

# TFG

---

## **HORIZONTES FRAGMENTADOS.**

**INTERPRETACIÓN DEL PAISAJE MEDIANTE LA FOTOGRAFÍA Y EL VIDEO.**

**Presentado por Cristina García Guzmán**

**Tutor: JOSEPA LÓPEZ POQUET**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2016-2017**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

Este trabajo de fin de Grado toma como modelo el concepto del paisaje para investigar nuevas formas de representación de éste a través de la fotografía y el vídeo.

El resultado de esta investigación se plasman de forma práctica como una instalación pensada para mostrarse en un espacio público expositivo. Este proyecto se inicia en nuestro último curso de Grado en Valencia, y prosigue y se amplía de forma enriquecedora a partir de nuestra estancia en la Academy of Fine Arts and Design in Bratislava en Eslovaquia, donde nos enfrentamos con un nuevo paisaje.

## ABSTRACT

This work takes as a model the concept of landscape to investigate new forms of representation of this one through photography and video. The result of this research is practically expressed as an installation designed to be displayed in an exhibition space. This project begins in our last Degree course in Valencia, and continues and expands enrichingly from our stay at the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava in Slovakia, where we face a new landscape.

## PALABRAS CLAVE

paisaje, fotolibro, instalación, viaje, fotografía, línea de horizonte.

# ÍNDICE

## 1 INTRODUCCIÓN

## 2 OBJETIVOS Y MOTIVACIÓN

2.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.2. MOTIVACIÓN

## CUERPO DE LA MEMORIA

## 3 INTERPRETACIÓN DEL PAISAJE A TRAVES DEL VIDEO Y LA FOTOGRAFIA. (breve introducción/RESUMEN al paisaje)

3.1. REFERENTES FORMALES, EL HORIZONTE COMO MODELO DE REPRESENTACIÓN DEL PAISAJE

## 4 EL PROYECTO Y SU PROCESO

4.1 ANTECEDENTES PROPIOS

4.2 DESARROLLO PRACTICO

4.1.1 Videoinstalación

4.1.1 P: Travel frames

6- CONCLUSIONES

7- BIBLIOGRAFÍA

8- ÍNDICE DE IMÁGENES

## 1 INTRODUCCIÓN

Desde el plano artístico la representación del paisaje a marcado la historia del arte occidental, convirtiéndose en un elemento definidor y un reflejo de cambio en las obras de arte, con diferentes significados, y distintas formas de representación en todos los lenguajes.

Horizonte significa literalmente limite visual y por definición esférico o circular, haciendo referencia a la línea imaginaria que separa el cielo y la tierra, siendo parte de la superficie terrestre que comprende o limita esta línea. Esta línea es en realidad una circunferencia en la superficie de la Tierra centrada en el observador, vista desde cualquier ángulo esta línea siempre aparece a la altura de los ojos del espectador.<sup>1</sup>

En este proyecto jugamos con la definición de horizonte permitiendo una visión sin limites del espacio, creando un falso panorama en el que recreamos el espacio y el tiempo.

---

<sup>1</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Horizonte>

## 2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

En este trabajo describimos un procedimiento de creación visual que consta de dos partes, que desarrollamos mediante la video proyección y el foto libro y, por otro, el escrito en el que reunimos el proceso y las obras.

- Utilizar la proyección de video como una extensión de la imagen como medio estructural, experimentando con sus distintas posibilidades.
- Analizar el trabajo a partir de referentes conceptuales y audiovisuales .
- Analizar nuevos procesos de trabajo mediante la experimentación del video.
- Experimentar nuevos procesos de trabajo y profundizar en distintos lenguajes y tratamientos de la imagen fija y en movimiento.
- Desarrollar una futura línea de trabajo a partir de la investigación de los conceptos planteados durante el análisis de nuestro trabajo, desarrollar un proceso de creación que proporcione futuras producciones.

En cuanto a la metodología seguida en la construcción de este proyecto, iniciamos este proyecto durante nuestra estancia Erasmus desarrollando filmaciones con el móvil de los recorridos que realizábamos en los viajes. Paralelamente a estas pequeñas filmaciones que desde mucho antes me he acostumbrado a impresionar tanto en video como en fotografía, en una de las asignaturas que cursamos se nos planteo crear un proyecto a partir de la ciudad de Kremnica y decidí realizar un montaje de los videos que recopile a de la ciudad y sus alrededores. Este montaje se proyectó en el suelo en una de las aulas manteniendo la separación del suelo como línea de horizonte.

Después de proyectar este trabajo me percate de que en mis filmaciones siempre estaba presente el horizonte y como al grabar me centraba en mantenerlo como conexión entre video y video, fue cuando decidí recopilar todos los videos que realice durante un año y desarrollar un montaje para recopilar las diferentes ciudades creando un registro de imágenes.



1 Primera proyección del montaje realizado para el proyecto sobre la ciudad de Kremnica.

## 2.2 MOTIVACIÓN

Durante mi estancia en Bratislava (Eslovaquia) en el curso 2015-2016 a partir de una beca Erasmus realice la mayor parte de las asignaturas en el departamento de Intermedia (Department of Intermedia, Studio of Spatial Communications +) en la Academy of Fine Arts and Design in Bratislava. Durante el curso el profesorado junto a los alumnos convivimos una semana en una casa en Kremnica. Kremnica es una ciudad de Eslovaquia ubicada en la región de Banská Bystrica, esta residencia pertenece a la universidad y en ella realizan todo tipo de workshop la iniciativa propone desarrollar proyectos los alumnos junto al profesorado para vincularse con la naturaleza, la gente local etc. decidí documentar el paisaje, guiada por la necesidad de registrar lo que veía, mediante videos de corta duración y fotografías.

Este proyecto que ahora presento, es una continuación y mantiene la misma línea de trabajo que hemos ido desarrollando durante los estudios en toda mi carrera en BBAA siendo la representación del paisaje el motivo principal, tratando de acercarnos a éste representándolo con diferentes lenguajes y técnicas: video y fotografía, para finalmente mostrarse como video-instalación o/y en formato foto-libro.

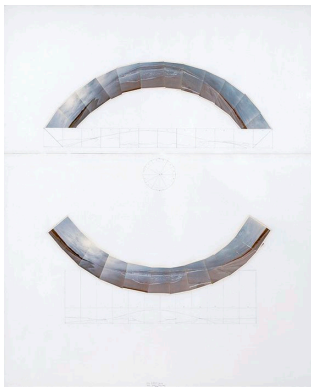
## CUERPO DE LA MEMORIA

### 3 INTERPRETACIÓN DEL PAISAJE A TRAVÉS DEL VIDEO Y LA FOTOGRAFIA

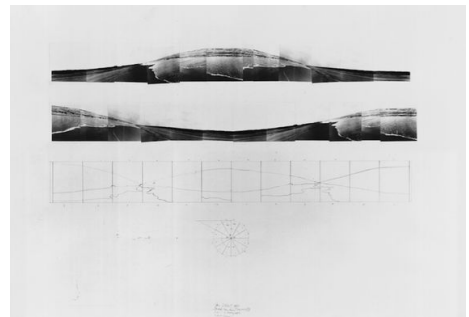
La representación del paisaje ha sido uno de los máximos exponentes del arte, adquiriendo con el tiempo nuevos usos como medio de representación, introduciendo nuevos mecanismos narrativos y analizando las interferencias con el entorno.

#### 3.1. REFERENTES FORMALES, EL HORIZONTE COMO MODELO DE REPRESENTACIÓN DEL PAISAJE

A modo de estudio nos interesa fundamentalmente como Jan Dibbets (Weert, Holanda 1941) ha utilizado la técnica fotográfica para explorar la línea de horizonte y su representación. En sus panorámicas (*Paestum Panorama*, 1980, y *Panorama Bloemendaal 345 °*, 1971), Dibbets enlaza fotografías individuales, cada una ligeramente diferente de la anterior debido a un cambio en la posición de la cámara. Aunque construido, cada paisaje compuesto capta una sensación de espacio ilusionista, sus panorámicas han influido en mis trabajos durante toda la carrera y son un referente a la hora de construir nuevos espacios.<sup>2</sup>



2 Jan Dibbets. Dutch Mountain, Sea Piece III, 1971.



3 Jan Dibbets. Double Dutch Mountain Sea, 1972



4 Prueba de fotomontaje durante la asignatura procesos fílmicos, 2015

<sup>2</sup> <http://www.kunstmuseum-wolfsburg.de/collection/jan-dibbets/>



5 Jan Dibbets. Panorama  
Bloemendaal 345°, 1971.



6 Jan Dibbets. Comet Land 3°-60°,  
1973.



7 Jan Dibbets. Big panorama  
Amsterdamse Bos, 1971





8 David Hockney. Walking in the Zen Garden At Ryoanji Temple, Kyoto, 1983

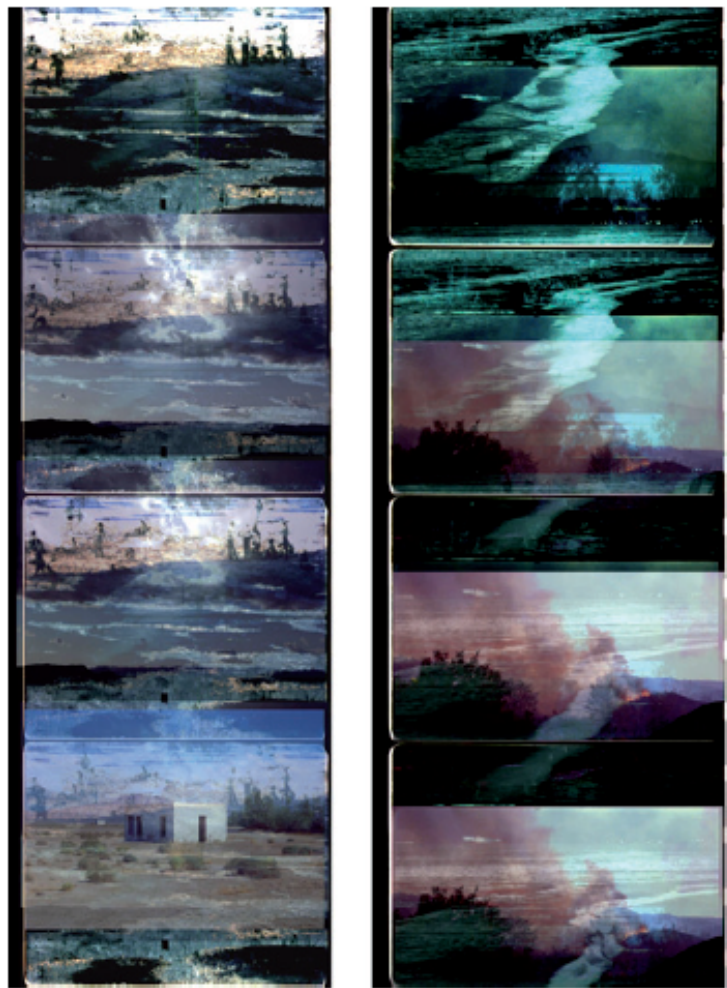
Personalmente siempre que veo la obra de Joan Dibbets no puedo evitar recordar los collage fotográficos de David Hockney que empezó a producir en la década de los 80', su manera de organizar imágenes compuestas en mosaicos, tomando las fotografías desde distintos ángulos, perspectivas y momentos diferentes. Hockney analiza las posibilidades de representación del espacio que permite el medio fotográfico, rompiendo con las tradiciones entre espacio representado y la fotografía, proponiendo nuevos horizontes representativos.<sup>3</sup>



9 David Hockney. My House, 1982

<sup>3</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/David\\_Hockney](https://es.wikipedia.org/wiki/David_Hockney)

Pat O'Neill en su película *Horizontal Boundaries* combina metraje encontrado con técnicas experimentales de montaje y composición para crear diferentes visiones del paisaje, sin delimitar las imágenes unas entre otras si no solapándolas y creando límites diferentes e interactuando unas con otras.<sup>4</sup>



10 Pat O'Neill. *Horizontal boundaries*, 1997, 23''Color película de 35 mm

<sup>4</sup> <http://www.cherryandmartin.com/exhibitions/151>



11 Kirill Ovchinnikov. Tafedna. The village of men. Septiembre 02, 2015.

Kirill Ovchinnikov (Moscú, 1965) es un artista que trabaja la fotografía y trata de transportar los procesos subyacentes sociales, psicológicos y metafísicos de nuestra vida diaria, sin marcharse de la naturaleza verdadera de fotografía documental. Su idea de disparar construyendo " panoramas en pedazos " vino de la cinematografía, compone sus imágenes añadiendo planos que juntos construyen una historia con tiempos diferentes, ya que cada imagen esta tomada con horas de diferencia. Además de su manera de componer descomponiendo y construyendo las imágenes me apasiona su manera de contar y de involucrarse en las historias que retrata. Tiene en cuenta la representación del paisaje pero además añade como elemento principal las costumbres y la vida diaria de la gente que figuran en el.

En su video Tafedna, The village of men retrata a los pescadores de un pequeño pueblo de pesca a 134 kilómetros de Agadir, Marruecos. De este video me parece brillante como se involucra en la escena y capta cada detalle plano por plano enriqueciendo el resultado final mediante la composición .<sup>5</sup>



12 Kirill Ovchinnikov, Russian North, seven routes along Russian northern ground Kargopol.

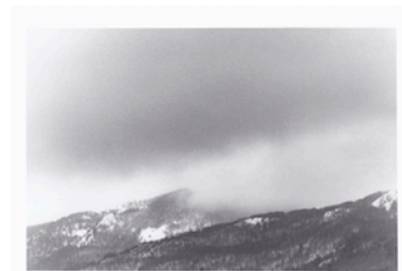
<sup>5</sup> <http://www.kirillovchinnikov.com/>

Incluimos en este apartado a estos dos referentes audiovisuales por la aproximación visual que el trabajo práctico realizado mantiene respecto al ambiente de las imágenes y demás aspectos formales.



13 Carla Andrade. Geometría de ecos, 2013

Carla Andrade investiga la búsqueda de del tiempo y el vacío en la fotografía. *Geometría de ecos* busca fotografiar ese vacío, esa ausencia. Nos interesa sobretodo de esta artista su filosofía a la hora de captar una imagen y como la imagen que plantea claramente representa el tiempo y el espacio vacío, como juega con la línea de horizonte tan representativa para mi proyecto para conseguir una continuidad en las composiciones con una estética impecable.<sup>6</sup>



14 Carla Andrade. Geometría de ecos, 2013

<sup>6</sup> <http://carlafernandezandrade.com/Geometria-de-ecos>

Analizamos la estética fotográfica de Ibán Ramon ya que nos aproxima a la toma de las imágenes de paisaje. Continuamente en su obra analiza la posición humana frente al paisaje y como influye sobre el. En mis fotografías dejamos de lado esta influencia pero es inevitable que aparezcan pequeñas reminiscencias del papel que tenemos las personas frente al paisaje. Durante las filmaciones durante los viajes al usar el transporte publico es inevitable encontrarnos dos tipos de paisajes; un paisaje a la salida de las estaciones metropolitano y por otro lado la nada, kilómetros y kilómetros de carretera con un paisaje completamente austero únicamente para comunicar ciudades de cualquier punto de del mundo.

En definitiva cómo se configuran los paisajes en torno a las carreteras y la relación que mantenemos las personas respecto a esos paisajes, modificando y reconfigurando lo natural. A continuación comparamos fotografías en las que nos hemos inspirado a lo largo de toda su obra.<sup>7</sup>



15 Cristina García. Travel frames, 2016



16 Ibán Ramón. The land, 2011



17 Cristina García. Travel frames, 2016



18 Ibán Ramón. Bounded land , 2010

---

<sup>7</sup> <http://www.ibanramon.com/>



19 Cristina García. Travel frames, 2016



20 Ibán Ramón. Altered land, 2012



21 Cristina García. Travel frames, 2016



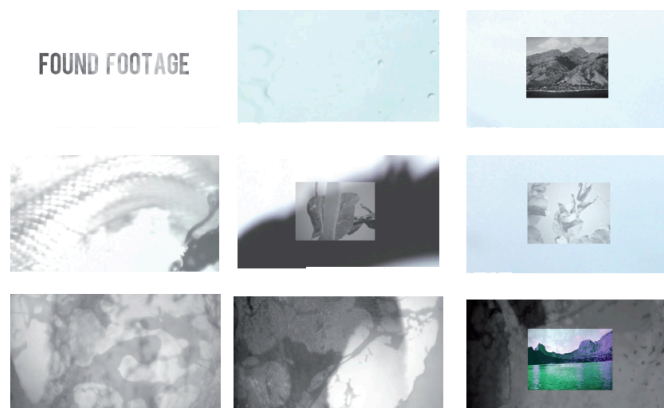
22 Ibán Ramón. Spanish typographic landscapes, 2013

## 4 EL PROYECTO Y SU PROCESO

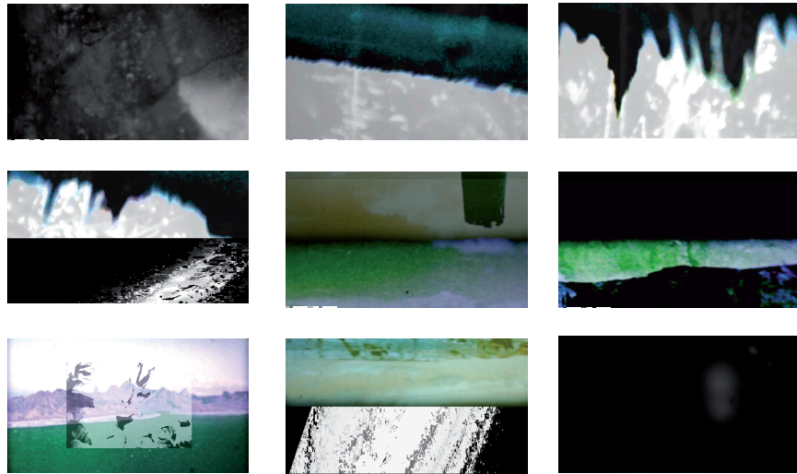
Una vez descritos los aspectos principales para la comprensión y resolución del proyecto que presentamos, desarrollamos las partes de elaboración del mismo presentando las ideas principales y conceptos que nos han llevado a la realización de este trabajo. En este trabajo de final de Grado reflexionamos sobre la percepción y la perspectiva utilizando el panorama como expansión visual. Durante toda mis estudios siempre he realizado proyectos que se centraran en la representación de un espacio continuado, retratándolo mediante espacios de color desde la abstracción hasta la representación mas figurativa como podría ser este trabajo.

### 4.1 ANTECEDENTES PROPIOS

Haciendo balance de los trabajos realizados durante los estudios encamino la obra no solo hacia la contemplación del paisaje si no al análisis de nuevas interpretaciones del paisaje. A continuación, presentaremos brevemente algunos de los trabajos que forman parte también en la producción de este proyecto, muestran sobre todo la evolución que he ido teniendo a la hora de articular el paisaje y la manera de representarlo. Empezando con videos puramente experimentales llegando en este proyecto a plantear de un modo mas figurativo el paisaje.



Found Footage es un video experimental que trata de captar la esencia de la obra de Javier Aguirre y las experimentaciones en imagen de Pat O'Neill. La película empieza con una imagen de la lluvia, pero técnicamente tratada hasta el punto de ser una imagen puramente abstracta, llevada hasta un extremo casi minimal. Observamos imágenes dentro de imágenes, cada imagen limitada por la anterior. el movimiento es constante y crea un recorriendo, un viaje. Podríamos decir que es el viaje de la vida, nacemos, nos reproducimos y morimos. La muerte es la escena final representada por una luz y el negro total.



25 Cristina García Guzmán. Video experimental, Found Footage. Procesos Fílmicos.2014



El siguiente video recuerda un viaje paisajístico construido plásticamente con material fílmico y posteriormente digitalizado, creado a partir de la adición de lejía a una película virgen de 35 mm. Las formas recuerdan montañas, un camino o las visiones de un viaje, al montar el video y tener un movimiento se magnifica este aspecto. En este trabajo podemos observar claramente como delimitamos el espacio a partir del horizonte como hemos realizado en este proyecto.



26 Fotogramas del video. Película de 35 mm tratada con lejía. Procesos Fílmicos, 2014.

Diferenciamos dos tipos de trabajos como soporte de presentación; uno sería en formato de foto libro y otro es el video, los dos sugieren el mismo planteamiento teniendo como concepto la representación del paisaje durante un viaje, ambos formarían parte de una instalación audiovisual en un espacio expositivo público.

#### 4.2 DESARROLLO PRACTICO

El resultado de este trabajo es un conjunto de imágenes que recopilamos durante el recorrido de un viaje presentando el paisaje como modelo a través de la fotografía y el video. Todas las imágenes se caracterizan por tener el horizonte como elemento definidor de la escena haciendo referencia al primer panorama de Robert Barker<sup>8</sup>.

Las vistas de estos espacios son un modelo de los diferentes tipos de idea de representación del paisaje, componiendo el paisaje metropolitano junto al paisaje rural donde las imágenes se encadenan rompiendo la perspectiva tradicional. El paisaje rural y la ciudad van intercambiando el protagonismo en cada una de las piezas, en cada una de ellas la percepción de los espacios naturales y de los lugares urbanizados se dilatan creando un panorama único.

En las fotografías usamos el video para obtener un fotograma anclado al aquí y ahora del momento filmado, conteniendo un tiempo y un lugar además de presentar una temporalidad interna. Para la video instalación filmamos imagen estática usando tiempos largos creando una imagen prácticamente fija con un movimiento interno concreto aparentemente fotográfica. Estos videos forman parte de una video instalación panorámica.



<sup>8</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Barker](https://es.wikipedia.org/wiki/Robert_Barker)



27 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.



28 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.



29 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.

#### 4.1.1 Videoinstalación

La construcción del paisaje es el objeto de este trabajo. Las grabaciones que realizamos en la ciudad de Kremnica<sup>9</sup> son fragmentos del paisaje que observamos durante la estancia. La ciudad tenía dos paisajes clave; un paisaje urbano rodeado por un paisaje montañoso marcados por la historia ya que durante la Edad Media y parte de la Edad Moderna la ciudad se encontraba entre las mayores ciudades mineras del mundo, debido a las abundantes reservas de oro ubicadas en las Montañas de Kremnica, sobre las que hay evidencias de actividades mineras subterráneas desde el siglo IX.

Pese a ser una ciudad con tantísima historia las construcciones son modernas con lo cual quisimos confrontar el paisaje urbano con el paisaje natural, siendo así este el mismo a través de los años frente a un paisaje urbano en constante cambio. Sobretudo nos interesaban las texturas, el color y el movimiento interno de las escenas marcado por simples detalles dentro de cada plano; el movimiento del humo saliendo por la chimenea, un pájaro que aparece durante un instante y desaparece, el viento, todos estos detalles reunidos en una imagen fija casi fotográfica.

La necesidad de crear un panorama surge cuando contemplaba la imagen y observaba la delimitación de los márgenes, el paisaje se prolongaba en todas direcciones y en el caso de las imágenes que creaba el espacio quedaba reducido a la superficie del soporte, conteniéndolo y delimitando el espacio, transformándolo en una representación del paisaje. A partir de ahí comencé a construir el paisaje continuando con los límites del territorio tan inmenso que veía surgiendo la idea de crear un horizonte sin límites generando un panorama infinito, en el que se encuentran concentrados un tiempo y un espacio.

<sup>9</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Kremnica>

Digamos así que buscamos interpretar el tiempo desde la toma del plano fijo en el que el tiempo se congela dentro del plano, pasando al propio movimiento dentro de la escena que marca un tiempo continuo en la toma y un tiempo estacional perceptible por marcadores atmosféricos. Analizando las escenas, una de las escenas más representativas del tiempo es la del cementerio esta escena simbólica tan reconocida personifica el fin.

“La imagen fílmica esta completamente dominada por el ritmo, que reproduce el flujo del tiempo dentro de la toma. El hecho de que el flujo del tiempo también se observe en el comportamiento de los personajes, en formas de representación y en el sonido, es tan solo un fenómeno concomitante que hablando en teoría podría faltar sin que con ello se viera minada la obra cinematográfica en su esencia. Se puede uno imaginar, en efecto, una película sin actores, sin música y sin construcciones, incluso sin montaje. Pero es imposible una película en la que en sus planos no se adviertan el flujo del tiempo.”<sup>10</sup>

Respecto a la imágenes se caracterizan por un plano estrictamente fijo, sin efectos, filmados en exterior con luz natural. La intención ha sido en todo momento intervenir lo menos posible en las escenas. Para la filmación utilizamos un equipo portátil digital HD Video NXCAM, HXR-NX30 1080/50p, objetivo ultra gran angular de 26 mm con zoom óptico 10x (equivalente a 35 mm: 26-260 mm).

Los planos mayormente son planos generales que ayudan a no centrarse en ningún detalle y obligan al ojo a recorrer examinando la escena al completo. Encontramos planos contrapicados en los edificios y algún plano nadir, situando la cámara totalmente por debajo del edificio con un ángulo perpendicular al suelo.

Todos estos planos carecen de movimiento de cámara para que después en postproducción nos facilite encajar los videos a través del horizonte sensible u horizonte real: depende del paisaje local (montañas, edificios, etc.)

Para la tomas paisajísticas el horizonte es la línea que aparentemente separa el cielo y la tierra. Vista desde cualquier ángulo esta línea siempre aparece a la altura de los ojos del espectador.



30 Filmando una de las escenas de la video instalación en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.



31 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.

<sup>10</sup> Andrei Tarkovski, esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine.



32 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.



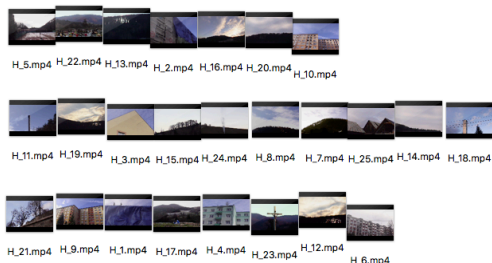
33 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.



34 Escena video instalación filmada en Turček, Región de Žilina, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.



35 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.



36 Composición previa y elección de los videos.



37 Ejemplo de construcción del panorama a partir de tres fragmentos de video.



38 Ejemplo de construcción del panorama a partir de la plantilla para la realización del panorama.

El horizonte de los edificios aporta al conjunto una imagen mas abstracta delimitada por las aristas de las construcciones El resultado final es la unión de los videos que crean un panorama a partir de cada fragmento como si de un collage se tratase.

En postproducción para la realización del collage hemos utilizado Adobe Premier Pro CS6, creando previamente una aproximación a la composición para comprobar las diferentes estructuras.

Para la construcción del panorama fuimos cortando los videos y encajando las imágenes hasta conseguir encajar la línea de horizonte. Únicamente hemos contralado el color en los cielos, al ser grabaciones en días/horas diferentes con diferente tiempo los cielos mas oscuros no dejaban ver con claridad la línea de horizonte por lo que hemos rebajado o aumentado la intensidad de luz para que ensamblaran las imágenes entre si. Una vez obtenida la línea deseada colocamos encima del video una plantilla a modo de ventana, que nos da las medida deseadas y cubre los recortes.

Respecto al sonido mantenemos el audio original de cada filmación y unimos cada grabación al panorama articulando los sonidos de cada video. El resultado es una superposición de audios ambientales que dotan a la escena con una atmosfera sonora cotidiana, esta atmosfera mantienen al espectador dentro de la escena del conjunto de fragmentos de video y audio ya que el sonido es tan habitual en el día a día que no es posible identificar cada fragmento con su propio audio.



39 Resultado final con la plantilla, Ejemplo de construcción del panorama a partir de tres fragmentos de video.



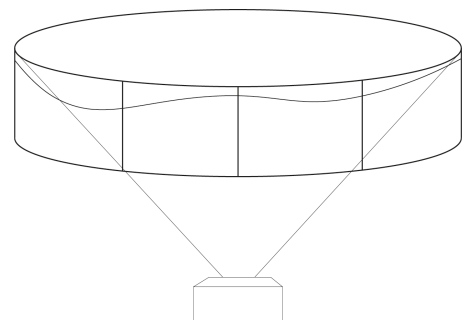
40 Composición para la proyección.

La instalación audiovisual esta pensada para un espacio que deje al espectador poder rodear la escena. Nuestro gran problema es la proyección circular ya que las escenas se proyectan en una pantalla de 360 grados, debemos estudiar el ángulo de proyección y el numero de proyectores que necesitamos para que la distorsión de cada proyección cuadre una con otra y genere la unión de cada panorama. Para ello realizamos una maqueta con las proporciones deseadas, para esta maqueta utilizamos una estructura cilíndrica de un diámetro de 90 cm y una altura de 40 cm, para esta prueba de proyección son necesarios dos proyectores que ajustan en la mitad de las proyecciones.

En la instalación el paisaje proyectado generado mediante la composición de los horizontes crea una panorámica sin fin asemejando un zootropo<sup>11</sup>.



41 Simulación de la proyección panorámica 360°.



42 Simulación del ángulo y posición del proyector de la proyección para la panorámica 360°.

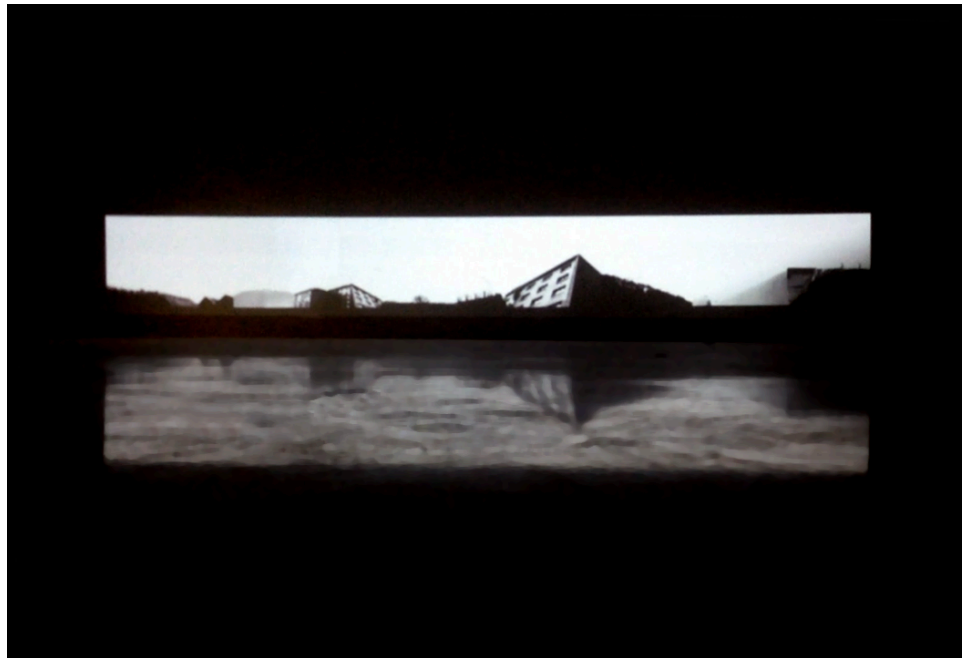
<sup>11</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Zootropo>



43 Prueba de proyección en estructura circular 360°, 90 cm de diámetro y 40 cm altura. Project Room BBAA 2017.

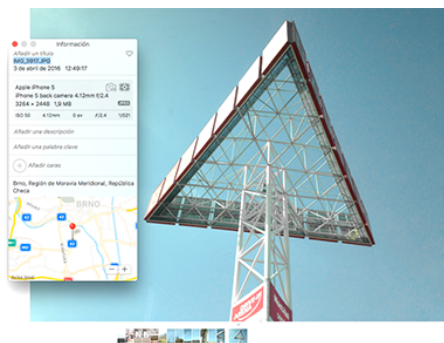


Como hemos comentado en la metodología antes de la prueba de la proyección 360° probamos a proyectar sobre el suelo, esto fue cuando presentamos la pieza en la Academia de Bellas Artes y Diseño de Bratislava. Cuando presentamos la pieza allí nos interesaba el reflejo del suelo para aportar otro plano mas de proyección pero seguíamos delimitando el espacio por los cuatro puntos de la pantalla. Teniendo esta prueba en mente una vez aquí surgió la proyección circular. A continuación se muestran dos ejemplos de instalaciones para futuras exposiciones.



44 Prueba de instalación 2016. Academy of Fine Arts and Design in Bratislava.

## 1 PHOTOBOK: TRAVEL FRAMES



45 Obtención de datos Exif de una imagen a partir de la aplicación Fotos de MacBookPro.

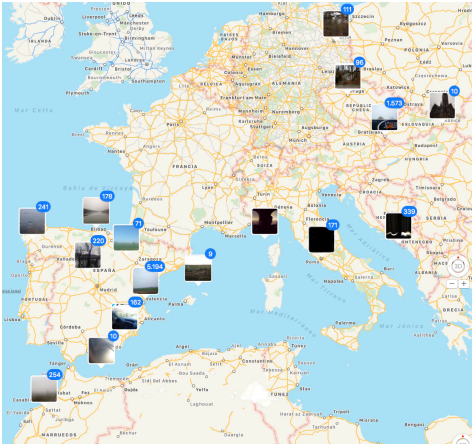
Nos encontramos en un punto en el que las tecnologías han sobrepasado sus límites respecto a la privacidad del individuo, todos estamos controlados y dependemos de un dispositivo electrónico que nos permite localizarnos en todo momento, en este proyecto lo utilizamos como una herramienta de trabajo aprovechando todos sus recursos. Por una parte utilizamos el dispositivo móvil como utensilio para filmar y por otra utilizamos el sistema posicional incorporado en el teléfono como localizador que permite determinar la posición donde captamos las imágenes. Gracias a la fotografía digital los datos que obtenemos de las fotografías van más allá de los que obtenemos con las cámaras analógicas. Siempre que tomamos una foto con una cámara digital o un teléfono el archivo que creamos guarda información específica no de la imagen que hemos guardado sino del archivo en sí. Estos datos son denominados datos EXIF, *Exchangeable image file format* son los datos proporcionados por la cámara o dispositivo con el que estamos realizando la fotografía.

Las etiquetas (*tags*) de metadatos definidas en el estándar Exif cubren un amplio espectro incluido:

Aplicándose a una fotografía o a un video en casi todos los dispositivos móviles, los metadatos incluyen información como, por ejemplo, fecha y hora en que fue tomada, con qué dispositivo, qué parámetros fueron utilizados para tomarla (apertura de diafragma, distancia focal, tiempo de exposición, sensibilidad del sensor...). El Geoetiquetado es el proceso de agregar información geográfica en los metadatos de archivos de imágenes, por lo general estos datos suelen ser coordenadas que definen la longitud y latitud donde el archivo multimedia ha sido creado, aunque también puede incluir la altitud, nombre del lugar, calle y número de policía, código postal, etc. para posteriormente hallar sus coordenadas geográficas.<sup>12</sup>

Las fotografías que componen este libro son una selección de fotogramas recopilados de videos que realizamos con el móvil (iPhone 5; cámara trasera 8Mpx, 3264x2448 píxeles, video cámara FullHD 1080P) desde diferentes medios de transporte en viajes que realizamos durante octubre y junio de 2015-2016. Una manera de reflexionar y visualizar el recorrido a través de la fotografía.

<sup>12</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Exchangeable\\_image\\_file\\_format](https://es.wikipedia.org/wiki/Exchangeable_image_file_format)

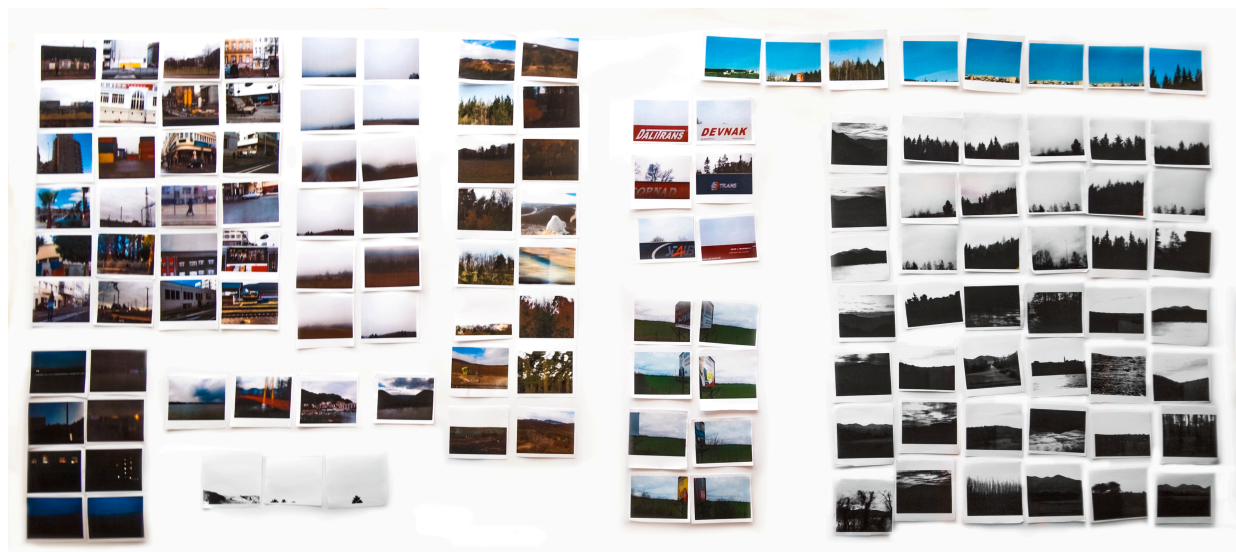


46 Obtención de datos Exif de una imagen a partir de la aplicación Fotos de MacBookPro.

Utilizamos la información que nos aportan los metadatos, añadiendo información contextual, el momento y sitio exacto en que se toma la el video. Partiendo de nuestro concepto tiempo y espacio y la necesidad de almacenar y catalogar las imágenes durante un viaje, los datos que nos aporta cada imagen nos concreta el tiempo y espacio permitiéndonos datar cada fotograma aislándolo de su conjunto.

El resultado es una serie de fotografías de carácter inédito en la que buscamos la unión con el paisaje mediante la experiencia y el viaje. Cada imagen ha sido elegida minuciosamente de manera espontanea analizando cada video fotograma a fotograma sorprendiéndonos de todos los detalles que perdemos cuando vemos pasar un paisaje que en un momento concreto espacio/tiempo no tiene ningún significado, estudiando cada instante encontramos instantes que nuestro propio ojo había dejado pasar, obteniendo una fotografía sin, sino dejándola fluir.

Mediante el reportaje fotográfico, contamos una historia en una secuencia de fotografías comunicando las impresiones del lugar que hemos recorrido, los paisajes alrededor de cada ciudad, las arquitecturas, la gente etc.. son muchos de los aspectos que podemos encontrar en esta serie fotográfica recopilada en un libro.



47 Impresión de contactos para la distribución y elección de imágenes para la composición del libro

*“Con la instantánea, la fotografía dispone de un medio de expresión único, gracias a la posibilidad técnica de aislar exactamente el tema de la temporalidad de la naturaleza. Durante décadas enteras la fotografía se ha emborrachado con sus éxitos en el campo de la instantánea, la cual en nuestra época ha alcanzado al menos provisionalmente un unto culminante: la milésima de segundo del obturador de cortinilla ha sido superada por el flash electrónico. Con la diezmilésima de segundo, el ojo humano excesivamente lento descubre, gracias a la fotografía, el recorte de las fases del movimiento y ve abrirse un mundo hasta entonces desconocido. Después de que el movimiento apareciese como cristalino en la fotografía, se ha recordado a Auguste Rodin, que decía que el movimiento era el paso de una posición a otra. Si conseguimos dar la sensación de un movimiento que se desarrolla durante varios instantes, nuestra imagen esta mucho mas cargada de dinamismo, mucho mas viva que la instantánea en la cual parece detenido bruscamente. El momento fotográfico no se corresponde en absoluto con el vistazo con el que vemos el movimiento en curso de desarrollo. Además el problema de representar el movimiento , el tiempo también nos interesa como nueva dimensión. El desarrollo del tiempo, es decir, la realidad comprendida entre los momentos, adquiere carácter de tema con valor propio.”<sup>13</sup>*

Henri Cartier-Bresson defiende que en la fotografía había una capacidad única de capturar el tiempo, de suspenderlo y mantenerlo vigente de forma indefinida. Él mismo afirmó: “La fotografía es, para mí, el impulso espontáneo de una atención visual *perpetua*, que atrapa el instante y su eternidad.” El concepto del “instante decisivo” ha quedado reducido al mero oportunismo temporal. Significa presionar el botón de obturación en el momento justo para obtener la parálisis dentro de una acción específica. El concepto implica congelar un instante que se habría perdido de no haberse realizado la fotografía.<sup>14</sup>

El dispositivo móvil con el que hemos trabajado nos permite grabar a 30 FPS, lo que significa que después de grabar un instante obtenemos infinidad de ellos. Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo se logra generar la sensación de movimiento en el espectador, la serie de imágenes recopiladas en este libro funcionan a la inversa. Congelamos la secuencia y la reducimos a un instante estructurándola con el resto de imágenes de un viaje creando una nueva línea de relato.

---

<sup>13</sup> *estetica fotográfica-Joan Fontcuberta(ed.),sobre las posibilidad de creación fotográfica(1965), Otto Steinert.*

<sup>14</sup> Henri Cartier- Bresson. Ver es un todo. Entrevistas y conversaciones 1951-1998.

Una vez tuvimos seleccionados los fotogramas mas interesantes y representativos de cada paisaje agrupamos por grupos para componer el foto libro. Cada imagen va acompañada con su localización que observamos en la información de cada una, realizamos una captura de pantalla del mapa que va acompañado de la fecha, hora y lugar. Jugamos con la composición sobretodo para crear horizontes panorámicos, imágenes en contra posición para comparar el estilo de vida de cada ciudad que nos íbamos encontrando por el camino.



Alternamos fotografías en blanco y negro y en color, resaltando las texturas, el movimiento de la imagen, la composición, la luz, la gradación tonal; todas las imágenes tienen un retoque mínimo de contraste y recorte. Entre las imágenes podemos encontrar espacios puramente figurativos en cuanto a realidad existente que coordinan el lenguaje visual facilitando un contexto narrativo. A ello se contraponen, como igual o contrario, imágenes fugaces que con un concepto cinético de la forma, construyen una imagen abstracta de la naturaleza que funcionan como entidad conceptual y no como realidad existente.



## 6 CONCLUSIONES

Adentrarme en el tema del paisaje con los diferentes modos de trabajar ha aportado nuevos conocimientos y necesidades para la realización de este proyecto. Este proyecto ha resultado positivo para el continuo aprendizaje, tanto en el desarrollo teórico como en el proceso de creación. Motivándonos a seguir experimentando sobre el tema del paisaje desde la visión del video y la fotografía. Durante el desarrollo práctico del proyecto surgen nuevas ideas y motivaciones que han ayudado a la resolución de este proyecto pero sobre todo deja abiertas muchas puertas a nuevos proyectos.

Como parte práctica hemos desarrollado a través de la video instalación un puzle fragmentado a partir del paisaje, extrayendo las piezas de la cotidianidad de un viaje que se centra en descomponer la experiencia del mundo moderno, a partir de las experiencias vividas.

## 7- BIBLIOGRAFÍA

- 1 MADERUELO. J. *Paisaje y arte*. España: Abada Editores, 2008.
- 2 TEJADA. C. *Arte en fotogramas: cine realizado por artistas*: España, Ediciones Cátedra, 2008.
- 3 DOANE M.A. *La emergencia del tiempo cinematográfico: la Modernidad, la contingencia y el archivo*: E.P.R. Murcia Cultural, S.A, 2012.
- 4 PAUL.C. *Digital art (Word of Art)*. Thames & Hudson, 2003.
- 5 LUNENFELD. P. *Snap to grid: a user's guide to digital arts, media, and cultures*, MIT Press; Edición: Revised, 2001.
- 6 BERGALA. A. *Nadie como Godard*: Ediciones Paidós, 2003
- 7 ÁLVAREZ.S. *Jan Svankmajer, La otra escena*: Editorial Universitat Politècnica de València, 2013.
- 8 OLIVARES.R. *100 video artists = 100 videoartistas*: Exit Publicaciones, 2010
- 9 MALET, R.M / KLOTZ, H. *Moving image: electronic art = Imatges en moviment*: Barcelona, Fundació Joan Miró,1992.
- 10 GRAHAM. S. *Deconstruyendo las instalaciones*: Brumaria,2013.
- 11 GROSENICK. U. *Videoarte*: Taschen; III edition, 2006.
- 12 FONTCUBERTA.J. *Estética fotográfica*: Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1, 2003.
- 13 HERRIGEL.E. *Zen en el arte del tiro con arco*: GAIA,2012.
- 14 TARKOVSKIJ.A.A. *Esculpir en el tiempo*: RIALP,1996.
- 15 RUSH.M. *Video Art*: Thames and Hudson Ltd; Edición: 2, 2007.
- 16 MARTIN.S. *Video Art*: Taschen; III edition, 2006.
- 17 POPPER.F. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, 2005.
- 18 BRESSON.H.C. *Ver es un todo Entrevistas y conversaciones 1951-1998*: Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1, 2014.



## 8 ÍNDICE DE IMÁGENES

- 1 Primera proyección del montaje realizado para el proyecto sobre la ciudad de Kremnica.
- 2 Jan Dibbets. Dutch Mountain, Sea Piece III, 1971.
- 3 Jan Dibbets. Double Dutch Mountain Sea, 1972.
- 4 Prueba de fotomontaje durante la asignatura procesos filmicos, 2015.
- 5 Jan Dibbets. Panorama Bloemendaal 345°, 1971.
- 6 Jan Dibbets. Comet Land 3°-60°, 1973.
- 7 Jan Dibbets. Big panorama Amsterdamse Bos, 1971.
- 8 David Hockney. Walking in the Zen Garden At Ryoanji Temple, Kyoto, 1983.
- 9 David Hockney. My House, 1982.
- 10 Pat O'Neill. Horizontal boundaries, 1997, 23''Color película de 35 mm.
- 11 Kirill Ovchinnikov. Tafedna. The village of men. Septiembre 02, 2015.
- 12 Kirill Ovchinnikov, Russian North, seven routes along Russian northern ground Kargopol.
- 13 Carla Andrade. Geometría de ecos, 2013
- 14 Carla Andrade. Geometría de ecos, 2013
- 15 Cristina García. Travel frames, 2016
- 16 Ibán Ramón. The land,2011
- 17 Cristina García. Travel frames, 2016
- 18 Ibán Ramón. Bounded land , 2010
- 19 Cristina García. Travel frames, 2016
- 20 Ibán Ramón. Altered land, 2012
- 21 Cristina García. Travel frames, 2016
- 22 Ibán Ramón. Spanish typographic landscapes, 2013

- 23 Cristina García Guzmán. Video experimental, Found Footage. Procesos Fílmicos. 2014
- 25 Cristina García Guzmán. Video experimental, Found Footage. Procesos Fílmicos. 2014
- 26 Fotogramas del video. Película de 35 mm tratada con lejía. Procesos Fílmicos, 2014.
- 27 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 28 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.
- 29 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 30 Filmando una de las escenas de la video instalación en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 31 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 32 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 33 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 25 de Noviembre de 2015.
- 34 Escena video instalación filmada en Turček, Región de Žilina, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.
- 35 Escena video instalación filmada en Kremnica, Región de Banská Bystrica, Eslovaquia. 1 de Octubre de 2015.
- 36 Composición previa y elección de los videos.
- 37 Ejemplo de construcción del panorama a partir de tres fragmentos de video.
- 38 Ejemplo de construcción del panorama a partir de la plantilla para la realización del panorama.
- 39 Resultado final con la plantilla, Ejemplo de construcción del panorama a partir de tres fragmentos de video. 40 Composición para la proyección.
- 41 Simulación de la proyección panorámica 360°.
- 42 Simulación del ángulo y posición del proyector de la proyección para la panorámica 360°.

43 Prueba de proyección en estructura circular 360°, 90 cm de diámetro y 40 cm altura. Project Room BBAA 2017.

44 Prueba de instalación 2016. Academy of Fine Arts and Design in Bratislava.

45 Obtención de datos Exif de una imagen a partir de la aplicación Fotos de MacBookPro.

46 Obtención de datos Exif de una imagen a partir de la aplicación Fotos de MacBookPro.

47 Impresión de contactos para la distribución y elección de imágenes para la composición del libro

48 Impresión maqueta del foto libro.

49 Impresión maqueta del foto libro.

