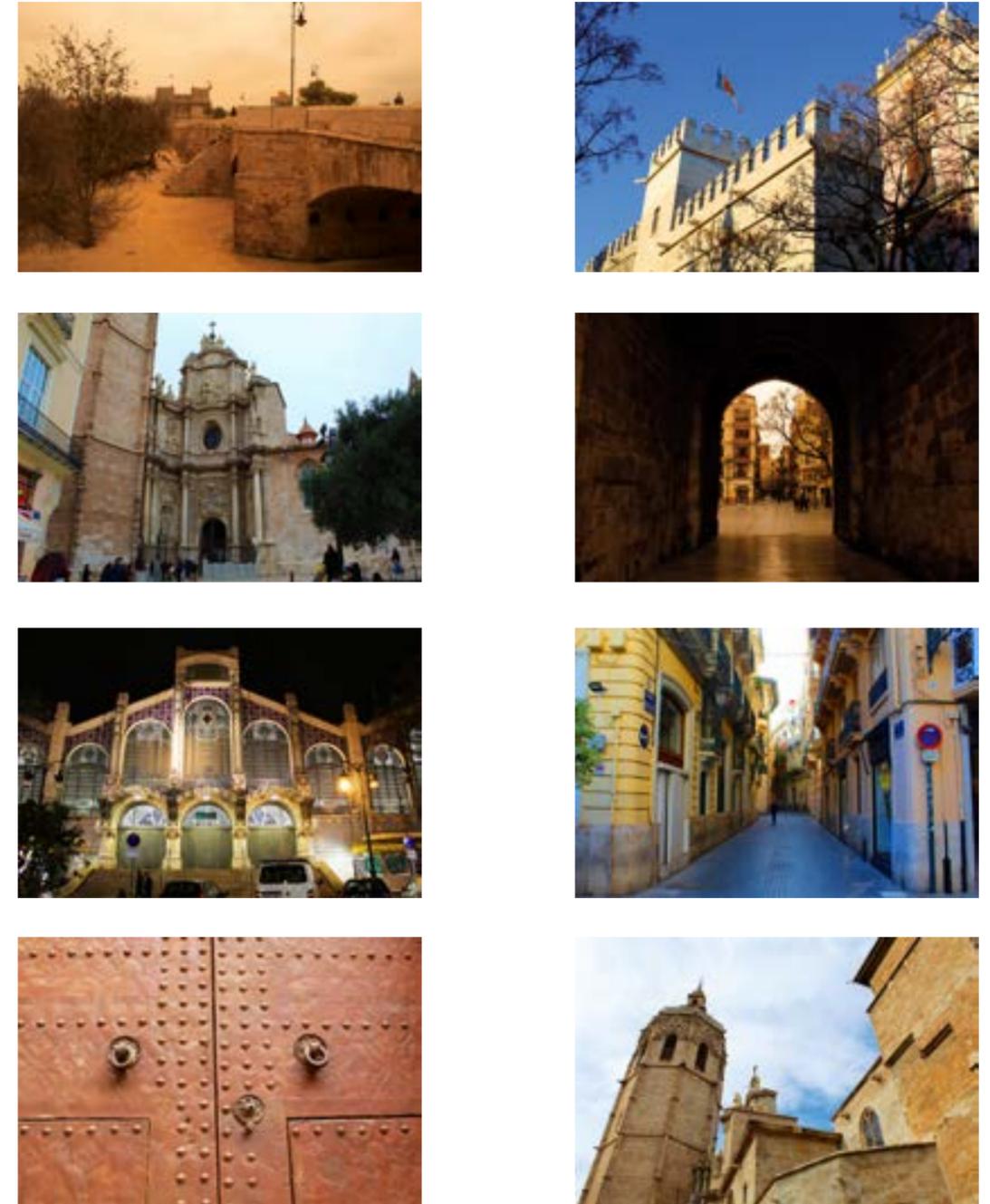


Figura 16

1.2.1.2 - La ciudad Moderna

La Ciudad Moderna está representada por la Ciudad de las Artes y las Ciencias (inaugurada en 1998), localizada en las márgenes del cauce del Río Túria. Su arquitectura única, diseñada por el arquitecto Santiago Calatrava, ha convertido este espacio en uno de los más característicos de Valencia, transformándolo en uno de los puntos más turísticos y más visitados de la ciudad. Se puede decir que este proyecto ha traído a Valencia una característica de “ciudad local”, recordando el concepto de Ferrara, trayendo así características únicas a la ciudad de Valencia, que las distinguen de otras grandes ciudades del mundo.

Lo que más nos llamó la atención, fotográfica y cinematográficamente, fueron los detalles de su arquitectura. Sus líneas (unas curvas, otras rectas, y otras transversales) nos han posibilitado tomar imágenes muy interesantes, desde el punto de vista de la apropiación y resignificación de imágenes. Con algunos *closes*, pudimos alejar las imágenes de su referente (la ciudad de las artes y las ciencias), creando así nuevas imágenes, tanto a partir de sus líneas y formas, cómo a partir del lenguaje videográfico, mezclando estas imágenes, y generando así nuevos significados a ellas. La ciudad moderna está presente con más protagonismo en nuestra obra final, en el video 3. A continuación, enseñamos algunas de las impresiones visuales de nuestra ciudad moderna [Figura 17]

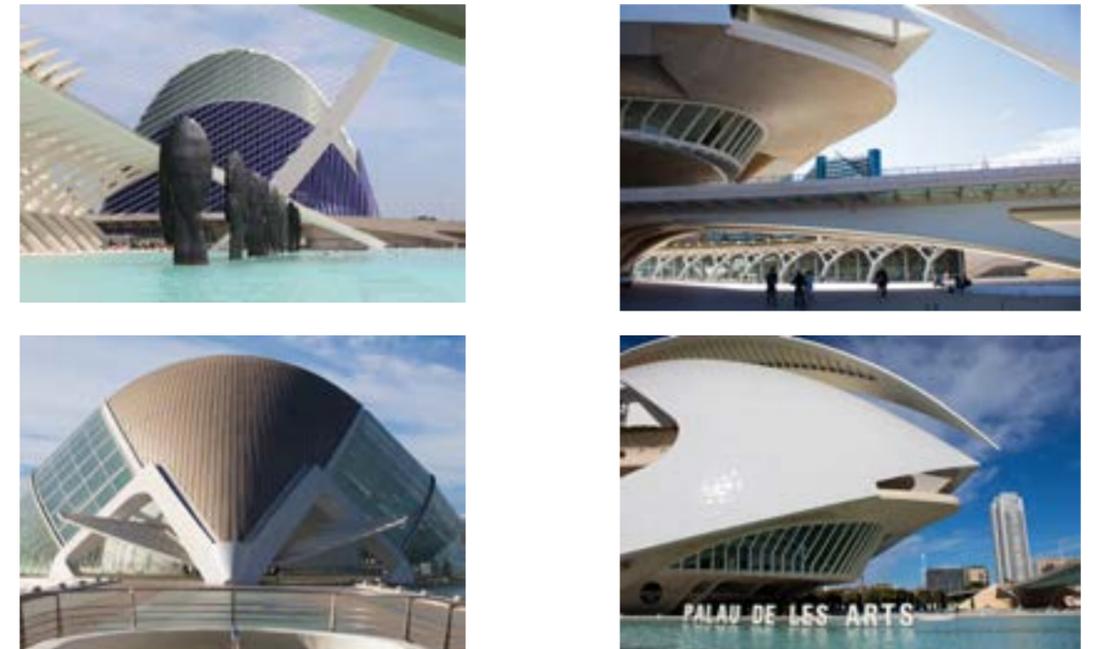


Figura 17

1.2.1.3 - La ciudad Mediterránea

Nuestra Ciudad Mediterránea está compuesta por La Marina de Valencia, El barrio del Cabañal y la playa de la Malvarrosa. Aunque la extensión de playas de la ciudad de Valencia sea larga (casi 20 km de costa), acotamos nuestra deriva por estas tres zonas litoráneas, bañadas por el mar mediterráneo.

Hicimos dos derivas por esta zona, en días distintos. En la primera deriva había sol, el cielo estaba azul, y la playa estaba llena de gente. En la segunda deriva, tuvimos un día muy atípico, con vientos de 50 km/h, hacía mucho frío y el cielo estaba bastante gris. Hemos reflexionado si valdría la pena caminar por esta zona con tanto viento, tanto frío y con poca luz natural. Pero decidimos hacer la deriva en estas condiciones atípicas, confiando en que este hecho podría brindarnos con buenas experiencias y buenas imágenes. Y fue lo que pasó. Encontramos la playa de la Malvarrosa prácticamente desierta, y el viento en la arena de la playa pasaba de los 60 km/h (consultamos las condiciones del tiempo en internet en el momento de la toma de las imágenes).



En estas condiciones, no pudimos sacar fotos, por el riesgo de dañar el equipamiento (una cámara Canon Rebel T6), pero pudimos hacer grabaciones con nuestra cámara más pequeña (una Mijia Xiaomi 4k Mi Action). Prácticamente luchamos contra el viento, adentrándonos en la playa, para captar las imágenes. Estas imágenes nos sorprendieron mucho. Captamos detalles increíbles del viento y de la arena en movimiento, hecho este que nos permitió retratar la esencia misma de la playa y de sus movimientos naturales. Las imágenes grabadas han aportado mucho valor simbólico a nuestra obra final, y hemos percibido que la deriva, cuándo uno se propone a hacerla, debe seguirla, independientemente de las condiciones adversas. Es ahí donde las mayores sorpresas visuales pueden revelarse, frente a ojos dispuestos a verlas. Ese mismo día caminamos por La Marina e por el Cabañal, y registramos los colores de cientos de casas, típicas de esta región de la ciudad.

La ciudad mediterránea tiene protagonismo en el video 4 de nuestra obra final. A continuación, algunas imágenes (fotos y capturas de pantalla de algunos videos), que ilustran nuestras impresiones visuales por estos caminos.

[Figura 18]



Figura 18

1.2.2 - Producción de imágenes en las ciudades contemporáneas - La ciudad como soporte de las imágenes

El espacio urbano, a lo largo de la historia de la humanidad, ha sido y sigue siendo escenario de manifestaciones culturales y artísticas. La cultura se interrelaciona y dialoga con las ciudades, transformando tanto el espacio como las manifestaciones culturales. Las ciudades contemporáneas se han convertido en un material importante para el arte, tanto como tema como soporte artístico.

La producción de imágenes en las ciudades acompaña la historia del propio *Homo Sapiens*. La necesidad de expresarse a través de dibujos o símbolos es inherente al propio desarrollo de la especie humana. Desde la prehistoria, las manifestaciones pictóricas y gráficas en el espacio público están presentes. Esta vuelta al pasado sobre el origen y las formas de expresión, artísticas o no, en el espacio urbano, revela que el acto de apropiarse del espacio público y resignificarlo a través de imágenes es una constante en la historia. Además de que estas imágenes son un indicador histórico de cómo actuaban, pensaban y se manifestaban los pueblos antiguos, forman parte de la historia del arte. Desde la prehistoria hasta la actualidad, el uso de las ciudades como soporte para la producción de imágenes es una práctica común y recurrente. La comprensión de este hecho ayuda a contextualizar la producción de imágenes en las ciudades contemporáneas.

En la contemporaneidad, debido a la gran y acelerada evolución tecnológica, la producción de imágenes en las ciudades se ha potenciado a un nivel en el que poner atención y asimilar tanta información visual dispuesta en conjunto y a la vez, se hace casi imposible.

En nuestras caminatas por distintas capitales europeas en 2018, pudimos comprobar que hay tantas imágenes múltiples presentes en las ciudades, en sus formas más variadas (carteles, vallas publicitarias, letreros, luminosos, *outdoors*, graffitis, pancartas, entre otras) - cómo enseñamos en las imágenes de 2, 3 y 4 - que, en la mayoría de los casos, es muy difícil mantener una mirada atenta a la ciudad misma (sus colores, luces, formas, texturas y movimientos), y abstraerse de toda la contaminación visual presente en las ciudades contemporáneas. Este hecho va, poco a poco, dejando la verdadera ciudad, invisible. “Esta multiplicidad es ambigua porque no aparece de inmediato, es decir, los ojos que están extasiados ante la ciudad pierden paulatinamente la avidez en la medida en que se borran por el hábito de ver-la-ciudad en la repetición de la cotidianidad que oscila entre la acción automática y la experiencia existencial”. (Ferrara, 2002, p.120)

En nuestras caminatas a la deriva por la ciudad de Valencia, pudimos comprobar que en esta ciudad, como en cualquier gran ciudad del mundo, esta multiplicidad de imágenes superpuestas también está presente. La ciudad de Valencia también es utilizada como soporte de imágenes [Figuras 7, 8 y 9]. Nos encontramos con carteles *outdoors*, letreros, luminosos y muchos graffitis. De hecho, la ciudad de Valencia, así como en muchas ciudades del mundo, se convierte en un museo a cielo abierto en muchos puntos de la ciudad. [Figura 19] Los artistas urbanos hacen una apropiación del espacio público, y lo resignifican, a través de imágenes pictóricas (o no). Toda imagen que se pega, se dibuja y se inserta en el espacio público, cambia el sentido original de este lugar. Ya sea con propósitos artísticos, comerciales, políticos, ideológicos, publicitarios o decorativos.



Figura 19

El desafío de esta investigación y producción poética fue el de superar estas capas llenas de información visual, a través de una mirada entrenada, y buscar una visibilidad en (y a través de) estas imágenes producidas en la ciudad de Valencia. No se trata de abstraerse o ignorarlas, por lo contrario. Se trata de reflexionar acerca de estas imágenes y apropiarse de ellas, a través de los lenguajes fotográfico y videográfico, generando así nuevas imágenes con nuevos significados. Las imágenes producidas en la ciudad de Valencia, que ha sido un soporte para estas imágenes, nos ha propiciado materia prima visual para nuestra producción artística, hecha con imágenes tomadas A PARTIR de la ciudad. Con eso, nos apropiamos de estas imágenes y de la ciudad, con la intención de crear nuevas imágenes, con nuevos significados - resignificadas.

Con nuestra obra final, buscamos ofrecer a los receptores una nueva mirada hacia la ciudad de Valencia, con el intuito de enseñar nuevos ángulos, nuevas perspectivas, nuevas “ciudades”, y proponer al receptor una vuelta a la visibilidad de la ciudad, a partir de imágenes producidas en (y a partir de) la ciudad. Y que el receptor pueda, a partir de nuestras imágenes resignificadas a través del lenguaje videográfico, crear nuevas imágenes y nuevos sentidos (propios de cada receptor). [Figura 20]

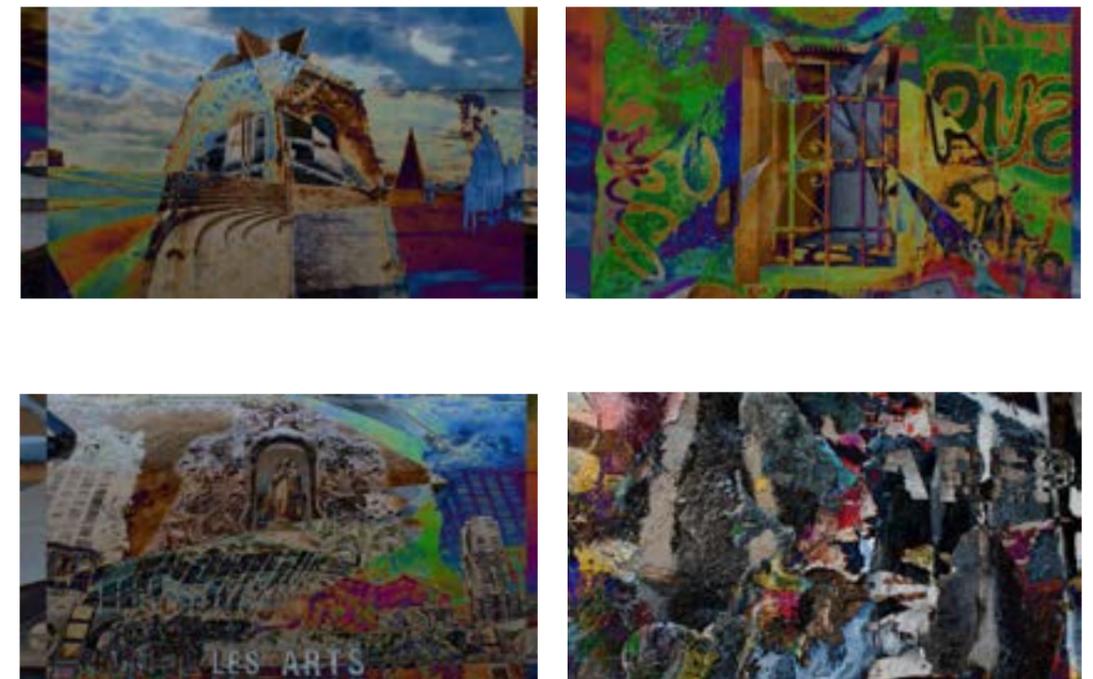


Figura 20

Pero ¿cómo superar y transponer estas capas llenas de información visual producidas en las ciudades contemporáneas, una vez que “una sola imagen puede contener todas”? Joseph Català (2011), a través de Oliveira, nos enseña el camino:

Siguiendo las huellas de Català (2011), las imágenes pueden ser muchas cosas al mismo tiempo, y la posible fragmentación visual del paisaje imaginario permite descubrir elementos previamente ocultos o perdidos. En el proceso de la “mirada”, análisis y comprensión de la función de la imagen, es importante pensar en las funciones de la imagen en sí. Al final, escribe, “una sola imagen puede contener todas”. (Oliveira, 2012, p.156)

Según Joseph Català, descrito por Oliveira, desde una mirada fragmentada (la relacionamos con la Visión Travelar, presentada anteriormente), sería posible descubrir elementos visuales ocultos en una imagen de la ciudad que, según Català, puede contener varias otras imágenes. Este descubrimiento de las múltiples imágenes superpuestas en las ciudades contemporáneas se hace fundamental para buscar antiguos o nuevos significados en estas capas de imágenes de palimpsestos, pero también para crear nuevas imágenes resignificadas, a partir de ellas. Pero, al final, ¿qué es un palimpsesto y cuál es su relación directa con las metrópolis contemporáneas y con nuestra investigación? Aclararemos esta cuestión en el próximo subcapítulo.

1.2.2.1 - Palimpsestos visuales

Palimpsesto es un pergamino al que se le raspó la escritura para ser usado una y otra vez. Una práctica muy común en la Edad Media, los manuscritos fueron escritos y, después de un tiempo, fueron raspados, para dar paso a nuevas inscripciones, nuevos caracteres y nuevos pensamientos/ informaciones¹. La producción de papiro y pergamino en este momento era escasa y muy cara, por eso la necesidad de reutilizar / resignificar estos “papeles”.

(1) Dicionário Michaelis de la Lengua Portuguesa online > <http://michaelis.uol.com.br/> - accedido en 12/01/2021

En las ciudades contemporáneas, este fenómeno se da de forma metafórica. Están cubiertas por capas visuales de significados que cambian constantemente.

En la ciudad contemporánea es posible encontrar capas de palimpsestos de imágenes que se ofrecen como verdaderos enigmas a descifrar, ya que sus capas funcionan como el cúmulo de marcas de historicidad imaginaria superpuestas en el tiempo y que se extienden más allá de las huellas materiales o escritas. La memoria pasa por debajo / entre estas “imágenes”. Estas marcas se pueden recuperar como metáfora para abordar el pasado de una ciudad. (Oliveira, 2012, p.54)

Oliveira (2012) también complementa, diciendo que “las imágenes se ensamblan y se fragmentan, y reorganizadas, se convierten en palimpsestos, metáforas de conexiones de imágenes. Si pensamos en la formación de un pensamiento visual, el caminante de la ciudad se impone a la fragmentación del paisaje”. (p.58)

Es precisamente este concepto de palimpsesto, relacionado con el espacio urbano, el que interesa a esta investigación. Estas capas de significados nos trasladan a la imagen original de una tela, formada por hilos que se juntan en una urdimbre que, a la medida que se deshacen, dejan huellas. Estos códigos entretreídos bajo / entre / sobre crean posibilidades tanto para la comprensión de la cultura y sus signos, como para la resignificación de estas huellas, a través de una producción poética / artística.

En la ciudad de Valencia pudimos encontrar distintas imágenes de palimpsesto. Ellas están presentes en los muros, con carteles superpuestos unos sobre los otros, cuya acción del tiempo deja traspasar las imágenes que estaban ocultas debajo [Figura 21]. Están presentes también en los artes urbanos donde, con el tiempo, la pared se deshace en algunas partes, revelando la identidad de la propia pared, o alterando el dibujo inicial, pintado por un artista urbano [Figura 22]. Incluso pudimos encontrar palimpsestos visuales en construcciones arquitectónicas, donde se pudo percibir distintas capas de su construcción. Tanto de la más actual, cómo de la materia prima inicial, con un color distinto y característico de una época más antigua [Figura 23]

Estos palimpsestos visuales, en cierto modo, se apoderan del espacio urbano y lo replantean, aportando nuevas capas de significado. A partir de la Graffitiudad (Oliveira), la ciudad de Valencia fué abordada metafóricamente en

esta investigación como un palimpsesto visual, entendiendo que agrupa todo tipo de símbolos y códigos, en múltiples combinaciones posibles: sobreimpresión, yuxtaposición e incrustación. Estos conceptos, derivados de técnicas videográficas, también están presentes en la obra final producida a partir de esta investigación, serán abordadas en el capítulo 3.



Figura 21



Figura 22



Figura 23

Utilizamos el concepto de palimpsesto también como un método de creación. Nos apropiamos de estos palimpsestos de la ciudad de Valencia (pero no solo de los palimpsestos), a través de la fotografía y, a través de técnicas videográficas, resignificamos estas imágenes, creando palimpsestos visuales y digitales. Fué un proceso de experimentación visual, aplicado tanto en nuestras imágenes fijas (fotografía) como en movimiento (video), donde se hizo posible traspasar estas capas de significación iniciales y buscar nuevos significados en estas imágenes. Nos utilizamos de las imágenes producidas EN la ciudad de Valencia, y creamos nuevas imágenes producidas A PARTIR de la ciudad. Parte de nuestra reflexión, propuesta desde el inicio de esta investigación, estuvo en comprender estas capas (que en principio se puede llamar de polución visual), analizarlas, en cuanto materia prima visual, traspasarlas, buscando en ellas sus significados intrínsecos y, por fin, resignificarlas, aportando a ellas nuevos significados, a través de una creación poética y artística. [Figura 24]

Estas nuevas imágenes creadas a partir de la ciudad de Valencia, a través de las técnicas videográficas de sobreimpresión, yuxtaposición e incrustación de imágenes crean nuevos palimpsestos visuales. La idea principal de estas nuevas imágenes es proporcionar al receptor una reflexión visual y que él, a partir de su universo simbólico y particular, pueda traspasar estas capas y crear nuevos significados a estas imágenes. Con eso, el receptor da continuidad al ciclo de

apropiación y resignificación de las imágenes producidas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas, propuesta inicial y crucial de esta investigación. En el capítulo 3, profundizaremos sobre este tema, bien cómo presentaremos nuestros procesos de creación, y las técnicas utilizadas por nosotros, en la creación de estas nuevas imágenes.



Figura 24

1.2.3 - Producción de imágenes a partir de las ciudades contemporáneas - La ciudad como tema y escenario

Como se mencionó anteriormente, la ciudad sigue siendo, principalmente desde el siglo XVIII, sujeto y objeto de estudios en diversas áreas del conocimiento. Sin embargo, incluso antes de este período, la ciudad también sigue siendo tema en las artes plásticas y, más recientemente, en las artes visuales. A lo largo de la historia del arte, la ciudad ha sido representada por artistas de diferentes estilos y movimientos artísticos, bien cómo por diferentes técnicas. La pintura, técnica predominante durante muchos siglos y fundamentalmente mimética (que busca retratar la realidad), acompañó el desarrollo de las ciudades, retratadas a través

de los tiempos.

Las ciudades también fueron tema de artistas de otras técnicas, como el dibujo, la ilustración y el grabado. Sin embargo, con el advenimiento de la revolución industrial en la segunda mitad del siglo XVIII en Inglaterra, que se extendió rápidamente por todo el mundo, provocando cambios importantes tanto en la industria como en las ciudades, hubo el advenimiento de nuevos medios de producción de imágenes, como la fotografía y el video.

La aparición de estos nuevos dispositivos de producción de imágenes vino a transformar no sólo la forma de representar las ciudades, sino también la mirada con la que se veían estas ciudades, a través de la lente de una cámara.

Tan pronto como la fotografía comenzó a extenderse por el mundo occidental, las ciudades se convirtieron inmediatamente en objeto de fotógrafos. Una vez que edificios, calles, jardines y monumentos eran el entorno en el que se ubicaban el fotógrafo y la cámara. También se registraron personas, pero la fotografía es, principalmente, espacial. Representadas en dibujos y grabados, las ciudades ya venían acompañadas de toda una imaginación figurativa. Cuando apareció la fotografía, muchas ciudades habían consolidado ciertas imágenes que sintetizaban su identidad visual. (Costa & Buitoni, 2013, p.111)

Al principio, puede parecer que la fotografía vino a “reemplazar” a la pintura, ya que ninguna representación sería más fiel a la realidad que la fotografía. En 1939 Picasso, a través de Philippe Dubois (1990), declara:

Cuando ves todo lo que es posible expresar a través de la fotografía, descubres todo lo que ya no puede permanecer en el horizonte de la representación pictórica. ¿Por qué el artista continuaría tratando temas que se pueden obtener con tanta precisión con la lente de un dispositivo fotográfico? Sería absurdo, ¿no? La fotografía llegó en el momento adecuado para liberar a la pintura de cualquier anécdota, cualquier literatura e incluso del sujeto. En cualquier caso, cierto aspecto del sujeto hoy depende del campo de la fotografía. (p.31)

Lo cierto es que la fotografía se fue desarrollando rápidamente, hasta que surgió la imagen en movimiento (video-cine). Estos temas serán discutidos con mayor profundidad en los capítulos 2 y 3. Lo relevante en este punto es resaltar el surgimiento, desarrollo y proliferación de dispositivos fotográficos y videográficos, y cómo este advenimiento tecnológico ha ido cambiando las formas de producir

imágenes, teniendo las ciudades contemporáneas como tema, objeto y escenario, creando así un nuevo paradigma.

Por lo tanto, analizamos la producción de imágenes a partir de las ciudades contemporáneas básicamente a través de dos lenguajes: la fotografía y el cine/vídeo. Estos dos lenguajes / técnicas fueron también las bases y los medios utilizados en nuestra producción poética / artística resultante de esta investigación.

1.2.3.1 - La Ciudad Fotográfica

La ciudad ha sido utilizada como tema y como telón de fondo por fotógrafos, cineastas y videógrafos desde la evolución de los dispositivos fotográficos y cinematográficos. En este aspecto y en esta investigación, nos acercaremos a la ciudad considerándola una ciudad fotográfica y cinematográfica (Ferrara). Iniciaremos presentando la ciudad fotográfica, y a continuación, presentaremos la ciudad cinematográfica.

La ciudad fotográfica es la ciudad de la multitud que emerge como una célula orgánica y multiforme e impone la aprehensión del colectivo y sus reacciones (...) en la inquietud y movimiento de ese colectivo, el fotógrafo fija un instante para buscar visibilidad, una marca capaz de distinguirse y producir una diferencia en la película fotográfica y un sentido en la realidad cotidiana. La clave del significado de la imagen fotográfica es el intento de crear una inteligibilidad de un momento fenomenológico capturado en el cotidiano”. (Ferrara, 2002, p.42)

Para dar visibilidad a los espacios que pueden pasar desapercibidos en la ciudad de Valencia, buscamos, a través de la fotografía y el rodaje de esta ciudad, fijar momentos, registrar una diferencia en la “película” fotográfica, aportar nuevos significados a esta ciudad y crear una inteligibilidad en un momento captado en la cotidianeidad de esta ciudad.

Para eso, además de una mirada atenta, buscamos utilizar distintos ángulos en el acto fotográfico, bien cómo utilizamos el zoom de la cámara, para acercarnos o alejarnos aún más de nuestros temas fotografiados. Hemos cambiado la altura de la visión fotográfica (desde abajo o desde el alto), con la intención de propiciar al receptor de la obra nuevas perspectivas de la ciudad, bien cómo hemos “jugado” con las luces y las sombras de la ciudad de Valencia. [Figura 25]

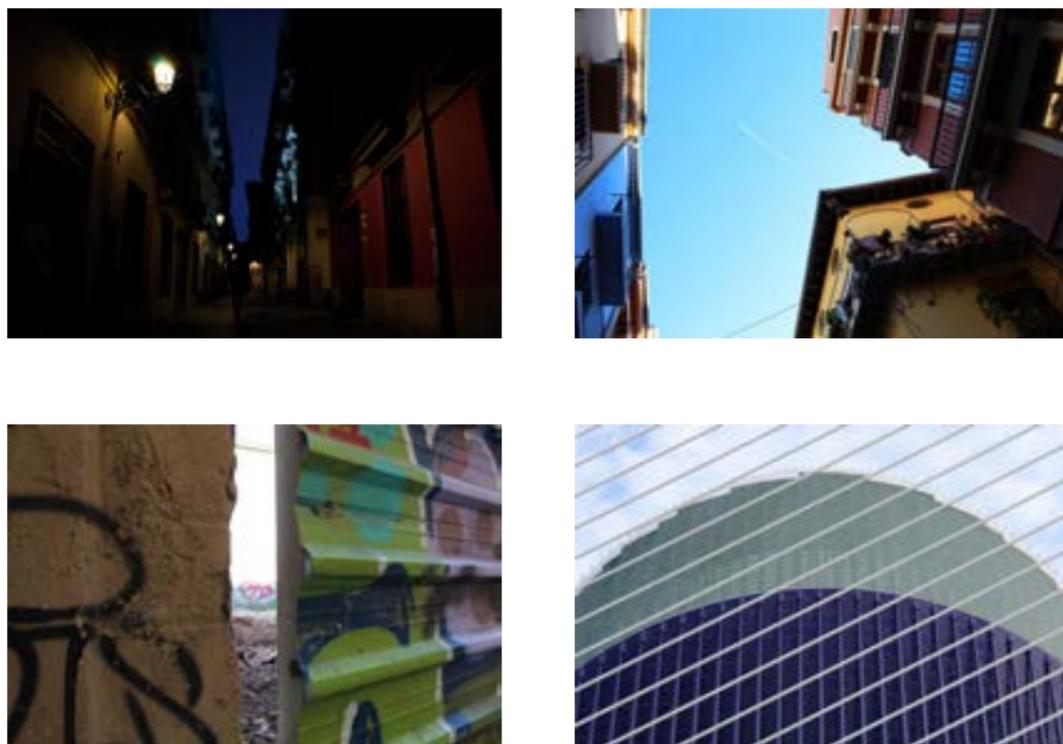


Figura 25

Eugène Atget (1857-1927) fue un fotógrafo parisino que revolucionó la fotografía de su tiempo con la mirada desviada del ser humano y vuelta hacia la ciudad².

Las fotografías de Eugène Atget son, a primera vista, bastante sencillas, casi simplonas: calles con edificios viejos, estatuas, escaparates, ropavejeros... De pronto aparecen en la colección un portón majestuoso o un bello jardín. Las imágenes de Atget no soportan durante mucho tiempo una mirada poco informada a la que le pueden resultar, incluso, fotografías aburridas. Sin embargo, esta percepción es fruto de la tiranía de la iconicidad. Es muy fácil reducir una fotografía a su mera apariencia. Pero las fotografías de este francés esconden muchísimo más. De hecho contienen un mundo entero, el mundo de Jean-Eugène-August Atget (Óscar Colorado Nates, 2012 - 2021).

(2) Óscar Colorado Nates (accedido en: 22/12/2010). Oscar en Fotos: <https://oscarenfotos.com/2012/06/03/eugene-atget-el-primer-fotografo-moderno>

Sus fotografías se hicieron con mucha paciencia y con mucho tiempo, porque el tipo de placa que usaba Atget era de muy baja sensibilidad, lo que hacía que el tiempo del obturador fuera muy largo. Por eso, tomaba fotografías de la ciudad de París por las mañanas, un momento con menos movimiento de personas que, con su presencia en movimiento, podrían difuminar sus fotografías. Esto resultó en imágenes fotográficas prácticamente sin personas, donde la ciudad era la protagonista. Sus fotografías de las ciudades casi desiertas, moldeadas por la luz, aportaron un tono casi surrealista a ellas. Los paisajes urbanos de París retratados por Atget llegaron para traer nuevas formas de mirar la ciudad a través de la cámara. El fotógrafo buscó crear nuevos significados a sus imágenes a través de luces y sombras, líneas de arquitectura, nuevas perspectivas de este París de los siglos XVIII y XIX.

Atget ha sido uno de nuestros referentes fotográficos y también una inspiración para nosotros. Atget buscaba un protagonismo de la ciudad en sus fotografías. Aunque este hecho pueda haber sido influido por la necesidad de no haber gente en las calles, para no difuminar sus fotografías, él ha logrado captar la ciudad de París en su esencia, con pocas o sin personas en el encuadre. Muchas de nuestras fotografías de la ciudad de Valencia también tienen poca o ninguna persona en ellas. Este hecho ha sido influido por la condición actual de la pandemia (Covid19), donde las tomas de las fotografías fueron hechas en un período donde habían pocas personas en la calle. Con eso, hemos podido dar un protagonismo a la ciudad de Valencia, así como Atget. En las imágenes abajo se puede observar algunas similitudes entre las fotos de Atget y las nuestras. Similitudes estas que están enmarcadas también por la búsqueda de los trazos arquitectónicos, las luces y sombras de la ciudad, el ritmo (o la falta de él) de la ciudad, sus calles vacías, bien cómo distintos encuadres. [Figuras 26 y 27]

A partir de las imágenes de Atget, podemos ver cómo es posible dar visibilidad, desde la fotografía, a algunos espacios invisibles de una ciudad, interfiriendo en sus significados originales o agregándoles nuevos significados, apropiándose así de la ciudad y resignificándola, creando una obra única y original. Según Peixoto (2004), el fotógrafo de / en la ciudad:

El arte en la ciudad contemporánea sólo puede referirse a lo que allí se nos escapa, a lo que allí no tiene lugar. La instalación se trata de la luz. Fotografiar lo invisible, que no tiene registro, que no se puede retener. Detener las ausencias. ¿Cómo fotografiar la imposibilidad de retratar esta iluminación? El vacío creado por el intenso foco de luz produce una sensación de sublime. El fotógrafo, a través de esta instalación, apunta a lo que no podría jamás fotografiar. (p.43)



Figura 26 Atget



Figura 27 Sólúa

Con el desarrollo de la fotografía y el advenimiento de la imagen fílmica, la ciudad siguió siendo protagonista, ahora en obras cinematográficas, que tienen la ciudad como tema y trasfondo, pero a menudo también en primer plano. Esta sería una otra forma de presentar y reflexionar sobre las imágenes producidas a partir de las ciudades contemporáneas (entendiendo lo contemporáneo como el momento en que se realizaron las imágenes). Es la ciudad cinematográfica, que presentaremos a continuación.

1.2.3.2 - La Ciudad Cinematográfica

En esta investigación, buscamos retratar la ciudad a través de imágenes fijas y en movimiento. Cuando hablamos de imágenes en movimiento, en este trabajo, hablamos de los lenguajes cinematográficos y videográficos. Además de fotografías, nuestro trabajo final (videoinstalación interactiva) cuenta con imágenes que fueron grabadas a partir de la ciudad de Valencia. Estas tomas fueron hechas a través de la visión travelar, propuesta por Oliveira (2012) y, muchas veces, en movimiento y con la cámara en la altura de nuestros ojos. Es decir, grabamos mientras caminábamos por la ciudad. Con eso, buscamos traer una mirada subjetiva (en primera persona) al receptor (público), invitándolo a caminar por la ciudad con y como nosotros.

La ciudad ha sido utilizada como tema y como escenario en muchas obras cinematográficas. En algunas de ellas, la ciudad fue solamente un trasfondo, en segundo plano. En otras, si no era la protagonista, era el personaje secundario. Es el caso de la película *En la Ciudad de Sylvia* (José Luis Guerín, 2007).

En esta película, grabada en la ciudad de Estrasburgo (Francia), el protagonista es un extranjero que vuelve a esta ciudad para buscar a una mujer (Sylvia), de la que se enamoró en el pasado. Él observa a las jóvenes que consumen bebidas en un café, mientras dibuja bocetos de sus rostros. Hasta que una de estas mujeres le llama la atención más que las otras, y él se decide a seguirla por toda la ciudad, pensando que puede ser Sylvia. A partir de este momento, el protagonista asume casi una posición de *flâneur*, mientras camina por las calles persiguiendo a esta persona.

El protagonista es el dibujante. La segunda protagonista sería Sylvia, o más bien la mujer que él persigue. Pero podemos observar nítidamente que la tercera protagonista de la película es la ciudad de Estrasburgo, donde la ciudad se convierte en el escenario y en el tema de la película. Buena parte de los 83 minutos de la película se pasa en la ciudad. Las caminatas de los dos protagonistas nos invitan a un paseo por ella. En algunos momentos la cámara toma una posición subjetiva, como si estuviéramos nosotros persiguiendo a la mujer. En otros

momentos la cámara está fija en un punto y, por algunos minutos, podemos observar el movimiento de las calles y de las personas que caminan por ella. Podemos observar también el ritmo de la ciudad, su arquitectura, sus luces y sombras, sus monumentos, la vida que existe ahí, en distintos rincones de la ciudad, así cómo en nuestro video final, resultante de esta investigación.

La película *En la ciudad de Sylvia* es un ejemplo de imágenes producidas A PARTIR de la ciudad, a través de una obra cinematográfica. Ha sido, para nosotros, un referente artístico y una inspiración. A continuación, presentamos algunos *frames* de la película y de nuestro video grabado en la ciudad de Valencia, donde podemos ver algunas similitudes tanto en algunos encuadres, cómo de las propias ciudades, que se parecen en algunos aspectos. [Figuras 28, 29, 30 y 31]



Figura 28 Guerín

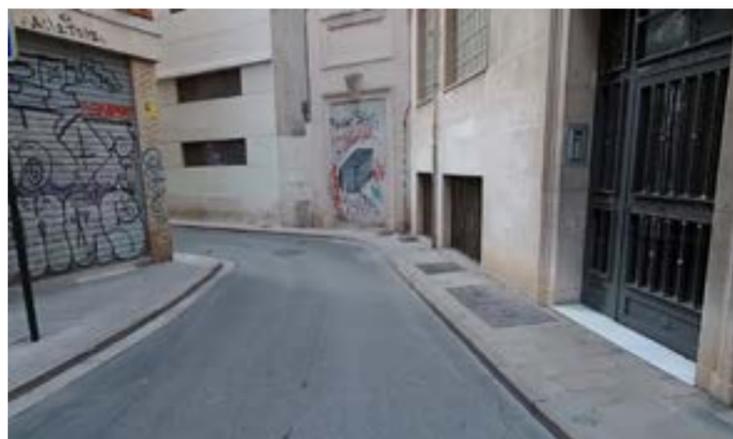


Figura 29 Sóluá



Figura 30 Guerín



Figura 31 Sóluá

1.3 - Las Derivas - en busca de una Deriva Resignificada

Adentrarse en una ciudad, permitirse conocerla, explorarla, observarla e incluso perderse por sus calles y laberintos requiere coraje y predeterminación. Walter Benjamin (1892-1940), ensayista, filósofo y sociólogo alemán, escribió mucho sobre las ciudades y presentó la metrópoli del siglo XIX como moderna y nueva, y al mismo tiempo como imagen mental y hogar del colectivo. Benjamin (1987) describe:

Saber orientarse en una ciudad no significa mucho. Sin embargo, perderse en una ciudad, como alguien que se pierde en un bosque, requiere instrucción. En este caso, el nombre de las calles debe sonar a quien se pierde como el crujido de un palo seco al pisarlo, y los callejones del centro de la ciudad deben reflejar las horas del día con tanta claridad como un cañón. (p.73)

Aunque el acto de caminar / pasear por las ciudades ha sido natural desde el nomadismo histórico, fue en el siglo XIX cuando este acto comenzó a cobrar más protagonismo y se convirtió en el tema de pensadores, teóricos, filósofos y escritores. Benjamin, consciente de los diversos cambios que se estaban produciendo en su tiempo, describe, a través de Oliveira (2012) el trabajo del pensador contemporáneo: “Ese era el trabajo del pensador, entender la ciudad que se modernizaba y decodificar los nuevos códigos que se presentaban, dejándose perder en medio de una multitud laberíntica, donde nadie es para el otro ni totalmente claro, ni totalmente opaco”. (p.48)

Pero fue a principios del siglo XX cuando las prácticas artísticas que implicaban el acto de caminar por las ciudades, ocupando el espacio público urbano, ganó más fuerza, haciéndose presente como movimiento artístico. Si bien el estudio en profundidad de estos movimientos que dieron origen a la Teoría de la Deriva (Debord) - que será explicada a continuación - no es el foco principal de esta investigación, fue necesario dilucidar, brevemente, algunos movimientos relevantes previos a esta teoría, y cómo se produjo, por nosotros, el proceso de apropiación y resignificación del término, para aplicarlo como método de investigación y práctica/producción artística.

El 14 de abril de 1921, en la ciudad de París, un grupo de dadaístas compuesto por 11 artistas, entre ellos: André Breton, Georges Rigaud, Jean Crotti, Georges D'Esparbès, Tristan Tzara, entre otros, emitió un comunicado de prensa, donde invitaron a sus amigos y enemigos a visitar las instalaciones de la Iglesia de Saint Julien-le-Pauvre. “El primer *readymade* urbano de Dadá señala la transición desde la representación del movimiento hasta la construcción de una acción estética que debía llevarse a cabo en la realidad de la vida cotidiana”. (Careri, 2015, p. 59)

La intención dadaísta era proponer una acción estética y consciente basada en deambulaciones, derivas y paseos a lugares considerados “banales” en la ciudad, llevando la experiencia más allá de los teatros y museos. “La operación estético-simbólica realizada por los dadaístas atribuía un valor estético a los espacios vacíos. El arte dejó de asociarse con los objetos y pasó, así, a tener el espacio de las ciudades como obra, una obra que se constituía por la posibilidad de actuar sobre la ciudad” (Rufino, 2018, p.43).

En estas acciones Dadás, la ciudad y el espacio público se convirtieron en un lugar de vivencia estética y ocupación de lugares, transformando el lugar de acción en un escenario artístico. No se realizaba ninguna acción física / artística por parte de los participantes, la performance era la propia presencia de las personas en estos lugares. A partir de las experiencias Dadás, los lugares invisibles, olvidados o abandonados de la ciudad comenzaron a ganar una legibilidad, una visibilidad.

Pero fue con las deambulaciones surrealistas, posteriores a las acciones dadaístas, que el caminar como experiencia estética ganó más fuerza. A diferencia de los dadaístas, las acciones surrealistas no eran programadas ni “estáticas” (visitando un único lugar preestablecido). Los surrealistas André Breton, Louis Aragon, Max Morise y Roger Vitrac propusieron un cambio de performance, trasladando las vivencias de la ciudad al campo. Ante un mapa, estos artistas decidieron, al azar, viajar al pueblo campesino de Blois. Al bajarse de la estación, el grupo decidió dar un paseo hasta la ciudad de Romorantin. “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 errabundeó literario/campestre impreso directamente en el mapa de un territorio mental”. (Careri, 2015, p. 68)

A diferencia de los dadaístas, que buscaban nuevos valores en lugares “vacíos” de significado, los surrealistas, como indica el nombre del movimiento artístico al que pertenecían, buscaban encontrar espacios vastos y deshabitados, con la intención de dar, en esos espacios vacíos, lugar a lo onírico, enfatizando el automatismo psíquico y teniendo la desorientación como norte principal. La deambulación surrealista buscaba “un estado de hipnosis, una desorientadora pérdida de control. Es un médium a través del cual se entra en contacto con la

parte inconsciente del territorio”. (Careri, 2015, p. 68)

Para los surrealistas, la ciudad estaba llena de lugares inconscientes y oníricos que necesitaban hacerse visibles. Como resultado de estas deambulaciones, los mapas influyentes creados por los surrealistas pronto dieron paso a las cartografías situacionistas, creadas a partir de las derivas afectivas por las ciudades.

Los situacionistas, movimiento que tuvo inicio en la década del 50 y fue liderado por Guy Debord, vinieron a proponer la experiencia de perderse en la ciudad como medio estético-político, en un período de posguerra. El movimiento vino para intentar superar el modelo surrealista donde, además de buscar conocer las áreas inconscientes de la ciudad, también buscó investigar los efectos psíquicos que la propia experiencia de la deriva produce en los individuos. Deriva se convierte en la palabra clave del movimiento situacionista:

La deriva es una construcción y una experimentación de nuevos comportamientos en la vida real, la materialización de un modo alternativo de habitar la ciudad, un estilo de vida que se sitúa fuera y en contra de las reglas de la sociedad burguesa, y que se propone como una superación de la deambulación surrealista. (Careri, 2015, p.73)

Al buscar evidenciar la potencialidad de la experiencia colectiva a la experiencia individual (relacionada con las deambulaciones surrealistas), los situacionistas pudieron lanzar el concepto de deriva como una operación estética y una práctica artística. La deriva situacionista también se utiliza de una lectura subjetiva de la ciudad, propuesta por los surrealistas, pero pretenden transformar esta acción (la deriva) en un método objetivo y consciente de experimentar y explorar la ciudad y los espacios urbanos.

La realidad de la deriva puede ser observada en la vida cotidiana, ya que los paseos por las ciudades los realizan los propios transeúntes, haciendo con que se pueda tener en cuenta los comportamientos vividos en la ciudad. “Era una acción fugaz, un instante inmediato para ser vivido en el presente, sin preocuparse de su representación y de su conservación en el tiempo”. (Careri, 2015, p.76)

La errancia, el perderse, el caminar sin rumbo por las ciudades hace que la experiencia situacionista sea una experiencia lúdica y espontánea, donde el acto de caminar puede verse como un juego, donde sus reglas se determinan en el momento de la acción. La deriva situacionista precedió a la teoría de la deriva, creada por el Movimiento Situacionista Internacional (IS).

Este movimiento, que tuvo lugar entre 1958 y 1969, liderado por artistas, pensadores y activistas como Guy-Ernest Debord, Constant Nieuwenhuys, Abdelhafid Khatib, Raoul Vaneigem entre otros, vino a criticar la experiencia urbana que se llevó a cabo sin la participación de los habitantes de la ciudad.

La Internacional Situacionista propuso la apropiación del espacio urbano por parte de los habitantes y paseantes de las ciudades, de forma activa y participativa, transformando así este espacio en un campo de acción y producción de situaciones urbanas. En 1958, Debord fundó la *Internationale Situationniste (IS)*, proponiendo así una discusión sobre la experiencia en la ciudad, y también nuevas prácticas y procedimientos como la deriva y la psicogeografía, proponiendo incluso la ciudad situacionista, donde su construcción era colectiva.

Como nos indica el propio nombre del movimiento, la práctica situacionista está íntimamente ligada a la construcción de situaciones. Estas situaciones serían momentos vividos por la ciudadanía de forma espontánea, organizados colectivamente, y llenos de acontecimientos e imprevistos.

Los situacionistas utilizaron básicamente dos métodos de acción: la psicogeografía y la deriva, siendo este último utilizado por nosotros en esta investigación como práctica y como método de investigación. Según Debord, a través de Rufino (2018), la psicogeografía: “es el estudio de las leyes exactas y los efectos precisos del entorno geográfico, planeado conscientemente o no, que actúan directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos” (p. 33). Es, por lo tanto, un campo de estudio que tiene en cuenta los efectos del entorno geográfico, en una acción planificada o no, que incide directamente en el campo afectivo de los individuos. Es una práctica donde los sentimientos humanos influyen directamente en situaciones creadas en el entorno geográfico.

A partir de estas prácticas se construyeron cartografías y mapas, resultado de los comportamientos afectivos creados a partir de paseos en espacios urbanos.

Por otro lado, la deriva es una práctica experimental, también creada por los situacionistas, donde la acción principal es la de una experiencia rápida y efímera, que tiene como principio básico el caminar por las ciudades, sin planificación previa, sin rumbo y sin considerar, necesariamente, los efectos afectivos que esta práctica puede tener en los caminantes.

La experiencia colectiva de la deriva propone múltiples formas de recorrer la ciudad, donde el caminante puede elegir sus caminos, dejarse perder, dejarse encontrar y, en estas múltiples posibilidades de recorridos y vivencias, abrirse a las sorpresas que esta ciudad puede ofrecer. Estas sorpresas pueden ser visuales, táctiles, sonoras e incluso emocionales. Esta multiplicidad de experiencias logradas a través de la deriva, inspiraron y siguen inspirando creaciones audiovisuales, pictóricas, literarias y de diferentes áreas artísticas.

Y es por esta línea, la artística, que hemos abordado la deriva en esta investigación:

“La metrópoli, este lugar sin situación, sin medida ni límites, puede ser justo el lugar del evento. Algo pasa ahí, algo que solo puede pasar de noche en la ciudad, un paisaje inexpresable. Como la luz que aparece en la pantalla opaca, como la nube que se escapa del cuadro. Exigencia de volverse hacia lo que, en los paisajes, no es evidente. La imagen es testimonio de este evento. La pintura, la fotografía, el cine intentan traer este invisible: el azul de una determinada mañana de verano. Es la oportunidad de este imposible: la develación del paisaje, el acontecimiento de la ciudad. La belleza del viento que sopla en los árboles. (Peixoto, 2004, p.44)

Una vez que presentamos diferentes movimientos artísticos que se basan en el acto de caminar por las ciudades, ahora nos toca presentar de qué forma hemos caminado por la ciudad de Valencia, con la intención de reflexionar sobre la producción de imágenes en (y a partir de) esta ciudad, considerándola como una plataforma productora de imágenes.

En esta investigación, el acto de caminar por la ciudad tiene una importante relevancia teórica y práctica. Cabe mencionar que no se trató de una simple caminata. Fue un paseo con la ciudad vista a través de la objetiva de nuestra cámara. Con cada nuevo paso, una nueva imagen ha podido ser capturada a través de nuestra lente.

La naturaleza que le habla a la cámara no es la misma que habla a la mirada; es otra, sobre todo porque reemplaza un espacio trabajado conscientemente por el hombre, un espacio que recorre inconscientemente. Percibimos, en general, el movimiento de un hombre que camina, (...) pero no percibimos nada de su actitud en la fracción exacta de segundo en que él da un paso. La fotografía nos muestra esta actitud, a través de sus recursos auxiliares: cámara lenta, ampliación. (Oliveira, 2012, p.70)

Nuestros paseos no solo buscaban llevar valores estéticos a lugares abandonados, como los dadaístas, ni buscamos lugares oníricos e inconscientes de la ciudad, a través de las desorientadas deambulaciones surrealistas, tampoco buscamos indagar los efectos psíquicos que la experiencia situacionista del caminar podría traernos, así como, en esta investigación, no nos interesaba la psicogeografía y las emociones que estas caminatas nos podían traer. Lo que si hemos utilizado, adaptado a la contemporaneidad y con recursos tecnológicos, fué el concepto de mapas creados a partir de nuestras caminatas, hechos a través de la aplicación para móvil *My Trails*, que registró nuestros caminos a través del GPS en tiempo real (mapas estos que serán enseñados a continuación). Lo que buscamos en nuestras derivas por la ciudad de Valencia fue darle visibilidad, a través de imágenes fotográficas y videográficas, a las imágenes “invisibles” de esta ciudad, además de buscar dar nuevos significados a estas imágenes captadas.

Nuestro transitar por las ciudades nos recordó el concepto de *Flâneur*, tal como lo describe Oliveira (2012), a partir de Charles Baudelaire:

El *flâneur*, presente en la literatura de Charles Baudelaire, está íntimamente ligado a la ciudad moderna. Esta entidad sería alguien que pasea por la ciudad para aprehenderla, ya que es libre de elegir su punto de vista. Se deja involucrar por la ciudad, pero se aleja cuando de ella sale. Se pone en la posición de extranjero, acercándose y alejándose. Por lo tanto, tiene la capacidad de distanciarse y percibir su fugacidad, incluso cuando es absorbida por ella. (p.49)

La experiencia del flâneur se describe como una especie de embriaguez que se apodera de quien, durante mucho tiempo, camina sin rumbo fijo por la calle que conduce hacia un “tiempo que ha desaparecido” (Oliveira). Sin embargo, a diferencia del flâneur, que camina sin rumbo por las calles, sin un propósito definido, solo para contemplar las ciudades, nosotros teníamos un foco y un objetivo en nuestras caminatas: Dar visibilidad, a través de imágenes fotográficas y videográficas, a las imágenes “invisibles” de esta ciudad, además de buscar dar nuevos significados a estas imágenes captadas. Oliveira (2012) muestra una variación del concepto flâneur, que describe nuestro transitar:

Los surrealistas introducen una variación al concepto de flâneur: El Deriva. Conceptualmente, el “deriva” reorganiza las imágenes temporal y mentalmente, creando su propio montaje, transformándola en reflexiones visuales. [...] Es un concepto estético aplicado a la sociedad de la información y cuyos elementos visuales están muy insertados en la temática de mezclar y “remezclar” elementos dispersos e incluso antagónicos. (p.149)

El flâneur fue un personaje perteneciente a una sociedad en la que la percepción visual se basaba en imágenes fijas, no en movimiento. El Deriva (personaje surrealista), por otro lado, reorganiza temporalmente las imágenes, en movimiento, creando su propio montaje.

A través de la visión travelar (Oliveira) y de este concepto del Deriva (surrealistas), tuvimos los medios para organizar la fragmentación de estas imágenes polifacéticas existentes en la ciudad de Valencia, visualizando sus posibles montajes, a través de diferentes interfaces. Oliveira (2012) añade: “Si consideramos que la ciudad tiene una estructura visual fragmentaria, dialéctica y caótica, es posible pensarla como una obra abierta, sujeta a diversos montajes cinematográficos, que resulta en una especie de radiografía contemporánea”. (p.149)

Fue así, pensando en la ciudad como una gran obra abierta, sujeta a varios montajes cinematográficos y videográficos, que caminamos por la ciudad de Valencia. Y fue como un *Deriva* y a la deriva, que recorrimos distintos barrios de Valencia, dejándonos perder por sus calles para, así, encontrar las imágenes fotográficas y videográficas que componen nuestra obra final.

1.3.1 - Nuestras derivas - procesos ilustrados

En este subcapítulo presentaremos de forma ilustrada, con imágenes, las tres rutas principales que hicimos a la deriva, por la ciudad de Valencia (la ruta de la ciudad histórica - en rojo, la ruta de la ciudad moderna - en naranja, y la ruta de la ciudad mediterránea - en verde) [Figura 32]. En nuestras caminatas, utilizamos una aplicación de geolocalización con GPS llamado MyTrails. Con esta aplicación para teléfonos móviles, fué posible grabar nuestros caminos en tiempo real, en el mapa, mientras caminábamos. La aplicación también nos enseña detalles del trayecto como la distancia recorrida y la duración de la caminata, bien como algunas estadísticas, como la velocidad media, la altitud mínima y máxima y la precisión del GPS. [Figura 33]

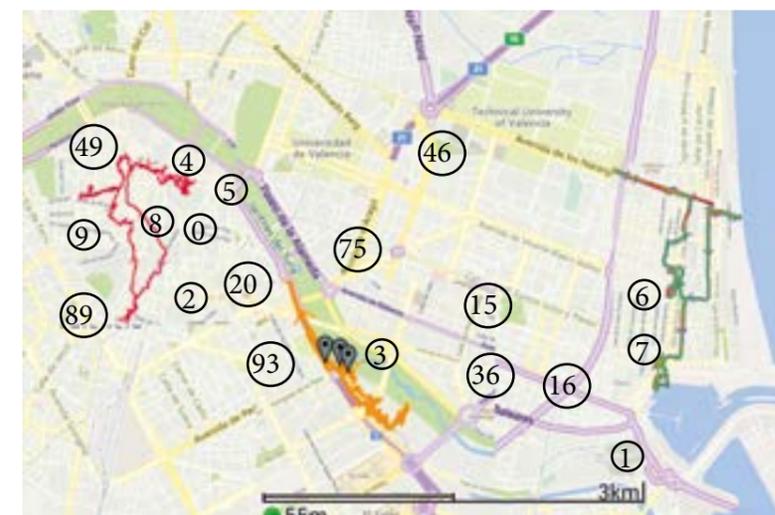


Figura 32

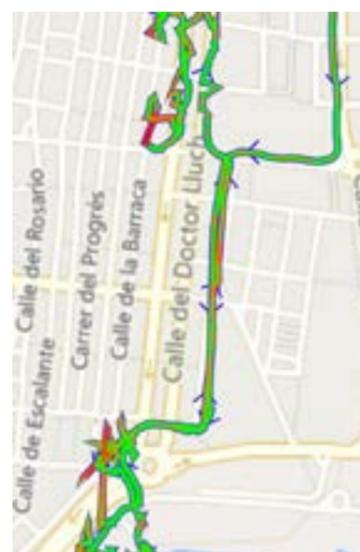
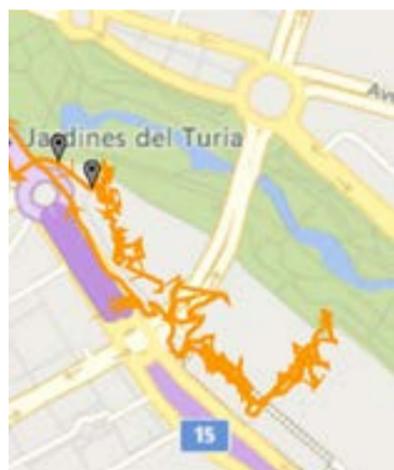
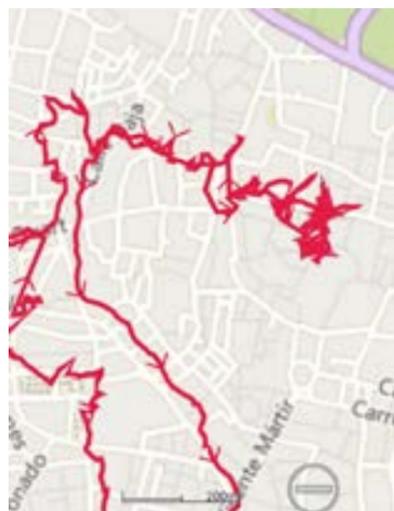


Figura 33

Estos números no son lo más importante de los datos que enseñamos en las imágenes, pero podrían ser interesantes en una investigación cuantitativa. En nuestra investigación, del orden cualitativo, lo que de verdad nos interesa son los aspectos visuales del registro. La posibilidad de mirar los trayectos desde otro punto de vista, como si fuera desde arriba, y percibir los trazados de estos trayectos. Se puede percibir que no hay una lógica racional en los caminos. Los dibujos enseñan un trayecto ocasional, situacional y errático, donde nos dejamos llevar y perder por las calles de Valencia, en búsqueda de una visibilidad de la ciudad, y abiertos a las sorpresas visuales que ella podría nos proporcionar. Fué durante estas caminatas a la deriva, que hemos tomado imágenes fotográficas y videográficas de la ciudad de Valencia, que componen nuestra obra final. Las imágenes de los trayectos grabados componen también nuestra videoinstalación interactiva. Fueron proyectadas en el suelo, coincidiendo con el mapa de Valencia, y donde se pueden relacionar, a través de números, las imágenes fotográficas que están expuestas en la videoinstalación, con los locales aproximados donde fueron tomadas las fotografías. También se puede ver otros números, que son la mezcla de otras dos fotografías. Es decir, la imagen 89 es la mezcla de las imágenes 8 y 9. Estas imágenes resignificadas fueron hechas a través de técnicas videográficas, poniendo estas imágenes superpuestas en movimiento y, a través de distintas mezclas, creamos nuevas imágenes, con nuevos significados. [Figura 34]



Figura 34

Optamos por utilizar la aplicación, un medio tecnológico de grabar trayectos, por seguir en la línea de no negar las innovaciones tecnológicas, sino apropiarnos de ellas, subvertir sus configuraciones preprogramadas, y utilizarlas como un medio de creación artística. Estos temas serán profundizados en el capítulo 2.

Como mencionamos anteriormente, en nuestras caminatas a la deriva por la ciudad de Valencia, recorrimos 14 barrios / zonas de la ciudad. Pero al final, elegimos tres zonas (la histórica, la moderna y la mediterránea), para componer nuestra obra final. En total, fueron 17 derivas. Tres en la ciudad histórica, dos en la ciudad moderna, dos en la ciudad mediterránea y las otras 10 en las otras zonas. En resumen, en estas 7 derivas por las “tres ciudades”, caminamos cerca de 4 a 5 horas en cada una de ellas y recorreremos una distancia media de 12 kilómetros en cada una. Los horarios variaron bastante, algunas las hicimos por las mañanas, otras por las tardes y otras por las noches. Con eso, pudimos aprovechar distintas luces del sol en la toma de las imágenes, luz esta que influye mucho en las fotografías. Caminamos por la ciudad con bastante gente por las calles (periodo navideño), pero también caminamos por calles prácticamente vacías. No teníamos ningún rumbo predefinido en nuestras derivas, fuimos guiados por situaciones, movimientos, objetos, luces, e imágenes que nos llamaron la atención por el camino.

Pero la deriva, en esta investigación, además de haber sido utilizada como método para la toma de las imágenes que componen nuestra obra final, también fue utilizada como metodología de producción y creación artística, como profundizaremos en el próximo subcapítulo.

1.3.2 - La deriva como método de investigación y producción artística

A partir de los diversos conceptos presentados sobre la deriva, y reflexionando sobre estos conceptos en la contemporaneidad, buscamos, como sugiere el título de esta investigación, apropiarnos del término Deriva, y resignificarlo, buscando así una variación del término, que nos diera una base teórica y práctica en esta investigación.

Hasta ahora, hemos presentado la deriva como un método / práctica artística, en resumen, utilizado para capturar las imágenes que conforman la obra final, resultado de esta investigación. Sin embargo, la deriva también fue utilizada por nosotros como una metodología para crear la obra en sí.

Usamos la deriva, en su reducción más básica y simple posible, como el acto de caminar por la ciudad y dejarse perder para encontrar nuevos y desconocidos caminos. En el proceso de producción de nuestro trabajo final (que se describirá y explicará con más detalles en el capítulo 3), se llevó a cabo de la misma manera. La edición / montaje del video ya tiene esta característica fragmentada, donde se van agregando las secuencias, formando así el video final.

Partimos de imágenes (fotográficas y videográficas) tomadas anteriormente a la producción de la obra, sin embargo, sin un guión predefinido. Como las imágenes en sí se hicieron a través de la deriva, no sería posible (y nunca fue nuestra intención) buscar imágenes predeterminadas a partir de un guión preestablecido. Con eso, la producción de la obra videográfica también se hizo a la deriva, a través de experimentos visuales, abiertos a los caminos creativos que pudieran surgir. El propio lenguaje videográfico, muy diferente al cinematográfico, sugiere esta experimentación visual, que trae consigo innumerables posibilidades creativas y, principalmente, de resignificación de estas imágenes - propuesta inicial de esta investigación.

Esta “deriva poética, visual y procedimental” no significa que usamos nuestras imágenes de cualquier manera en la edición de nuestro video final. Lo que buscamos con la deriva como método de creación fue dar paso a los caminos visuales que las propias imágenes pudieran sugerirnos y proporcionarnos, así como pasó en nuestras derivas por la ciudad. El trabajo videográfico se realizó utilizando técnicas avanzadas de edición de video, y con todos los conocimientos técnicos necesarios para realizar estos experimentos, pero siempre abiertos a los nuevos caminos que podrían presentarse, como sucede en una deriva.

A continuación, nos adentraremos al universo de la imagen antropológica, digital, virtual y sus medios.

2 - UNA CIUDAD DE IMÁGENES

En este momento de este trabajo, se hizo necesario reafirmar el hecho de que la producción artística final de esta investigación se ha dado, primordialmente, por fotografías y videos hechos a partir de la ciudad de Valencia. Por lo tanto, fue necesario, para nosotros, tener una mirada no solamente atenta, como un peatón “común” de las ciudades o un *flanêur* o *phoeneur* (que será aclarado a continuación), sino también una mirada artística hacia la ciudad. La mirada artística consiste, en nuestro caso, en una mirada con valores y conceptos estéticos, éticos, filosóficos, antropológicos, históricos, pictóricos, técnicos, intelectuales, entre otros. Subrayamos este aspecto, pues creemos que es de gran importancia, una vez que se trata de una investigación de un máster, y de una producción artística basada en profundos estudios y prácticas artísticas previas. Es una mirada creativa, con propósitos de una producción artística, original y contemporánea.

El valor de creación más determinante no consiste en fabricar imágenes nuevas, sino en saber gestionar su función, sean nuevas o viejas. Por ello, la autoría - la artísticidad - ya no radica en el acto físico de la producción, sino en el acto intelectual de prescripción de los valores que pueden contener o acoger las imágenes: valores que subyacen o que les han sido inyectados”. (Fontcuberta, 2017, p.54)

A continuación, reflexionaremos acerca de nuestra propia producción de imágenes, bien como nos acercaremos a algunos conceptos antropológicos y filosóficos de la imagen fotográfica, y cómo estos conceptos han influido (o no) en nuestra producción artística.

2.1 - Reflexiones sobre nuestra propia producción de imágenes

Como ya mencionado brevemente anteriormente, nuestra búsqueda por nuevas perspectivas sobre las ciudades se inició en 2014, con un proyecto denominado *Proyecto Ciudad*, en la Facultad de Artes de Paraná (Brasil), pero se profundizó en 2017, en nuestro Trabajo de Finalización de Grado, denominado *Proyecto Step Motion - Impresiones Visuales de un Camino*. En este año, viajamos a dos capitales de Latinoamérica, Santiago (CL) y Buenos Aires (AR), para realizar capturas fotográficas de arquitectura, arte urbano e imágenes pictóricas de estas

dos ciudades. El resultado de esta acción fue más de 18.000 fotografías, y un video compuesto por más de 1.000 de estas fotografías, puestas en movimiento, utilizando la técnica del *stop motion*. A través de la deriva por estas ciudades, nos dejamos perder por sus calles y, a través de la fotografía, buscamos adentrarnos en los flujos (y fijos) de estas ciudades, transitar por sus interfaces y, con la unión de estos fragmentos, crear analogías visuales y tejer nuevas imágenes, con nuevos significados.

En 2018 damos continuidad al proyecto, ahora en Europa. Por 45 días recorrimos 7 países (España, Portugal, Suiza, Francia, Países Bajos, Alemania e Italia) y 11 ciudades, siete de ellas, sus capitales. En este recorrido, tomamos fotografías de la arquitectura, del arte urbano y de imágenes pictóricas de estas ciudades, pero la mirada ya no era la misma del viaje de 2017. Incluso nuestros ojos buscaban más que la arquitectura o el arte urbano en estos paseos a la deriva. Como un turista o extranjero que, como en el cuento de Ítalo Calvino, se deja llevar por una nueva ciudad, curioso y atento a todos los detalles y sorpresas, nos dejamos perder por las calles de estas ciudades, buscando en ellas una visibilidad, a través de la fotografía.

Al final de este viaje de 45 días, y después de haber recorrido 11 ciudades, hemos tomado cerca de 5.000 fotografías, mucho menos que las 18.000 que fueron tomadas en 22 días, en tan solo 2 ciudades. Este proceso fue el resultado del inicio de una reflexión profunda sobre nuestra propia producción de imágenes fotográficas y videográficas. Más que cantidad, buscamos una cualidad en las imágenes. Y no solamente una calidad técnica, sino una calidad en el sentido y en el significado de las propias imágenes fotográficas. En esta fase del proyecto ya teníamos la comprensión de que una fotografía no es solamente una fotografía. El acto de fotografiar es mucho más complejo que un simple *click*. El dispositivo fotográfico debe de ser la extensión de la mirada e, ir más allá de ella, incluso. Debe de ser la extensión del propio cuerpo, del pensamiento. Este hecho nos hizo repensar no solamente sobre la mirada fotográfica, sino también sobre la forma de mirar la ciudad, a través de la lente de una cámara, como hemos mencionado en el primer capítulo.

Con eso, valoramos cada *click*, cada imagen producida por nosotros en estas derivas por las ciudades. Al revés de tomar numerosas fotografías compulsivamente, para después ver qué hacer con ellas, reflexionamos, a cada paso

y a cada mirada, en búsqueda de un sentido del hecho fotográfico (y videográfico). Esta reflexión inicial nos llevó hacia esta investigación más profunda, una reflexión acerca de las imágenes producidas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas teniendo, en este caso, la ciudad de Valencia como estudio de caso.

En esta investigación y producción artística, hemos tomado aún más en serio estas cuestiones y reflexiones, con el propósito de producir menos imágenes (en relación a la cantidad) y más imágenes (fotográficas y videográficas) que de verdad nos aporten sentido y significados (tanto a las imágenes como a la ciudad) a nuestra investigación y producción de la obra final.

2.2 - La imagen antropológica

En este trabajo, estamos investigando y reflexionando acerca de imágenes, a partir de imágenes, y a través de imágenes. Por eso se hace necesario reflexionar sobre el concepto de imagen. Pero al final, ¿qué es una imagen? La respuesta a esta pregunta se podría dar a partir de distintos puntos de vista y áreas del conocimiento. El antropólogo Hans Belting (2007) afirma que:

Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen. Debido a esto, si se considera seriamente el concepto de imagen, únicamente puede tratarse de un concepto antropológico. Vivimos con imágenes y entendemos el mundo en imágenes. (p.14)

De acuerdo con esta breve descripción de Belting, todo lo que se ve con los ojos interiores puede entenderse como imagen, o transformarse en imagen. Para ello, hace falta ojos que miren estas imágenes. Por lo tanto, para que “exista” una imagen, es imprescindible que alguien (o algo - seres vivos) la mire. Desde este punto de vista, la imagen puede ser analizada desde una perspectiva antropológica, donde la relación entre imagen y ser humano es imprescindible. La imagen “no existe”, si nadie la mira.

Definir un único concepto de imagen no es una tarea fácil. Los discursos sobre la imagen pueden variar mucho, dependiendo del punto de vista que se mire. En esta investigación, hemos optado por la línea de la antropología pues, para nosotros, imagen y seres humanos (y sus ojos) están íntimamente conectados. Al hablar sobre imágenes producidas en (y a partir de) las ciudades contemporáneas,

la relación entre imagen y cuerpo (humano) son cruciales.

La persona humana es, naturalmente, un lugar de imágenes (Belting). A pesar de todos los aparatos y medios con los cuales se producen imágenes, es en el ser humano donde las imágenes ganan un sentido vivo. Es a través de la mirada y de la imaginación, a partir del universo simbólico de cada persona, donde la imagen gana forma, vida y distintos significados.

Pero algunas definiciones relacionadas a otras áreas del conocimiento, como por ejemplo la filosofía, nos pueden ayudar a comprender con más profundidad que es la imagen, ampliando así nuestros puntos de vista. Vilém Flusser (1985), en su texto *La Filosofía de la Caja Negra - Ensayos para una futura filosofía de la fotografía* (traducción libre del título en portugués) define las imágenes a partir de una mirada filosófica:

Las imágenes son superficies que pretenden representar algo. En la mayoría de los casos, algo que se encuentra en el espacio y en el tiempo. Las imágenes son, por lo tanto, el resultado de un esfuerzo por abstraer dos de las cuatro dimensiones espacio-temporales, de modo que sólo se conserven las dimensiones del plano. Deben su origen a la capacidad de abstracción específica que podemos llamar imaginación. Sin embargo, la imaginación tiene dos aspectos: si, por un lado, permite abstraer dos dimensiones de los fenómenos, por otro, permite reconstruir las dos dimensiones abstraídas en la imagen. En otras palabras: la imaginación es la capacidad de codificar fenómenos de cuatro dimensiones en símbolos planos y decodificar los mensajes así codificados. La imaginación es la capacidad de crear y descifrar imágenes. (p.0 7)

De acuerdo con Flusser, es en la imaginación donde el ser humano es capaz de abstraerse de dos de las cuatro dimensiones espacio-temporales de un fenómeno visual visto “allá fuera en el espacio y en el tiempo”, y reconstruirlas en imagen mental, interna y simbólica, transformándola en códigos visuales, descifrando así la imagen. Este concepto de Flusser es muy interesante y viene de encuentro a las temáticas abordadas en esta investigación. A través de fotografías y videos de la ciudad de Valencia, hemos captado imágenes que, para nuestros ojos, tienen cuatro dimensiones espacio-temporales. A través del dispositivo foto/videográfico hemos codificado estas imágenes, abstrayendo dos de sus cuatro dimensiones, “planificando” las imágenes de la ciudad. Es a partir de la mirada y de la imaginación de los receptores de estas imágenes, donde ellas serán reconstruidas mental y simbólicamente, reconstruyendo las dos dimensiones

perdidas en la imagen. Y es en este proceso donde ocurre la apropiación y la resignificación de estas imágenes, por parte del receptor de la obra final, propuesta por esta investigación.

2.2.1 - Imágenes técnicas y sus medios

En la actualidad, no es posible hablar de imagen, sin tener en cuenta el medio en el que se ha dado su producción. El medio sería la técnica, o el aparato con que se produjo la imagen, pero también la forma como esta imagen es transmitida a los receptores (o más bien a nuestros ojos). En la pintura, por ejemplo, el medio es la tela donde se produjo la imagen, pero también es el medio donde la pintura se transmite, en cuanto imagen. En la imagen fotográfica analógica, el medio podría ser tanto el aparato/máquina fotográfica, como el papel fotográfico impreso, por donde nos llega la imagen revelada. En las imágenes digitales, el medio sería tanto el dispositivo que tomó estas imágenes, como también podría ser los medios de comunicación, por donde estas imágenes se transmiten, se ven y se multiplican.

La historia de las imágenes ha sido siempre también una historia de los medios de la imagen . La interacción entre imagen y tecnología sólo puede entenderse si se la observa a la luz de las acciones simbólicas. La producción de imágenes es ella misma un acto simbólico, y por ello exige de nosotros una manera de percepción igualmente simbólica que se distingue notablemente de la percepción cotidiana de nuestras imágenes naturales. [...] El medio portador les proporciona una superficie con un significado y una forma de percepción actuales. (Belting, 2007, p. 25)

El medio, de acuerdo con Belting, es lo que nos proporciona una distinción entre las imágenes “naturales” y las imágenes producidas por el hombre. Cada medio trae consigo una superficie con significados, que nos ayuda a tener una percepción simbólica más actual de las imágenes, cuyos significados pueden variar de acuerdo con el medio en el que se produjo la imagen.

Por muchos siglos, los medios no han cambiado demasiado. La producción de imágenes se daba, primordialmente, por pinturas, ilustraciones, grabados, revistas, folletos, carteles, entre otros. Tanto la producción como la distribución de las imágenes producidas hasta el siglo XVIII se daban de manera analógica y,

por mucho tiempo, manual (o con ayudas de máquinas rudimentarias, operadas por personas). Hasta que el advenimiento de la fotografía, en el siglo XIX, empieza a traer cambios considerables en los medios de producción y distribución de las imágenes, creando así un nuevo paradigma. La fotografía, en cuanto técnica y en cuanto tecnología, se desarrolló muy rápidamente, a partir de la revolución industrial. Este hecho hizo que tanto la producción como la distribución de imágenes alcanzaran un ritmo nunca visto antes en la producción de imágenes. Con la invención y desarrollo de las imágenes en movimiento (televisión y cine), las imágenes pudieran llegar a millones de personas, incluso en directo. Surgen ahí nuevos medios de creación y propagación de las imágenes.

¿Pero habría sido el medio lo que ha cambiado nuestra forma de mirar, o el cambio en nuestra mirada ha suscitado la creación de nuevos medios? Belting (2007) nos ayuda a aclarar esta pregunta: “La medialidad de las imágenes y la técnica de los medios se relacionan de una manera compleja que no es posible reducir a una fórmula simple. No todo invento técnico ha supuesto una nueva percepción. A veces, por el contrario, esta fue resultado de un cambio en el modo de mirar: para ello se procuró un medio nuevo.” (pg 61)

El propio desarrollo de la especie humana ha introducido y creado nuevos medios, con el fin de acompañar el crecimiento y la evolución tecnológica de la civilización. En principios del siglo XIX las tecnologías han cambiado, las ciudades han cambiado, sus habitantes han cambiado y, por consecuencia, la mirada y la forma de producir y distribuir imágenes han acompañado este cambio.

Pero las transformaciones y los desarrollos tecnológicos no han parado ahí. Fue a finales del siglo XX, con el desarrollo primeramente de la internet y luego de las redes sociales en principios del siglo XXI, donde hubo una gran transformación, y por qué no decir, revolución, en la manera de producir y difundir las imágenes, a través de estos nuevos medios.

Esta transformación y evolución de los medios se hizo muy notable en las imágenes fotográficas (fijas) y videográficas (en movimiento). La fotografía, antes analógica, almacenada en negativos y revelada/distribuida en papel, actualmente es digital, almacenada en la nube, es pocas veces revelada y muchas veces compartida en los medios digitalizados. Las imágenes se han vuelto digitales y,

muchas veces, técnicas.

Pero al final, ¿la fotografía es actualmente una imagen o un medio? Para Belting (2007), “desde su invención, el desarrollo interno de la fotografía no se ha dado en modo alguno de manera automática. Ya desde aquí es posible percibir el juego libre de la interacción entre imagen y medio. Ambos tienen un origen distinto: el medio como una invención técnica y la imagen como el sentido simbólico del medio” (p.265). Con esta definición, hemos podido comprender que la imagen fotográfica sería el sentido simbólico del medio. Sin este sentido, el aparato fotográfico sería apenas un medio, desprovisto de significado. Y es a través de la mirada del fotógrafo, a partir de su universo imaginativo y subjetivo, y de una intencionalidad consciente, donde se puede transponer las “leyes” del aparato y del medio, con el propósito de generar imágenes fotográficas con significados, tornando así la imagen fotográfica un medio, una vez que haya el ella un sentido simbólico.

Esta breve profundización de los conceptos de las imágenes y sus medios es de extrema importancia para esta investigación, una vez que la producción artística resultante de este trabajo es una obra multimedia. Es decir, es una obra donde hemos utilizado distintos medios de producción y distribución de las imágenes que la compone. Utilizamos los medios fotográficos, videográficos, interactivos, digitales, técnicos e, incluso, medios *online*. Los detalles de nuestra producción artística y sus medios serán profundizados en el capítulo 3.

Flusser (1985) nos presenta el universo de las imágenes técnicas que, en resumen, son imágenes producidas por aparatos que ya tienen una programación preestablecida. “Las fotografías son realizaciones de algunas de las potencialidades inscritas en el dispositivo. El número de potencialidades es grande, pero limitado: es la suma de todas fotografías fotografiadas con este dispositivo”. Flusser afirma que hay una infinidad de posibilidades técnicas en el aparato fotográfico y que, en general, el fotógrafo “actúa a favor del agotamiento del programa y a favor de la realización del universo fotográfico”. El fotógrafo manipula el aparato buscando descubrir en él nuevas potencialidades. “Su interés está centrado en el dispositivo y el mundo exterior solo le interesa según el programa. No se compromete a cambiar el mundo, sino a obligar al dispositivo a revelar su potencial”. El desafío para el fotógrafo sería el de “contraponer imágenes informativas a este flujo de

redundancia”. Para ello, el fotógrafo debería de tener la “libertad de actuar en contra del aparato”³

Este acto de tener la libertad de actuar en contra del aparato fotográfico, subvirtiendo sus condiciones preprogramadas, creando así imágenes que, para nosotros, tuviesen significados, fue uno de los pilares de nuestra investigación. Nosotros sólo hemos podido lograr este hecho a través de una cámara profesional, donde tenemos el control manual de todas las funciones y configuraciones de la cámara. Al dejar de utilizar el modo automático y pasar a manejar la cámara en el modo manual, pudimos controlar el aparato (la abertura del diafragma, la velocidad del obturador y la sensibilidad del ISO). Es cierto que en los teléfonos móviles super modernos con super cámaras acopladas también hay esta opción, pero, para nosotros, no es lo mismo. Las cámaras profesionales poseen muchas otras funciones y configuraciones, que nos posibilitaron un mayor control del aparato y, en consecuencia, una mayor posibilidad de subvertir sus condiciones preprogramadas, y crear imágenes que contraponen el flujo de redundancia, en nuestra producción artística. Sucede ahí un intento de apropiación y resignificación de los medios utilizados por nosotros, en la producción de estas imágenes de la ciudad de Valencia.

2.2.2 - La desmaterialización de la imagen

El desarrollo de los medios y de las imágenes producidas por ellos llevaron a lo que algunos teóricos llaman de “la crisis de la representación”. En este discurso, filósofos como Michel Foucault (1973) responsabilizan a las imágenes de que la representación del mundo haya entrado en crisis. Jean Baudrillard (2006) llega a llamar las imágenes de “asesinas de lo real” y afirma que:

Cuando el medio se convierte en mensaje -McLuhan- entonces la violencia contiene su propio mensaje, se convierte en mensaje de sí misma. La violencia del contenido de las imágenes no tiene comparación ninguna con la del medio como tal, con la del medio convertido en mensaje, es decir, la violencia resultado de la fusión y confusión del medio y del mensaje. Se trata de la misma violencia de los virus. El virus también es información, pero una información bastante especial: es medio y mensaje al mismo tiempo. De ahí su proliferación incontrolable, su <<virulencia>>. (p.47)

(3) Flusser, Vilém, (1985). *La Filosofía de la Caja Negra - Ensayos para una futura filosofía de la fotografía*. Editora Hucitec. São Paulo. (p. 15 y 45)

Baudrillard (2006) habla de la violencia de las imágenes donde, es este concepto, “todo debe ser visto, todo debe ser visible. La imagen es el lugar de esta visibilidad por excelencia”. Aunque sea a costa de su desaparición, todo lo real debe convertirse en imagen. “Al hacer aparecer la realidad, incluso la más violenta, en la imaginación, esta imagen hace desaparecer la sustancia real”. La imagen se convierte en un medio, que se convierte en mensaje. Pero la violencia más profunda de la imagen, para Baudrillard, es el acto de “hacerse imagen”⁴. En este acto, uno expone por completo su propia vida, sus deseos, sus desgracias, dejando así su vida transparente y abierta para todos, sin secretos, a través de imágenes que, en su concepción, se tornan violentas.

Baudrillard (2006) nos enseña también lo que él denomina de Violencia contra la imagen. Para él, la máxima y definitiva violencia contra las imágenes “es la imagen de síntesis y de todas las nuevas tecnologías mediáticas visuales”, lo que “ha acarreado el fin de la imaginación de la propia imagen, de su <ilusión> fundamental” (p.57). En este punto, debemos aclarar que en realidad no estamos totalmente de acuerdo con esta definición de Baudrillard. Como comentamos, los nuevos medios son creados a partir de un cambio en la forma de mirar el mundo. El mundo se ha modernizado, y la forma de mirarlo ha cambiado junto, hecho que hizo que nuevas tecnologías de producción y distribución de imágenes contemporáneas hayan acompañado este cambio. Nosotros mismos utilizamos imágenes digitales y medios virtuales en nuestra producción artística. El reto estuvo en, como hicimos con el aparato fotográfico, subvertir las leyes preestablecidas de las nuevas tecnologías y apropiarse de ellas, con la intención de utilizarlas en favor de las imágenes y de sus sentidos. Eso fue lo que hicimos o, por lo menos, intentamos hacer en esta investigación y producción poética. Aún así, se hace necesario reflexionar un poco más sobre la imagen digital y sus medios.

El surgimiento de la imagen digital, en especial de la fotografía digital, ha supuesto un cambio radical en diversos aspectos.

(4) Baudrillard, Jean, (2006). *El juego del antagonismo mundial o la antagonía del poder - Violencia de la imagen. Violencia contra la imagen*. Círculo de Bellas Artes. Madrid.

Uno de ellos es en el medio fotográfico, donde la fotografía captada por la cámara digital ya no es la impresión física de la luz registrada en la película fotográfica, sino que son pixels digitales cuyas informaciones visuales son transformadas en códigos y almacenadas en una pequeña tarjeta de memoria. Con eso, se pierde la materialidad del negativo, del papel y del manoseo de la imagen fotográfica analógica. El segundo cambio se refiere a que estas imágenes fotográficas digitales, por ser almacenadas dentro de los aparatos, tarjetas de memorias, ordenadores e incluso en la nube, pierden completamente su materialidad física. Al menos que sean reveladas en papel, son imágenes que circulan por las redes, por las nubes y por las pantallas, y solamente existen a través de los medios digitales. Ya no se toca la imagen con las manos, solamente se mira el resultado y la mezcla de pixels de colores y códigos binarios.

Y el tercer cambio que se puede observar está justamente en la difusión y transmisión de estas imágenes. Una vez que ellas son bits de información, que pueden circular por las redes y “viajar” por las nubes, ya no hay fronteras entre el productor de estas imágenes y sus receptores. Fontcuberta (2016) afirma:

[...] las imágenes han cambiado su naturaleza [...] La situación se ha visto agudizada por la implantación de la tecnología digital, internet, la telefonía móvil y las redes sociales. Como si fuesen impelidas por la tremenda energía de un acelerador de partículas, las imágenes circulan por la red a una velocidad de vértigo; han dejado de tener el papel pasivo de la ilustración y se han vuelto activas, furiosas, peligrosas. (p.08)

Fontcuberta, en su libro *La furia de las imágenes* (2016) afirma que ya no estamos en la era de la fotografía, sino en la era de la postfotografía. Para el autor, la sociedad hipermoderna “está marcada por el exceso, la flexibilidad y la porosidad de una nueva relación con el espacio y el tiempo, a tenor de la experiencia proporcionada por internet y los medios de comunicación globales” (p.22).

El término *Postfotografía*, de acuerdo con Fontcuberta (2016), surge en el mundo académico a principios de los años noventa. “La popularización de cámaras digitales y escáneres asequibles, así como de ordenadores domésticos y programas de procesamiento gráfico y retoque electrónico [...] avivaron la certeza de que la fotografía inauguraba una nueva etapa” (p.29). Pero ¿sería esta nueva etapa algo malo, o simplemente nos enseñaría nuevas maneras de pensar, crear y

difundir las imágenes? Y, al fin y al cabo, ¿serían las imágenes digitales, imágenes de hecho? Belting (2006) a partir de una pregunta, nos ayuda a contestar: “¿Se trata en las imágenes sintéticas de imágenes virtuales que escapan de nuestro concepto de imagen, o establecen un nuevo concepto de imagen que rehúye cualquier comparación con la historia de la imagen?” (pg.23).

Teniendo en cuenta la descripción antropológica de Belting (2007) ya mencionada anteriormente, de que “todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen” (p.14), creemos que las imágenes técnicas y digitales sí son imágenes, cargadas de contenidos, mensajes y significados. En la contemporaneidad ya no se puede negar la evolución de los medios. Lo que intentamos hacer fue comprender estos nuevos medios, y buscar dar un sentido propio y autoral a las imágenes digitales (y, quizás, postfotográficas), que hemos producido para nuestra obra artística final.

Volviendo a la pregunta de Belting, creemos que se trata de un nuevo concepto de imagen, sin precedentes en la historia de las imágenes. Para nosotros, no se trata de cuestionar las imágenes digitales y sus medios, por lo contrario. Se trata de comprender y reflexionar acerca de estos nuevos conceptos y nuevos medios contemporáneos, con el propósito de componer una obra multifacetada y multimedia, en búsqueda de traer nuevos significados a las imágenes digitales que la componen. Se trata de, como menciona Flusser, tener la libertad de actuar en contra de los aparatos fotográficos, videográficos y digitales, subvirtiendo sus condiciones preprogramadas y buscando explotar los límites de la fotografía, con una mirada artística, creando así nuevas imágenes digitales, fijas y en movimiento, teniendo la ciudad de Valencia como tema y como objeto de estudio. Y fue lo que hicimos y presentamos, reflejados en nuestra obra final, cómo demostraremos en el capítulo 3.

2.3 - Ciudades postales, virtuales e instantáneas

Hasta aquí, presentamos algunos conceptos de la imagen digital y virtual, bien como de sus medios. Pero las consecuencias de esta “globalización” de las imágenes puede interferir en el concepto de la propia ciudad contemporánea? Ferrara (2002) nos enseña algunas pistas:

La imagen del mundo se globaliza a través de la imagen virtual, el espacio ya no se mide por la distancia o la proximidad, sino por una contaminación cultural e informativa que genera un lugar virtual más cercano que cualquier barrio físico. Esta contaminación produce una continuidad de significados, valores y hábitos responsables de un patrón cultural, definiendo el sentido mismo de globalización. (pág.68)

En las imágenes virtuales de las ciudades, el espacio público, el lugar, ya no se mide por la proximidad o por la presencia consciente del sujeto en este espacio. Las imágenes de las ciudades que circulan por los medios digitales aproximan virtualmente los observadores de estas imágenes a las ciudades representadas. Sin embargo, la imagen que se ve a través de las pantallas, puede llegar cargada de una contaminación cultural e informativa, lo que puede acarrear en una continuidad de significados. No se trata de decir que estas imágenes digitales de las ciudades no tienen significados, sino que los significados de estas imágenes pueden tener múltiples interpretaciones, de acuerdo con quien las mira.

La velocidad vertiginosa con que circulan estas imágenes por las redes digitales, primordialmente, nos enseña un cambio en otro aspecto de la toma de estas imágenes: el tiempo de la mirada. “Los cambios más radicales en nuestra percepción están vinculados al aumento de la velocidad de la vida contemporánea, a la aceleración de los desplazamientos cotidianos, a la velocidad con la que nuestra mirada desfila sobre las cosas. Una dimensión está hoy en el centro de todos los debates teóricos, de todas las formas de creación artística: el tiempo. La mirada contemporánea no tiene más tiempo (Peixoto, 2004, p.208)

El tiempo de la mirada, de la apreciación y de la presencia efectiva y consciente en nuestras derivas por la ciudad de Valencia fue algo que lo tuvimos muy en consideración. Buscamos abstraer la velocidad vertiginosa que nos rodeaba, y dedicar tiempo a la mirada hacia la ciudad. Estos aspectos están reflejados en los videos 9, 10, 11 y 15 de nuestra obra final. Caminamos por las calles con tranquilidad, lo que nos ha propiciado la oportunidad de contemplar la ciudad y buscar en ella una visibilidad. Con eso, pudimos captar imágenes fotográficas y videográficas que, para nosotros, tuvieran significados, y aportaran calidad visual y simbólica a nuestra producción artística. [Figura 35]



Figura 35

Este tema está presente en nuestro video final, reflejado a través de imágenes y de la narración de un pequeño texto, que invita al receptor de la obra, a una reflexión sobre el tiempo que uno dedica a la mirada hacia la ciudad.

Muchas veces, los peatones o paseantes de las ciudades contemporáneas ya no tienen tiempo (y, a lo mejor, ganas) de mirar las ciudades con atención y tranquilidad. Si hablamos de un turista (diferente de lo turista de *Fíldes*, de Calvino), específicamente, vemos que caminan apresurados, con los móviles en las manos, y paran solamente cuando encuentran un sitio turístico o emblemático, donde sea posible hacerse una foto o una *selfie*⁵. [Figura 36]

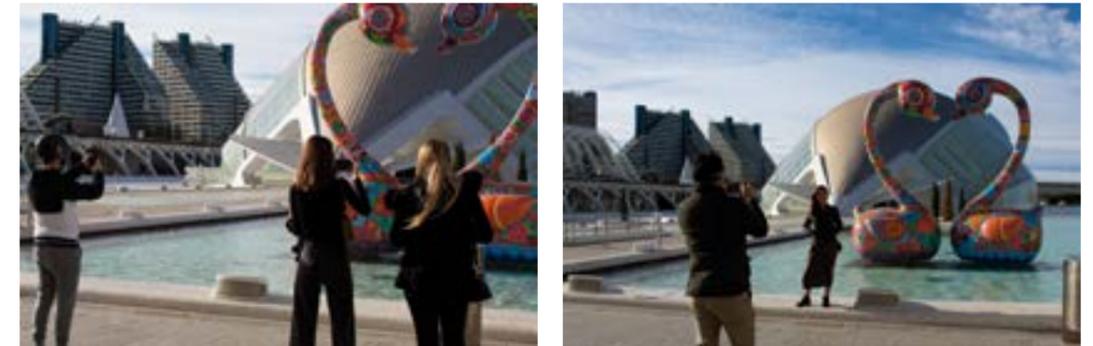


Figura 36

En estas imágenes se puede percibir que el lugar o el monumento turístico están al fondo, desenfocados, como un simple adorno, cuya imagen fotográfica sirve solamente para comprobar que esta persona estuvo ahí. Después de tomar la foto y *postearla* en sus redes sociales, sigue su camino apresurado hacia un nuevo escenario emblemático y *postearable* de la ciudad. Nosotros buscamos justamente una oposición a esta actitud en nuestras tomas de imágenes de la ciudad de Valencia. Buscamos traer de nuevo el protagonismo para la ciudad, donde los transeúntes son apenas coadyuvantes en la escena. Buscamos transgredir esta tendencia impuesta por los medios digitales, sociales y tecnológicos, la de transformar la ciudad en plano de fondo, y volver a darle una visibilidad cualitativa y simbólica, a través de nuestra producción artística.

(5) Selfies: uso fotográfico perteneciente al dominio de la experiencia personal, cuya importancia radica precisamente en crear imágenes que demuestran la articulación efímera entre el yo y el lugar. (Nunes & Maia, 2018, p.84)

Para ello, captamos imágenes fotográficas y videográficas que protagonizan la ciudad, valorando sus cualidades propias, con sus formas, sus colores, sus texturas, sus detalles y sus luces que, de normal, podrían pasar desapercibidos a una mirada apresurada y desatenta [Figura 37]. Estos aspectos están muy presentes también en el video de número 15, que compone nuestra obra final.

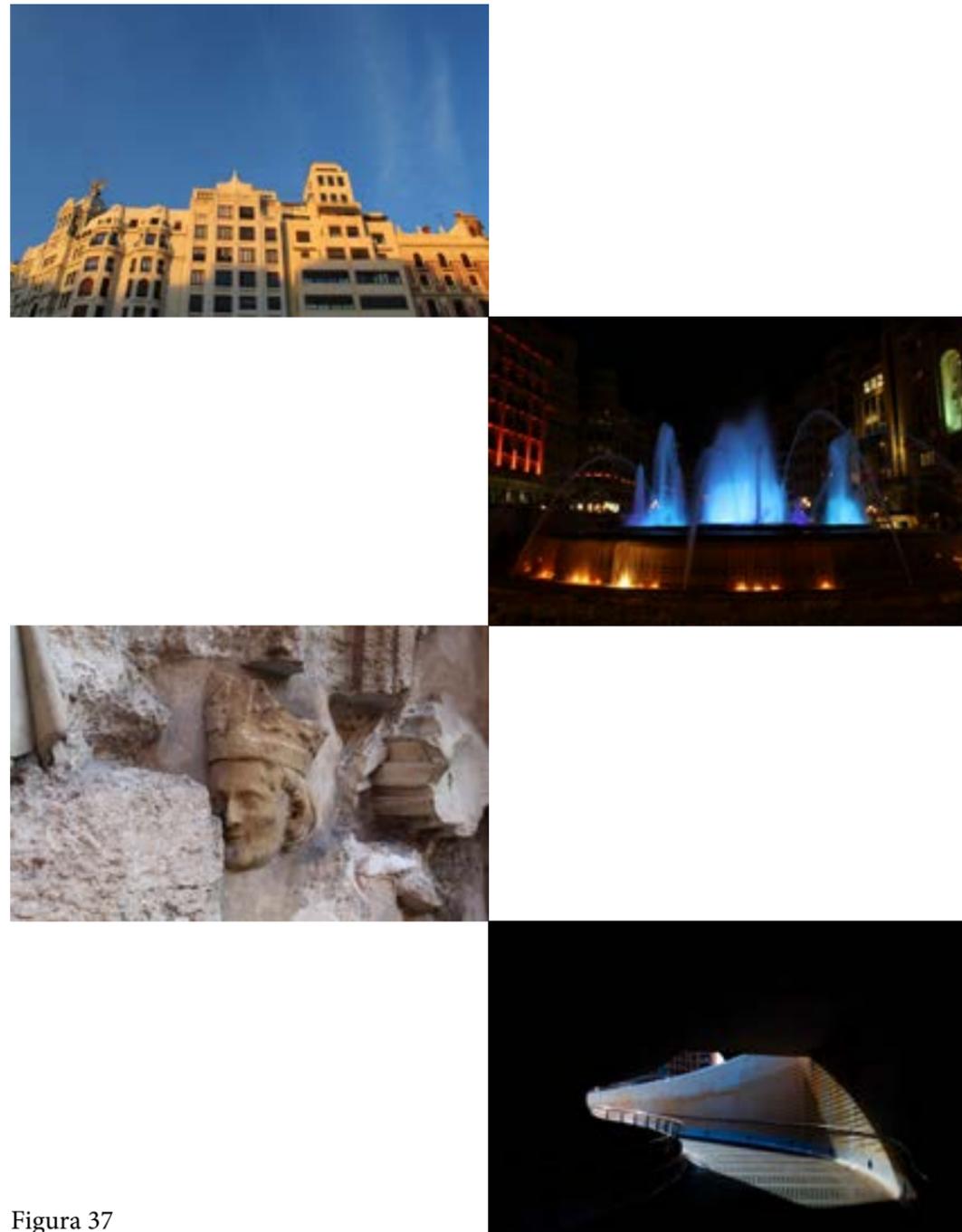


Figura 37

Antiguamente, la gente viajaba hacia las ciudades, las contemplaban, y llevaban postales de estas ciudades como un recuerdo o como un regalo. A lo mejor con la fotografía analógica uno todavía podía crear sus propias postales en forma de fotografías, que luego serían revelados en papel. Actualmente, todavía podemos encontrar postales a la venta, pero ellas están, en definitiva, pasadas de moda. Lo usual en la actualidad es tomar fotos de estas ciudades, y compartirlas en las redes. El paseante se convierte en fotógrafo, en editor, en redactor y en medio de difusión de informaciones, a través de la imagen de la ciudad, en pocos minutos. En este punto, la ciudad se vuelve postal, virtual e instantánea.

En tiempos de Internet, las formas sociales de compartir la experiencia colocan a la fotografía aficionada en un lugar público mediático, de importancia en el universo de la nueva imagen urbana. Si antes la identidad turística de una ciudad se distribuía en la visualización mediática de souvenirs y videos promocionales, ahora ganará un componente muy decisivo: la composición de imágenes personales y registros de memoria compartidos en red ". (Nunes & Maia, 2018, p.82)

Este hecho nos remite de nuevo a Fontcuberta (2006), que afirma que una de las características de la postfotografía es el predominio de la circulación sobre el contenido de la imagen y de la experiencia visual, según la cual compartir es preferible a la posesión. Uno ya no quiere mostrar tanto al mundo, pero especialmente quiere mostrar que está en el mundo.

Ante la publicitación de patrimonios históricos y de la enunciación de ciertos elementos identitarios urbanos, la lógica del doble *check in* se articula al dispositivo de la *#heritag* en la creación de estructuras de cruce entre ciudades reales y redes sociales. Los reordenamientos materiales y simbólicos accionados por el dispositivo fotográfico como forma de vivir el turismo de la experiencia se completa en la producción y en el compartilhamento de estos recuerdos en tiempo real, de manera cada vez más instantánea y efímera. (Nunes & Maia, 2018, p.84)

Esta instantaneidad y efimeridad características del mundo contemporáneo se reflejan en las imágenes, pero también en la manera del peatón recorrer y mirar las ciudades. La figura del *flâneur*, descrita en el capítulo anterior, pierde espacio, en cuanto a una persona que camina por las calles atenta y abierta a los acontecimientos visuales, y gana espacio el *phoneur*. De acuerdo a Elia Torrecilla (2017):

En la actualidad, la incorporación de las cámaras fotográficas en los teléfonos móviles, hace todavía más evidente la extensión del ojo como cámara. El *flâneur*-fotógrafo tiene ahora la posibilidad de capturar todo aquello que sucede a su alrededor, con la mirada fija en la pantalla de su dispositivo mientras su cuerpo se mueve callejeando. Si la experiencia que el *flâneur* moderno obtenía de la ciudad era una amalgama de estímulos que producía un estado narcotizante, el actual, que deambula por un espacio híbrido, experimenta una sensación caleidoscópica derivada de la sobreestimulación que proviene tanto desde la esfera física como de la digital. [...] De esta manera, haciendo uso del teléfono móvil, registra cada instante a través de la cámara fotográfica y lo hace público compartiendo instantáneas urbanas en tiempo real: un paseante híbrido prolongado por la tecnología, un *flâneur* que, considerando la propuesta de Robert Luke (2001), deviene *phoneur*, esta vez actualizado en una figura más móvil y en una versión posmoderna: un cronista y fotógrafo de la ciudad híbrida que muestra el acontecimiento urbano a través de unas fotografías que sirven como mapas y se convierten en pantallas, transformando al mundo en una especie de imagen, en un contexto de escenas o situaciones (Flusser, 2009). (p.11)

Tomamos la libertad de traer esta larga cita de Torrecilla por completo, por creer que ella hace una síntesis precisa del tema. La ciudad se vuelve un espacio caleidoscópico, híbrido y digital, donde se convergen distintos puntos de vista (entendiendo la vista como la extensión de la cámara de un teléfono móvil), cuyas imágenes urbanas se distribuyen en tiempo real, a través de distintos medios digitales y sus interfaces.

El *phoneur* es el retrato fiel del caminante moderno (¿o sería posmoderno?). Muchas veces está atento no a las particularidades de la ciudad, buscando en ella una visibilidad, pero está en búsqueda de imágenes de la ciudad que le traiga una visualidad. “El afán por publicar imágenes cambia la forma en que el sujeto vive el lugar y le proporciona una retórica inmaterial que reconstruye y resignifica su relación con el evento registrado con cada *share* o *like* ganado en los canales web” (Nunes & Maia, 2018, p.75). El hecho de postear fotos de (y en) la ciudad resignifica tanto la relación del sujeto con el lugar, como los significados propios de la ciudad. El acto fotográfico ya es, por sí, un hecho de apropiarse del mundo, y añadirle significados. A cada *share* (compartir) en las redes sociales, su significado inicial va cambiando, de acuerdo con el contexto, con los subtítulos, con los comentarios que generan esta imagen, en fin, genera una continuidad de significados. Sucede ahí una apropiación y una resignificación continua, aunque muchas veces inconsciente, por parte de los usuarios de estas imágenes.

En esta investigación, no creemos que esto sea algo malo, algo que pueda perjudicar el concepto, o incluso el “aura” de las imágenes. La cuestión, para nosotros, es el hecho de la modernidad tecnológica haber distanciado el caminante de la increíble experiencia del caminar por la ciudad con tranquilidad, para aprenderla, bien cómo ha influido en la mirada consciente y atenta del caminante hacia la ciudad. En nuestras derivas por la ciudad de Valencia pudimos comprobar, en la práctica, lo que hemos comentado acerca de la velocidad vertiginosa con que caminan los peatones. Hemos visto que la mirada de muchos de ellos se vuelve a sus teléfonos móviles, alejándose de la experiencia de vivenciar y apreciar la ciudad, y también que muchas personas paraban en puntos turísticos y emblemáticos de la ciudad para tomarle fotografías o hacerse selfies. Y no lo comentamos como una crítica, sino como una constatación de la realidad.

Reflexionando sobre estos hechos postmodernos (de la ciudad, de la tecnología, de los peatones, de las imágenes), pudimos ver con claridad los objetivos principales de nuestra producción artística: La producción de una obra multimedia y multifacetada, hecha a partir de imágenes fotográficas y videográficas producidas en (y a partir de) la ciudad de Valencia, que invita al receptor a una reflexión (de forma sutil y subliminal) acerca de los temas tratados en los capítulos 1 y 2, y proponer al receptor un paseo virtual e interactivo por la ciudad, donde él puede interactuar con la obra y elegir su propio camino, apropiándose de estas imágenes y resignificándolas, a partir de su propio universo imaginario y simbólico. Con eso, buscamos devolver al receptor de la obra una visibilidad de la ciudad de Valencia, a partir de distintos puntos de vista (los nuestros) que, a la vez, se tornan los puntos de vista de los receptores de la obra

Nos apropiamos del aparato fotográfico y videográfico, subvirtiendo sus programaciones preestablecidas, así como nos apropiamos de las nuevas tecnologías y de la virtualidad de las imágenes y de los medios, con la producción de un video *online* e interactivo, en favor de las imágenes y en favor del arte. Nuestras imágenes de la ciudad de Valencia son digitales y están colgadas en la nube (solo se puede acceder el video final a través de un enlace), pero agregamos a estos factores simbolismos y significados, tanto en las imágenes como en el medio digital y online. Con eso, pudimos comprobar que es posible utilizar imágenes digitales de la ciudad colgadas en la nube, sin que estas imágenes (y la propia ciudad) pierdan sus significados. Por lo contrario, agregamos nuevos significados a las imágenes de la ciudad de Valencia, apropiándonos de los medios digitales y

tecnológicos.

A continuación, presentaremos la obra con todos sus detalles, bien como los conceptos de imágenes fijas, imágenes en movimiento e imágenes resignificadas, y nos acercaremos al proceso de creación de nuestra producción artística, hecha a partir de imágenes producidas en (y a partir de) la ciudad de Valencia.

3 - LA OBRA: IMÁGENES FIJAS / EN MOVIMIENTO / RESIGNIFICADAS

3.1 - Presentación del proyecto

Una vez que hemos reflexionado acerca de la producción de imágenes en (y a partir de) la ciudad de Valencia, bien cómo hemos presentado los conceptos teóricos acerca de la ciudad y su visibilidad, de la imagen en la contemporaneidad y sus medios, y el concepto de la deriva y su práctica en nuestra investigación, presentamos ahora nuestra obra final, resultante de estas reflexiones y prácticas artísticas. Se trata de una videoinstalación, compuesta por un video interactivo *online*, una exposición fotográfica y un mapa de la ciudad de Valencia, proyectado en el suelo, donde enseñamos nuestros caminos recorridos, a través de distintas derivas por la ciudad. [Figura 38 y 39]



Figura 38

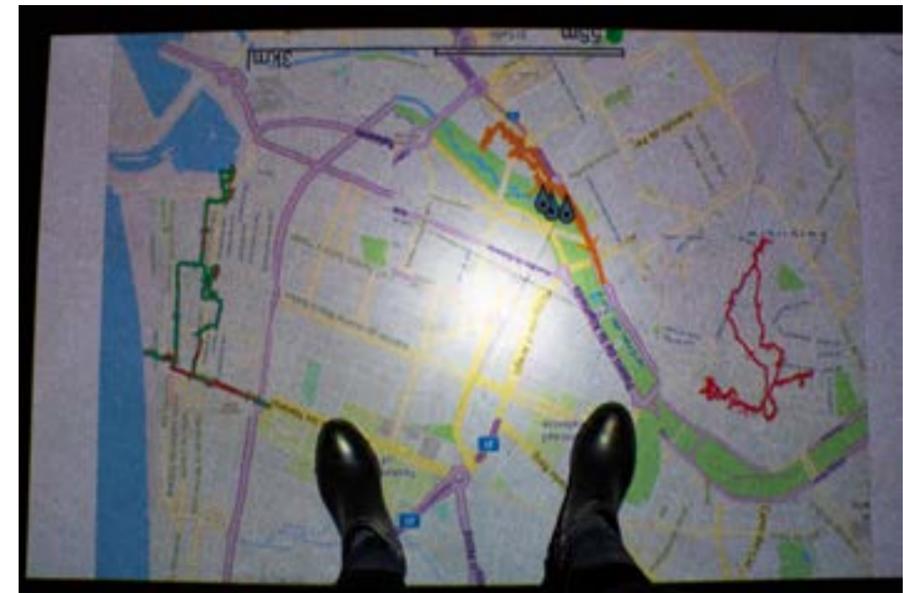


Figura 39

Es una obra multifacetada, multimedia e interactiva, donde el receptor de la obra podrá interactuar con ella, a través de un video interactivo y *online*, y elegir sus propios caminos, a través de comandos hechos por un ratón sin hilo. Las imágenes que componen el video fueron hechas a partir de nuestras derivas por distintos barrios de la ciudad de Valencia. Está compuesto por imágenes fijas (fotografías) y en movimiento (grabaciones). Los caminos son múltiples, y a cada elección del receptor, hecha al pulsar un botón clicable en el video, nuevas posibilidades de caminos se hacen posibles. Para que pudiéramos ofrecer distintos caminos, el video total está compuesto por 15 videos (compuestos por decenas de fragmentos de diversos videos y fotos), posibilitando así 48 variables de posibles caminos. Con eso, la probabilidad de que un mismo camino, igual, sea hecho por dos receptores distintos, es muy pequeña. Ocurre en este proceso de elección y participación, una apropiación y una resignificación de estas imágenes por parte del público, que continúa con estos procesos iniciados por nosotros, propuesta crucial en este trabajo.

Las fotografías que componen la instalación están suspensas desde el techo, tienen doble cara, y están cubiertas por una película de acetato. [Figuras 40 y 41] Por estar colgadas por un hilo de nylon, ellas no tienen una posición fija, sino que pueden girar en su propio eje. El reflejo de la película proyectada en la pared se hace visible en el acetato, en muchos momentos, creando capas de palimpsestos visuales, alterando así la percepción y, por consecuencia, los significados de estas imágenes. Es una obra donde las imágenes están siempre en movimiento, aunque sean fijas. Estos movimientos visuales nos remiten al movimiento de la propia ciudad, y de cómo observamos sus imágenes, cambiantes, mientras caminamos.



Figura 40



Figura 41

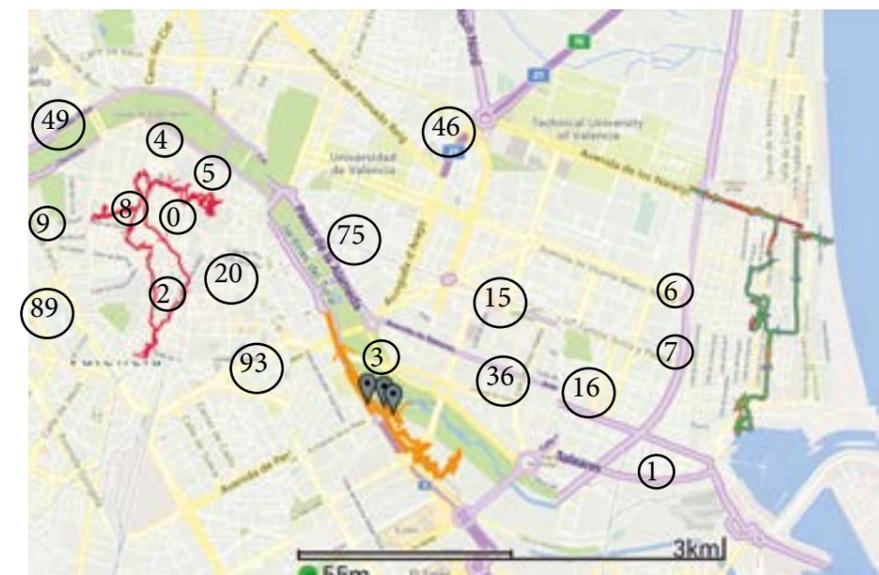


Figura 42

El receptor de la obra podrá “caminar” por Valencia y ver nuestros recorridos en un mapa de la ciudad [Figura 42], que ocupa parte del suelo de la instalación. En este mapa enseñamos nuestros caminos por la ciudad, grabados por una aplicación que utiliza un GPS en tiempo real, bien cómo podrá relacionar los números que están presentes en este mapa, con las fotografías suspendidas, y ver el lugar aproximado donde las fotografías han sido tomadas. Los números en el mapa también indican qué fotografías (frames del video) fueron resignificadas por nosotros, a través de distintas técnicas videográficas, que utilizamos para crear estas nuevas imágenes. Por ejemplo, la imagen 15 es la mezcla de las fotografías 1 y 5, que están expuestas en la exposición fotográfica de la instalación [Figura 43]

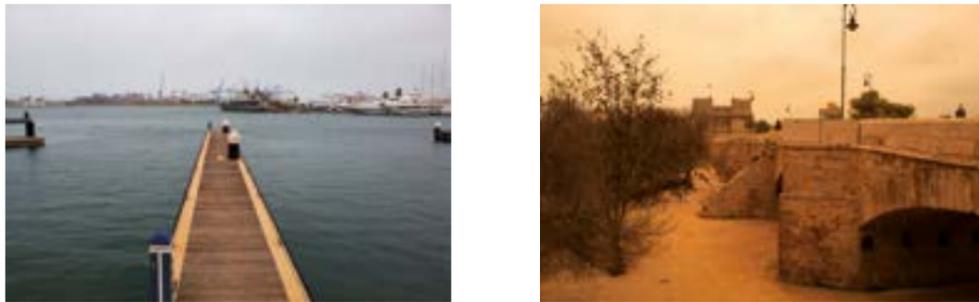


Figura 43

El receptor de la obra podrá conocer nuestros caminos, interactuar con el video eligiendo sus propios caminos, y disfrutar de una exposición fotográfica de imágenes fijas, pero que a la vez están en movimiento, creando múltiples capas de significación visual.

A continuación, profundizaremos sobre la obra presentando algunos conceptos relacionados a las imágenes (fijas, en movimiento y resignificadas), y cómo estos conceptos fueron aplicados en nuestra producción artística.

3.2 - Imágenes fijas y en movimiento

La obra está compuesta por imágenes fijas (fotografías) e imágenes en movimiento, que fueron hechas a través de grabaciones, pero también de fotografías puestas en movimiento, a través de la técnica del *stop motion*. El video es una mezcla de estas imágenes, donde sus fragmentos visuales, ordenados a través de la edición/montaje, toman la forma del video final. Aunque el video sea una obra videográfica, él tuvo cómo base los principios fotográficos. La misma mirada desarrollada que tuvimos en nuestras caminatas a la deriva por la ciudad de Valencia en la toma de las fotografías, fue aplicada en la toma de los videos. Se trata, así, de la misma mirada que tiene el director de fotografía de una película, por ejemplo. El encuadre, la luz, el movimiento de la cámara fueron pensados en cuanto fotografía. Con eso, buscamos explotar los límites de la fotografía, en cuanto lenguaje artístico, en sus múltiples formas, expresiones y faces - obra multifacética.

3.2.1 - Los límites de la fotografía - posibilidades creativas en esta investigación

En una entrevista al cineasta Wim Wenders (2001), en un extra que compone la película / documental *Ventana del Alma*, le preguntaron qué pensaba que era más importante en el marco. Él responde⁶:

Enmarcar es algo muy extraño porque lo que está afuera es casi más importante que lo que está adentro [...] solemos mirar un marco por lo que contiene en el enmarque, una foto o una película, normalmente pensamos en lo que hay dentro. Pero el verdadero acto de enmarcar es eliminar algo. Creo que el marco se define mucho más por lo que no se muestra que por lo que se muestra. Hay una elección continua sobre que se excluirá. Para mí, es la parte más emocionante de todo el proceso cinematográfico. Porque a cada fotograma que realizas, tú decides qué

es o no parte de la historia. Por tanto, el enmarque está totalmente relacionado con la historia.

Con este relato de Wim Wenders, queda claro que la fotografía va mucho más allá de un dispositivo profesional y técnicas avanzadas para el acto fotográfico, aunque la calidad del equipo pueda influir directamente en la calidad de las imágenes. La fotografía es la mirada, es lo que se hace visible y lo que se invisibiliza, es la forma en que se componen los elementos de la escena, es una elección y una exclusión constante, a favor de lo que formará parte (o no) de la imagen. El acto de fotografiar es mucho más complejo que un simple *click*. El dispositivo fotográfico debe ser la extensión de la mirada, e ir más allá, inclusive. Debe ser la extensión del cuerpo mismo, del pensamiento. La fotografía es mucho más poesía y menos técnica. Esta es la esencia de la mirada fotográfica en esta investigación y producción poética. Tornar visible, a través de la fotografía fija o en movimiento, aspectos {invisibles} de la ciudad de Valencia.

La explotación de los límites de la fotografía, en esta investigación, se ha dado de distintas maneras. Aunque también buscamos retratar la ciudad de Valencia a través de la fotografía y del video, nuestro trabajo no tiene la función (y tampoco la intención) de utilizarse únicamente del mimetismo en nuestras imágenes. Al principio de la fotografía, el mimetismo fue su apogeo, superando, por ejemplo, el realismo pictórico. Utilizamos la fotografía como materia prima para nuestras creaciones de imágenes. Es decir, es como si las imágenes que tomamos de la ciudad de Valencia fueran nuestras tintas, y los *softwares* de edición de imágenes (*photoshop* y *Premiere*) fueran nuestros pinceles. La tela es la pared donde proyectamos el video final, bien cómo las fotografías impresas y resignificadas, suspendidas en la instalación. Philippe Dubois (1990), en su libro *El Acto Fotográfico*, habla sobre la verdad fotográfica, y su relación con el mimetismo:

(6) Película Ventana del Alma (2001). Guion y dirección: João Jardim e Walter Carvalho

De hecho, como se niega entonces cualquier posibilidad de que la fotografía sea simplemente un espejo transparente del mundo, como ella no puede más, en esencia, revelar la verdad empírica, asistiremos al desarrollo de varias actitudes que van todas hacia un desplazamiento de este poder de la verdad, desde su anclaje en la realidad hacia un anclaje en el mensaje mismo: a través del trabajo (codificación) que ella implica, sobretudo en el plano artístico, la foto se convertirá reveladora de la verdad *interior* (no empírica). *Es en el propio artificio donde la foto se hará verdadera* y alcanzará su propia realidad interna. La ficción alcanza, e incluso supera, la realidad. (p.43)

Muchas de nuestras imágenes tienen una relación directa con el referente (la ciudad de Valencia), pero este no es el eje principal de nuestra investigación y producción artística. Buscamos crear nuevas imágenes *a partir* de la ciudad de Valencia, resignificando tanto las imágenes fotográficas, cómo la propia ciudad, a través de estas imágenes. Para ello, utilizamos tres métodos (propios) principales. El primero, del orden técnico, tiene que ver con el aparato fotográfico. Como propone Flusser, buscamos subvertir las condiciones preprogramadas de la cámara, utilizando distintas variaciones de sus posibilidades técnicas (la abertura del diafragma, la velocidad del obturador y la sensibilidad del ISO). Explotando estos tres funcionamientos básicos del aparato (entre otros), pudimos crear imágenes que se distancian del referente, pero no lo niegan por completo. Captamos imágenes que solamente con nuestros ojos, no sería posible verlas como las vemos en la fotografía, pero todavía se reconoce el referente fotográfico. [Figura 44 y 45]



Figura 44



Figura 45

El segundo método tiene que ver con la mirada fotográfica. Buscamos imágenes por la ciudad que nos posibilitaran ver esta ciudad por otras perspectivas. Buscamos distintos e inusuales ángulos, explotamos el zoom (tanto de la cámara, como de nuestro cuerpo, aproximándonos mucho del objeto), registramos texturas distintas presentes en la ciudad, y jugamos con las luces y las sombras de la ciudad de Valencia. [Figuras 46 y 47]



Figura 46



Figura 47

Estas variaciones en la mirada fotográfica nos reveló una Valencia distinta, que nos sorprendió en sus detalles, los cuales muchas veces pueden pasar desapercibidos a una mirada desatenta. En estas imágenes todavía se puede identificar el referente, pero ya se distancia del mimetismo de la realidad. Roland Barthes (1984), en su libro *La Cámara Lúcida: Nota sobre la fotografía*, habla sobre cómo los fotógrafos deben desafiar las leyes de lo probable, de lo posible y, en definitiva, de lo interesante, en busca de sorpresas visuales:

Todas estas sorpresas siguen un principio de desafío (...): el fotógrafo, como un acróbata, debe desafiar las leyes de lo probable o incluso de lo posible; en definitiva, debe desafiar las de lo interesante: la foto se vuelve "sorprendente" desde el momento en el que no se sabe por qué fue tomada; qué motivo y qué interés para fotografiar un desnudo, a contraluz, en la puerta [...]. Al principio, la fotografía, para sorprender, fotografía a lo notable; pero pronto, debido a una inversión conocida, ella decreta notable lo que ella fotografía. El "no importa qué" se convierte así en el punto más sofisticado del valor. (p.56)

Y el tercer método se dio con la creación de nuevas imágenes, hechas a partir de las imágenes tomadas en los dos primeros métodos, a través de técnicas

de edición de imágenes digitales (*photoshop, lightroom y premiere*). Utilizamos distintos efectos como sobreimpresión, yuxtaposición e incrustación de imágenes (entre otros), tanto en las imágenes fijas, cómo en las imágenes en movimiento. A través del montaje videográfico, capturamos *frames* del video, dando pausas en distintas partes del mismo y haciendo la captura de la pantalla, creando así nuevas imágenes, completamente distintas de las originales, distanciando considerablemente su referente. [Figuras 48 y 49] Y es en este tercer método que creemos que nos apropiamos por completo de las imágenes hechas a partir de la ciudad de Valencia y las resignificamos, encontrando así las realidades internas de la imagen fotográfica, como comenta Dubois (1990): La ficción alcanza, e incluso supera, la realidad” (p.43). Con eso, buscamos explotar las potencialidades visuales de las imágenes, intrínsecas a ellas mismas. Cómo afirmó Català (2011) (a través de Oliveira), una sola imagen puede contener todas (p. 156).



Figura 48

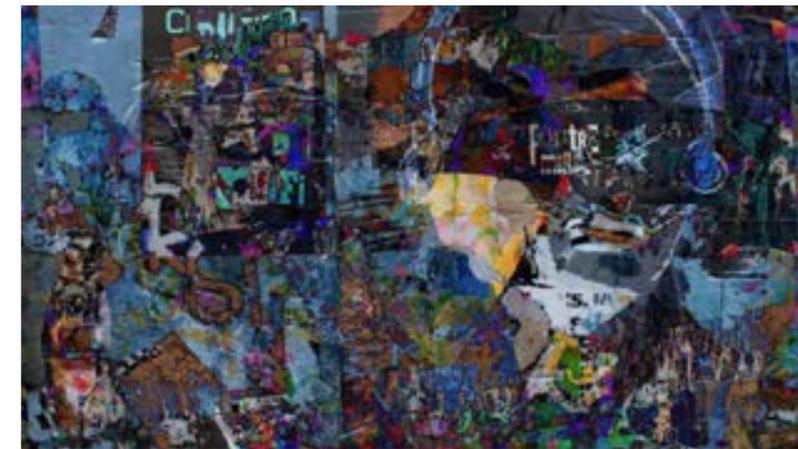


Figura 49

A partir de estos tres métodos, pudimos explotar los límites de la fotografía en cuanto imagen digital. Pero además, buscamos explotar los medios por los cuales estas imágenes llegarían al receptor. Utilizamos el medio físico de las imágenes reveladas en papel fotográfico, pero también el medio videográfico, el medio digital y el medio interactivo, es decir, donde el receptor puede elegir sus propios caminos, a través de una plataforma *online* (que será detallada a continuación).

3.2.2 - El video - método creativo / procesos / técnica de apropiación y resignificación de imágenes

La elección de utilizar el lenguaje videográfico en nuestra obra final no se dió por mera casualidad. Nosotros venimos estudiando el lenguaje videográfico desde 2014, y venimos profundizando en este universo, a través de decenas de producciones videográficas, la mayoría de ellas, artísticas. Podemos decir que el universo de las imágenes (fijas y en movimiento) es nuestra área de actuación, dentro de las artes visuales. En nuestras investigaciones para comprender qué es, al final, el video, nos deparamos con una infinidad de definiciones. Presentaremos algunas de ellas a continuación, mientras exponemos nuestra propia concepción del video y, a la vez, presentaremos cómo lo utilizamos en nuestra producción artística.

Arlindo Machado (2004), en su presentación del libro *Cine, vídeo, Godard*, de Philippe Dubois, resume:

(...) el video nace y se desarrolla en una doble dirección. Por un lado, llamamos vídeo a un conjunto de obras similares a las de cine y televisión, guionizados, grabados con cámaras, posteriormente editados y que, al final del proceso, son vistas en una pantalla grande o pequeña. Pero, por otro lado, el video también puede ser un dispositivo: un evento, una instalación, una compleja escenografía de lienzos, objetos y carpintería, que involucran al espectador en relaciones que son a la vez perceptivas, físicas y afectivas, por lo que cubre mucho más de lo que muestran las pantallas. (p.13)

Esta concepción del video sugiere que él se encuentra en un “lugar” entre la televisión y el cine. Y es en este “lugar” donde el video se convierte en un lenguaje artístico, abriendo espacio, dentro de las artes visuales, para múltiples formas de expresión, a través de imágenes en movimiento. El video es un sistema híbrido, que circula por diferentes lenguajes e interfaces. Por eso, no tiene una sola especificidad. Se trata, por tanto, de un conjunto de especificidades, cuya combinación de ellas conforman el lenguaje videográfico. También se puede decir que el video se apropia de otros lenguajes (incluso verbal - lo cual hemos utilizado en nuestro video final), y los resignifica, resultando en su propio lenguaje artístico. “El discurso videográfico es impuro por naturaleza, reprocesa formas de expresión puestas en circulación por otros medios, dándoles nuevos valores,

y su “especificidad”, si la hay, está sobre todo en la peculiar solución que da al problema de la síntesis de todas estas aportaciones”. (Machado, 1997, p.190)

Es a través del lenguaje videográfico donde se puede mezclar distintos medios y distintas interfaces. En nuestro video final, utilizamos los medios fotográficos, cinematográficos, digitales y, quizás, postfotográficos (recordando a Fontcuberta), a través de una interfaz interactiva.

En toda nuestra investigación, hablamos sobre la mirada y la visualidad hacia la ciudad de Valencia. Lo curioso es que, de acuerdo con Dubois (1997) el video está intrínsecamente conectado con el acto de ver, desde una visión etimológica:

[...] el *video* también es, desde un punto de vista etimológico, un verbo (video, del latín *videre*, “yo veo”). Y no de un verbo cualquiera, sino del verbo genérico de todas las artes visuales, un verbo que engloba toda acción constructiva de ver: el *video* es el acto mismo de mirar. Por tanto, podemos decir que el video está presente en todas las demás artes de la imagen. Cualquiera que sea su soporte y su forma de constitución, todos ellos se basan en el principio infraestructural del “yo veo”. [...] Además, el video en latín no es solo un verbo, sino también un verbo conjugado, que corresponde a la primera persona del singular del presente del indicativo del verbo ver. En otras palabras, el video, es el acto de mirar se ejerciendo, *hic et nunc*, por un sujeto en acción. Eso implica a la vez una acción en curso (un proceso), un agente operativo (un sujeto) y una adaptación temporal al presente histórico: “yo veo” es algo que se hace “en vivo”, no es el “yo vi” en la foto (pasado), ni el “creo que veo” del cine (ilusionista) y tampoco es el “pude ver” de la imagen virtual (utópica). (p.72)

Esta definición de Dubois, de que el video es el acto de mirar se ejerciendo por un sujeto en acción, va de encuentro a la Visión Travelar (Oliveira), donde el espacio urbano se convierte en un espacio de acción, a través de la mirada del sujeto en movimiento. En nuestras caminatas por la ciudad de Valencia, caminamos teniendo estos conceptos intrínsecos a nosotros, en la toma de las imágenes que componen nuestro video final. Fue una mirada atenta y videográfica, ya pensando en el devenir de las imágenes, convirtiendo el espacio urbano en un espacio de acción, por un sujeto en acción, en busca de una visibilidad de la ciudad.

Entre las distintas definiciones, aplicaciones y conceptos existentes

sobre el video, lo relevante para esta investigación fue percibirlo y utilizarlo como lenguaje artístico, como forma de expresión, como dispositivo, medio, técnica y soporte para nuestra producción artística. Para ello, fue necesario no solo reflexionar sobre el video, pero “concebirlo, recibirlo o percibirlo. Es decir, considerarlo como un pensamiento. Un estado, no un objeto. [...] El video como estado-imagen, como una forma que piensa (y que piensa no tanto el mundo, sino las imágenes del mundo y los dispositivos que las acompañan). (Dubois, 1997, p.100)

3.3 - La obra - Procesos creativos y de su producción

Una vez que hicimos esta breve conceptualización acerca del video en esta investigación, profundizaremos ahora en la producción de nuestro video final y de nuestra videoinstalación.

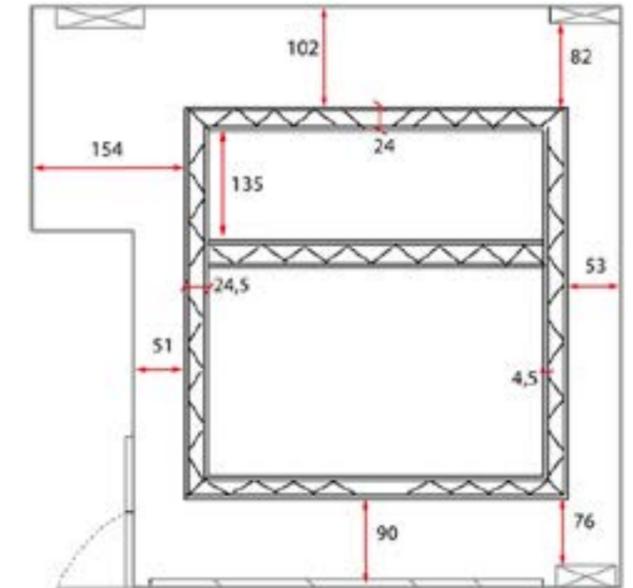
3.3.1 - Datos técnicos de la videoinstalación

La videoinstalación fue montada en una *projectroom* de la Facultad de Bellas artes de la UPV, de número A-2-11 [Figuras 50]. Sin embargo, la instalación puede adaptarse a otros espacios, con tamaños y características distintas.

- Nombre de la videoinstalación y del video: Impresiones Visuales de un Camino - Valencia
- Dimensión de la instalación: 590 x 561 cm. Techo técnico: 360 cm
- Número de fotografías expuestas: 20
- Tamaño de las fotografías: 20 x 30 cm
- Tamaño aproximado del mapa proyectado en el suelo: 90 x 180 cm
- Duración del video: Variable, pues dependerá de la elección de cada receptor de la obra. Duração média: 5´45”
- Elementos que componen la instalación: El video - proyectado en la pared, 20 fotografías suspendidas del techo cubiertas por acetato, un mapa de la ciudad de Valencia proyectado en el suelo con nuestras derivas, una banco donde se encuentra el ratón sin

hilo y dos almohadas.

- Enlace para el vídeo final: <https://video.eko.com/v/M48wKx?autoplay=true>
- Enlace para el vídeo de la videoinstalación: <https://vimeo.com/soluart>



A-2-11
TECHO TÉCNICO
+ Modulo
Altura: 290



Figura 50

Imágenes de la instalación final: [Figuras 51 y 52]



Figura 51



Figura 52

3.3.2 - Miradas objetiva y subjetiva en la toma de las imágenes

La toma de los videos que componen nuestro video final fue hecha a través de distintas derivas por la ciudad de Valencia. Utilizamos distintas técnicas de captación de imágenes y, entre ellas, destacamos dos. En la primera, las imágenes fueron hechas en movimiento, acompañando nuestra caminata y nuestra mirada. Con eso, buscamos traer al espectador para dentro de la escena, donde él tiene la sensación de estar caminando como nosotros, a través de una mirada subjetiva (donde la mirada del espectador es la misma del camarógrafo) [Figura 53]. En la segunda, se trata de una mirada estática, donde el movimiento de la escena ocurre “fuera”, en la propia ciudad. Para ello, utilizamos un trípode para fijar la mirada del espectador, donde él puede observar el movimiento de la ciudad de forma más pasiva y reflexiva [Figura 54]



Figura 53



Figura 54

3.3.3 - Grabación y toma de las imágenes

Para la grabación de las imágenes, utilizamos dos cámaras: Una *Canon EOS Rebel T6* y una *Mijia Mi Action 4K*, similar a una *GoPro*. Las dos cámaras tienen sus especificidades y sus diferencias técnicas, ampliando nuestras posibilidades de grabación. La *Canon* es una cámara fotográfica con la opción de grabación, más grande y más pesada, y con una calidad de imagen mediana, pero con ella fue posible hacer el *zoom*, y capturar más detalles. La *Mi Action 4K* es una cámara de grabación con la opción de tomar fotografías, muy pequeña, leve y portátil, con la cual hicimos la gran mayoría de las imágenes en movimiento. Tiene una objetiva media angular y gran angular, lo que nos permitió una mayor amplitud en el campo de la visión. En nuestras derivas llevamos las dos cámaras siempre con nosotros y, dependiendo de la escena que se nos presentó, usamos una u otra, con o sin trípode. Algunas tomas fueron hechas de forma más elaborada, observando el espacio, sus movimientos, luces y cuadros. Otras tomas fueron hechas de sorpresa, por un evento único y fugaz. Por esa razón, estuvimos siempre a postos, con las dos cámaras preparadas para captar todas las sorpresas visuales que la ciudad podría presentarnos en nuestras derivas.

Las tomas de imágenes fotográficas y videográficas se dieron a la vez, en las derivas. Para ello, nuestra atención y nuestra mirada pensaban tanto en las imágenes fotográficas (fijas), como en las imágenes videográficas (en movimiento) que haríamos en (y a partir de) la ciudad de Valencia. Cuando hablamos, en el primer capítulo, acerca de una mirada atenta a la ciudad, hablábamos también de una visión travelar aplicada en la graffiti-ciudad (Oliveira). Tuvimos una mirada atenta, de un sujeto en acción y en movimiento, pensando en el devenir de las imágenes y en sus posibles secuencias videográficas, y aplicando la acción del “yo veo”, propuesta por Dubois. Por eso creímos que la contextualización teórica que aportamos en los dos primeros capítulos se hacen relevantes a esta investigación, para dar una base teórica que da soporte a nuestra producción artística.

Al final de estas derivas, captamos un total de 153 videos y 1.285 fotografías. Unos videos más cortos y otros más largos. Estos pequeños videos nos daban una visión fragmentada de la ciudad. Fue a través de la edición / montaje de estos videos, puestos en una determinada secuencia en el *software* de edición *Premiere*, donde empezamos a crear nuestra producción artística videográfica.

Nos apropiamos de nuestras propias imágenes y las resignificamos, con el propósito de generar nuevas imágenes y, por consecuencia, nuevos significados a la ciudad de Valencia.

3.3.4 - Video Interactivo

Se trata de un video interactivo, donde el receptor de la obra puede elegir sus propios caminos, entre los múltiples caminos que disponemos en ello. La edición de este video interactivo se hizo a través de una plataforma digital llamada *Eko Studio*. En esta plataforma *online*, pudimos agregar múltiples opciones de distintos caminos al video final [Figura 55], compuesto por 15 videos menores, editados previamente en *Premiere*. A cada video que agregamos al programa, tuvimos la opción de agregar botones que aparecen en la pantalla como botones clicables [Figura 56]. Es decir, en dado momento del video, los botones aparecen en la pantalla, y el receptor tiene que elegir una opción, sin saber exactamente qué hay a continuación del video. Esta elección, a su vez, trae nuevas opciones y, en consecuencia, nuevos caminos. Sucede así, por parte del receptor (y partícipe) de la obra, una deriva virtual por la ciudad de Valencia, a través de las imágenes previamente editadas por nosotros. El “caminante” se “pierde” por estos múltiples caminos virtuales, estando así abierto a las sorpresas que esta ciudad virtual y resignificada le puede ofrecer, así como nosotros lo hicimos, en nuestras derivas por la ciudad. Con eso, demostramos como se puede utilizar la tecnología con imágenes *online* de la ciudad, atribuyendo a estas imágenes y a la propia ciudad nuevos significados, pero que se distancian por completo de los *selfies*, por ejemplo, que comentamos en el segundo capítulo.

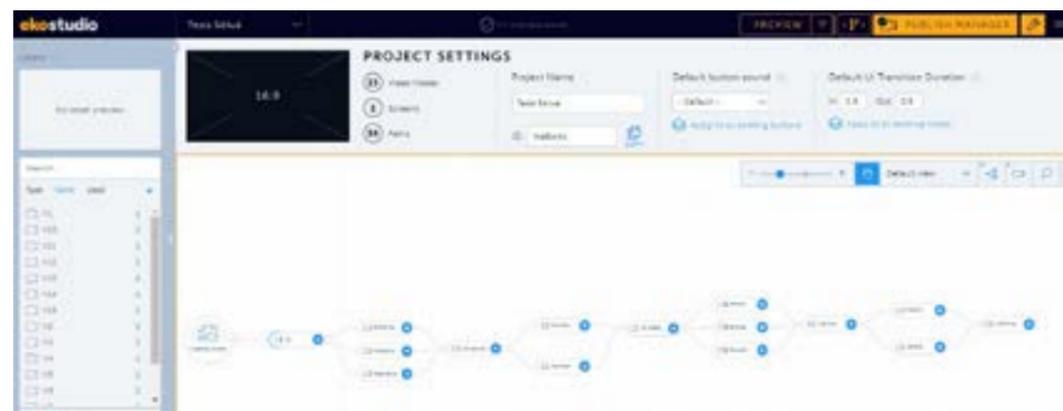


Figura 55

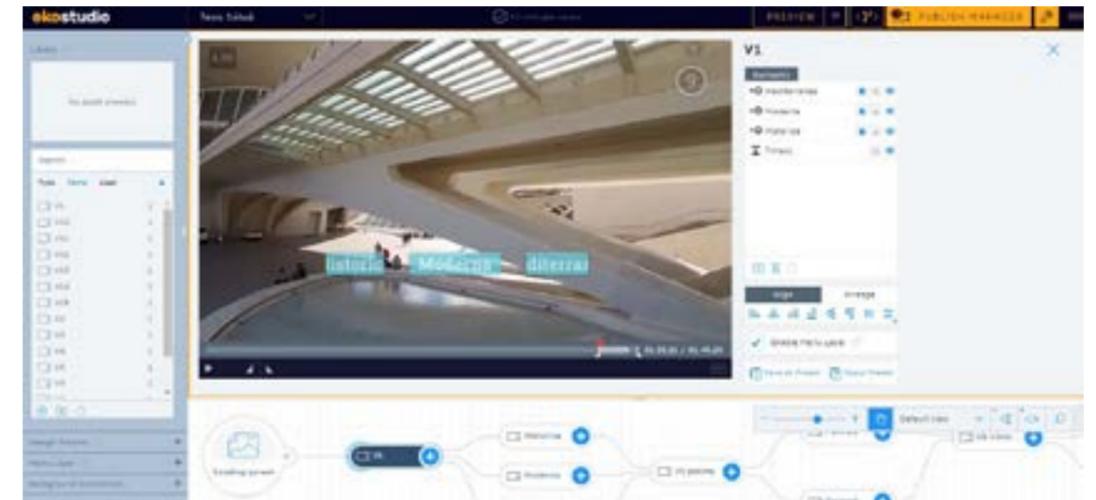


Figura 56

En ese proceso, el receptor de la obra se apropia de estas imágenes y las resignifica, a partir de su propio universo simbólico e imagético, apropiándose, metafóricamente, también de la ciudad de Valencia. Buscamos proporcionar al público una nueva mirada hacia la ciudad, enseñándoles un punto de vista distinto (lo nuestro) pero que a la vez, se torna el suyo. Esperamos que, a través de su experiencia en nuestra videoinstalación, los participantes salgan de ella con una nueva mirada hacia la ciudad, buscando, aunque inconscientemente, una visibilidad sobre la ciudad de Valencia.

3.3.5 - Godard - referente artístico y inspiración

En nuestra videoinstalación, buscamos ocupar todo el espacio con imágenes, en sus múltiples medios e interfaces. Imágenes proyectadas en la pared, imágenes suspendidas desde el techo e imágenes en el suelo, donde todas ellas se interrelacionan. Creemos que esta conexión entre las imágenes se da, en buena medida, por el video. De acuerdo con Oliveira (2002):

“Todos estos movimientos tienen su lugar en el video, en la imagen electrónica. El video asimila todas las demás imágenes, permite la conexión entre los soportes, la transición entre pintura, fotografía y cine. En la medida en que es un medio capaz de integrar y transformar a todos los demás, el video es el lugar por excelencia del paso: todo sucede en la televisión. ¿A dónde va el video? En todas partes, en todas direcciones. (p.239)”

Y Oliveira (2002) complementa: “[...] por eso, el uso del vídeo en las instalaciones, que es cada vez más frecuente en la actualidad: en estos dispositivos, las imágenes siempre superan los límites del monitor para ocupar todo el espacio”. (p.229)

El uso del lenguaje videográfico está cada vez más presente en obras cinematográficas. Directores de cine han percibido que hay otras maneras de contar una historia, que no sea de manera lineal y horizontal. Jean - Luc Godard es uno de estos cineastas que han utilizado el lenguaje videográfico en muchas de sus producciones cinematográficas, y que fue, para nosotros, una inspiración y un referente artístico. En su película *Que se salve quien pueda (la vida)*, 1970, Godard, a través de Dubois (1997) comenta:

Una fusión que nos permite ver de otra manera, ver si hay un evento, algo que se abre y se cierra, un evento de imagen. [...] es decir, para dar lugar a eventos en y a través de imágenes... por veces, sería necesario ver si no se puede pasar de una imagen a otra, sumergiéndose [en la imagen] cómo te sumerges en la historia, o como la historia introduce algo en nuestro cuerpo. (p. 91)

Pero fué en una de sus películas más recientes, *Adiós al lenguaje* (2014) que Godard más explora conceptual y técnicamente el lenguaje videográfico. Es un trabajo que consiste, encima de todo, en una experiencia visual. A continuación, enseñamos dos imágenes de esta película y de nuestro video, donde se puede ver ciertas similitudes en los efectos de sobreposición de imágenes. [Figuras 57 y 58]



Figura 57 - Godard

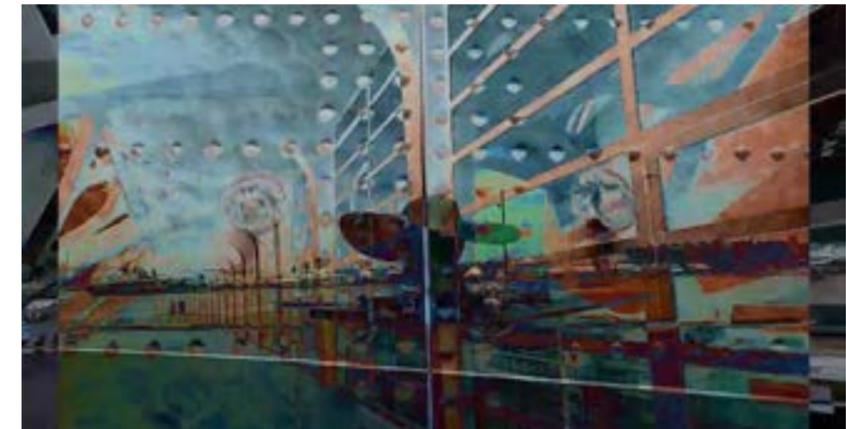


Figura 58

3.3.6 - Edición del video - procesos verticales y transversales

La edición/montaje del video fue uno de los procesos más importantes de la producción de nuestra obra. En el cine tradicional, el montaje se da, mayoritariamente, por planos secuencia. Es decir, para crear una continuidad visual y narrativa, los planos son puestos lado a lado, uno después del otro. Con eso, se pretende dar una continuidad espacio-temporal a la toma de las imágenes.

Es en el proceso de montaje, en el encadenamiento de estos planos, donde la película toma forma. Es ahí donde se produce una secuencia lógica de estos planos. Este montaje sigue unas reglas, cuyo principal objetivo es borrar el carácter fragmentario de los planos y dar, al espectador, una impresión de continuidad visual. La diferencia decisiva entre los lenguajes cinematográfico y videográfico está en el modo discursivo donde la narrativa está presente. En el cine, casi siempre habrá una historia que contar, con guión, personajes y acciones. En el video, por otra parte, esta narrativa se disuelve, se mezcla, se convierte en metáforas visuales, desprovisto de discursos previamente determinados en la edición. En el video encontramos un carácter de ensayo, de experimentación, de investigación y de innovación. En el lenguaje videográfico, se relativiza el modelo del discurso narrativo, abriendo espacio a un nuevo lenguaje estético, donde la mezcla de imágenes (sobreimpresión, yuxtaposición e incrustación) se superpone al montaje de los planos. El montaje ya no se dá de manera horizontal, en secuencia, rectilínea y uniforme como en el cine, sino que se da de manera

vertical y transversal, donde varias imágenes pueden estar juntas en el mismo plano, en forma de capas palimpsestas, y las secuencias pueden “aparecer” en la pantalla, sin necesidad de cambiar de plano. [Figura 59]



Figura 59

En el montaje de nuestro video final, compuesto de fragmentos de diversos videos, utilizamos distintas técnicas videográficas primordialmente a través del *software* de edición *Premiere*. Sin embargo, utilizamos el concepto de Flusser, presentado en el capítulo 2, lo de subvertir las programaciones preestablecidas del programa. Utilizamos varias técnicas de manipulación de imágenes ofrecidas por él como: control de tiempo (cámara lenta, cámara acelerada, congelación de imagen, inversión de tiempo), matices de color, relaciones de contraste, sombras y degradados, reflejos, transparencias, *chroma key*, múltiples ventanas, entre otros, pero no de una manera convencional. Buscamos hacer un montaje vertical y transversal [Figura 60], donde múltiples imágenes ocupan el mismo plano, y donde ellas coexisten, simultáneamente. Ocurre lo mismo que con nuestras fotografías de la ciudad de Valencia, donde nos distanciamos del referencial fotográfico, para buscar imágenes intrínsecas a ellas, revelando así nuevas imágenes y, consecuentemente, nuevos sentidos - resignificación.

Este hecho se debe también a la tecnología y sus nuevos medios de producción y edición de imágenes. Como reflexionamos en el capítulo 2, las imágenes digitales están compuestas por píxeles cargados de información. Y es a través de la edición y manipulación digital de estas imágenes, donde podemos

cambiar su estructura propia y crear nuevos píxeles con nuevas informaciones, que se reflejarán en nuevas imágenes. Como ya mencionamos, no se trata, para nosotros, de negar las evoluciones tecnológicas, sino de apropiarse de ellas y resignificarlas. En nuestro caso, a favor del arte e de nuestra producción artística.

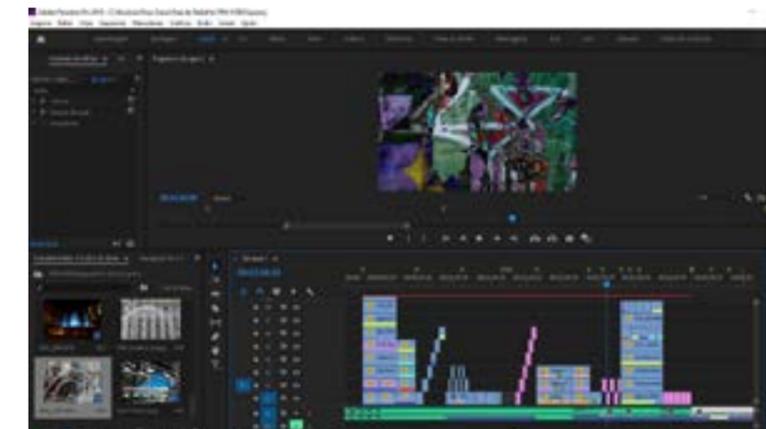
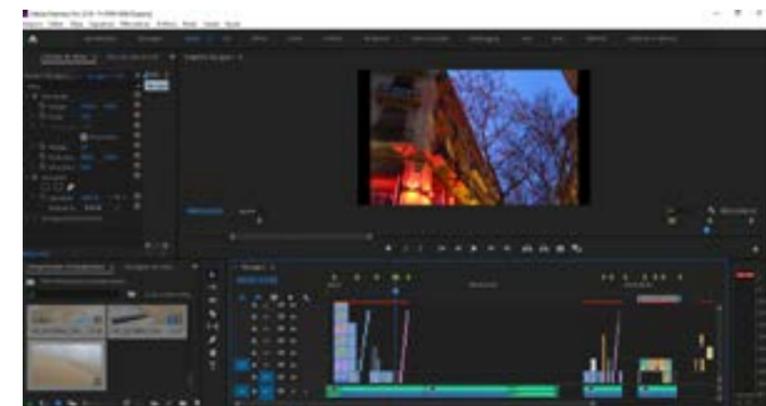
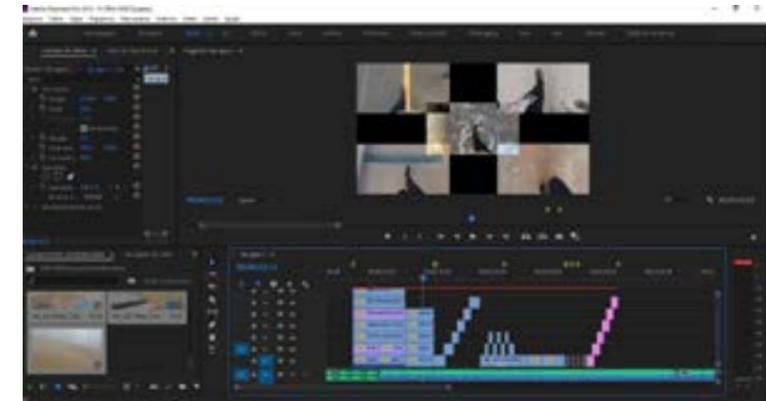


Figura 60

Ya comentamos también que nuestro video no partió de un guión preestablecido, sino que fue el resultado de distintas experimentaciones visuales. Utilizamos la deriva poética - la deriva cómo método de creación artística - en estas experimentaciones, para descubrir distintas e inesperadas imágenes. “Caminamos” por desconocidos caminos digitales, arriesgamos perdernos en el proceso del montaje, pero sabiendo que, al perderse, seguramente encontraríamos imágenes inesperadas, así como pasó en nuestras derivas por la ciudad. Este proceso nos trajo imágenes que serían imposibles de haberlas imaginado y creado de forma racional y horizontal. [Figura 61]

En el video, el montaje está desnudo ante su aparato mecánico; vacío de historia, la tensión es creada por el propio recurso tecnológico. En una tecnología de postproducción, las imágenes cinematográficas se pueden mezclar con otras digitales y, en esta operación de base tecnológica, construir distintos significados. La imagen videográfica construye el sentido experimentalmente: se construye a través de una estructura de signos de baja definición informativa, pero fascinante, porque nos permite captar lo inesperado y casi invisible”. (Ferrara, 2002, p. 45)



Figura 61

En nuestro proceso creativo, no buscamos descaracterizar la ciudad de Valencia por completo en las nuevas imágenes creadas. Al revés, el video nos invita a un paseo visual y virtual por la ciudad, donde buscamos una visibilidad en ella, pero la manera de contar esta “historia” es distinta. Reflexionamos acerca

de la producción de imágenes en las ciudades contemporáneas y, como indica el título de esta investigación, reflexionamos también acerca de la producción de imágenes a partir de ellas (en nuestro caso, de la ciudad de Valencia). Capturamos imágenes producidas en la ciudad y, a partir de ellas, creamos nuevas imágenes que, en nuestra concepción, reflejan las imágenes de la propia ciudad. Su ritmo vertiginoso, sus capas de palimpsestos visuales, sus múltiples imágenes cargadas de información visual juntas y a la vez, están reflejadas en nuestro video final, a través de metáforas visuales y conceptuales.

El video también está compuesto por pequeños textos narrados por nosotros, mezclados con una banda sonora (música Open, de Gogo Penguin). En estos textos narrados, que aparecen en partes específicas y puntuales del video, reflexionamos sobre los temas principales en esta investigación: sobre el caminar en la ciudad, sobre la ciudad cómo una plataforma productora de imágenes, sobre las capas de palimpsestos visuales presentes en la ciudad, sobre la mirada atenta hacia la ciudad, sobre el ritmo vertiginoso impuesto por las grandes ciudades y el tiempo que uno se dedica a mirarla, sobre los colores, luces y texturas de la ciudad de Valencia y por fin, sobre las sorpresas visuales que la ciudad puede ofrecer a quienes caminan por ella con una mirada atenta y predispuesta a verlas.

3.3.7 - Montaje del video - proceso técnico de creación

A partir de nuestras derivas por la ciudad de Valencia, tomamos fotografías y grabamos videos de la ciudad. Todas estas imágenes fueron salvadas en una carpeta única, compuesta por dos otras carpetas. Una carpeta de todos los videos y otra de todas las fotografías. Luego, para ordenar estas imágenes, separamos cada fotografía y cada video en carpetas correspondientes a los temas, bien cómo situaciones específicas o cualquier información que nos ayudara a saber de que se trata la imagen, y donde ella está ubicada en nuestros archivos, nominando cada una de las imágenes con una breve descripción [Figura 62]

A partir de un guión inicial, donde teníamos una idea de cómo guiar el video, hicimos el plan inicial en la plataforma *Eko Studio*. En él, insertamos los espacios donde tendría videos, bien cómo las elecciones preestablecidas (botones interactivos), montando así la base de nuestro video. [Figura 63]

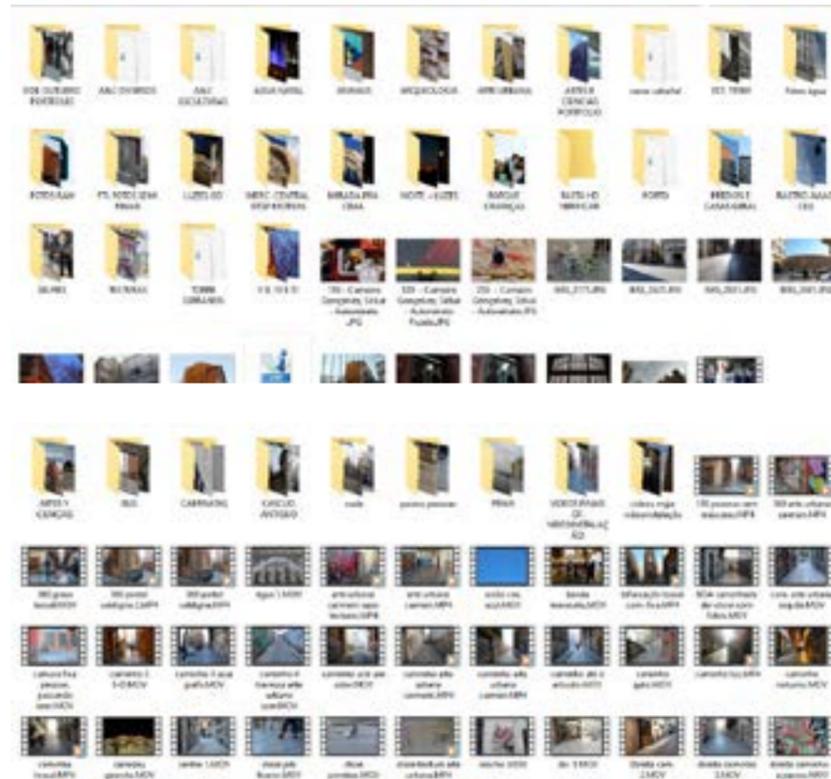


Figura 62

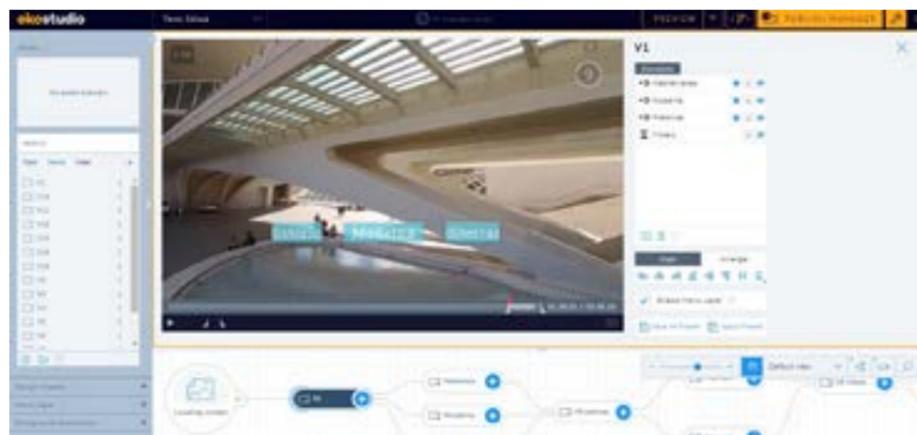


Figura 63

Hecho eso, iniciamos el proceso de montaje de los videos que iríamos insertar en *Eko Studio*. A partir de los videos y fotografías iniciales, empezamos el montaje de los videos finales en el *software premiere*. En este proceso, utilizamos la “deriva poética” como método de creación, como explicado en el capítulo 1. Empezamos nuestras experimentaciones visuales mezclando videos y fotografías, y experimentando distintas maneras de disponer las imágenes en la pantalla, siguiendo un montaje transversal y vertical.

Y fue en este proceso, donde nos apropiamos de nuestras propias imágenes y, a través de técnicas videográficas ya descritas anteriormente en este capítulo, las resignificamos, creando nuevas imágenes con nuevos significados. Permitirnos “perdernos” en este proceso de creación nos trajo una cantidad y calidad enorme de sorpresas visuales tanto en las imágenes en movimiento, como en las imágenes fijas (captura de pantalla), que hacen parte de la exposición fotográfica. A continuación, presentamos algunas de las imágenes resultantes de nuestro proceso creativo. [FIGURA 64]

Una vez listos los videos finales de la videoinstalación, volvimos a la plataforma *Eko Studio*, donde hicimos el *upload* de los videos, bien cómo nominamos los botones interactivos. Hicimos algunas pruebas para ver si los videos rodaban perfectamente, bien cómo para testar los botones. Una vez que comprobamos que estaba todo funcionando bien, hicimos el *upload* del proyecto final, que ahora está ubicado en la nube del programa, y puede ser accedido por cualquier persona que tenga el enlace. Por ser un video interactivo con múltiples elecciones, el video solo existe en la nube del programa, no en un link de youtube, por ejemplo, o en nuestro ordenador. Lo que hicimos para “materializar” el video, fue grabar la pantalla del video mientras los receptores interactuaban con él. Con eso, tenemos registros de distintos caminos y, en consecuencia, distintos videos diferentes, “producidos” por nuestros receptores de la obra. Es la apropiación y resignificación de estas imágenes y, en cierta manera, de la ciudad de Valencia, por parte de los receptores, cerrando el ciclo de apropiación y resignificación, propuesto por nosotros desde el inicio de esta investigación. [Figura 65]

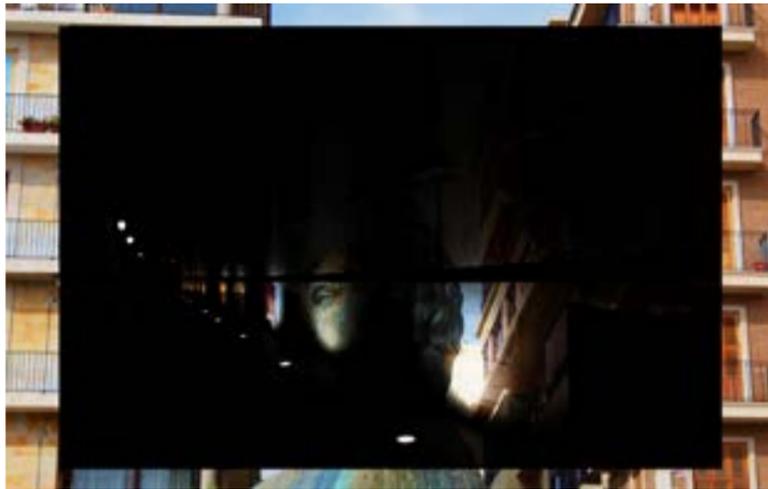


Figura 64



Figura 65

Enlace de nuestro vídeo final: <https://video.eko.com/v/M48wKx?autoplay=true>

Enlace del vídeo de la videoinstalación: <https://vimeo.com/soluart>

CONCLUSIÓN

A partir de las reflexiones, de los estudios y de las prácticas llevadas a cabo en esta investigación y producción artística, pudimos constatar que, al final, nuestra producción artística (en un amplio sentido) no estaba perdiendo su sentido, como mencionamos en la introducción, sino que estaba creando nuevos sentidos a ella misma. En todo este proceso, vimos nuestro hacer artístico se resignificar, al buscar (y encontrar) las respuestas a las preguntas que hicimos a lo largo de toda nuestra investigación.

A partir del análisis de la ciudad de Valencia, considerándola como una plataforma productora de imágenes, percibimos que si es posible lanzar una nueva mirada hacia la ciudad, a través de una visibilidad activa y consciente. A lo largo de todo el proceso, desarrollamos una nueva mirada hacia la ciudad, que nos permitió traspasar las capas de palimpsestos visuales y, con eso, encontrar imágenes que nos aportaron cualidades visuales significativas a nuestra obra final.

A partir de nuestras imágenes fotográficas y videográficas de la ciudad de Valencia, creemos que fuimos capaces de descifrar sus múltiples identidades, llenas de metáforas visuales y conceptuales, y reflejar estas múltiples identidades, en nuestra producción artística. También pudimos constatar que disminuimos considerablemente la cantidad de imágenes fotográficas que producimos en este proceso. En 2017, producimos 18.000 fotografías para nuestro TFG. En 2018, en Latinoamérica, producimos 5.000 fotografías en Europa para un proyecto artístico. En esta investigación, llegamos a menos de 2.000 fotografías en todo el proceso del TFM. Disminuimos la cantidad, y agregamos calidad visual a nuestras imágenes fotográficas, a partir de una nueva mirada y de nuestras reflexiones sobre el tema.

A través de distintas derivas por la ciudad de Valencia, nos dejamos perder por sus caminos, sus calles, sus colores, sus líneas, sus formas, sus texturas, sus luces y sus sombras para, al final, encontrar imágenes “invisibles” de la ciudad, que pueden pasar desapercibidas a las miradas desatentas. A través de nuestra obra final, invitamos a los participantes a recorrer estos caminos y a disfrutar de estas imágenes, proponiéndoles una nueva mirada hacia la ciudad de Valencia,

además de ofrecerles una deriva digital, interactiva y poética por los distintos caminos que ofrecemos.

A partir de las ciudades histórica, moderna y mediterránea, y desde los conceptos de ciudad fotográfica y ciudad cinematográfica, presentamos una ciudad de Valencia resignificada, a través de los lenguajes fotográfico y videográfico, en una obra que explota los límites de la fotografía (fija y en movimiento). Hemos subvertido las leyes preestablecidas de los aparatos, de las nuevas tecnologías y de sus medios, apropiándonos de ellos, creando así nuevas imágenes de la ciudad de Valencia, con nuevos significados - resignificadas. A través de un video interactivo y *online* (solo se puede acceder desde la nube) pudimos comprobar que es posible utilizar imágenes digitales y virtuales de la ciudad colgadas en internet, sin que estas imágenes (y la propia ciudad) pierdan sus significados. Por lo contrario, agregamos nuevos significados a las imágenes de la ciudad de Valencia, a través de la apropiación y resignificación de los medios digitales y tecnológicos.

Por fin, pudimos constatar que los conceptos de apropiación y resignificación de imágenes fue aplicado en distintos aspectos de esta investigación - propuesta inicial de nuestro trabajo. Nos apropiamos de la ciudad de Valencia a través de la deriva y, a través de los lenguajes fotográfico y videográfico, la resignificamos, creando nuevas imágenes, con nuevos significados. Nos apropiamos de los aparatos técnicos, digitales y virtuales y sus medios, resignificando sus programaciones preestablecidas, con el propósito de crear nuevas imágenes que componen nuestra obra final. Nos apropiamos del concepto de deriva y lo utilizamos, además de una práctica artística, como una metodología de creación y producción artística - la deriva poética. Y por fin, creamos una obra interactiva, donde los receptores de la obra pueden elegir sus propios caminos, en una deriva digital, apropiándose así de nuestras imágenes, y resignificándolas a partir de sus propios universos simbólicos.

Esta investigación y reflexión nos trajo muchas respuestas a nuestras preguntas iniciales, pero también nos trajo nuevas preguntas, nuevos cuestionamientos y nuevas hipótesis. Por fin, pudimos percibir que no llegamos al final de un proceso, sino que nos encontramos en el inicio de un nuevo proceso, donde daremos continuidad a las reflexiones, investigaciones y a nuestra producción artística, relacionados con los temas aquí presentados.

BIBLIOGRAFÍA

Augé, Marc, (2018). Artículo: *El planeta, ¿Lugar o no lugar?* En *Los Lugares del Futuro*. Lacalle, Carlos & Béltran, Ester G. General de Ediciones de Arquitectura. Valencia.

Barthes, Roland, (1984). *La Cámara Lúcida: Nota sobre la fotografía*. Nova Fronteira. Rio de Janeiro.

_____, (2000). *El mensaje fotográfico*. En: Lima, Luiz C. *Teoría de la cultura de masas*. Paz e Terra. São Paulo.

Baudrillard, Jean, (2006). *El juego del antagonismo mundial o la antagonía del poder - Violencia de la imagen. Violencia contra la imagen*. Círculo de Bellas Artes. Madrid.

Belting, Hans, (2007). *Antropología de la imagen*. Katz Editores. Buenos Aires.

Benjamin, Walter, (1987). *Pequeña historia de la fotografía*. En: *Magia e Técnica, Arte e Política*. Brasiliense. São Paulo.

Calvino, Italo, (1990). *Las ciudades invisibles*. Cia das Letras. São Paulo.

Campos, Ricardo, (2012). *Cultura visual y la mirada antropológica*. Visualidades. Goiânia.

Careri, Francesco, (2015). *Walkscapes - el caminar cómo práctica estética*. Editora Gustavo Gili. Madrid.

Català, Joseph M. D, (1993). *La Violación de La Mirada – La imagen entre el ojo y el Espejo*. Fundesco. Madrid.

Certeau, Michel, (2014). *La invención del cotidiano*. Vozes. Petrópolis.

Costa, Carlos & Buitoni, Dulcilia, (2013). *La ciudad y la imagen*. In House.

Jundiaí.

Debord, Guy E, (2003). *Introducción a una crítica de la geografía urbana* (Les lèvres nues nº6, 1955). En: Jaques, Paola B. *Apología de la deriva: escritos situacionistas sobre la ciudad / Internacional Situacionista*. Casa da Palavra. Rio de Janeiro.

Dubois, Philippe, (2004). *El Acto fotográfico y Otros Ensayos*. Papirus. São Paulo.

_____, (2004). *Cine, Video, Godard*. Cosac Naif. São Paulo.

Ferrara, Lucrecia D´A, (2002). *Design en espacios*. Edições Rosari. São Paulo.

Flusser, Vilém, (1985). *La Filosofía de la Caja Negra - Ensayos para una futura filosofía de la fotografía*. Editora Hucitec. São Paulo.

Fontcuberta, Joan, (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg, S.L. Barcelona.

Foucault, Michel, (1973). *Esto no es una pipa - Ensayo sobre Magritte*. Editorial Anagrama. Barcelona.

Machado, Arlindo, (1997). *Arte y Media*. Zahar. Rio de Janeiro.

_____, (1997). *Pre-cine y post-cine*. Papirus. Campinas.

Oliveira, José G, (2012). *Graffiticiudad y visión travelar – comunicación visual, rebeldía e transgression* (Tesis del de Máster en Comunicación). Facultad Cásper Líbero. São Paulo.

Peirce, Charles S, (2005). *Semiótica*. Perspectiva. São Paulo.

Peixoto, Nelson, B, (2004). *Paisajes urbanos*. Editora Senac São Paulo. São Paulo.

Rufino, Holanda, R, (2018). *Estética del espacio cinematográfico: Una reflexión sobre la imagen en el cine*. Universidade de Brasília. Brasília.

Torrecilla Patiño, E, (2018). *El fotógrafo como encarnación del flâneur: del “daguerrotipo andante” al phoneur en el espacio híbrido*. En I Congreso Internacional sobre fotografía. Nuevas propuestas en investigación y docencia de la fotografía. Editorial Universitat Politècnica de València. 9-22. <https://doi.org/10.4995/CIFo17.2017.6633>

SITIOS WEB

Atget, Eugène (02/01/2021). Mariela Maldonado: Pinterest. <https://br.pinterest.com/pin/30610472446793589/>

Atget, Eugène (27/01/2021). Photography & Vision: Monday's Photography Inspiration – Eugene Atget: <https://photographyandvision.com/2016/02/22/mondays-inspiration-eugene-atget/>

Atnet, Eugène (07/01/2021). Óscar Colorado Nates: Oscar en Fotos: <https://oscarenfotos.com/2012/06/03/eugene-atget-el-primer-fotografo-moderno/>

LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 2 - Fotografía digital - Amsterdam, 2018

Figura 3 - Fotografía digital - Madrid, 2018

Figura 4 - Fotografía digital - Paris, 2018

Figura 5 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 6 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 7 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 8 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 9 - Fotografía digital - Europa, 2018

Figura 10 - Fotografía digital - Europa, 2018

Figura 11 - Fotografía digital - Barcelona, 2018

Figura 12 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 13 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 14 - Fotografía digital - Valencia, 2019

Figura 15 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 16 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 17 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 18 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 19 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 20 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2020

Figura 21 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 22 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 23 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 24 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 25 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 26 - Atnet, Eugène. Fotografía analógica. Recuperado en: <https://photographyandvision.com/2016/02/22/mondays-inspiration-eugene-atget/> / <https://br.pinterest.com/pin/30610472446793589/>

Figura 27 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 28 - Guerín, Luis J. (2007). Película En la Ciudad de Sylvia [Captura de pantalla]

Figura 29 - Carneiro, Sóluá. (2021). Video Impresiones visuales de un camino [Captura de pantalla]

Figura 30 - Guerín, Luis J. (2007). Película En la Ciudad de Sylvia [Captura de pantalla]

Figura 31 - Carneiro, Sóluá. (2021). Video Impresiones visuales de un camino [Captura de pantalla]

Figura 32 - Montaje digital de capturas de pantalla, 2021

Figura 33 - Montaje digital de capturas de pantalla, 2021

Figura 34 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2020

Figura 35 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 36 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 37 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 38 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 39 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 40 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 41 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 42 - Montaje digital de capturas de pantalla, 2021

Figura 43 - Fotografía digital + Captura de pantalla - Experimentaciones visuales. Valencia, 2021

Figura 44 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 45 - Fotografía digital - Valencia, 2022

Figura 46 - Fotografía digital - Valencia, 2021

Figura 47 - Fotografía digital - Valencia, 2020

Figura 48 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 49 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 50 - Imágenes de la *Projectroom A-2-11* / UPV. (2021), recuperado en: https://projectrooms.webs.upv.es/?page_id=82

Figura 51 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 52 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

Figura 53 - Carneiro, Sóluá. (2021). Video Impresiones visuales de un camino [Captura de pantalla]

Figura 54 - Carneiro, Sóluá. (2021). Video Impresiones visuales de un camino [Captura de pantalla]

Figura 55 - [Captura de pantalla] del proceso de creación del video interactivo, 2021

Figura 56 - [Captura de pantalla] del proceso de creación del video interactivo, 2021

Figura 57 - Godard, Jean L. (1997). Película *Adiós al lenguaje*. [Captura de pantalla]

Figura 58 - Carneiro, Sóluá. (2021). Video Impresiones visuales de un camino [Captura de pantalla]

Figura 59 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 60 - [Captura de pantalla] del proceso de creación videográfico, 2021

Figura 61 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 62 - [Captura de pantalla] del proceso de creación videográfico, 2021

Figura 63 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 64 - Captura de pantalla - Experimentaciones visuales, 2021

Figura 65 - Fotografía digital de la videoinstalación del TFM, 2021

