

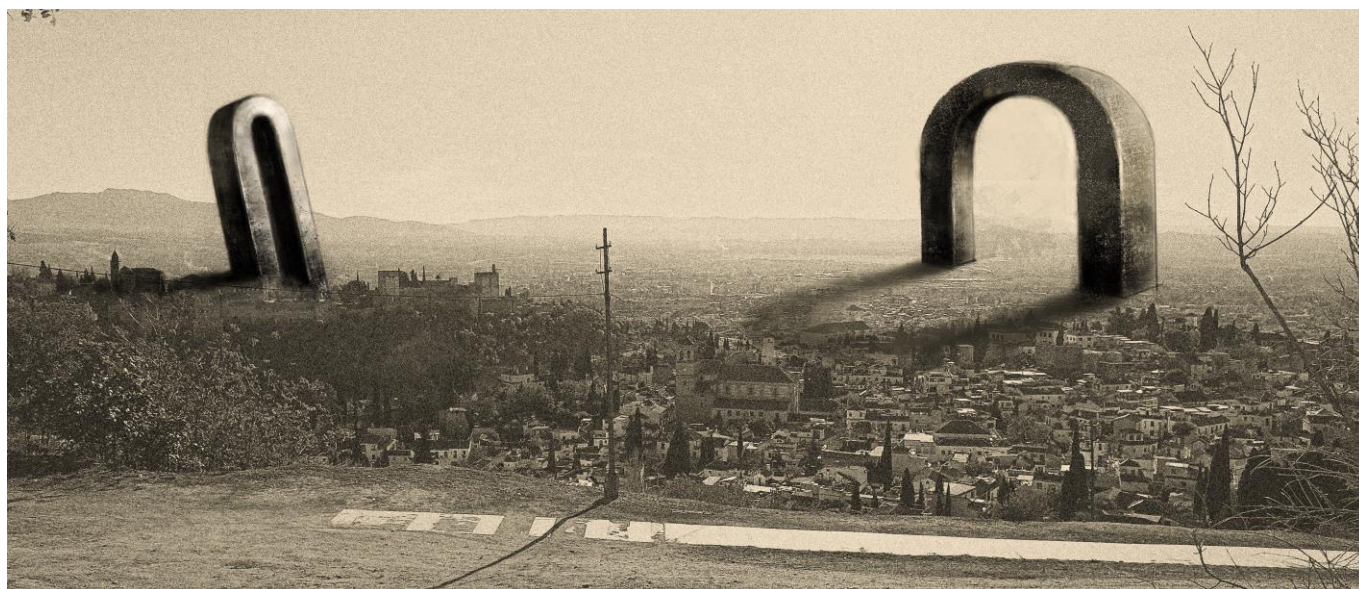


UNIVERSIDAD
DE GRANADA

TRABAJO FIN DE MÁSTER

CONSTRUCCIÓN DEL TERRITORIO DESDE LO SIMBÓLICO.

Reinterpretación y resignificación del paisaje a partir de la fotografía y el dibujo.



Autor: OCTAVIO IRVING HERNÁNDEZ

Tutora: ASUNCIÓN JÓDAR MIÑARRO

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIBUJO, ILUSTRACIÓN. CÓMIC Y CREACIÓN AUDIOVISUAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES
CONVOCATORIA ORDINARIA 2023



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Declaración de Originalidad del TFM

(Este documento debe adjuntarse cuando el TFG sea depositado para su evaluación)

D./Dña. OCTAVIO IRVING HERNÁNDEZ JIMÉNEZ, con
DNI

(NIE o pasaporte) _____, declaro que el presente Trabajo de Fin de Máster es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citadas debidamente. De no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la [Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) de 20 de mayo de 2013, esto conllevará automáticamente la calificación numérica de cero [...] independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.

Para que conste así lo firmo el 19 de junio de 2023 (FECHA)

Firma del alumno.

INDICE

INDICE.....	3
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
PALABRAS CLAVES / KEYWORDS	7
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I	9
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	9
CONCEPTOS CLAVES.....	10
ICONOGRAFÍA.....	10
MEMORIA.....	11
EXPERIENCIA.....	12
CONTEXTO	12
SUJETO.....	14
IMÁGENES CLAVES	15
CAPÍTULO II	18
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	18
HIPÓTESIS.....	18
OBJETIVOS GENERALES	18
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	19
ENFOQUE METODOLÓGICO	19
MARCO CONCEPTUAL, ORÍGENES DISCIPLINARES, PRINCIPALES AUTORES Y PROBLEMAS QUE ABORDA.....	19
PASOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO III	22
REFERENTES EN LA HISTORIA DEL ARTE.....	22
PRINCIPALES REFERENTES DENTRO DEL GÉNERO DEL PAISAJE CONTEMPORÁNEO.	22
OTROS REFERENTES VISUALES	50
CAPÍTULO IV	62
EL ESTADO DE LO SIMBÓLICO: DEFINICIÓN, ANÁLISIS Y CONCEPTUALIZACIÓN	62
ENTENDER LO ICONOGRÁFICO.	62
EL PAISAJE COMO RESORTE VINDICADOR DEL INDIVIDUO Y LA PARADOJA DE LOS AVANCES DE LA ERA GLOBAL	66
LA EXPERIENCIA Y EL CONTEXTO COMO SUSTRATO PARA LA CREACIÓN	68
ANÁLISIS DEL LENGUAJE.....	70
LA FOTOGRAFÍA.....	70
EL DIBUJO	71

LA MEMORIA EN LA CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA DEL PAISAJE	73
CAPÍTULO V	76
CONCLUSIONES	76
RESULTADOS VISUALES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
REFERENCIAS VISUALES.....	89

RESUMEN

Construcción del territorio desde lo simbólico. Reinterpretación y resignificación del paisaje a partir de la fotografía y el dibujo, es un proyecto que se enmarca en la serie *Land[e]scape*, desarrollada entre los años 2020 y 2023, aunque las indagaciones formales y conceptuales que la sustentan datan de años anteriores. *Land[e]scape* es una investigación e indagación permanente sobre el paisaje como género de las artes visuales, un análisis que opera desde herramientas y soportes del Arte para reconformar continuamente la visión del paisaje desde nociones que responden a realidades muy concretas y contextuales. La movilidad geográfica y, por ende, cultural, constituye una estrategia fundamental que nutre la serie, enriqueciéndola con nuevas propuestas y producciones. Este proyecto de creación - investigación se formula partiendo de dos resortes fundamentales: la experiencia de vida y el papel del sujeto creador como observador permanente de una realidad que intenta comprender y modelar desde la propia creación. La memoria está presente en diferentes dimensiones, ya que se combinan imágenes que tienen una función documental al tiempo que surgen otras, más relacionadas con la función iconográfica dentro de la representación. Estas últimas tienen un carácter más lúdico, en tanto resultan de la combinación y experimentación con la fotografía y el dibujo. Desde el punto de vista artístico, me interesa continuar desarrollando un tipo de neo-paisaje a partir del cual poder crear realidades absurdas pero creíbles al mismo tiempo. En este caso el absurdo iconográfico responde a la representación de formas imaginadas que guardan relación con objetos extraídos de otros paisajes, de contextos diferentes y que son reinsertados para generar un nuevo diálogo. Las formas agregadas a partir del dibujo presentan un sesgo de contemporaneidad que simulan o sugieren elementos arquitectónicos a modo de mega estructuras, un palimpsesto que deja ver la huella del tiempo y la reescritura a base de elementos visuales que pertenecen a la memoria de otros lugares o provienen de la imaginación.

ABSTRACT

Construction of the territory from the symbolic. Reinterpretation and redefinition of the landscape from photography and drawing, is a project that is part of the Land[e]scape series, developed between 2020 and 2023, although the formal and conceptual inquiries that support it date from previous years. Land[e]scape is a permanent investigation and inquiry into the landscape as a genre of visual arts, an analysis that operates from Art tools and supports to continually reshape the vision of landscape from notions that respond to very specific and contextual realities. Geographical and, therefore, cultural mobility constitutes a fundamental strategy that nourishes the series, enriching it with new proposals and productions. This creation-research project is formulated based on two fundamental springs: life experience and the role of the creative subject as a permanent observer of a reality that he tries to understand and model from the very creation. Memory is present in different dimensions, since images that have a documentary function are combined while others arise, more related to the iconographic function within the representation. The latter have a more playful character, as they result from the combination and experimentation of photography and drawing. From an artistic point of view, I am interested in continuing to develop a type of neo-landscape from which to create absurd but credible realities at the same time. In this case, the iconographic absurdity responds to the representation of imagined shapes that are related to objects extracted from other landscapes, from different contexts and that are reinserted to generate a new dialogue. The forms added from the drawing present a contemporary bias that simulate or suggest architectural elements as mega structures, a palimpsest that reveals the trace of time and the rewriting based on visual elements that belong to the memory of other places or they come from the imagination.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Iconografía, Memoria, Experiencia, Contexto, Sujeto, Paisaje.

Iconography, Memory, Experience, Context, Subject, Landscape

INTRODUCCIÓN

El paisaje ha sido tema recurrente en mi trabajo artístico, lo cual me ha permitido explorar y construir nuevas visiones y significados a través de su representación. He abordado diferentes dimensiones dentro del género, experimentando con formatos, materiales, imagen múltiple seriada, transferencia fotográfica o utilizando texto y tipografía como recurso visual. De estas exploraciones han nacido series como *Land[e]scape*, *Modelando la Memoria* y *Arquitectura emergente*, desarrolladas durante la última década; donde, la utilización de diferentes modos de realización y emplazamiento de obras en espacios expositivos diversos, ha sido utilizada igualmente como recurso artístico para indagar sobre el contexto, el ambiente cultural y los diferentes tipos de públicos.

El paisaje constituye, para mí, una fuente inagotable de inspiración, de evocación de formas y conceptos. Cada lugar tiene su personalidad y su historia, y establece un diálogo muy particular con el sujeto, que depende de las experiencias de vida de este y del contexto en que opera ese intercambio. De este modo, el paisaje provee elementos que, luego, se convierten en la materia prima para crear nuevas obras, expandiendo los horizontes creativos y generando resultados diferentes cada vez.

El paisaje es una escritura sobre otra, es un conjunto de objetos con edades diferentes, una herencia de muchos momentos diferentes, resultado de sumas y restas sucesivas, es un Palimpsesto, un mosaico, pero tiene un funcionamiento unitario. Puede contener formas viudas y formas vírgenes. (Milton Santos, 1996)

El paisaje es, en esencia, una construcción histórica, resultado de múltiples momentos que se superponen y entrelazan. Cada objeto en el paisaje tiene una edad y una carga formal y simbólica diferente, y juntos forman una especie de

escritura que nos habla del pasado y del presente. Su constante evolución sugiere que es un fenómeno dinámico, resultado de sumas y restas sucesivas; no es estático, sino que está en constante cambio y transformación. Puede ser visto y comprendido como un núcleo que, a pesar de su complejidad, tiene un funcionamiento unitario. Aunque el paisaje está compuesto por múltiples objetos y momentos históricos, todos ellos están interconectados y forman una unidad compleja. En resumen, la frase nos invita a reflexionar sobre la complejidad y la riqueza del paisaje, y cómo éste es el resultado de múltiples momentos históricos que se superponen y se entrelazan en un proceso de constante evolución y transformación que se nos presenta como una fuente de formas nuevas y antiguas que pueden inspirarnos y enriquecer nuestra capacidad de imaginación y pensamiento crítico.

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La tesis propone un acercamiento a los procesos de construcción de un paisaje simbólico desde conceptos como investigación, experiencia, contexto, sujeto y memoria, basado en una práctica que toma como lenguaje principal la fotografía y el dibujo. Al propio tiempo devela los argumentos que sirven de plataforma para la conformación de un discurso propio que busca resignificar el género paisaje desde una perspectiva contemporánea.

La pertinencia del tema viene dada por la necesidad de crear un anclaje con la realidad circundante, desde una perspectiva muy particular: la de un individuo foráneo que intenta conocer y comprender un nuevo contexto social y cultural. Este proyecto ha contribuido a consolidar una metodología adecuada para abordar los problemas planteados en nuestra práctica artística, como ámbito de investigación, los cuales son resultado de una constante búsqueda y exploración tanto de medios como de formas.

El proyecto propone explorar cómo se estructura el pensamiento artístico a partir de una experiencia concreta, personal, cuáles son los aspectos que intervienen en la construcción de este pensamiento, su dimensión simbólica en relación con la experiencia de vida, su relación con el contexto cotidiano, social, el universo de lo subjetivo, la capacidad de imaginación, la memoria individual y colectiva, y el contexto ARTE como espacio profesional, pero también afectivo-emocional.

Existen numerosos estudios en relación con el tema en cuestión que pueden ser considerados como referentes. Entre ellos podemos mencionar *El paisaje como ideal y práctica artística. Del sentido de la naturaleza y de la imagen en la creatividad artística contemporánea*, (Lydia De Casademunt Porta, 2012), *Variaciones del paisaje: arqueología del paisaje en la creación artística*, (Pedro Rojas Valencia, 2020), *Paisaje y videoarte en la era del Antropoceno: el paisaje*

ecologista, (Cristina Sanz Martín, 2020) o *Una construcción teórico-práctica del paisaje en el campo escultórico*, (Samuel José Travassos Rama, 2013).

Esta investigación, en tanto aproximación a los estudios sobre el género del paisaje y su relación con la práctica artística, aporta una nueva perspectiva al estado de la cuestión. De igual modo, pretende contribuir a la validación y/o legitimación de la creación artística como una forma de Investigación en Arte y desde el Arte.

CONCEPTOS CLAVES

ICONOGRAFÍA

Atendiendo a la etimología del término, procedente de los vocablos griegos “iconos” (imagen) y “graphein” (escribir), la iconografía podría definirse como la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes, o como señalan algunos autores, *la escritura en imágenes*.

Iconografía e Iconología constituyen dos ramas de la Historia del Arte. Conocer su finalidad es tarea previa a la organización de un método que las haga accesibles. La iconografía se dirige al conocimiento de una determinada temática. No en balde el término comenzó a emplearse en Italia, para designar los estudios consagrados a las colecciones de retratos de personalidades ilustres. Se trataba de caracterizar tales retratos en función de la moda, el peinado y el marco arquitectónico donde encajaban. Las imágenes se analizan y clasifican, formándose tipos y grupos. La identificación es tarea primordial. El desenvolvimiento de la imagen en el tiempo nos ofrece su perspectiva histórica, en la que caben mudanzas formales y alteraciones en su misma identificación. Diríase que es la historia de un determinado personaje. La iconografía nos conduce a un repertorio; incluso a un diccionario. Es un tratado de imágenes ordenado. Para su reconocimiento el investigador se sirve de los atributos, que son elementos convencionales que por esa misma razón se conocía su significado. La iconografía tiene una configuración formal, pero corresponde a un significado propio, que termina en la misma imagen. Imagen, atributo y símbolo componen la trilogía en que se mueve la iconografía. (J.J. Martín González, 1989, p. 1)

Diferentes tendencias o maneras de concebir esta ciencia marcaron su evolución y derivaron en su concepción y metodología. Según María Isabel Rodríguez López:

Existen varias escuelas, ya tradicionales en relación a los estudios iconográficos. Una de las más conocidas es la de Warburg. Sus principales impulsores fueron eruditos tales como Aby Warburg, Erwin Panofsky, Jean Seznec y Edgard Wind, por mencionar los más destacados. De entre ellos fue Panofsky (1892-1968) quien sentó las bases de un método iconográfico que concebía la iconografía como una historia del arte, de los textos y los contextos. Es decir, una experiencia intelectual y no sensible. (2019, p.4)

MEMORIA

La memoria es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.). Es la facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado.

La memoria es un concepto fundamental tanto en el arte como en la sociedad. Desde una perspectiva artística, la memoria puede ser utilizada como una herramienta para la creación de obras que reflejen la historia y cultura de una sociedad. El *arte de la memoria*, una técnica utilizada en la antigua Grecia y Roma consistía en la creación de imágenes mentales para recordar información. En la actualidad, la memoria sigue siendo un tema recurrente en el Arte, como se puede ver en obras que abordan la memoria histórica, la memoria colectiva y la memoria individual. Desde una perspectiva social, la memoria es un concepto que se refiere a la capacidad de una sociedad para recordar su pasado y aprender de él. La memoria colectiva es un aspecto importante de la identidad social y puede ser utilizada para construir una narrativa común que refleje sus valores y cultura.

Para la práctica de la historia del arte, indagar la memoria y el olvido se refiere a posicionarse ante el tiempo, ante sus representaciones icónicas como obras de arte, y siendo estas portadoras de una memoria, avistar un imaginario de tiempos y espacios diversos que se conectan e interrelacionan. Este cuestionamiento ya fue planteado por Didi-Huberman (2011), quien critica la posición canónica del historiador como estudioso del arte eucrónico y contextual, con lo cual deja al margen la memoria y, con ella, la posibilidad de la interpelación histórica impregnada de anacronismos. Didi-Huberman advierte sobre la sublevación de las imágenes ante la linealidad ordenada del tiempo y la sobredeterminación de los objetos, necesaria, por demás, para la memoria del mundo: “Ante una imagen —tan reciente, tan contemporánea como sea—, el pasado no cesa nunca de reconfigurarse, dado que esta imagen solo deviene pensable en una construcción de la memoria, cuando no de la obsesión. (Brenda U, 2021, p 4)

EXPERIENCIA

Según (Gabriel Amengual, 2007, p. 2) sobre el concepto de experiencia de Kant

En la modernidad la cuestión de la experiencia se plantea como cuestión gnoseológica, como problema de la teoría o crítica del conocimiento. En concreto la experiencia indica la referencia del conocimiento, a partir de la cual tiene que elaborarse, a la que ha de adecuarse, responder y corresponder, de la que tiene que dar razón o incluso la que ha de ser su contenido.

Más adelante plantea lo siguiente:

[...] Kant parte de una distinción del conocimiento entre empírico y puro, que se define respectivamente por los conceptos de receptividad y espontaneidad. En este sentido puede afirmarse que Kant reconoce un conocimiento empírico, y en una primera aproximación a la experiencia, la definiría precisamente como conocimiento empírico. (Gabriel Amengual, 2007, p. 4)

La experiencia es el primer producto surgido de nuestro entendimiento al elaborar éste la materia bruta de las impresiones sensibles, constituye, por tanto, una percepción comprendida. Estos conceptos y definiciones del significado de experiencia resultan sumamente pertinentes a esta investigación en tanto consideran el papel del sujeto, y la relación con el conocimiento y las impresiones sensoriales; situándoles en el centro del análisis.

CONTEXTO

El contexto se refiere al conjunto de circunstancias tanto materiales como abstractas creadas u originadas de acuerdo con un hecho o situación que puede comprobarse a través de testimonios escritos, hablados, por grafías, documentos, etc. Este término hace referencia al entorno que rodea tanto simbólica como físicamente a una situación en específico. Es gracias al contexto que se pueden entender los hechos de un acontecimiento, pues este se conforma por diferentes características como el tiempo y el espacio físico que hacen que las personas puedan entender el mensaje.

Esperanza Morales López (2013, p. 1) plantea el siguiente enfoque:

El contexto es el conocimiento del mundo necesario para comprender los mensajes de nuestros interlocutores. Todo enunciado se sitúa siempre en un contexto determinado; no es posible decir algo fuera de él. El primer nivel para determinar el contexto es el **co-texto**, la información que proviene del entorno textual más accesible a lo que se está diciendo en un momento concreto; es decir, los enunciados anteriores o posteriores (Adam, 2006). Los otros niveles estarían formados por la información intertextual (procedente de otros textos o discursos relacionados) y por otros tipos de conocimiento más amplio, como el enciclopédico (es decir, el conocimiento del mundo). Desde la perspectiva interaccional, el **contexto** se ha equiparado con el término de **marco** (o *frame*) propuesto por el sociólogo Goffman (1974). El marco es un esquema interpretativo, que se activa en la interacción, mediante el que los individuos interpretan las situaciones en las que participan en un momento dado. El aspecto clave para la comprensión adecuada del contexto se encuentra en poder dar respuesta a la pregunta de cómo, en un evento comunicativo concreto, los participantes seleccionan el conocimiento del mundo relevante para comprender a sus interlocutores. La explicación más aceptada hasta el momento ha sido la que ofrecen Goodwin y Duranti (1992) al considerar el contexto como una categoría dinámica, que puede ir variando a lo largo de la interacción. El punto de partida de estos autores es la explicación del contexto por medio de la imagen **fondo/figura** (en inglés, **background/focal event**). El contexto correspondería al fondo (el campo de acción) que se hace relevante en cada momento comunicativo, mientras que la figura es el mensaje que se transmite. Este fondo incluye, principalmente, información de la situación espacio-temporal concreta y de las coordenadas psicosociales (Calsamiglia y Tusón 1999).

SUJETO

El sujeto es un concepto general que se refiere a la entidad que realiza una acción o que es afectada por ella. En filosofía, el sujeto se ha estudiado desde diferentes perspectivas, como la ontología, la epistemología y la ética. En la ontología, el sujeto se refiere a la entidad que existe por sí misma, mientras que en la epistemología se refiere a la entidad que conoce o que es conocida. En la ética, el sujeto se refiere a la entidad que es responsable de sus acciones y que tiene la capacidad de tomar decisiones. El arte es una forma de expresión que puede ser utilizada para representar al sujeto, ya sea como objeto de la obra de arte o como el creador de esta. En el arte, el sujeto puede ser estudiado desde diferentes perspectivas, como la psicológica, la sociológica y la antropológica. Por ejemplo, en el arte figurativo, el sujeto puede ser representado como una figura humana, mientras que, en el arte abstracto, el sujeto puede ser representado como una idea o una emoción. En el arte contemporáneo, el sujeto ha sido estudiado desde diferentes enfoques, como el feminismo, la crítica social y la identidad cultural.

IMÁGENES CLAVES



Fig. 1. Octavio Irving, 2023. **Horizontal Cutting/ Serie Land[e]scape.** Pintura.



Fig. 2. Octavio Irving, 2023. **Ensayo iconográfico/ Serie Land[e]scape.** Dibujo.



Fig. 3. Octavio Irving, 2021. **Segmento rojo/ Serie Land[e]scape**. Pintura.



Fig. 4. Octavio Irving, 2021. **Reencuentro/ Serie Land[e]scape**. Pintura.



Fig. 5. Octavio Irving, 2021. **The wall/ Serie Land[e]scape**. Pintura.

CAPÍTULO II

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

- ¿Es posible conocer y comprender la realidad o entorno que nos rodea a través de su representación simbólica?

HIPÓTESIS

- La representación de la realidad a través de los recursos del Arte nos permite conocer y entender aspectos que están más allá de lo visible y que pertenecen al universo de los sentidos, en relación con la experiencia del sujeto creador. A partir de esta premisa, es posible comprender el entorno que nos rodea desde su reconfiguración simbólica y representación artística.

OBJETIVOS GENERALES

- Sistematizar, partiendo de la propia obra, mis principales referentes en el Arte y otros ámbitos de conocimiento, en aras de potenciar las fuentes de significados y significantes afines.
- Contribuir a legitimar la naturaleza de la práctica artística como forma de investigación y transmisión de conocimiento.
- Analizar la eficacia del lenguaje en relación con el ámbito de indagación de este proyecto. Relación forma-contenido.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender y establecer un diálogo con el entorno a partir de su representación simbólica.
- Crear nuevos paisajes a partir del dibujo digital sobre fotografías de Granada.
- Generar nuevos sentidos de lectura en los paisajes representados activando diferentes recursos formales.
- Aprovechar la versatilidad de las herramientas digitales para desarrollar una propuesta que se sustenta en el uso de la fotografía y el dibujo como formas de lenguaje visual.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Investigación Artística/Artistic Research

ENFOQUE METODOLÓGICO

A/R/TOGRAFÍA VISUAL/ VISUAL A/R/TOGRAPHY

CONTEXTO

Arte/Investigación/Producción

MARCO CONCEPTUAL, ORÍGENES DISCIPLINARES, PRINCIPALES AUTORES Y PROBLEMAS QUE ABORDA

El término A/R/TOGRAFÍA VISUAL hace referencia a tres dimensiones dentro del campo de la metodología. El investigador actúa como docente y artista indistintamente. Se mezclan la creación, la enseñanza e investigación. Este término es utilizado cuando hablamos de la investigación basada en arte y en Arte.

Los principales autores que han destacado por el uso de este enfoque metodológico son:

- Pablo de Castro Martín (2016). Universidad de Valladolid
- Manrique (2014). Madrid
- Otto von Busch (2008). Universidad de Goteborg
- María Cristina Galli (2015).

Esta metodología se utiliza para abordar temas relacionados con la investigación desde la propia creación artística y el vínculo estrecho que tiene, en este caso, el investigador con la pedagogía del arte, cuando estas disciplinas se manifiestan en una misma dimensión profesional.

El enfoque metodológico se fundamenta en el equilibrio que deben alcanzar las diferentes dimensiones que adquiere una investigación cuando el autor o autora se desenvuelven en ámbitos diferentes como la creación artística pura, la docencia y la investigación. Estas dimensiones deben alcanzar un grado de unicidad que tribute al proceso investigativo, pero a la vez impacte en el ejercicio docente y la expresión artística. En este caso el artista, docente e investigador, desarrolla un proceso en el que estas tres dimensiones se manifiestan en una misma categoría investigativa.

La A/R/TOGRAFÍA VISUAL como enfoque metodológico, ha estado presente durante todo el proceso de creación e investigación de este proyecto, que, por su propia naturaleza, ha desarrollado estas tres dimensiones fundamentales, sin que exista una mayor relevancia de alguna de ellas, por sobre las otras. Tanto la creación pura, entendiéndose la realización de obras, utilizando diferentes medios y soportes, la búsqueda de referentes en la historia del arte y el desarrollo de conceptos claves dentro del proceso, terminan por otorgarle al enfoque metodológico características que lo definen como A/R/Tográfico. Habría que añadir que el proyecto de investigación nace y se desarrolla dentro de un ámbito académico, lo cual invariablemente ha generado el intercambio y la participación de diferentes actores dentro de este escenario. Estas interacciones han incidido en la dirección y dimensión de la investigación y sus resultados, de modo se

puede además definir el proyecto por su carácter participativo, didáctico y con un cierto impacto dentro del marco docente que lo acoge.

PASOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Búsqueda y estudio de referentes en el arte y otros ámbitos del saber (estudio de relación y aportaciones).
- Planificación de derivas por la ciudad de Granada en busca espacios, objetos, emplazamientos y atmósferas que resulten interesantes para la realización de las piezas definitivas.
- Realización y definición de imágenes fotográficas que serán intervenidas con dibujo.
- Realización de intervenciones a dibujo digital sobre las fotografías seleccionadas.
- Definición, análisis y conceptualización de los elementos que determinen el estado de lo simbólico
- Sistematización de estos conceptos fundamentales a partir de un análisis crítico y de relación con el lenguaje visual desarrollado
- Puesta en escena de obras a partir de una curaduría en función de evidenciar los resultados de la investigación a nivel visual
- Presentación de la memoria descriptiva del proyecto

CAPÍTULO III

REFERENTES EN LA HISTORIA DEL ARTE

PRINCIPALES REFERENTES DENTRO DEL GÉNERO DEL PAISAJE CONTEMPORÁNEO.

- Isamu Noguchi
- Robert Smithson
- Richard Long
- Jan Dibbets
- Vincent Van Duysen (arquitecto)
- Peter Zumthor (arquitecto)
- Ulrich Ruckriem
- Isidro Blasco
- Eduardo Souto de Moura (arquitecto)
- Hiroshi Sugimoto
- Jesús Mari Lazcano
- Paolo Burgi
- Catherine Mosbach
- Giorgio De Chirico
- Maurits Cornelis Escher
- Alejandro Campins

Richard Long (Bristol, 1945)

Está considerado como uno de los principales exponentes del Land Art. A mediados de los años 60 del siglo XX y como parte de sus indagaciones, instituyó las derivas como una forma de hacer arte. En sus obras, el acto de caminar se asume como una forma de entender el hecho artístico en el cual se reflejan ideas muy claras en relación con la categoría estética y artística del caminar, su vínculo con la experiencia personal, individual, y también la colectiva, al compartir sus caminatas y por tanto su acto creativo. Richard Long es un artista fundamental para entender otras connotaciones del paisaje, otras formas de asumir el entorno a partir del desplazamiento. Por ello, la obra de este artista resulta relevante al proyecto de investigación, si consideramos que el acto de ir de un sitio a otro carga de sentidos las imágenes que hemos desarrollado a partir de la fotografía y el dibujo. El desplazamiento físico, en este caso, también implica un desplazamiento cultural, al que buscamos dar forma y sentido, intentando comprender una nueva realidad a partir de su representación. Una representación que no pretende repetir la realidad tal cual, sino crear una nueva que contenga o esté cargada de significados que nos resultan urgentes y necesarios.



Fig. 6. Richard Long, 1988. **A line made by walking.** Land Art-documentación fotográfica.



Fig. 7. Richard Long, 1967. **A line made by walking.** Land Art-documentación fotográfica.



Fig. 8. Richard Long, 1967. **El camino al andar.** Land Art-documentación fotográfica.

Jan Dibbets (Holanda, 1941)

Es un artista conceptual que desarrolla su carrera después de la segunda mitad del XX, trabajando principalmente con la fotografía. Se puede considerar su trabajo y pensamiento como un punto entre el conceptualismo, el minimalismo y el Land Art tomando el paisaje como materia prima para presentar sus análisis conceptuales. Es conocido por emplear diversas técnicas fotográficas, como el collage, los tiempos de exposición fragmentados, los puntos de vista múltiples y la modulación del color, para crear horizontes antinaturales que subvierten por completo la tradición pictórica holandesa. Muchos de los motivos que utiliza son elementos arquitectónicos como pisos, techos y ventanas. Toda su obra es una persistente indagación y cuestionamiento en torno al espacio y sus bordes o delimitaciones y las formas de percepción, todo aquello que influye y determina la naturaleza de lo que estamos observando, dejando un peso importante en el sujeto que observa y su experiencia y punto de vista cultural. Su trabajo tiene numerosos elementos en los que encontramos puntos de contacto con esta investigación. Sus formulaciones presentan un basamento conceptual que nos ofrece mayor claridad para abordar conceptos fundamentales de la investigación tales como: la percepción, la memoria, la forma de pensar y entender representación desde una perspectiva en la que lo formal se subordina al campo de las ideas.

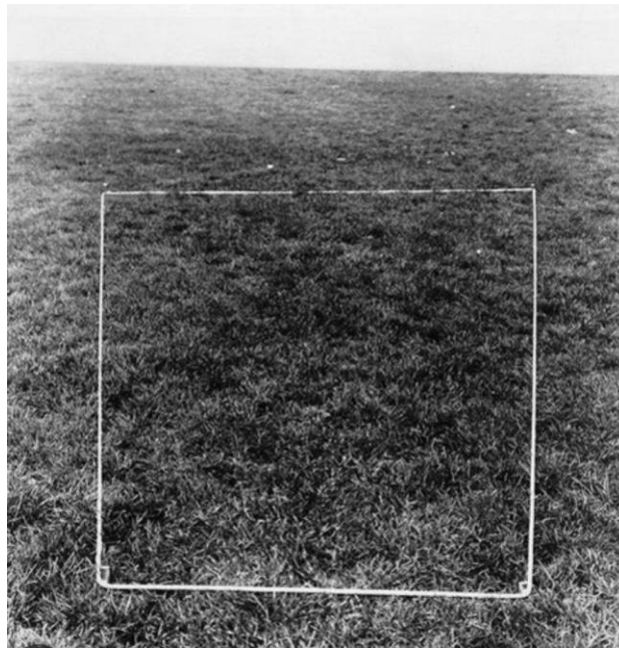


Fig. 9. Jan Dibbets, 1968. **Correcciones de perspectiva.**
Land Art-documentación fotográfica.

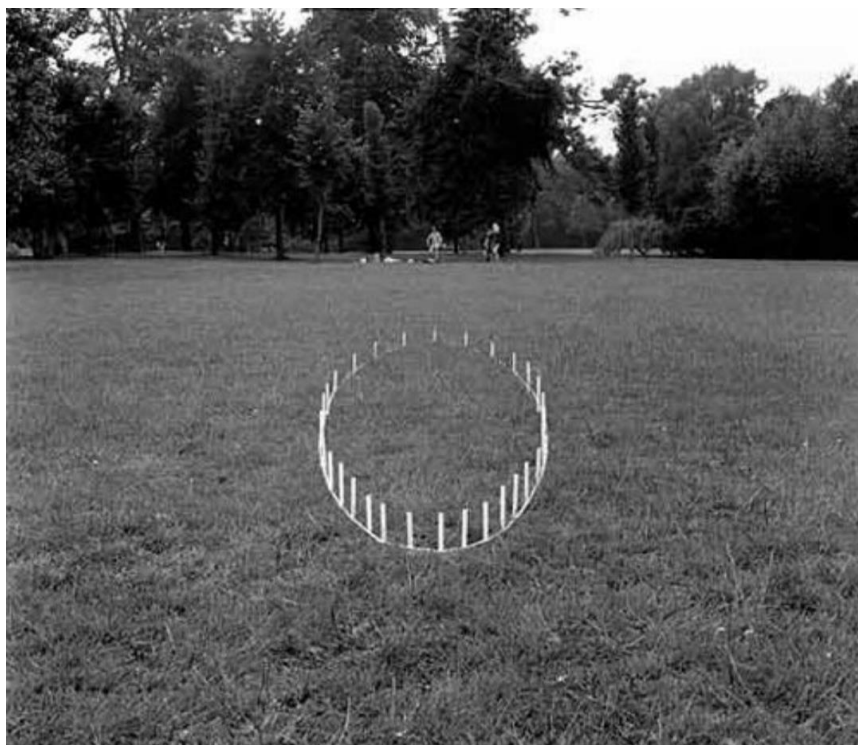


Fig. 10. Jan Dibbets, 1967-69. **Correcciones de perspectiva.**
Land Art-documentación fotográfica.

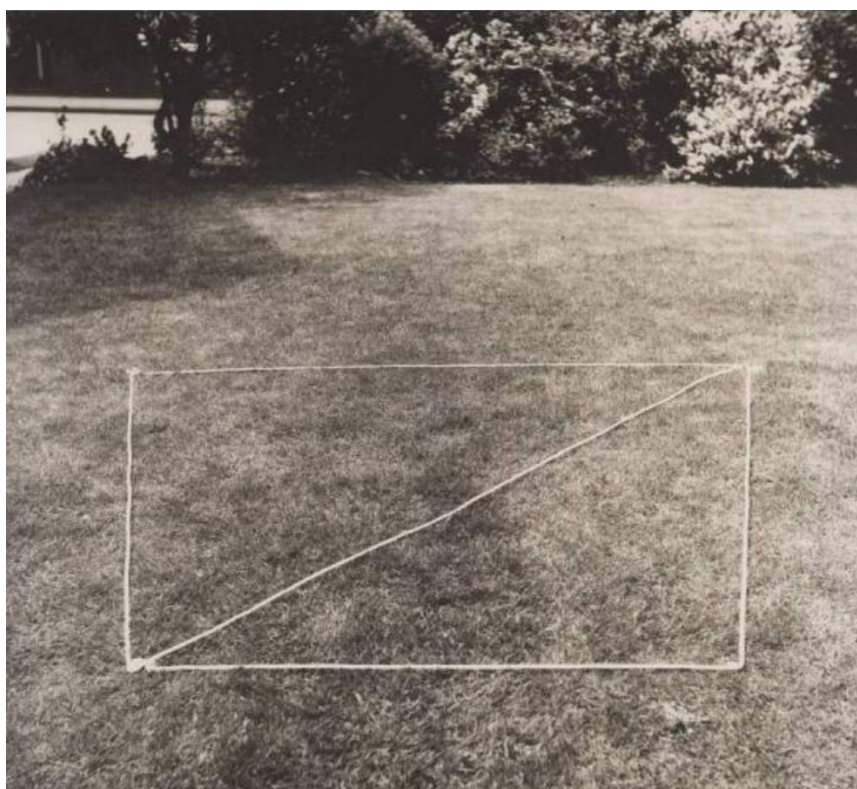


Fig. 11. Jan Dibbets, 1968. **Correcciones de perspectiva.**
Land Art-documentación fotográfica.

Giorgio De Chirico (1888 - 1978)

Pintor nacido en Grecia, de padres italianos, Chirico es reconocido como fundador del movimiento artístico pintura metafísica. Durante su estancia en Alemania recibió la influencia de autores simbolistas y de la filosofía de Nietzsche y Schopenhauer. La pintura metafísica se caracteriza por la ausencia de la figura humana animada, la falta de identidad propia y por la asociación de conceptos imprevistos en un escenario onírico. En la obra de Chirico aparecen edificios, esculturas clásicas, trenes y maniquíes que parecen habitar en esos espacios escénicos controlados, donde domina el silencio y la tranquilidad. El sol proyecta sombras en sus obras dotando a su pintura de una mayor irrealidad, llevándola a un cambio de la mimesis por el simbolismo.

En la representación de esos mundos visionarios que se alejan de la realidad cotidiana, busca explorar la vida interior imaginada de objetos cotidianos que representa fuera de los contextos habituales que sirven para explicarlos. Su pintura apunta a lo que hay más allá de la apariencia sensible de los fenómenos y busca expresar la voz remota de las cosas. Chirico escribió en 1938: “Escuchar, atender, aprender a expresar la voz remota de las cosas, ese es el camino y la meta del arte”. Este concepto de pintura metafísica es considerado uno de los mayores antecedentes del movimiento surrealista y ha sido vital para el surgimiento de otras corrientes como la nueva objetividad y el surrealismo mágico.

La obra de Chirico constituye uno de los referentes más directos de este proyecto de investigación y creación. Al igual que Chirico coloca o representa objetos reconocibles en escenarios imaginados consiguiendo así un juego visual entre realidad y ficción, entre el estar despiertos y soñando al mismo tiempo, los paisajes resultantes de esta tesis, parten de la fotografía, como recurso formal que asegura o garantiza un aparente apego a la representación de la realidad, pero esta, se ve intervenida por elementos que surgen a partir del dibujo y terminan por ofrecer una visión distorsionada, distópica, onírica y simbólica de la realidad. Uno de los aspectos donde también se puede apreciar el estado de influencia, es la atmósfera conseguida a partir de las sombras que proyectan los

elementos dibujados sobre el paisaje, aspecto visual que se resuelve a partir del claroscuro y el planteamiento de luces y sombras. La gama monocromática y el trabajo de textura visual que se consigue combinando recursos de la fotografía y el dibujo, terminan por ofrecer un aspecto de densidad atmosférica que recalca además la no presencia física del hombre, que refuerza la sensación de vacío, de silencio, como si las personas habitaran esos paisajes desde una dimensión oculta a simple vista. Son precisamente estos aspectos los que definen la pintura de Chirico y lo sitúan como un referente que conecta desde el uso de recursos visuales y simbólicos.



Fig. 12. Giorgio De Chirico, 1917. **El gran metafísico.** Pintura

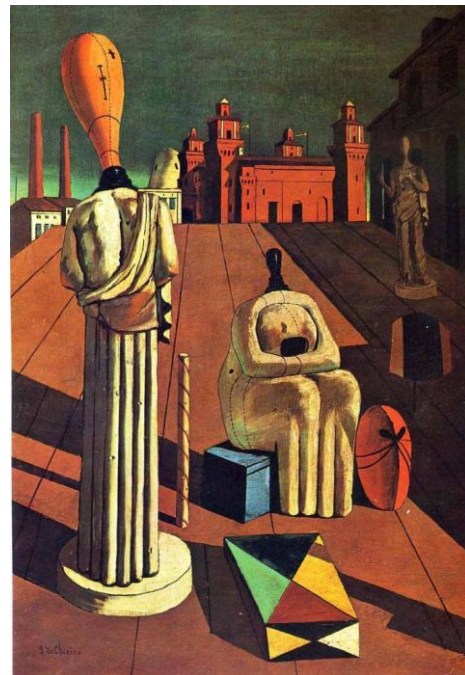


Fig. 13. Giorgio De Chirico, 1917. **Musas inquietantes.** Pintura

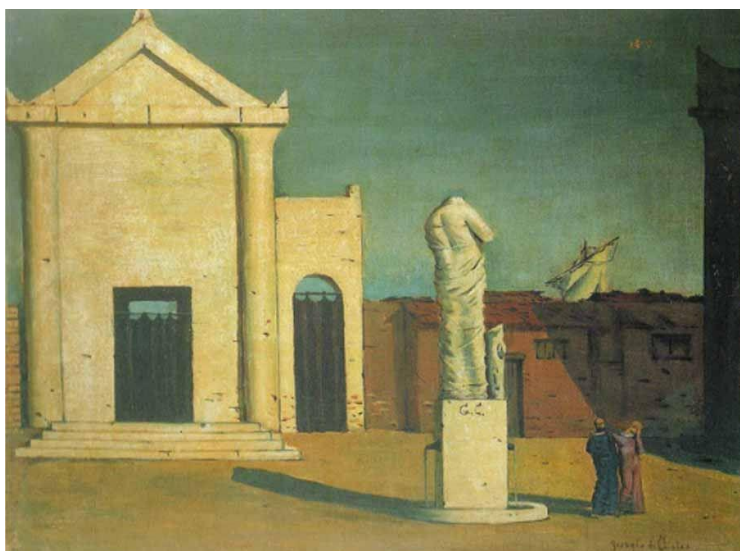


Fig. 14. Giorgio De Chirico, 1910. **El enigma de una tarde de otoño.** Pintura

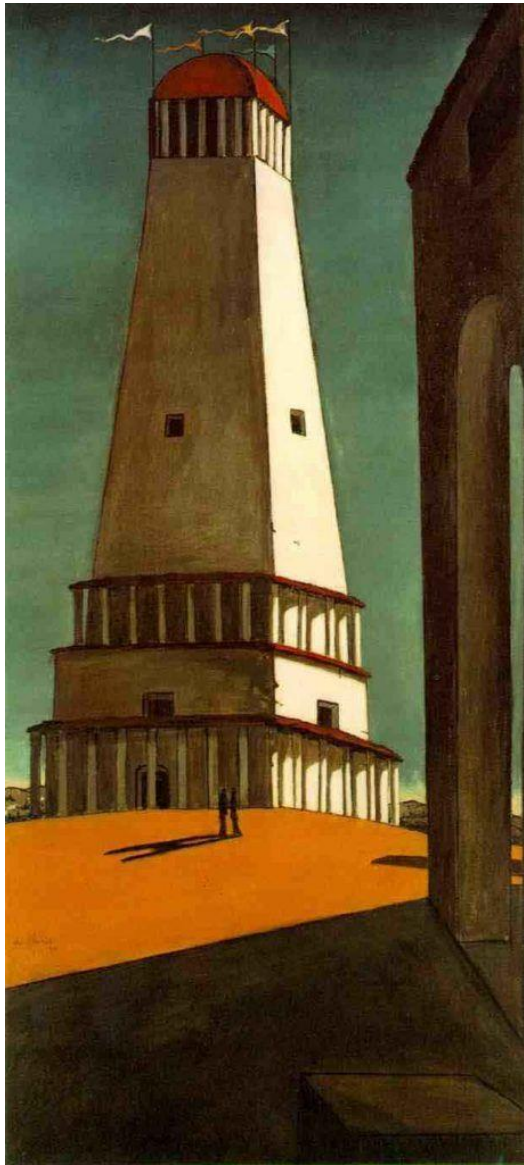


Fig. 15. Giorgio De Chirico, 1911-13. **La nostalgia del infinito.** Pintura

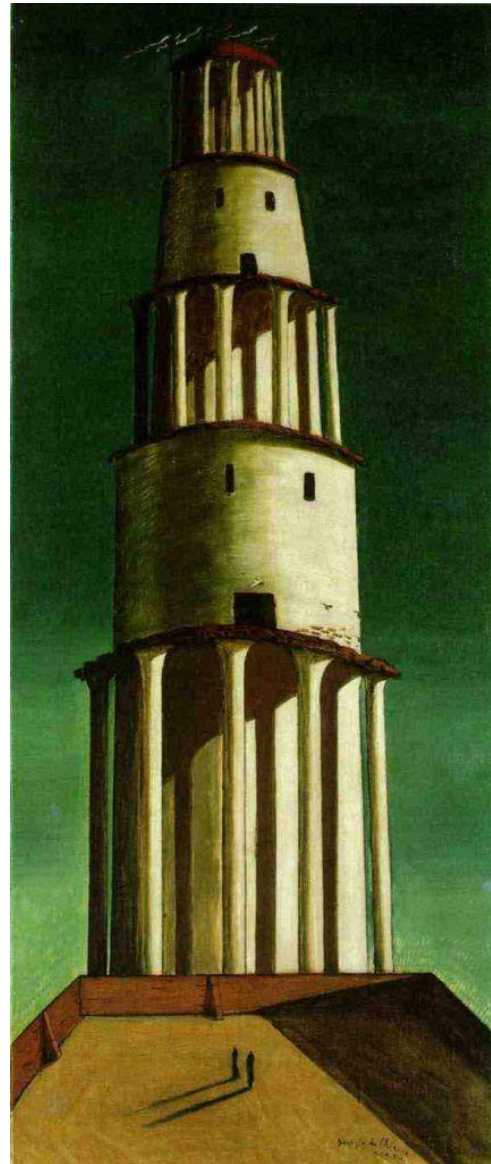


Fig. 16. Giorgio De Chirico, 1913. **La gran torre.** Pintura.

Maurits Cornelis Escher (1898 - 1972)

Escher fue un artista neerlandés ampliamente conocido por sus grabados xilográficos, sus mezzotintas y dibujos, en los que aparecen figuras imposibles, teselados y mundos imaginarios. Sus obras constituyen espacios paradójicos en dibujos de dos o tres dimensiones que desafían los modos habituales de representación. Aunque se han realizado múltiples interpretaciones sobre la obra de Escher, él mismo reconocería que no le interesaba mucho la realidad, ni la humanidad en general, las personas o la psicología, sino solo las cosas que pasaban por su cabeza.

Los expertos coinciden, y es bastante evidente examinando la mayor parte de sus obras, en que estas presentan entre sus características fundamentales: la dualidad, la búsqueda del equilibrio, la utilización del blanco y el negro, la simetría, el infinito frente a lo limitado, el que todo objeto representado tenga su contrapartida.

Consideramos que este artista ejerce una marcada influencia en la dimensión formal de las obras resultantes de este proyecto de investigación. No en lo referido al juego visual y engañoso, sino en relación con el interés por las formas arquitectónicas, por el desarrollo de estructuras que van tomando definición y carácter según se va planificando la imagen. Estas estructuras albergan un mundo onírico, deudor de la fantasía y la imaginación. La obra de Escher deja planteamientos que muchas veces se posicionan desde una perspectiva filosófica, exponiendo problemas como el tiempo o los ciclos en la vida, el absurdo posible, lo lúdico como una forma de asumir la creación y de entender el mundo. Nos pone en diálogo con el paisaje a través de la observación activa, vigilante y revisionista. Nos obliga a seguir los movimientos internos que generan sus composiciones para poder descifrar los enigmas visuales que nos plantean sus obras. Los paisajes propuestos por este proyecto proponen sus propios enigmas. Estos se basan en el diálogo que se genera entre realidad y ficción, entre la huella que queda registrada por la fotografía y la que deja el trazo del dibujo, ambos lenguajes se unen para constituirse en un mismo registro expresivo que da lugar a un nuevo paisaje.

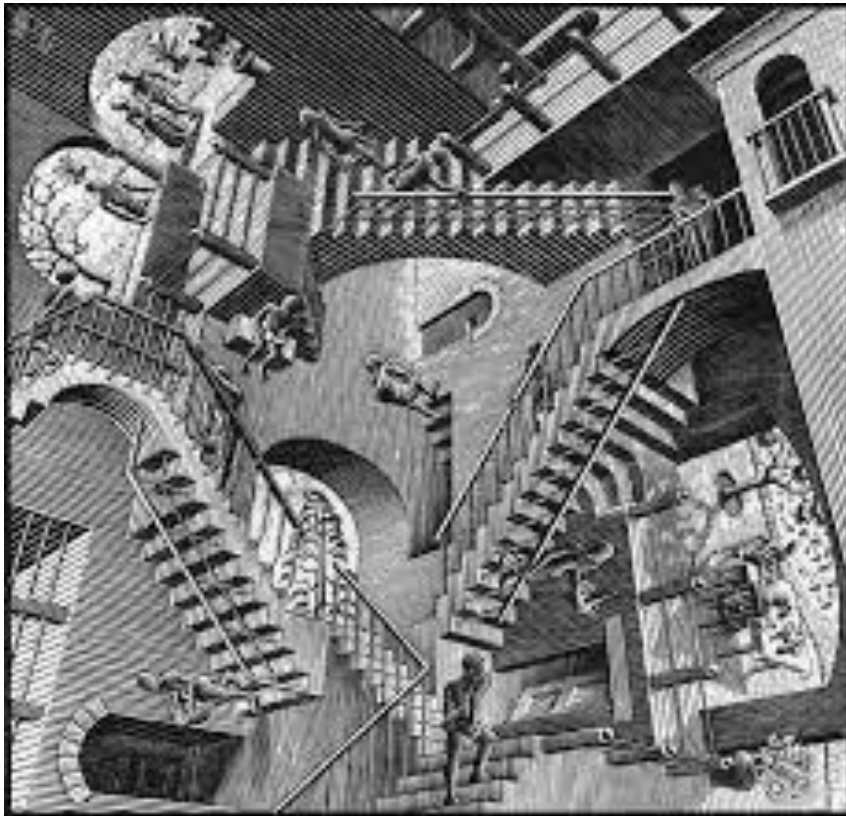


Fig. 17. M. C Escher, 1953. **Relatividad**. Grabado.

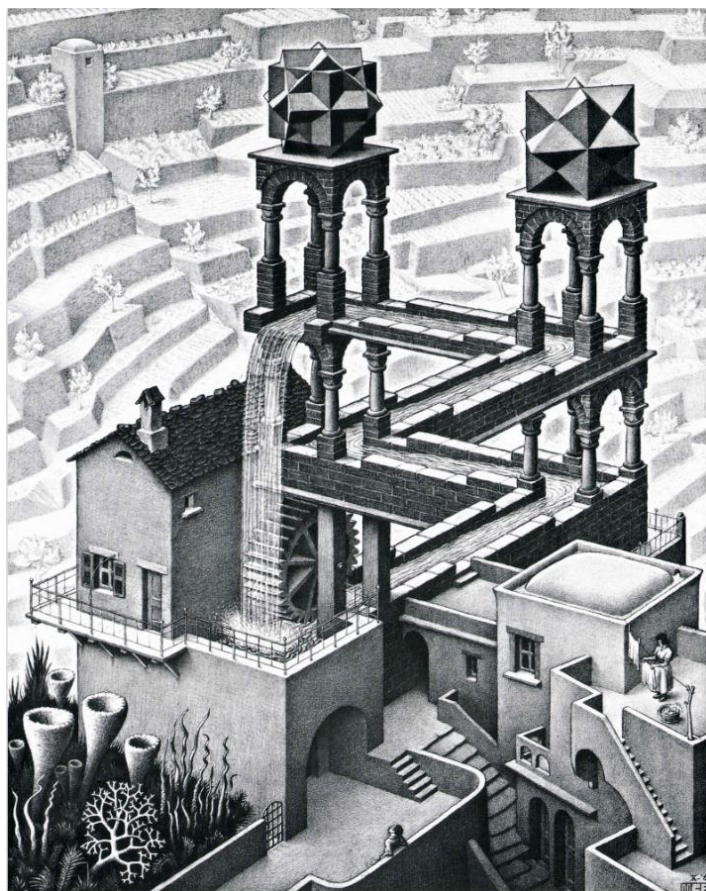


Fig.18. M. C Escher, 1961. **Cascada**. Grabado.

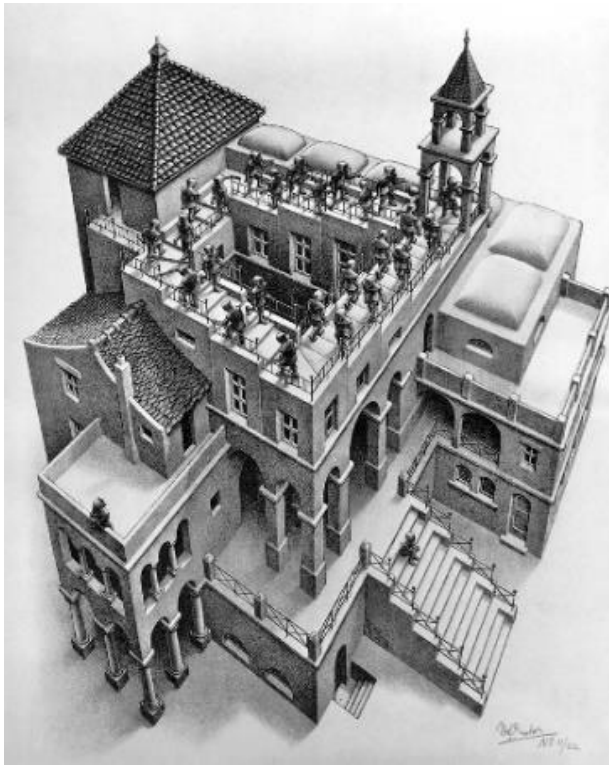


Fig. 19. M. C Escher, 1960.
Ascendiendo y descendiendo. Grabado.



Fig. 20. M. C Escher, 1958.
Belvedere. Grabado.

Isidro Blasco (Madrid, 1962)

Es un artista español con una obra muy interesante que trabaja combinando la arquitectura, la fotografía y la instalación para explorar terrenos físicos y psicológicos. Utiliza fotografías y materiales de construcción como la madera, para crear entornos arquitectónicos con una carga escenográfica evidente. Crea una especie de constructo a pequeña, mediana o gran escala, a partir de los cuales sugiere lugares, espacios imaginados que contienen al mismo tiempo, fragmentos de la realidad que queda documentada en las fotografías que utiliza. Se pudieran catalogar sus obras como esculturas fotográficas. Estas obras quedan entre la instalación y el objeto escultórico. Su trabajo tiene un fuerte arraigo a la experiencia de caminar, observar y documentar, para después reinventar todo aquello que ha visto, pensado y documentado.

El estudio de su obra resulta muy pertinente a este proyecto de investigación, en tanto el artista se sirve de elementos mediadores entre la experiencia de vida y la práctica artística como son la representación de espacios físicos como grandes escenografías en las cuales puede ensayar todo tipo de formas y estructuras arquitectónicas distópicas. Para Isidro la ciudad es un gran laboratorio y la fotografía resulta una herramienta para activar el sentido lúdico de su permanente ensayo visual. De esta forma deja testimonio de su paso por la ciudad y su visión como individuo. La figura humana no aparece, la arquitectura le resulta más que suficiente para entender la realidad, lo físico tangible y lo subjetivo que pervive en esos espacios imaginados.



Fig. 21. Isidro Blasco, 2014.
SIM. Instalación fotográfica.



Fig. 22. Isidro Blasco, 2020. **Espacios emergentes**. Instalación fotográfica.



Fig. 23. Isidro Blasco, 2018. **Rolling houses**. Instalación fotográfica.

Catherine Mosbach

La artista francesa es una arquitecta paisajista que define su trabajo desde una perspectiva holística, y constituye otro de los referentes imprescindibles de este proyecto de investigación. Su quehacer artístico abarca varias dimensiones, la estética más apegada a los valores formales del arte y el diseño, pero también valores utilitarios ya que muchos de sus proyectos de parque temáticos, han sido realizados y se encuentran emplazados en diferentes sitios de Estados Unidos, Francia y otros países. Asumir desafíos como los grandes proyectos que ha realizado ha sido una muestra del carácter holístico de su pensamiento y accionar en el campo del arte. Su obra redimensiona el concepto paisajístico bajo la premisa de que crea *Espacios accesibles a todas las especies* con lo cual amplía el margen de definiciones y conceptos en relación con la función del arte.

Trabaja tomando en consideración la memoria de los lugares. Intenta entender cuál es la esencia que define un territorio para después formular una propuesta de proyecto que ponga en valor aquellos aspectos que son medulares para la historia y cultura regionales. A través de sus obras intenta conectar lo rural y lo urbano, lo natural y lo artificial, es su forma de conciliar la acción nociva del hombre sobre la naturaleza bajo la bandera del desarrollo, una utopía que está siendo muy costosa para el medio ambiente y el equilibrio entre las especies.



Fig. 24. Catherine Mosbach, 2013.
**Espacios accesibles a todas
las especies**
.Proyecto multidisciplinar.

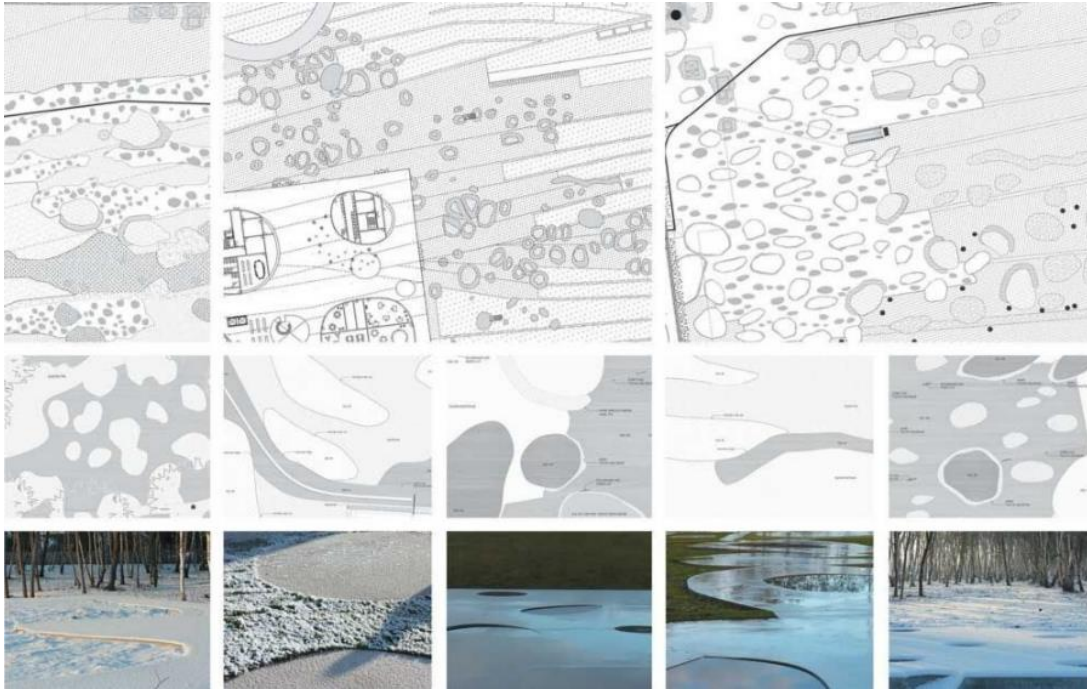


Fig. 25. Catherine Mosbach, 2013. **Louvre-Lens Museum Park**. Proyecto multidisciplinar.



Fig. 26. Catherine Mosbach, 2013. **Bordeaux Botanical Gardens**. Proyecto multidisciplinar.

Paolo Bürgi (Muralto, 1947)

Arquitecto y paisajista suizo cuyas obras se centran particularmente en proyectos en el espacio abierto y en relación con la arquitectura, tanto en el campo público como en el privado. Es considerado uno de los arquitectos paisajistas de mayor prestigio en Europa, reconocido por crear intervenciones paisajistas minimalistas que revelan poderosamente la esencia de un lugar. Bürgi mira más allá de los límites físicos de un sitio y tiene en cuenta su historia cultural y topográfica.



Fig. 27. Paolo Bürgi, 1960. **Viewpoint of Cardada.** Landscape architecture platform.

Jesús Mari Lazkano (Bergara, 1960)

Es un pintor vasco que trabaja en series sucesivas que unen arquitectura y paisaje. Una de sus obras más interesantes es *De la arquitectura a la naturaleza* 2006 – 2012 una obra generada a partir de la experiencia en el Museo de Bellas Artes de Bilbao y expuesta en el mismo lugar. Esta obra resulta muy significativa y asume el museo como un espacio creativo, generador de imágenes e historias. Intenta representar los espacios de presentación, otorgando nuevos significados a la obra, su circulación y consumo. La imagen dentro de una imagen, el museo dentro de la caja, el museo dentro del museo. Cómo un artista, lee e interpreta las obras, el espacio que presenta las obras y cómo representa la presentación. El museo imaginario. Pero el museo es solo un escenario que tiene lugar como evidencia de un proceso transformador, una transferencia de intereses, de la arquitectura a la naturaleza. La arquitectura está abierta, multiplica las ventanas, los cristales desaparecen, despeja el muro y el borde entre arquitectura y naturaleza. La naturaleza está tomando posiciones y ocupando las obras de arte, teniendo a la arquitectura como estructura de mediación.



Fig. 28. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Los movimientos laterales**. Pintura.



Fig. 29. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Mecánica de la arquitectura.** Pintura.



Fig. 30. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Nacimiento, crecimiento y muerte de la estructura como solución.** Pintura.



Fig. 31. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Ascensor De Solokoetxe.** Pintura.

Hirosi Sugimoto (Tokio, 1948)

Es un fotógrafo japonés con un método de creación muy peculiar. Sugimoto afirma que su método fotográfico es diferente al de la mayoría de los fotógrafos: primero tiene visiones, imagina lo que quiere lograr y luego resuelve los problemas técnicos. Posteriormente su trabajo se convierte en un proceso de ensayo-error, hasta que el resultado coincide con lo imaginado.

Ha trabajado principalmente en tres series: *Dioramas*, *Theaters* y *Seascapes*. Sus paisajes son estudios del agua, la luz y la atmósfera en general. Son imágenes que hablan del vacío, lo inmaterial, la inmensidad de la naturaleza frente a la insignificancia del ser humano.



Fig. 32. Hirosi Sugimoto, 1993. **Metropolitan palace, Los Ángeles.** Fotografía.



Fig. 33. Hirosi Sugimoto, 1978. **Theatres.** Fotografía.



Fig. 34. Hirosi Sugimoto, 1950. **Rashomon.** Fotografía.

Isamu Noguchi (1904-1988)

Fue uno de los escultores más importantes y aclamados por la crítica del siglo XX. A través de toda una vida de experimentación artística, creó esculturas, jardines, diseños de mobiliario e iluminación, cerámica, arquitectura y diseños de escenarios. En sus primeras obras de terracota y piedra, Noguchi plasmó una parte del misterio y del espíritu del arte primitivo, principalmente de las obras de barro cocido japonesas, que estudió y aprendió con el alfarero japonés Uno Jinmatsu durante un viaje a Japón realizado entre 1930 y 1931. Noguchi, formado en medicina en la Universidad de Columbia, intuyó la interrelación que existe entre los huesos y las rocas, preocupándose por lo que denominó la anatomía comparada de la existencia, que plasmó en su obra *Kouros* (1945), conservada en el Museo Metropolitano de Nueva York. Esta obra, realizada en mármol, supone una interpretación abstracta de la escultura griega. En 1949, en otro viaje a Japón, sintió la atracción de la piedra en sí, un importante paso en su desarrollo estético.



Fig. 35. Isamu Noguchi, 1987-89. **Black Slide Mantra.** Escultura.



Fig. 36. Isamu Noguchi, 1986. **Slide Mantra**. Escultura.



Fig. 37. Isamu Noguchi, 1987. **Chinese sleeve**. Escultura.

Ulrich Ruckriem (Düsseldorf, 1938)

Escultor alemán conocido por sus obras minimalistas y el uso de materiales naturales como la piedra y el granito. Es un artista asociado con el arte minimalista y el movimiento Land Art. Sus principales influencias artísticas incluyen a los artistas del minimalismo Carl Andre, Donald Judd y Sol LeWitt, así como a los artistas del Land Art Robert Smithson y Michael Heizer. También se ha inspirado en la arquitectura y la geometría, lo que se refleja en su trabajo con formas simples y materiales naturales como la piedra y el acero.



Fig. 38. Ulrich Ruckriem, 1986. **S/T**. Escultura.



Fig. 39. Ulrich Ruckriem, 1989. **S/T**. Escultura.



Fig. 40. Ulrich Ruckriem, 1985. **S/T**. Escultura.



Fig. 41. Ulrich Ruckriem, 1992. **S/T**. Escultura.



Fig. 42. Ulrich Ruckriem, 1977. **S/T**. Escultura.

Peter Zumthor (Basilea, 1943)

En sus obras se aprecia una atemporalidad, un riguroso trabajo artesanal, destacándose la madera de la cual posee un amplio conocimiento por ser ebanista, una fuerte definición espacial y un amplio manejo de la combinación de la luz y oscuridad. Esta forma de proyectar se debe a la arquitectura fenomenológica que proviene de una componente filosófica basada en las percepciones, las emociones, la conciencia y las experiencias siendo una de sus principales funciones crear espacios y entornos que estimulen los sentidos.



Fig. 43. Peter Zumthor, 2007.
Capilla Bruder Klaus. Arquitectura.



Fig. 45. Peter Zumthor, 2000.
Globo de la Ciencia y la Innovación. Arquitectura.



Fig. 44. Peter Zumthor, 1988. **Capilla de Sogn Benedetg.** Arquitectura.



Fig. 46. Peter Zumthor, 2010. **VitraHaus**. Arquitectura.



Fig. 47. Peter Zumthor, 1988. **Capilla de Sogn Benedetg**. Arquitectura.

Vincent Van Duysen (Lokeren, 1962)

Arquitecto y diseñador belga reconocido por su enfoque minimalista y atemporal del diseño. Además de la arquitectura, Van Duysen también se dedica al diseño de interiores y productos. Sus diseños de muebles reflejan a menudo sus principios arquitectónicos, caracterizados por líneas limpias, elegancia discreta y funcionalidad. En general, Vincent Van Duysen es una figura muy influyente en el campo de la arquitectura y el diseño, conocido por su estética minimalista y atemporal, su meticulosa atención al detalle y su capacidad para crear espacios que evocan una sensación de serenidad y calma.



Fig. 48. Vincent Van Duysen, 2011.
Vivienda en Bélgica. Arquitectura



Fig. 49. Vincent Van Duysen, 2011.
Vivienda en Bélgica. Arquitectura.

Eduardo Souto de Moura (Oporto, 1952)

Arquitecto portugués, ganador del premio Pritzker 2011, con un trabajo estrechamente vinculado al de los también portugueses Álvaro Siza y Fernando Távora, quienes son sus mentores.

Como principales rasgos de su arquitectura destacan el rigor y la precisión en las formas, así como una profunda sensibilidad hacia el contexto. Souto de Moura se preocupa mucho por el entorno físico que rodea a sus obras, así mismo cuida bastante los detalles y la selección de los materiales locales, conjugando muy bien al hormigón, piedra, madera y aluminio. Se le suele considerar como un representante del regionalismo crítico.

En el pensamiento de este arquitecto construcción y entorno son dos constantes. Souto de Moura cree que lo que cambian son los materiales, los medios y los sistemas de construcción, pero que la idea de una casa es un concepto universal que no ha evolucionado mucho a lo largo de la historia. De ahí que las claves para comprender sus diseños sean desde percibir cómo ha integrado la estructura en el lugar, ya sea urbano o rural, y cómo integra los muros o paredes, hasta su afán por crear edificios de una o dos plantas diáfanos.



Fig. 50. Eduardo Souto de Moura, 2011. **Proyecto de vivienda para Cristiano Ronaldo.** Arquitectura.



Fig. 51. Eduardo Souto de Moura, 2009. **Museo Paula Rego, Cascais, Portugal.** Arquitectura

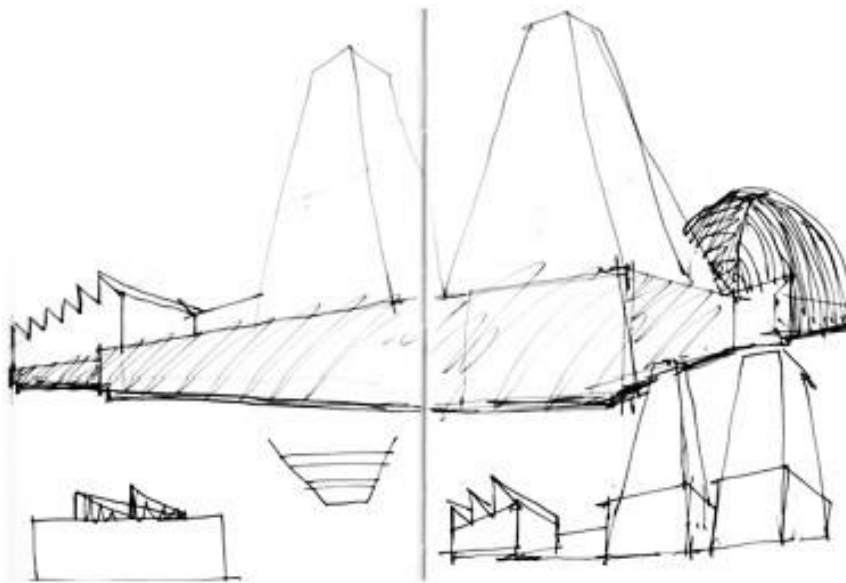


Fig. 52. Eduardo Souto de Moura, 2009. **Museo Paula Rego, Cascais, Portugal.** Dibujo.

Alejandro Campins (Manzanillo, 1981)

Artista cubano cuyas pinturas, dibujos y fotografías exploran el género del paisaje y los lugares con una fuerte carga emocional que desafían nuestra percepción del espacio y el tiempo. La obra de Campins constituye también un referente para este proyecto de investigación por la fuerza de sus imágenes y la potente conexión que establece con la memoria colectiva cubana. Sus obras se construyen a partir de residuos que habitan en su imaginario pictórico, y que guardan una estrecha relación con la influencia de la arquitectura soviética en Cuba. Su trabajo y pensamiento artístico son un irrefutable testimonio del papel y compromiso del artista con la memoria histórica desde una visión simbólica de la realidad.



Fig. 53. Alejandro Campins, 2018. **Carruaje II**. Pintura.



Fig. 54. Alejandro Campins, 2018. **Devil Slide /Serie Letargo**. Pintura.



Fig. 55. Alejandro Campins, 2018. **Gruta /Serie Letargo**. Pintura.

OTROS REFERENTES VISUALES

Son múltiples los ejemplos que se pueden encontrar en el campo de la arquitectura de las vanguardias del siglo XX y en la arquitectura contemporánea, que demuestran las influencias de esta disciplina en el pensamiento y las prácticas artísticas contemporáneas.

Las influencias de la arquitectura de las vanguardias del siglo XX y la arquitectura contemporánea en la reconfiguración del concepto de paisaje en el arte contemporáneo se pueden apreciar en la utilización de materiales y tecnologías innovadoras, la creación de espacios interactivos y la exploración de nuevas formas y geometrías. Estas características han permitido a los artistas contemporáneos crear obras que desafían las limitaciones tradicionales del arte y del paisaje, y que ofrecen nuevas perspectivas y experiencias al espectador.

La arquitectura contemporánea se caracteriza por un enfoque basado en la funcionalidad, la sostenibilidad y la innovación tecnológica. Los arquitectos contemporáneos utilizan materiales y técnicas de construcción avanzadas para crear edificios que sean eficientes energéticamente, respetuosos con el medio ambiente y que se integren de manera armoniosa con su entorno. La arquitectura contemporánea además se preocupa por la relación entre el espacio interior y el exterior, y busca crear espacios que sean agradables y confortables para las personas que los habitan o visitan. También se enfoca en la creación de espacios flexibles y adaptables, que puedan ser reconfigurados para satisfacer las necesidades cambiantes de los usuarios.

En resumen, la arquitectura contemporánea se relaciona con el espacio y el entorno a través de su enfoque en la funcionalidad, la sostenibilidad y la integración armoniosa con el entorno natural y construido.

En las nuevas tendencias, se ha producido una mezcla de disciplinas que ha llevado a la exploración de nuevas formas y técnicas de construcción. Los arquitectos contemporáneos no solo se enfocan en la estética y la funcionalidad de los edificios, sino que también consideran factores como la sostenibilidad, la

tecnología, la psicología del usuario y la interacción con el entorno. Esta mezcla de disciplinas ha llevado a la incorporación de elementos de otras áreas, como la ingeniería, la biología, la informática y el diseño industrial, entre otras. Por ejemplo, se han utilizado técnicas de impresión en 3D para la construcción de estructuras, se han creado edificios que imitan la forma y estructura de organismos vivos y se han utilizado materiales innovadores como paneles solares integrados en las fachadas. La mezcla de disciplinas también ha llevado a la creación de nuevos espacios y tipologías arquitectónicas, como los edificios inteligentes, los espacios de coworking o los edificios que combinan usos residenciales y comerciales. En resumen, la mezcla de disciplinas en la arquitectura contemporánea ha permitido la exploración de nuevas formas y técnicas de construcción, así como la creación de edificios más eficientes y sostenibles, manifestándose una expansión constante que impacta en muchas áreas del conocimiento y la expresión humana.



Fig. 56. Konstantín Mélnikov, 1927-29. **Museo Estatal de Arquitectura Schúsev.** Arquitectura.



Fig. 58. Zaha Hadid, 2014. **Centro Heydar Aliyev, Azerbaiyán.** Arquitectura.



Fig. 57. Igor Vasilevsky-Nodar Kancheli. **Sanatorio de Kurpaty, Crimea.** Arquitectura.



Fig. 59. Piet Blom, 1984. **Casas cúbicas, Róterdam, Países Bajos.** Arquitectura



Fig. 60. Renzo Piano, 1991-98. **Centro cultural Jean Marie Tjibaou.** Arquitectura.



Fig. 61. Juan Carlos Sancho, 2011. **Capilla Valleaceron.** Arquitectura.



Fig. 62. Juan Carlos Sancho, 2011. **Capilla Valleaceron.** Arquitectura.



Fig. 63. Hitoshi Abe, 2007.
Gallery of Ftown Building. Arquitectura.



Fig. 64. Vicens & Ramos, 1995. **Iglesia de Santa Mónica de Rivas Vaciamadrid.** Arquitectura.



Fig. 65. Claude Parent-Paul Virilio, 1968. **Iglesia de san Bernadette en Banlay, Francia.** Arquitectura.



Fig. 66. Aleksandr Rochegov, 1978-87. **Embajada de Rusia en Cuba.** Arquitectura.

UN REFERENTE MULTIDISCIPLINAR DE LA HISTORIA DEL ARTE:

Vladímir Yevgráfovich Tatlin (1885- 1953)

Pintor y escultor ruso, considerado como iniciador del constructivismo, que abarcó múltiples facetas: escultura, pintura, proyectos arquitectónicos, objetos inventados, de diseño, y decorados teatrales. Tatlin alcanzó la fama mundial como el arquitecto que diseñó el colosal Monumento a la Tercera Internacional, o Torre de Tatlin, un edificio que tendría mayor altura que la Torre Eiffel, se construiría con cristal y acero y giraría todo el año, pero a causa de los problemas económicos del país en ese momento fue un proyecto que no llegó a concretarse.

Como arquitecto, es considerado uno de los principales representantes de la vanguardia artística y arquitectónica del siglo XX. Su obra y teoría arquitectónica influyeron en la creación de un nuevo lenguaje arquitectónico que buscaba romper con los modelos tradicionales y establecidos. Tatlin propuso una arquitectura basada en la funcionalidad y la tecnología, que se alejaba de la ornamentación y la decoración. Su diseño para el Monumento a la Tercera Internacional, con su estructura de acero y cristal, fue un ejemplo de esta nueva concepción arquitectónica. La obra de Tatlin influyó en el surgimiento del Constructivismo, una corriente artística y arquitectónica que se caracterizó por la utilización de materiales industriales y la creación de formas abstractas. Esta corriente tuvo una gran influencia en la arquitectura europea de entreguerras y en el desarrollo del Movimiento Moderno. Su obra se caracterizó por su interés en la abstracción y la geometría, y por su compromiso con la experimentación y la innovación en todas las disciplinas que abordó.



Fig. 67. Vladimir Tatlin, 1919.
Monumento a la Tercera Internacional.
 Documentación fotográfica.



Fig. 68. Vladimir Tatlin, 1919.
Monumento a la Tercera Internacional.
 Documentación fotográfica.

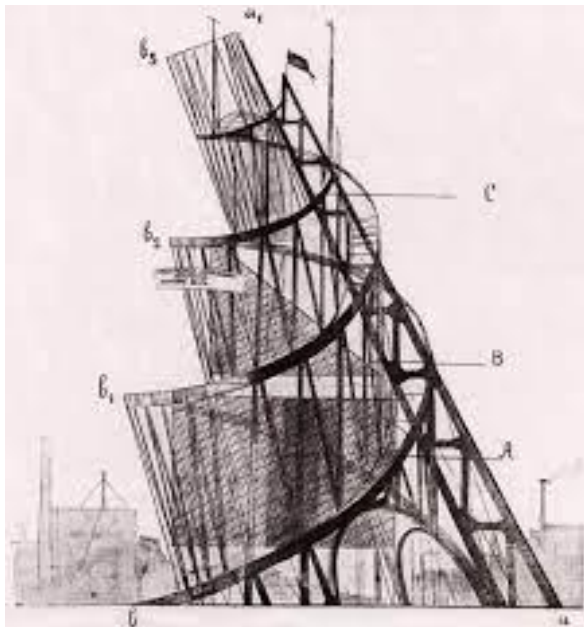


Fig. 69. Vladimir Tatlin, 1919.
Monumento a la Tercera Internacional. Dibujo.



Fig. 70. Vladimir Tatlin, 1919.
Monumento a la Tercera Internacional.
 Maqueta.



Fig. 71. Vladimir Tatlin, 1914. **Contra relieve azul.** Técnica mixta.



Fig. 72. Vladimir Tatlin, 1914. **Relieve.** Técnica mixta.



Fig. 73. Vladimir Tatlin, 1916. **Contra relieve.** Instalación.

REFERENTES EN EL CINE:

El valor simbólico de la escala sobredimensionada de la arquitectura en relación con el hombre, constituye un recurso ampliamente utilizado en el cine, y a su vez, es también un elemento formal presente en los resultados visuales de este proyecto de investigación.

En muchas películas, la arquitectura imponente y sobredimensionada se utiliza como símbolo de poder, de autoridad y de grandeza de los personajes que habitan en ella. Al mismo tiempo, produce un efecto contrario para el resto de personajes que parecen pequeños e insignificantes lo cual refuerza su vulnerabilidad.

Por otro lado, la escala sobredimensionada de la arquitectura también puede utilizarse para crear una sensación de asombro y maravilla en el espectador, al mismo tiempo que resalta la importancia y la magnificencia de las edificaciones, sus espacios internos y externos. En este sentido, la escala sobredimensionada puede ser utilizada como un recurso narrativo para crear una atmósfera mágica o fantástica, o para transportar al espectador a otro mundo o época histórica.

En la película *El Señor de los Anillos*, se utilizó la técnica de escala sobredimensionada para crear una sensación de grandeza y majestuosidad en los castillos y paisajes, mediante el uso de maquetas y efectos especiales digitales que creaban esa ilusión de sobredimensión, multiplicando varias veces la escala real de los objetos, personajes y locaciones. La iluminación también fue un recurso clave en los resultados visuales de la película, logrando crear una atmósfera medieval auténtica y única.



Fig. 74. Peter Jackson, 2001-03.
Locación, saga cinematográfica
El Señor de los Anillos. Cine.



Fig. 75. Peter Jackson, 2001-03.
Modelado 3D, saga cinematográfica
El Señor de los Anillos. Diseño.



Fig. 76. Peter Jackson, 2001-03. **Modelado 3D,**
saga cinematográfica El Señor de los Anillos. Diseño.



Fig. 77. Peter Jackson, 2001-03. **Locaciones,**
saga cinematográfica El Señor de los Anillos. Cine.



Fig 78. J. K. Rowling (Historia original).
Maqueta digitalizada de la saga cinematográfica Harry Potter.
 Cine.



Fig. 79. J. K. Rowling (Historia original).
Maqueta de la saga cinematográfica Harry Potter. Cine.



Fig. 80. J. K. Rowling (Historia original).
Locación de la saga cinematográfica Harry Potter. Cine.

CAPÍTULO IV

EL ESTADO DE LO SIMBÓLICO: DEFINICIÓN, ANÁLISIS Y CONCEPTUALIZACIÓN

La relación de referentes presentados en el capítulo anterior, transitan por las artes visuales puras, pasando por la arquitectura y el cine. La intención ha sido revisar entre diferentes artistas y disciplinas en busca de elementos tanto iconográficos, (que hacen referencia a lo estrictamente visual), como de aquellos relacionados con las características de tendencias, estilos, formas de pensar y entender el proceso y el producto artístico, según diferentes autores, épocas y contextos. De ahí que resulte pertinente asumir estos procesos de investigación y conceptualización a partir de una perspectiva holística.

ENTENDER LO ICONOGRÁFICO.

Un estudio iconográfico demanda de una revisión y análisis de diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para comprender las formas y su significado. En este apartado se abordarán algunos de estos elementos, buscando comprender la dimensión iconográfica de los trabajos que conforman el presente proyecto. La intención es develar el valor simbólico y formal de estos elementos y su influencia en la visualidad de las obras resultantes.

Las imágenes construidas responden a una estética que se caracteriza por la simpleza de las formas. El aspecto visual guarda estrecha relación con tendencias como el cubismo, el minimalismo, el constructivismo o el deconstructivismo, con importantes referentes principalmente en la arquitectura.

Hemos hecho uso de diferentes elementos geométricos simples para representar formas tridimensionales sobre el paisaje. Esto nos ha permitido organizar el conjunto de figuras en el plano, logrando establecer una relación visual coherente entre fotografía y dibujo. La utilización de otros recursos como el claroscuro, el tratamiento de luces y sombras y la textura visual nos permite

construir imágenes rotundas, que condensan no solo la parte visual y expresiva que se busca plasmar, sino que, además, deja un registro claro del origen y naturaleza formal de los elementos representados (fotografía/dibujo).

En las obras resultantes, se genera un universo ambiguo en el cual se combinan conceptos visuales que se nutren de los referentes anteriores, obteniéndose imágenes híbridas, en las cuales se enfatiza la simplicidad de las formas, pero al mismo tiempo se introducen elementos de extrañeza que cuestionan la funcionalidad del objeto representado. El propósito es consolidar una operatoria que defina el aspecto visual de las obras y que a su vez tenga un respaldo conceptual en la tradición del arte y en el propio ámbito de investigación.

En el caso de Vladimir Tatlin, el valor simbólico que cumple lo iconográfico, radica en su capacidad para significar la importancia de la tecnología y la industria en la sociedad moderna. Tatlin utilizó este concepto para crear obras de arte y arquitectura que representaban el futuro de la humanidad y su capacidad para controlar el mundo natural a través de la tecnología.

Los arquitectos y artistas contemporáneos han explorado diversos recursos de la geometría, como las líneas rectas, las curvas, los polígonos irregulares y formas orgánicas, para expresar su creatividad y generar un impacto visual en el entorno construido. Esta combinación entre las posibilidades de la geometría para la representación y la capacidad imaginal, son un recurso que está presente en las obras realizadas. Las formas representadas contienen un principio estructural que se sustenta en esta ciencia como recurso proyectual. Las formas geométricas, influyen en la aparente resistencia, estabilidad y distribución de los elementos dibujados y agregados a otras estructuras presentes en el paisaje. Resumiendo, la geometría, juega un papel fundamental en el concepto visual-iconográfico que se intenta manejar, tanto en el diseño de las formas puras como en la construcción del paisaje como conjunto.

Para comprender en toda su dimensión el peso de lo iconográfico en este análisis, donde se abordan aspectos visuales y simbólicos, es imprescindible

también hacer referencia a la escala de los elementos insertados en el paisaje a partir del dibujo, y en diálogo con la fotografía.

En el capítulo anterior se hizo una breve revisión del papel de la escala como recurso, en la representación de escenografías de filmes icónicos como *El Señor de los Anillos* y la saga de *Harry Potter*. En estos filmes se puede apreciar cómo los elementos arquitectónicos mantienen una relación de escala en la cual resulta notable la sobredimensión de edificios y objetos en relación con la figura humana. Este recurso busca de forma marcada, otorgar una significación a estos elementos por sobre el propio hombre, por razones que responden al contenido de las historias que cuentan y la atmósfera que se quería conseguir dentro de la narración.

En la serie de obras que se presentan en este proyecto, la escala como recurso formal, juega un rol dentro del concepto iconográfico. Busca destacar y significar determinados elementos por sobre otros. Con el uso de este recurso se crea una relación visual de desproporción entre los objetos que forman parte de la fotografía y los que se agregan a partir del dibujo. El objetivo es generar una imagen que visualmente impacte y provoque no solo la observación del espectador sino también su pensamiento crítico y reflexivo en relación al aspecto de las imágenes y su posible significado.

Otro de los elementos que consideramos determinante para una mejor comprensión de las imágenes creadas es el enfoque de pensamiento que sustenta el proceso de creación-investigación. Dicho enfoque se basa en el estructuralismo como sistema de análisis que se aplica a las relaciones de elementos presentes en las obras y que influyen en su construcción formal. Por tanto, un análisis del estado de lo simbólico estaría asociado en parte, a ese sistema de relaciones.

El estructuralismo es un enfoque teórico y filosófico que se desarrolló en el siglo XX en diversas disciplinas. Si bien el estructuralismo se originó principalmente en el campo de la lingüística con el trabajo de Ferdinand de Saussure, sus ideas influyeron en otras áreas del conocimiento, incluyendo las artes visuales y la

arquitectura. En el contexto del arte, se centró en el estudio de los elementos y las relaciones formales en una obra de arte. Los artistas estructuralistas exploraron cómo los componentes individuales de una obra se organizan y se relacionan entre sí para crear significado. Esto incluye la consideración de la composición, el color, la forma, el espacio y otros elementos visuales en la obra.

En la arquitectura, el estructuralismo se centró en el estudio de las formas y estructuras subyacentes que determinan la organización de un edificio. Los arquitectos buscaron revelar y resaltar las estructuras y los sistemas constructivos en sus diseños. Un ejemplo destacado de arquitectura estructuralista es el trabajo del arquitecto francés Claude Parent, quien desarrolló un enfoque radical para la estructura y la organización espacial en sus proyectos.

Si bien el estructuralismo predetermina una manera de asumir el proceso de creación, también existen otros enfoques que influyen. El pensamiento estructuralista es responsable de las estrategias y recursos formales que nos permiten en buena medida, concebir el aspecto visual, pero no determina por completo la exacta morfología de las formas. Intervienen en este proceso elementos como la memoria, la experiencia y algunas condicionantes propias del contexto de la investigación. No obstante, predomina el análisis de las partes y las relaciones formales que se establecen entre ellas en la conformación de las imágenes resultantes.

En este proceso es importante entender que no se persigue crear un estilo, ni mantener apego a determinadas tendencias por preservar una forma reconocible dentro del contexto artístico. El aspecto y carácter que van tomando las imágenes responde a todos los factores antes mencionados, que están enfocados no solo en crear un objeto artístico capaz de generar un diálogo con el público, y por extensión un diálogo del creador con el contexto, sino que se persigue sobre todo construir y consolidar estrategias operacionales a partir del proceso de investigación.

El paisaje de Granada se convierte en un espacio real y simbólico sobre el cual operar. La fotografía resulta un medio eficaz para atrapar momentos de ese paisaje. Más que lugares, se consideran momentos o espacios de tiempo congelados o petrificados. Este concepto de tiempo aplicado a lo visual denota un interés por dialogar no solo con el aspecto visual, sino con la carga social o histórica de cada lugar documentado. Más que visibilizar, se trata de contar o expresar algo.

Siendo este el interés fundamental, es entonces que se apela a un lenguaje más complejo y ecléctico que permita transitar del documento al relato. Es así que surge la necesidad de manipular o distorsionar esta realidad documentada, agregando nuevos elementos y cancelando otros, es por ello que las fotografías están intervenidas a partir del dibujo. Este recurso permite generar nuevas formas que se imbrican con estructuras visuales y narrativas existentes en la fotografía.

Las nuevas formas apelan al recurso del extrañamiento para generar un interés visual sobre el paisaje. Desde la simplicidad de su morfología, dialogan con elementos autóctonos y se crea una nueva realidad que está signada por el aspecto de lo contemporáneo y su capacidad de diálogo con la tradición. De esta forma surge la metáfora de lo foráneo y lo nativo, de la trans y multiculturalidad del mundo contemporáneo a partir del paisaje como un espacio de autorreconocimiento colectivo.

EL PAISAJE COMO RESORTE VINDICADOR DEL INDIVIDUO Y LA PARADOJA DE LOS AVANCES DE LA ERA GLOBAL

Sentir que pertenecemos a un lugar, que encajamos, que formamos parte de algo, es una necesidad humana fundamental que ha existido a lo largo de la historia. Los individuos buscan constantemente el reconocimiento colectivo, la aceptación, e intentan reafirmar sus raíces y esencia cultural en un escenario cada vez más interconectado.

La globalización y el desarrollo de las tecnologías han tenido un impacto significativo en lo referente a la identidad, ya que han surgido nuevas formas de comunicación y acceso a la información, generándose una mayor interconexión entre las culturas del mundo. Al mismo tiempo y dado que los medios y recursos están en manos de unas minorías de poder, prevalecen políticas de difusión que favorecen a las culturas dominantes, dueñas de dichos recursos. Existe una hegemonización de muchos aspectos de la vida contemporánea, en detrimento de valores autóctonos de numerosos pueblos originarios. Éstos sufren de una invasión desmedida de elementos culturales ajenos, que, en muchos casos, terminan por suplantar los propios.

Aunque la globalización y los avances tecnológicos presentan desafíos para la existencia y permanencia de las identidades culturales, también ofrecen oportunidades para su promoción y preservación. En este sentido, el arte se convierte en una herramienta fundamental que puede desempeñar un papel importante en la salvaguarda de los valores culturales. Es una forma de expresión que refleja las creencias, valores, tradiciones y experiencias. A través del arte, podemos transmitir y preservar las historias y conocimientos de las comunidades más desfavorecidas.

En una era globalizada, donde las culturas están cada vez más interconectadas, el arte puede ayudar a mantener viva la identidad. Las artes tradicionales como la música, la danza, la pintura y la escultura son formas en que los hombres y mujeres se expresan y comparten su patrimonio cultural. En este escenario global, el arte contemporáneo se ha convertido en una forma de resistencia. Los artistas abordan temas como la globalización, la migración y la hegemonización cultural a través de su obra, y ofrecen una perspectiva única sobre estos temas.

En este ámbito de análisis, la representación del paisaje puede ser una herramienta poderosa de afirmación de identidad, pero también de necesidad de diálogo con un contexto específico. El paisaje no solo representa el ambiente físico, sino que también está cargado de significado cultural y emocional. La forma en que representamos el paisaje puede decir mucho sobre nuestra relación y perspectiva de diálogo con el contexto.

La fotografía y el cine han utilizado el paisaje como una herramienta para el diálogo y la afirmación de la identidad. Muchas películas y documentales muestran el paisaje como un personaje más, y a través de su representación, ofrecen una visión única sobre la cultura y la identidad de una comunidad.

En la serie presentada para este proyecto, existe de forma subyacente una intención de autorreconocimiento y vindicación, no desde una perspectiva autorreferencial y/o cultural, sino más bien, a partir de la necesidad de expresar criterios. Estos criterios que condicionan las formas y por extensión el lenguaje, son esencialmente estéticos y reflejan como percibimos el mundo que nos rodea, y como desde esa percepción devolvemos un producto visual capaz de generar pensamiento, reflexión y diálogo con el espectador. Se omite cualquier elemento anecdótico, íntimo o individual, a favor de un criterio visual, que constituye la plataforma para la construcción de esos paisajes híbridos.

Pudiera decirse que la necesidad de expresarse es un reflejo de autoconciencia del sujeto sobre su existencia y su rol. Esta expresión se concreta en un lenguaje propio que busca legitimarse. Claramente, no existe en la representación de estos paisajes, intención alguna de imponer simbologías propias de una cultura foránea en diálogo con la local. En todo caso es notable que la estrategia es el camuflaje, tras la vindicación de conceptos visuales universales. Lo importante es el diálogo, es escuchar antes de hablar, y hablar para conectar y crear sinergias culturales y experienciales.

LA EXPERIENCIA Y EL CONTEXTO COMO SUSTRATO PARA LA CREACIÓN

La experiencia es un factor extremadamente valioso para la creación artística ya que proporciona motivaciones y perspectivas únicas. Al pasar por diferentes situaciones y vivir experiencias variadas, el sujeto desarrolla una comprensión más profunda de la vida y del mundo que lo rodea, lo que puede enriquecer su

trabajo. La experiencia también puede ayudar a perfeccionar habilidades técnicas y a encontrar un estilo propio o lenguaje.

En el arte contemporáneo, el *contexto* puede desempeñar un papel importante como resorte discursivo. El arte contemporáneo a menudo se caracteriza por su enfoque en temas sociales, políticos y culturales actuales, y los artistas a menudo lo utilizan para abordar estos temas de manera crítica y reflexiva. Al considerar el *contexto* en el que se crea una obra de arte, el artista puede crear algo que sea relevante y significativo para su tiempo y lugar. El *contexto* puede proporcionar un marco para la interpretación y el diálogo sobre la obra de arte, lo que puede ayudar a los espectadores a comprender mejor su significado y propósito.

Contexto y experiencia son dos resortes fundamentales en este proyecto de tesis que se relacionan y potencian el tema abordado. Partir de la relación entre la experiencia asociada a un contexto concreto, ha incidido en la construcción de un mundo idílico y simbólico, en el que se mezclan realidad y ficción.

En la representación de estos paisajes, son fundamentales las relaciones formales que se establecen entre la fotografía y el dibujo. Las diferencias de ambos lenguajes generan por contraste, un diálogo visual muy interesante del cual se desprenden lecturas disímiles. La fotografía por su parte aporta una imagen de carácter más documental, generando una información más detallada y cercana a la realidad e intentando reflejar una visión del contexto. Su propia naturaleza y toda la carga cultural que posee predispone el modo de lectura que hacemos de ella. Sin embargo, el dibujo por su parte resulta un lenguaje mucho más intelectual, que demanda de una proyección sobre el plano para construir formas capaces de dialogar de manera armónica y coherente con la base fotográfica. El resultado de esta conversación de medios y lenguajes depende mucho no solo del grado de exploración y experimentación en el plano formal, sino también de los resortes emotivos, de sensibilidad, necesidades expresivas e ideas concretas que provienen de la relación con el contexto, de la experiencia resultante con el entorno y las múltiples situaciones que presenta. De esta forma podemos concluir que tanto *contexto* como *experiencia* son aspectos

fundamentales y juegan un rol definitorio en los procesos de construcción formal y conceptual del paisaje.

ANÁLISIS DEL LENGUAJE

LA FOTOGRAFÍA

La fotografía es un lenguaje visual contemporáneo que se utiliza para comunicar ideas, emociones y mensajes a través de imágenes. Como lenguaje, la fotografía utiliza una variedad de elementos visuales, como la composición, la luz, el color y la textura, para crear significado y transmitir información. La fotografía contemporánea se caracteriza por su diversidad y su capacidad para abordar una amplia gama de temas y estilos, desde el documentalismo hasta la fotografía artística y experimental. También ha evolucionado con las tecnologías digitales, lo que ha permitido la experimentación con nuevas técnicas y estilos visuales.

En cuanto a su carácter documental, la fotografía se ha utilizado tradicionalmente como un medio para registrar y documentar la realidad. Su capacidad para capturar momentos específicos en el tiempo y el espacio la convierte en un medio poderoso para documentar eventos históricos, culturales, sociales y de todo tipo. Como lenguaje se define por sus características visuales, y su carácter documental le da un poder adicional para capturar y transmitir la realidad. No obstante, hay que adicionar que la fotografía no es la realidad, sino una representación de la misma y su aspecto formal estará también definido por el autor, quien decide cuáles elementos potenciar. En dependencia de la composición obtenida a través de los encuadres, la intensidad de la luz, los colores, texturas, etc. la imagen resultante proporcionará un mensaje más o menos definido. También influye en su lectura, la propia experiencia del espectador.

Los aspectos culturales pueden tener un gran impacto en cómo se lee y se interpreta una fotografía. La cultura en la que una persona se encuentra puede influir en su comprensión de los símbolos, colores, gestos y otros elementos visuales presentes en la imagen. Ciertos colores pueden tener diferentes

significados según el contexto, y los gestos o poses que pueden ser considerados normales o aceptables en una cultura pueden ser malinterpretados o incluso ofensivos en otra. Una escena religiosa puede ser vista como sagrada y respetuosa en un tipo de cultura religiosa, mientras que en una cultura secular o no religiosa puede ser vista como simplemente una imagen artística.

En resumen, los aspectos culturales son importantes a la hora de leer e interpretar una fotografía, ya que pueden influir en la comprensión de los elementos visuales, los valores y el contexto cultural en el que se creó la imagen.

La fotografía juega un rol formal y conceptual de peso, en las obras que acompañan y complementan este proyecto. Una parte definitoria del proceso de trabajo es la documentación fotográfica de diferentes espacios y objetos que se van descubriendo durante diferentes derivas por zonas urbanas y rurales de Andalucía. Aquí se opera con la conciencia de que se quiere partir de un sustrato real, con un registro que pertenece a la realidad, que refleja una concepción del paisaje que está anclada a un modelo cultural preestablecido. Existe un discurso instaurado, adherido, fijado en los cimientos de una cultura muy bien definida. Ese concepto cultural que adquiere forma y se refleja en el paisaje como parte de un consenso colectivo, que deviene en tradición dentro y fuera de las fronteras del arte, es precisamente el elemento de partida que interesa significar y por el cual la documentación fotográfica resulta el lenguaje idóneo.

La imagen o registro fotográfico no es el fin sino una plataforma sobre la cual operar a partir del dibujo, para crear imágenes híbridas que se proponen como nuevos paisajes, nuevos arquetipos, ya que todo es recontextualizado y asimilado dentro del propio sistema Arte.

EL DIBUJO

El dibujo es un lenguaje visual que permite expresarse y comunicarse con el mundo que nos rodea. A través del dibujo, se pueden transmitir ideas, emociones y percepciones de una manera no verbal. Es una herramienta proyectual capaz

de ofrecer datos que desde otros lenguajes carecerían de detalles y especificaciones.

Puede ser una forma muy útil para explorar y comprender el contexto que nos rodea, para dialogar con él, y expresar nuestras percepciones y experiencias de una manera creativa y personal.

En la génesis y desarrollo de este proyecto, el dibujo ha sido una plataforma de indagación permanente que ha permitido proyectar, las ideas fundamentales e hilvanar la trama de conceptos y formas que han ido surgiendo durante el proceso.

Un proceso que se caracteriza por dismantelar una imagen arquetípica para instaurar otra. Las obras presentadas se convierten en un documento que padece un envejecimiento expofeso, como una especie de ritualización que descubre una simbología a intervalos de tiempo.

Lo monocromático es un elemento prevalente que busca crear homogeneidad en el diálogo entre lenguajes. La yuxtaposición e hibridación de las formas buscan crear significados propios y hablan del estado evolutivo de cada propuesta dentro de un proceso de interacción lúdico-formal. Lo verdaderamente sugerente en la visualidad conseguida, es la relación que se logra articular entre simbolismo e hibridación.

No existe la intención de establecer un estilo a partir de la implementación de formas que se reiteran o que guardan cierta semejanza, en todo caso, se va consolidando un método que toma como eje la morfología cambiante que ofrecen las propias formas. De modo que simbolismo e hibridación no solo cotejan la visualidad resultante, sino que ponen en perspectiva los mapas comunicacionales que subyacen en la base formal y conceptual de todo el proyecto.

El dibujo no puede verse separado de la base fotográfica. Se busca un lenguaje que no esté supeditado a los caprichos de la desmemoria. Sobre todo, porque la desmemoria se empeña en generar una discontinuidad narrativa con ausencia

de significados, que no responde a las necesidades expresivas del sujeto. Este busca establecer una serie de anclajes en la realidad a partir de su evocación y representación, y en ese empeño, deja marcas, huellas, trazos, y se va conformando esa otra realidad simbólica y necesaria.

LA MEMORIA EN LA CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA DEL PAISAJE

En el arte contemporáneo, la memoria juega un papel fundamental en la construcción simbólica del paisaje. Es un recurso de indagación y exploración dentro de una gran diversidad de temas como la identidad, la historia, la cultura, etc. En este sentido, la memoria nos permite crear una conexión emocional con las imágenes representadas para expresar ideas complejas. Es necesario también reflexionar sobre el poder de la imagen para la construcción de la memoria histórica gracias a su capacidad de desplazamiento de significados y su carácter simbólico que nos ayuda a consolidar imaginarios frente al olvido.

Según Brenda U. Iglesias (2020, p. 2):

[...] es nuestro propósito aquí. Primero, comprender que la imagen no solo une, sino que construye, bifurca y reproduce nuestra memoria. El artista es consciente de ello y extiende hacia nosotros sus propias obsesiones, para hacerlas esencialmente nuestras, imprimirles sentidos y apuntarnos en la acción dialéctica del arte.

En este proyecto la memoria se posiciona como un resorte que nos permite evocar formas muy variadas. No solo actúa como reservorio de imágenes y datos, también se erige como un tópico presente en las obras.

Cuando seleccionamos determinadas locaciones para realizar una documentación fotográfica que posteriormente será utilizada para generar un nuevo paisaje, lo hacemos porque creemos y sentimos que esos sitios poseen cualidades que nos interesa destacar. Desde la propia observación, reconocemos esas cualidades y comenzamos a construir imágenes en nuestra memoria. Pero la memoria recién conformada, no va a un cajón vacío, se mezcla con un enorme reservorio que hemos almacenado a lo largo del tiempo y de nuestra experiencia de vida. Recolectamos datos constantemente que

archivamos de forma consciente e inconsciente y que terminan por afectar nuestro poder de decisión a la hora de realizar un encuadre con la cámara fotográfica, o decidir que iluminación usar, si utilizaremos color o escala de valores o a qué aspecto le daremos mayor protagonismo visual dentro del propio encuadre. Son muchos los elementos en el orden de lo formal que guardan una estrecha relación con esos datos que quedan registrados y archivados en la memoria y que posteriormente afloran cuando tenemos que tomar decisiones para realizar una obra.

La memoria tiene un gran poder de evocación. Nos aporta datos que provienen de vivencias y experiencias que pueden distar en tiempo y lugar del contexto actual en el que nos encontramos desarrollando un proceso de creación-investigación. En el presente proyecto, esto tiene un reflejo muy concreto que afecta o impacta en el lenguaje visual que pretendemos desarrollar y en la elección de medios y recursos formales. Existe en las formas dibujadas sobre la fotografía, evidentes influencias de elementos arquitectónicos presentes en las edificaciones construidas en Cuba a partir de su relación con el antiguo bloque de países soviéticos. La arquitectura de Cuba se vio inundada de construcciones que estéticamente respondían a una visión constructivista de la arquitectura y el paisaje urbano. La década de los años 80 fue un escenario de traslado e imposición de un tipo de pensamiento estético ajeno que solo respondía a las políticas estatales, un fenómeno de imposición de paradigmas culturales foráneos resultados de un proceso de transformación social y política que con el tiempo terminaron por reconfigurar el pensamiento colectivo y el paisaje se convirtió en un reflejo de ese fenómeno. De ahí que afloraran edificios principalmente de viviendas familiares que no buscaban la belleza arquitectónica, ni el diálogo con el entorno o el respeto al medio ambiente, solo buscaban resolver los grandes problemas de vivienda que tenía la sociedad cubana de esos años. Con el tiempo el paisaje se vio plagado de formas arquitectónicas duras, en las cuales preponderaba una geometría muy concreta y simple. Estas edificaciones convivían con otras de un carácter más clásico perteneciente a épocas anteriores a la llamada etapa revolucionaria. Estas construcciones tenían un estilo ecléctico que contenía elementos de la arquitectura colonial española y otros que provenían de los llamados estilos

neorromántico y neoclásico, aportados en la etapa republicana, la cual corresponde a la intervención de los Estados Unidos en Cuba a partir de la conocida guerra Hispanoamericana, producto de la cual Cuba pasa de ser una colonia de España a ser neocolonia de Norteamérica. La arquitectura de esta etapa necesitaba proyectar una imagen de esplendor social y triunfo político y acudió a replicar formas arquitectónicas que expresaran ese sentimiento. Se construyeron edificios monumentales a semejanza de otros ya existentes tanto en Estados Unidos como en Europa. Es innegable que estos elementos de carácter histórico, pero más que nada relacionados con la experiencia personal del sujeto creador, tienen un peso en la construcción de nuevos paisajes. Aquí se bifurcan varios caminos, se entremezclan rezagos de nuestra memoria, con datos y registros nuevos que corresponden al contexto actual. Nuestra mirada busca y selecciona motivos a representar que puedan entrar en un diálogo coherente con todo ese imaginario que yace en la memoria y que nuevamente busca aflorar y dar testimonio del pasado.

De alguna manera, la memoria también busca desafiar las narrativas dominantes sobre el paisaje. Al cuestionar las versiones oficiales o establecidas por la historia y la cultura, podemos crear nuevas narrativas que reflejen una visión más inclusiva y diversa del mundo. En última instancia, el papel de la memoria en la construcción simbólica del paisaje en el arte contemporáneo es crucial para la creación de obras de artes que conecten con el espectador a un nivel emocional y psicológico más profundo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto de investigación desde la práctica artística sobre el género del paisaje y su relación con diferentes conceptos y variables que intervienen en su manifestación plástica, ha constituido un proceso enriquecedor a nivel personal en lo académico y artístico.

No sólo ha favorecido la realización de una serie de obras, resultantes de la exploración de nuevas formas de expresión y experimentación; sino también ha posibilitado el establecimiento de un marco de reflexión y estudios de una gran cantidad de autores con estilos y enfoques diferentes, lo cual constituirá un marco referencial imprescindible para el posterior desarrollo y evolución de esta práctica artística.

Aun cuando consideramos que se han cumplido los objetivos propuestos para esta investigación, esto no constituye, en modo alguno, un agotamiento o cierre de los temas abordados. La investigación sobre el género del paisaje tiene perspectivas de continuidad tanto en el terreno de la investigación teórica como en ámbito de la creación artística. Por un lado, en términos de investigación teórica podemos continuar profundizando en la comprensión del género, la revisión y estudio de nuevos referentes y su relación con otros géneros y manifestaciones del arte. En términos de indagación artística es posible explorar nuevas formas de representación y expresión del paisaje a partir de la experimentación con nuevos soportes y procedimientos, que permitan generar una experiencia cada vez más diversa en sus resultados visuales y simbólicos.

El enfoque metodológico ha posibilitado un mayor rigor en la organización de los diferentes procesos, estableciendo las prioridades de las distintas fases que componen la investigación. Lejos de limitar las formas de indagación en el territorio del arte y la teorización de su práctica, el enfoque metodológico nos ha ofrecido las herramientas para que el artista investigador pueda expandir los resultados de sus indagaciones de un modo organizado, a partir del cual se

puedan verificar los avances, así como organizar y archivar de forma segura y fiable los diferentes datos y registros que se obtienen durante todo el proceso de investigación.

Con relación a los resultados del arte en cuestión, se puede asegurar que este proceso ha sido una especie de incubadora dentro de la cual se han gestado muchas ideas y formas diferentes de aproximación a los resultados visuales, que es en definitiva lo que busca un artista. Se han diversificado las herramientas formales y los enfoques conceptuales, incorporándose nuevas experiencias tanto individuales como colectivas. Todo este proceso ha ido contribuyendo a una nueva reconfiguración del pensamiento y la práctica artística, los cuales han cristalizado en este proyecto de tesis.

Tanto el tema de investigación como la propia naturaleza del proyecto han generado nuevas sinergias y motores impulsores para la creación. También la vinculación dentro de un nuevo contexto cultural y académico han sido factores claves que han contribuido a definir el camino recorrido.

La reflexión sobre los diferentes conceptos abordados, así como la revisión de referentes y estudios realizados sobre el paisaje han posibilitado obtener una mayor conciencia de cuál es el estado actual de este tema en el ámbito académico y artístico, pudiéndose constatar que es pertinente una revisión mucho más amplia y extendida al respecto. Se considera que los aportes fundamentales de esta etapa y de este proyecto en particular, estarían en considerar que todo el proceso ha impactado en la experiencia creativa, en la obtención de nuevas obras con resultados visuales que han sido fruto del momento y el contexto específico de desarrollo del proyecto. Se han incorporado nuevas herramientas en el campo de lo digital y se ha logrado combinar estas posibilidades, con otros recursos y resortes expresivos más apegados a la tradición. También se han activados nuevas formas y herramientas para la gestión del conocimiento que han estado al servicio de la investigación, tanto en lo teórico como en lo práctico.

La definición y análisis de conceptos claves han sido de gran valor en el desarrollo de la investigación. Era necesario posicionar algunos elementos

imprescindibles como, por ejemplo, el papel que juega la memoria en el proceso de creación. En los resultados visuales se puede constatar, como la memoria ha funcionado como un elemento catalizador que transversaliza todo el proceso de creación. En los resultados visuales se puede apreciar reminiscencias de un pasado cargado de simbolismo, del cual afloran estructuras arquitectónicas incompletas, dispersas, híbridas y divagantes como es la propia memoria, que recuerda y evoca solo fragmentos del pasado. Intentando conformar un relato en el que resignificamos solo aquello que consideramos imprescindible para construir el futuro, intentando no olvidar.

Se han abordados otros elementos que han servido como conceptos bisagras. El análisis de lo iconográfico por ejemplo ha servido para conectar la apariencia de las formas, con los referentes en el arte y diferentes elementos de tipo formalistas. Esto se debe a que en un proceso de investigación-creación confluyen y se activan varios resortes que de forma paralela contribuyen a la concreción del objeto artístico. Se han tenido en cuenta ingredientes inseparables de la práctica artística como la relación contexto y experiencia y su aporte al proceso de creación y sus resultados.

De modo que nos podemos plantear que es posible conocer y comprender la realidad que nos rodea a través de su representación simbólica. La investigación a través de los recursos del arte nos permite conocer y entender aspectos concretos de la realidad y otros que pertenecen al universo de lo intangible, de lo subjetivo, donde imperan los sentidos. Y todo esto nos permite devolver un producto de naturaleza artística capaz de ofrecer una visión del mundo siempre renovada.

Consideramos que los resultados de esta investigación constituyen un modesto aporte al estado de las indagaciones a nivel académico y artístico sobre el género del paisaje, y esperamos que pueda también servir a otros artistas a encontrar su propia voz y estilo

RESULTADOS VISUALES



Fig. 81. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie LAnd[e]scape**. Fotografía y dibujo

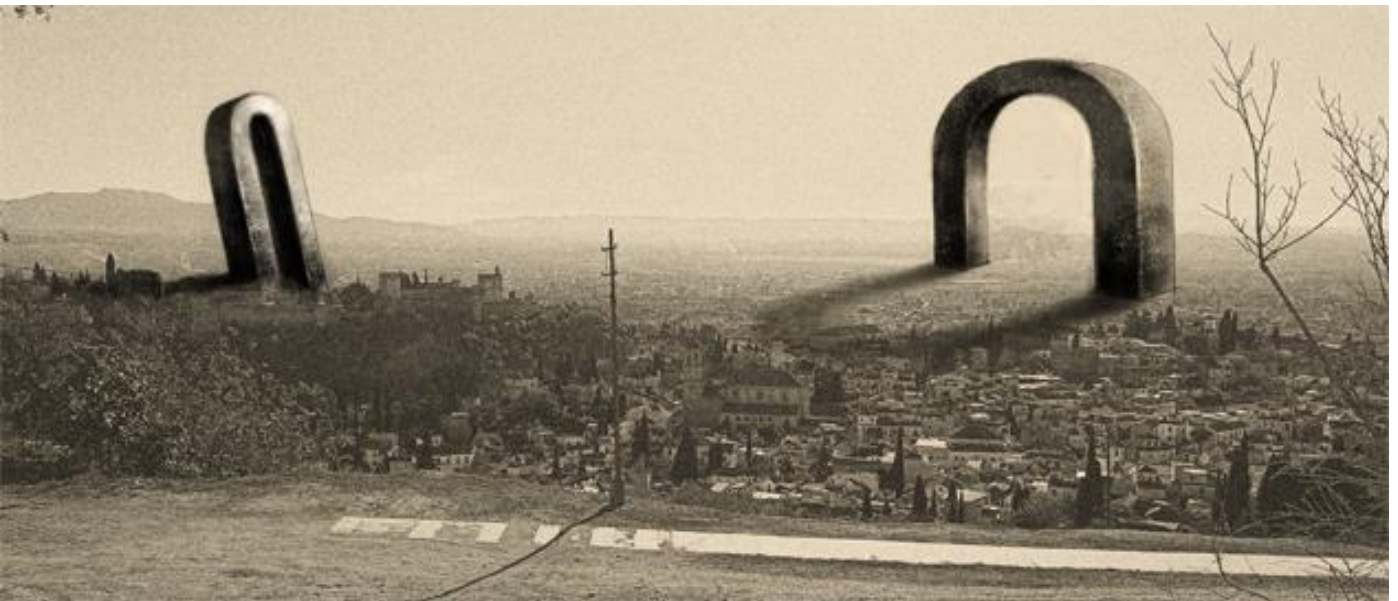


Fig. 82. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo

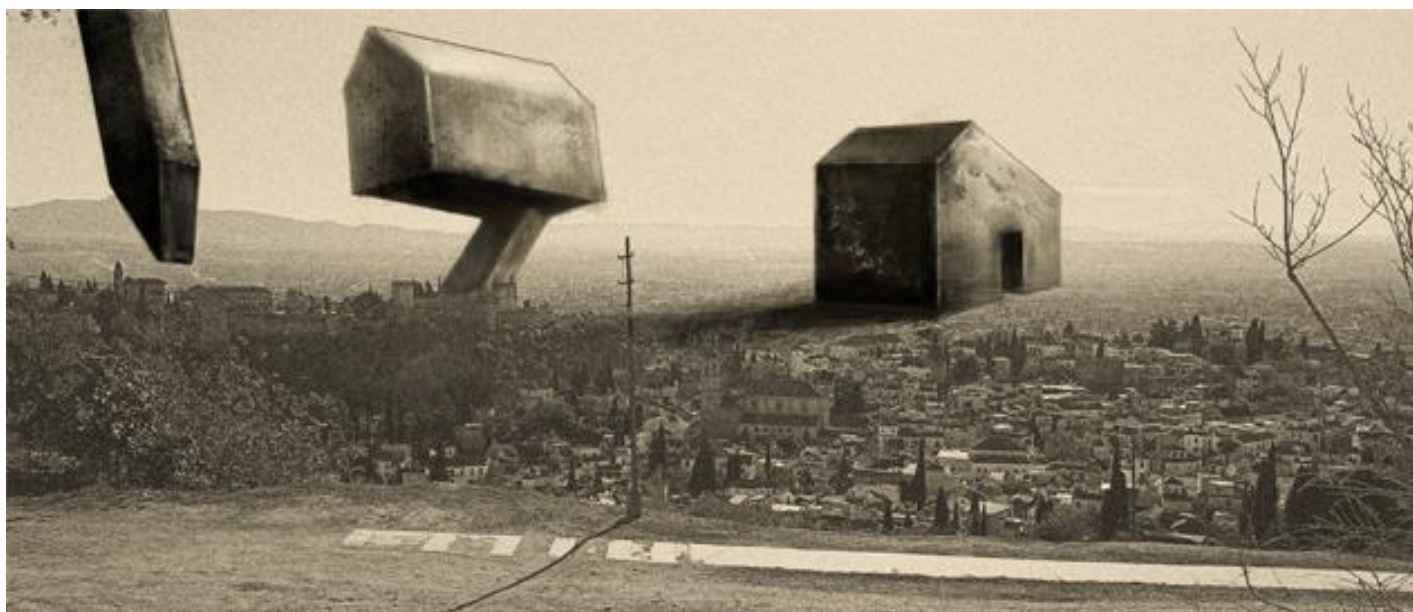


Fig. 83. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie LAnd[e]scape.** Fotografía y dibujo

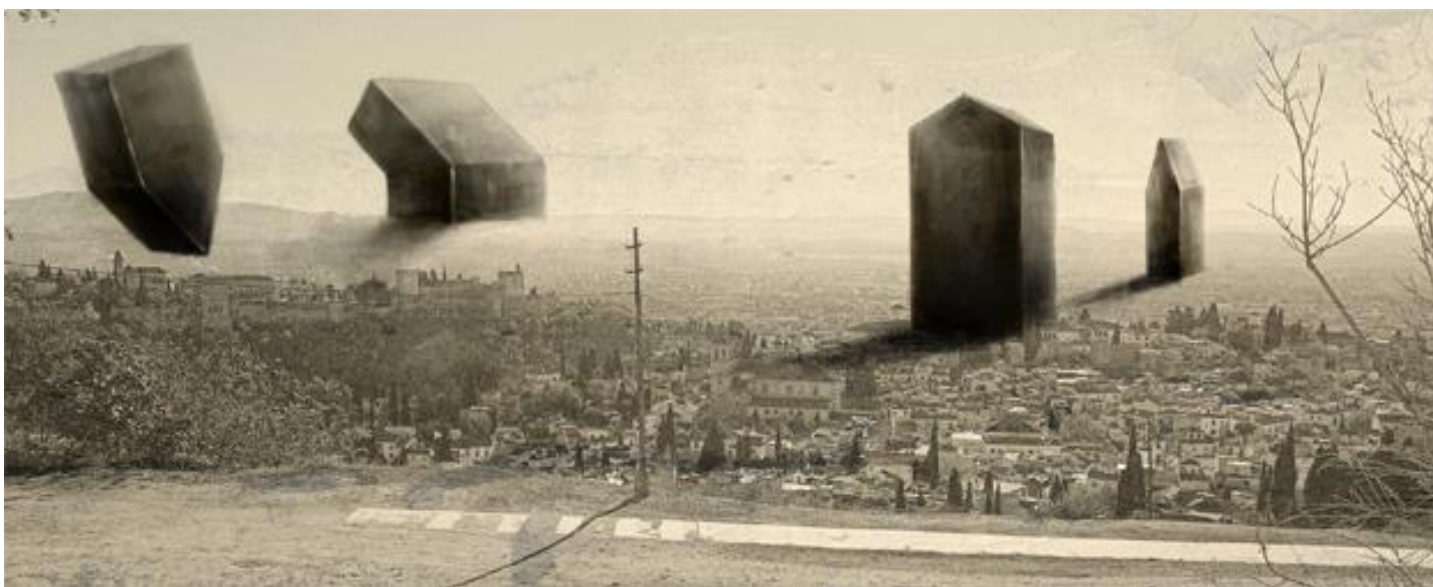


Fig. 84. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo



Fig. 85. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo

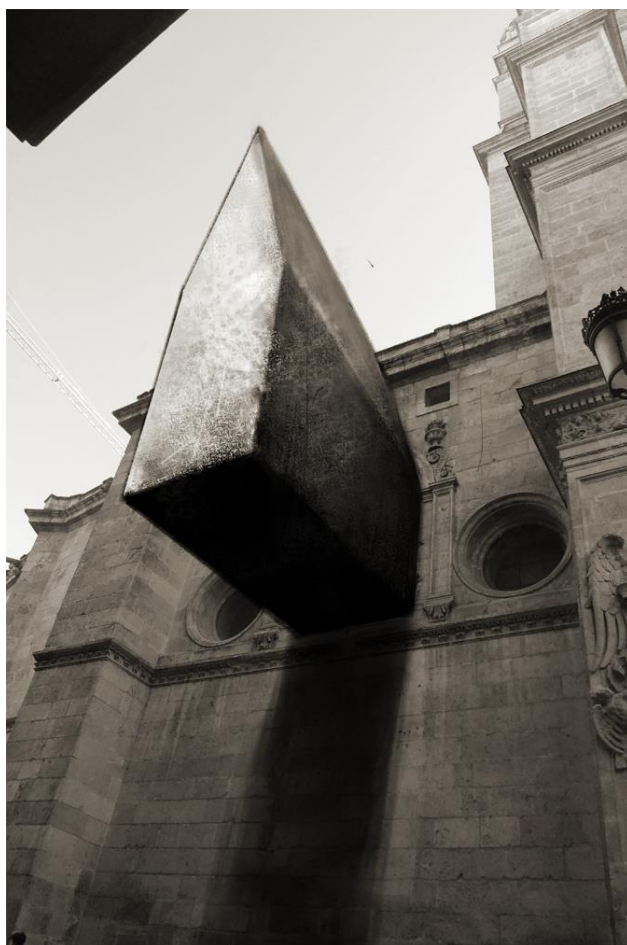


Fig. 86. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo



Fig. 87. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo



Fig. 88. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo



Fig. 89. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo



Fig. 90. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo



Fig. 91. Octavio Irving, 2023 **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo



Fig. 92. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo



Fig. 93. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.** Fotografía y dibujo.



Fig. 94. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape.**
Fotografía y dibujo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amengual, Gabriel, (2007). El concepto de experiencia: De Kant a Hegel. *TÓPICOS, Revista de filosofía de Santa Fe*, (núm. 15), 2-4. [\(7\) El concepto de experiencia: de Kant a Hegel | Gabriel Amengual - Academia.edu](#)
- Busch, von O. (2008). FASHION-able hacktivism and engaged fashion design [Hacktivism a la – MODA y mundo de la moda comprometido]. Goteborg: Goteborgs Universitet. Recuperado de http://www.hdk.gu.se/sites/default/files/media/fashion-able_webanspassahd%20avhandling_OttovonBusch.pdf
- De Casademunt Porta, Lydia. (2012). *El paisaje como ideal y práctica artística. Del sentido de la naturaleza y de la imagen en la creatividad artística contemporánea* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. [tesis doctoral.el paisaje como ideal y practica artistica.lydia de casademunt trabajo de campo reducido.pdf \(pepmata.com\)](#)
- De Castro Martin, P. (2016). Cartografía autoetnográfica de una genealogía de programas de educación patrimonial desde la perspectiva del aprendizaje basado en proyectos y la investigación-acción [Autoethnographic mapping of a genealogy of heritage education programs from the perspective of project-based learning and action research]. Tesis doctoral inédita | Unpublished doctoral dissertation. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Galli, M. C. (2015). El libro de artista como lugar de pensamiento anatomías del proceso creativo [The book of artist as a place of thought. Anatomies of the creative process]. Granada: Universidad de Granada.
- Madrid Manrique, M. (2014). Creando narrativas audiovisuales participativas: a/r/tografía e inclusividad [Creating audiovisual participatory narratives: a/r/tography and inclusivity. Granada: Universidad de Granada. Recuperado de <http://0-hera.ugr.es.adrastea.ugr.es/tesisugr/24363108.pdf>
- Iglesias S, Brenda U, (2021). Sobre la memoria y el olvido en el arte contemporáneo latinoamericano: un montaje dialéctico más allá de lo visible. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, vol. 16 (núm. 1), [Sobre](#)

[la memoria y el olvido en el arte contemporáneo latinoamericano: un montaje dialéctico más allá de lo visible* \(javeriana.edu.co\)](#)

- López Rodríguez, María Isabel, (2019). Introducción General a los Estudios Iconográficos y a su Metodología. *Liceus*, 4. [Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología \(liceus.com\)](#)
- [Martín González, Juan José, \(1989\). Iconografía e iconología como métodos de la Historia del Arte. Cuadernos de Arte e Iconografía, Vol. 2 \(núm. 3\), 1. cai-3-3.pdf \(fuesp.com\)](#)
- Morales López, Esperanza, (2013). Contexto. *Diccionari de lingüística on line*, 1. [Diccionario de Lingüística | Diccionario de lingüística on line \(ub.edu\)](#)
- Rojas Valencia, Pedro. (2020). Variaciones del paisaje: arqueología del paisaje en la creación artística. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, (núm.15).
[https://revista.javeriana.edu.co/files-articulos/MAVAE/15-1%20\(2020\)/297062489008/](https://revista.javeriana.edu.co/files-articulos/MAVAE/15-1%20(2020)/297062489008/)
- Santos, Milton (1996). *Metamorfosis del espacio habitado*.
[iconoclasistas_milton_santos.pdf \(lugaradudas.org\)](#)
- Sanz Martin, Cristina. (2020). Paisaje y videoarte en la era del Antropoceno: el paisaje ecologista. *Atrio, Revista de Historia del Arte*. (núm. 26), 292-317.
<https://doi.org/10.46661/atRIO.4862>
- Travassos Rama, Samuel José. (2013). *Una construcción teórico-práctica del paisaje en el campo escultórico*. [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia]. Fuente: [Samuel Rama TESIS 3.pdf \(upv.es\)](#)

REFERENCIAS VISUALES

- Fig. 1. Octavio Irving, 2023. **Horizontal Cutting/ Serie Land[e]scape.** Pintura.
- Fig. 2. Octavio Irving, 2023. **Ensayo iconográfico/ Serie Land[e]scape.** Dibujo.
- Fig. 3. Octavio Irving, 2021. **Segmento rojo/ Serie Land[e]scape.** Pintura.
- Fig. 4. Octavio Irving, 2021. **Reencuentro/ Serie Land[e]scape.** Pintura.
- Fig. 5. Octavio Irving, 2021. **The wall/ Serie Land[e]scape.** Pintura.
- Fig. 6. Richard Long, 1988. **A line made by walking.** Land Art-documentación fotográfica. [Obras De Richard Long - Bing images](#)
- Fig. 7. Richard Long, 1967. **A line made by walking.** Land Art-documentación fotográfica. [Obras De Richard Long - Bing images](#)
- Fig. 8. Richard Long, 1967. **El camino al andar.** Land Art-documentación fotográfica. [Obras De Richard Long - Bing images](#)
- Fig. 9. Jan Dibbets, 1968. **Correcciones de perspectiva.** Land Art-documentación fotográfica. [jan dibbets perspective correction - Bing images](#)
- Fig. 10. Jan Dibbets, 1967-69. **Correcciones de perspectiva.** Land Art-documentación fotográfica. [jan dibbets perspective correction - Bing images](#)
- Fig. 11. Jan Dibbets, 1968. **Correcciones de perspectiva.** Land Art-documentación fotográfica. [jan dibbets perspective correction - Bing images](#)
- Fig. 12. Giorgio De Chirico, 1917. **El gran metafísico.** Óleo sobre lienzo. [Giorgio de chirico - Bing images](#)
- Fig. 13. Giorgio De Chirico, 1917. **Musas inquietantes.** Óleo sobre lienzo. [Giorgio de chirico - Bing images](#)
- Fig. 14. Giorgio De Chirico, 1910. **El enigma de una tarde de otoño.** Óleo sobre lienzo. [Giorgio de chirico - Bing images](#)
- Fig. 15. Giorgio De Chirico, 1911-13. **La nostalgia del infinito.** Óleo sobre lienzo. [Giorgio de chirico - Bing images](#)
- Fig. 16. Giorgio De Chirico, 1913. **La gran torre.** Óleo sobre lienzo. [Giorgio de chirico - Bing images](#)

- Fig. 17. M. C Escher, 1953. **Relatividad**. Grabado. [m.c. escher art - Bing images](#)
- Fig.18. M. C Escher, 1961. **Cascada**. Grabado. [m.c. escher art - Bing images](#)
- Fig. 19. M. C Escher, 1960. **Ascendiendo y descendiendo**. Grabado. [m.c. escher art - Bing images](#)
- Fig. 20. M. C Escher, 1958. **Belvedere**. Grabado. [m.c. escher art - Bing images](#)
- Fig. 21. Isidro Blasco, 2014. **SIM**. Instalación fotográfica. [isidro blasco artista - Bing images](#)
- Fig. 22. Isidro Blasco, 2020. **Espacios emergentes**. Instalación fotográfica. [isidro blasco artista - Bing images](#)
- Fig. 23. Isidro Blasco, 2018. **Rolling houses**. Instalación fotográfica. [isidro blasco artista - Bing images](#)
- Fig. 24. Catherine Mosbach, 2013. **Espacios accesibles a todas las especies**. Proyecto multidisciplinar. [catherine mosbach Espacios accesibles a todas las especies - Bing images](#)
- Fig. 25. Catherine Mosbach, 2013. **Louvre-Lens Museum Park**. Proyecto multidisciplinar. [catherine mosbach landscape imágenes - Bing images](#)
- Fig. 26. Catherine Mosbach, 2013. **bordeaux botanical gardens**. Proyecto multidisciplinar. [catherine mosbach bordeaux botanical gardens - Bing images](#)
- Fig. 27. Paolo Bürgi, 1960. **Viewpoint of Cardada**. Landscape architecture platform. [Paolo Bürgi, - Bing images](#)
- Fig. 28. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Los movimientos laterales**. Pintura. [Jesus Mari Lazkano Cuadros - Bing images](#)
- Fig. 29. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Mecánica de la arquitectura**. Pintura. [Jesus Mari Lazkano Cuadros - Bing images](#)
- Fig. 30. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Nacimiento, crecimiento y muerte de la estructura como solución**. Pintura. [Jesus Mari Lazkano Cuadros - Bing images](#)
- Fig. 31. Jesús Mari Lazkano, 2010. **Ascensor De Solokoetxe**. Pintura. [Jesus Mari Lazkano Cuadros - Bing images](#)
- Fig. 32. Hiroshi Sugimoto, 1993. **Metropolitan palace, Los Ángeles**. Fotografía. [Hiroshi Sugimoto - Bing images](#)

- Fig. 33. Hiroshi Sugimoto, 1978. **Theatres**. Fotografía. [Hiroshi Sugimoto - Bing images](#)
- Fig. 34. Hiroshi Sugimoto, 1950. **Rashomon**. Fotografía. [Hiroshi Sugimoto - Bing images](#)
- Fig. 35. Isamu Noguchi, 1987-89. **Black Slide Mantra**. Escultura. [Isamu Noguchi - Bing images](#)
- Fig. 36. Isamu Noguchi, 1986. **Slide Mantra**. Escultura. [Isamu Noguchi Slide mantra - Bing images](#)
- Fig. 37. Isamu Noguchi, 1987. **Chinese sleeve**. Escultura. [Isamu Noguchi esculturas espirales - Bing images](#)
- Fig. 38. Ulrich Ruckriem, 1986. **S/T**. Escultura. [Ulrich Ruckriem - Bing images](#)
- Fig. 39. Ulrich Ruckriem, 1989. **S/T**. Escultura. [Ulrich Ruckriem - Bing images](#)
- Fig. 40. Ulrich Ruckriem, 1985. **S/T**. Escultura. [Ulrich Ruckriem - Bing images](#)
- Fig. 41. Ulrich Ruckriem, 1992. **S/T**. Escultura. [Ulrich Ruckriem - Bing images](#)
- Fig. 42. Ulrich Ruckriem, 1977. **S/T**. Escultura. [Ulrich Ruckriem - Bing images](#)
- Fig. 43. Peter Zumthor, 2007. **Capilla Bruder Klaus**. Arquitectura. [Peter Zumthor - Bing images](#)
- Fig. 44. Peter Zumthor, 1988. **Capilla de Sogn Benedetg**. Arquitectura. [Peter Zumthor - Bing images](#)
- Fig. 45. Peter Zumthor, 2000. **Globo de la Ciencia y la Innovación**. Arquitectura. [Peter Zumthor globo de la ciencia y la innovación - Bing images](#)
- Fig. 46. Peter Zumthor, 2010. **VitraHaus**. Arquitectura. [Peter Zumthor vitra house - Bing images](#)
- Fig. 47. Peter Zumthor, 1988. **Capilla de Sogn Benedetg**. Arquitectura. [Peter Zumthor - Bing images](#)
- Fig. 48. Vincent Van Duysen, 2011. **Vivienda en Bélgica**. Arquitectura. [Vincent Van Duysen - Bing images](#)
- Fig. 49. Vincent Van Duysen, 2011. **Vivienda en Bélgica**. Arquitectura. [Vincent Van Duysen - Bing images](#)
- Fig. 50. Eduardo Souto de Moura, 2011. **Proyecto de vivienda para Cristiano Ronaldo**. Arquitectura. [Eduardo Souto de Moura - Bing images](#)
- Fig. 51. Eduardo Souto de Moura, 2009. **Museo Paula Rego, Cascais, Portugal**. Arquitectura. [Eduardo Souto de Moura - Bing images](#)

- Fig. 52. Eduardo Souto de Moura, 2009. **Museo Paula Rego, Cascais, Portugal.** Dibujo. [Eduardo Souto de Moura dibujo museo paula rego - Bing images](#)
- Fig. 53. Alejandro Campins, 2018. **Carruaje II.** Pintura. [alejandro campins artista cubano - Bing images](#)
- Fig. 54 Alejandro Campins, 2018. **Devil Slide / Serie Letargo.** Pintura. [alejandro campins artista cubano - Bing images](#)
- Fig. 55 Alejandro Campins, 2018. **Gruta / Serie Letargo.** Pintura. [alejandro campins artista cubano - Bing images](#)
- Fig. 56. Konstantín Mélnikov, 1927-29. **Museo Estatal de Arquitectura Schúsev.** Arquitectura. [Casa De Konstantin Melnikov - Bing images](#)
- Fig. 57. Igor Vasilevsky-Nodar Kancheli. **Sanatorio de Kurpaty, Crimea.** Arquitectura. [constructivismo sovietico - Bing images](#)
- Fig. 58. Zaha Hadid, 2014. **Centro Heydar Aliyev, Azerbaiyán.** Arquitectura. [Arquitecta Zaha Hadid - Bing images](#)
- Fig. 59. Piet Blom, 1984. **Casas cúbicas, Róterdam, Países Bajos.** Arquitectura. [Piet Blom, 1984. Casas cúbicas, Róterdam, Países Bajos - Bing images](#)
- Fig. 60. Renzo Piano, 1991-98. **Centro cultural Jean Marie Tjibaou.** Arquitectura. [Renzo Piano, 1991-98. Centro cultural Jean Marie Tjibaou - Bing images](#)
- Fig. 61. Juan Carlos Sancho, 2011. **Capilla Valleaceron.** Arquitectura. [Juan Carlos Sancho, 2011. Capilla Valleaceron - Bing images](#)
- Fig. 62. Juan Carlos Sancho, 2011. **Capilla Valleaceron.** Arquitectura. [Juan Carlos Sancho, 2011. Capilla Valleaceron - Bing images](#)
- Fig. 63. Hitoshi Abe, 2007. **Gallery of Ftown Building.** Arquitectura. [Hitoshi Abe, 2007. Gallery of Ftown Building - Bing images](#)
- Fig. 64. Vicens & Ramos, 1995. **Iglesia de Santa Mónica de Rivas Vaciamadrid.** Arquitectura. [Vicens & Ramos, 1995. Iglesia de Santa Mónica de Rivas Vaciamadrid. - Bing images](#)
- Fig. 65. Claude Parent-Paul Virilio, 1968. **Iglesia de san Bernadette en Banlay, Francia.** Arquitectura. [iglesia de san bernadette, de claude parent y paul virilio - Bing images](#)
- Fig. 66. Aleksandr Rochegov, 1978-87. **Embajada de Rusia en Cuba.** Arquitectura. [Aleksandr Rochegov, 1978-87. Embajada de Rusia en Cuba. - Bing images](#)

- Fig. 67. Vladimir Tatlin, 1919. **Monumento a la Tercera Internacional.** Documentación fotográfica. [Vladimir Tatlin, 1919. Monumento a la Tercera Internacional. Documentación fotográfica. - Bing images](#)
- Fig. 68. Vladimir Tatlin, 1919. **Monumento a la Tercera Internacional.** Documentación fotográfica. [Vladimir Tatlin, 1919. Monumento a la Tercera Internacional. Documentación fotográfica. - Bing images](#)
- Fig. 69. Vladimir Tatlin, 1919. **Monumento a la Tercera Internacional.** Dibujo. [Monumento a la Tercera Internacional. Dibujos y maquetas - Bing images](#)
- Fig. 70. Vladimir Tatlin, 1919. **Monumento a la Tercera Internacional.** Maqueta. [Monumento a la Tercera Internacional. Dibujos y maquetas - Bing images](#)
- Fig. 71. Vladimir Tatlin, 1914. **Contra relieve azul.** Técnica mixta. [pinturas de vladimir tatlin - Bing images](#)
- Fig. 72. Vladimir Tatlin, 1914. **Relieve.** Técnica mixta. [pinturas de vladimir tatlin - Bing images](#)
- Fig. 73. Vladimir Tatlin, 1916. **Contra relieve.** Instalación. [pinturas de vladimir tatlin - Bing images](#)
- Fig. 74. Peter Jackson, 2001-03. **Locación, saga cinematográfica El Señor de los Anillos.** Cine. [locaciones de la saga el señor de los anillos - Bing images](#)
- Fig. 75. Peter Jackson, 2001-03. **Modelado 3D, saga cinematográfica El Señor de los Anillos.** Diseño. [modelos 3d de las dos torres. El señor de los anillos - Bing images](#)
- Fig. 76. Peter Jackson, 2001-03. **Modelado 3D, saga cinematográfica El Señor de los Anillos.** Diseño. [modelos 3d de edificaciones y castillos. Saga El Señor de los anillos - Bing images](#)
- Fig. 77. Peter Jackson, 2001-03. **Locaciones, saga cinematográfica El Señor de los Anillos.** Cine. [locaciones de la saga el señor de los anillos - Bing images](#)
- Fig 78. J. K. Rowling (Historia original). **Maqueta digitalizada de la saga cinematográfica Harry Potter.** Cine. [Maqueta digitalizada de la saga cinematográfica Harry Potter. Cine. - Bing images](#)
- Fig. 79. J. K. Rowling (Historia original). **Maqueta de la saga cinematográfica Harry Potter.** Cine. [Maqueta digitalizada de la saga cinematográfica Harry Potter. Cine. - Bing images](#)

- Fig. 80. J. K. Rowling (Historia original). **Locación de la saga cinematográfica Harry Potter**. Cine. [Locaciones reales de la saga filmica Harry Potter - Bing images](#)
- Fig. 81. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 82. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 83. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 84. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 85. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 86. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 87. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 88. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 89. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 90. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 91. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 92. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 93. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.
- Fig. 94. Octavio Irving, 2023. **Arqueología de las ideas / Serie Land[e]scape**. Fotografía y dibujo.