



MUDIG

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes
Máster Universitario en Dibujo y Gráfica
Contemporánea

TFM

Trabajo Fin de Máster



Torres Barra, Isra. Dibujo In situ N° VII, 2025.

Título: **Caminar como nube.**

La experiencia de dibujar teniendo el viento como directriz de rutas en el paisaje.

Autor: Claudio Israel Torres Barra

Tutor: Ignacio Tejedor

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM: Arte, creación, producción. Obra gráfica.

Departamento de Dibujo y Grabado

Convocatoria: Julio

Año: 2025

Dedicado a Rocío, Vera y Mikel

A la Nube y al Viento de la cual da testimonio

*El viento sopla donde quiere, y oyes su sonido, pero no sabes de dónde viene ni adónde va;
así es todo aquel que es nacido del Espíritu.*

Resumen

"Caminar como nube" es el resultado de una investigación teórica y de la práctica artística, desarrolladas a la par en búsqueda de una comunión entre el acto de caminar y el quehacer artístico. Este trabajo ha reunido experiencias previas y actuales con los resultados de la investigación, llevada a cabo en el contexto del Máster Universitario de Dibujo y Gráfica Contemporánea, de la Universidad Complutense de Madrid, durante el período académico 2024-2025.

La existencia y sobre-existencia de rutas y caminos en medio de la ciudad, sumadas al “hiper mapeo” digital de los territorios, condiciona completamente la forma en que caminamos, conocemos y experimentamos los lugares. Si bien analizaremos varias problemáticas, el punto central se enfoca en buscar una forma de caminar que, desde la práctica artística, permita experimentar el territorio y el vínculo con el paisaje, desestructurando el control cartográfico que hemos heredado. Para esto, el caminar se une a un factor que no podemos controlar ni predecir completamente: el viento. Este elemento invisible, que a su vez es simbólico y poético, será el articulador en esta herencia del caminar como práctica estética, permitiéndonos encontrar una forma alternativa de crear rutas en el espacio.

Como resultado de esta búsqueda teórico-práctica, se ha generado una serie de resultados gráficos, los cuales evidencian esta forma de vinculación con el paisaje a través del andar.

Palabras clave: Dibujo, caminar como práctica artística, viento, paisaje, nubes, obra gráfica contemporánea.

Abstract

"Walking Like a Cloud" is the result of theoretical research and artistic practice developed in parallel. It builds upon previous experiences in both walking and artistic endeavors; however, most of the contributions emerged during the 2024-2025 academic period.

The existence and over-existence of routes and paths within the city, coupled with the digital "hyper-mapping" of territories, completely dictates how we walk, perceive, and experience places. While we will analyze various issues, the central focus is on finding a way of walking that, through artistic practice, allows us to experience the territory and our connection to the landscape, deconstructing the cartographic control we've inherited. To achieve this, walking is combined with a factor we cannot fully control or predict: wind. This invisible element, which is also symbolic and poetic, will be the articulator in this legacy of walking as an aesthetic practice, enabling us to discover an alternative way to create routes in space.

As a result of this theoretical-practical search, a series of graphic outcomes has been generated, which demonstrate this form of connecting with the landscape through walking.

Keywords: Drawing, walking as artistic practice, wind, landscape, clouds, contemporary graphic work.

ÍNDICE

Abstract.....	3
ÍNDICE.....	4
Índice de imágenes.....	5
1. Introducción.....	8
1.1. Hipótesis.....	9
1.2. Objetivos.....	9
1.3. Metodología.....	10
1.4. Justificación.....	11
1.5. Estado de la cuestión.....	13
2. Marco Teórico.....	14
2.1. El caminar como acto público.....	14
2.1.1. Exploración.....	14
2.1.2. Senderismo.....	15
2.1.3. Caminar y Azar.....	17
2.2. Prácticas artísticas.....	19
2.2.1. Por qué nacen prácticas donde el caminar es la propuesta artística.....	19
2.2.2. Casos de estudio.....	22
2.2.2.1. J.M.W. Turner: La experiencia del paisaje.....	22
2.2.2.2. Yassan: El uso del GPS.....	27
2.2.2.3. Hamish Fulton y el Walking Art.....	31
2.3. Protocolos artísticos.....	34
2.3.1. Uso del protocolo en el arte.....	35
2.3.2. Artistas que usan protocolo.....	39
2.3.2.1. Guy Debord y la deriva.....	39
2.3.2.2. Francis Alÿs y la acción mínima.....	43
2.3.2.2. Juan Carlos Bracho; reglas para hacer una línea.....	47
3. Proceso de trabajo.....	50
3.1. Proceso de planificación y creación del dispositivo.....	50
3.2.1. Creación de un protocolo.....	54
3.3. Trabajo de taller: formalización gráfica de la propuesta.....	57
3.3.1 Traducción sensitiva de la caminata.....	57
3.3.2. Del GPS al papel.....	59
3.3.3. De la libreta a la punta seca.....	62
3.3.4. Serigrafía, Diagramática y otras pruebas de taller.....	65
4. Mapeo de un caminar por el viento, 2025.....	69
4.1 Resultados favorables para la producción final.....	71
4.2 Formalización: Fases de ejecución.....	71
5. Conclusiones.....	72
6. Agradecimientos.....	74
7. Referencias Bibliográficas.....	74

Índice de imágenes

Figura 1: El nacimiento de los cuerpos previos. [Instalación] Salineros, C. (2023), Fuente: <https://cristiansalineros.cl/azoico>

Figura 2: 1344 miembros de la comunidad del calzado nacional marchan sobre nuestra conciencia [Instalación], Bertoni, C. (1987). Fuente: <https://wp.conceptualstumbings.cl/imagenes/1344-miembros-de-la-comunidad-del-calzado-nacional-marchan-sobre-nuestra-conciencia/>

Figura 3: Estudio de un castillo sobre un lago [Acuarela sobre papel]. J.M.W. Turner (hacia 1840). Fuente: <https://turnercuadernossketchbooks.jimdosite.com/>

Figura 4: Apunte de celaje [Acuarela sobre papel]. J.M.W. Turner (hacia 1840) Fuente: <https://turnercuadernossketchbooks.jimdosite.com/>

Figura 5: Atardecer en Margate [Acuarela sobre papel]. J.M.W. Turner (hacia 1840). Fuente: <https://turnercuadernossketchbooks.jimdosite.com/>

Figura 6: Yassan (2020) Mouse in Hoshikawa Sugiyama Shrine, Yokohama. GPS Drawing Project. <https://gpsdrawing.info/en/works/mouse-in-sugiyama-shrine-yokohama/>

Figura 7: Low water circle walk [Cartel], Long, R. (1980). Fuente: <https://garadinervi-repertori.blog/post/687341767070203904/richard-long-low-water-circle-walk>

Figura 8: Kasukabe Circle Walk [Digital], Yassan (2021), Fuente: <https://gpsdrawing.info/en/works/kasukabe-circle-walk/>

Figura 9: Mountain Skyline. 28 Piezas de Madera Para Una Expedición a Pie de 28 Días en Nepal, De Jomsom a Hilsa, 2011. Hamish Fulton (2012). Fuente: Peter Mallet. [Instalación]

Figura 10: Ikon Gallery, Birmingham UK, 2012. Hamish Fulton (2012). Fuente: Fotografía de Ikon Gallery.

Figura 11: Detalle de trazos de Wall Drawing #47 [Dibujo]. LeWitt, S (2011). Fuente: Museo Reina Sofia.

Figura 12: Algoritmo. Foto por Erwin Steller [Instalación], Molnar, V. (2013). Fuente: Bienal de artes mediales.

Figura 13: Prototipo improvisado de una nube. [Instalación], Friedman Y. (2013). Fuente: Fotografía de Félix Torres Hevia.

Figura 14: Jorn, A.(19629 L'Avantgarde se rend pas [Pintura], Centre Pompidou.

Figura 15: “The Green Line” [La Línea Verde] Jerusalén. Alÿs, F. (1995). Fuente: <https://francisalys.com>

Figura 16: Paradox of Praxis 1, Sometimes Making Something Leads to Nothing. Alÿs, F. (1997). Fuente: <https://francisalys.com>

Figura 17: El amor nos separará de nuevo [Dibujo mural]. Bracho, J. (2002-2003). Fuente: <https://juancarlosbracho.com>

Figura 18: Detalle de The Celestial Omnibus. Bracho, J. (2006) Fuente: <https://juancarlosbracho.com>

Figura 19: Bocetos de dispositivo para caminar con el viento, Torres Barra, C. (2025) . Fuente: Elaboración del autor.

Figura 20: Dispositivo implementado en una caminata, Torres Barra, C. (2025) .Fuente: Elaboración del autor.

Figura 21: Boceto de dispositivo para caminar con el viento, Torres Barra, C. (2025) . Fuente: Elaboración del autor.

Figura 22: Registro fotográfico de implementación del dispositivo para caminar con el viento, Torres Barra, C. (2025) . Fuente: Elaboración del autor.

Figura 21: Fotogramas registro de tres caminatas a la veleta, Torres Barra, C. (2025) . Fuente: Elaboración del autor.

Figura 22: Monotipo Ventisca, Torres Barra, C. (2025) . Fuente: Elaboración del autor.

Figura 23: Cuatro Monoprints Ventisca, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 24: Proceso desde la imagen satelital de la ruta al dibujo y por último al gofrado, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 25: Gofrado ruta 4, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 26: Dibujo in situ N°1, , Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 27: Dibujo In situ N°7, , Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 28: Punta seca de Dibujo In situ N°7, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 29: Serigrafía trama un color, Sin título, , Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 30: Serigrafía cuatro colores, Sin título, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 31: Serigrafía 3 colores, Sin título, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 32: Diagramática del estar, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 33: Diagramática del andar, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

Figura 34: Mapeo de un caminar por el viento, Torres Barra, C. (2025). Fuente: Elaboración del autor.

1. Introducción

En la era digital, la interacción con un territorio hipermapeado es una constante. Nos movemos guiados por aplicaciones que nos dictan rutas, prometiendo seguridad y eficiencia. Si bien esta asistencia digital resulta útil, delegamos en ella nuestra capacidad de orientación natural, la memorización de caminos, calles y nombres de lugares, lo que nos vuelve dependientes de la información satelital y sus indicaciones sonoras. Por esta razón, caminar se convierte en un acto consciente que desafía el ritmo y los objetivos que la ciudad, como sistema, impone.

El presente trabajo surge de una serie de interrogantes sobre la acción de caminar: ¿Con qué nivel de conciencia lo hacemos? ¿Cómo y por qué se ve condicionada esta acción? Y, fundamentalmente, ¿cómo puede el arte abordar estas cuestiones y ofrecer respuestas desde el ámbito simbólico de los elementos y las acciones? Este enfoque cobra especial relevancia en un contexto donde los caminos físicos y conceptuales están cada vez más mediados por lo digital. Si bien la investigación se centra en el desplazamiento a pie, las reflexiones extendidas sobre la acción de caminar abren la puerta a comprender otros tipos de "caminos", como las corrientes de pensamiento, los sistemas de creencias o incluso los algoritmos, todos ellos trazadores de un recorrido.

Este trabajo pretende abordar un proceso de investigación que comprende dos aristas importantes: En primer lugar, se centra en la investigación y experimentación artística desde la práctica del caminar y su vínculo intrínseco con el viento y el paisaje. En segundo lugar, profundiza en la investigación teórica que sustenta el trabajo artístico. Las referencias bibliográficas citadas, por tanto, buscan anclar la experiencia y la propuesta de caminar con el viento en el legado de artistas y autores relevantes. El objetivo es tejer, a partir de estos precedentes, una nueva narrativa del conocimiento en torno a esta temática. Así, el marco teórico explorará diversas prácticas del caminar, como la exploración, el senderismo y el azar, y establecerá conexiones entre el acto de caminar y aquellos artistas cuyas obras incorporan el uso de protocolos artísticos en su metodología.

Finalmente, tras desarrollar estas referencias teóricas y artísticas, el estudio se focalizará en el trabajo práctico de taller, donde la experiencia de caminar con el viento se transformará y traducirá a los lenguajes gráficos de la estampa.

1.1. Hipótesis

La obra gráfica tiene el potencial de generar nuevos mapeos que cuestionan nuestra relación con el territorio y el paisaje. Con el propósito de establecer recorridos no condicionados por las rutas preexistentes, ya sean físicas o digitales, proponemos un punto de partida alternativo: un elemento que escape al control de los sistemas humanos y permita la creación de nuevos caminos.

Así, nuestra hipótesis principal es que el movimiento direccional del cuerpo, influenciado por la fuerza y dirección del viento, puede registrarse e interpretarse a través de diversos lenguajes. Este proceso revelará patrones y conexiones inesperadas entre el entorno, el cuerpo y su representación. Para validar esto, emplearemos dispositivos de navegación eólica analógica para realizar registros *in situ* en el paisaje. Las rutas inéditas obtenidas servirán como base para un posterior trabajo de taller, donde se propondrán nuevos mapeos de caminos que prescindan del mapeo digital como directriz principal.

1.2. Objetivos

Objetivo general:

Desarrollar una producción artística original que explore el caminar como práctica condicionada por la fuerza y dirección del viento. Esta experiencia de movimiento se traducirá posteriormente a los lenguajes de la estampa.

Objetivos Específicos

- a) Realizar una revisión parcial de carácter historiográfico de prácticas artísticas basadas en el caminar y prácticas que involucren el uso de protocolos artísticos.
- b) Idear un dispositivo que facilite la lectura direccional del viento a nivel del suelo y que sean fáciles de transportar al caminar. Se pretende caminar dirigido por la dirección que el artefacto señale.
- c) Traducir las caminatas realizadas con el "dispositivo de navegación eólica", buscando la representación a través del dibujo y lenguajes gráficos.

d) Reflexionar sobre cómo se relacionan los lenguajes gráficos y los medios de representación con la acción propia de caminar guiado por el viento.

e) Revisión crítica hacia la forma en que caminamos y cómo nos vinculamos con el territorio.

f) Crear una serie de imágenes a partir de la exploración, directamente vinculada al proceso descrito.

1.3. Metodología

Para elaborar este proyecto, que se sitúa en la práctica artística y al mismo tiempo en la investigación teórica, se ha requerido el empleo de diferentes recursos que permitieran el avance en ambas líneas, moviéndose entre el taller —donde se ha llevado a cabo la investigación gráfica— el paisaje y el estudio teórico.

Primero, se ha comenzado con una revisión bibliográfica de textos que abordan el caminar. A partir de esto, se han recogido sugerencias de especialistas del ámbito del arte sobre el tema. Luego, se ha realizado una primera recopilación de información utilizando Inteligencia Artificial: Gemini, ChatGPT y Deepseek (en orden de relevancia y uso) para obtener rápidamente un conjunto inicial de referencias que permitieran una revisión histórica del caminar. Es importante destacar que la corrección de estilo de este trabajo también se ha realizado con la ayuda de Gemini. Como complemento, se ha revisado el catálogo de la Biblioteca de la Universidad Complutense de Madrid y la Red de bibliotecas de la Comunidad de Madrid, retirando algunos textos que han nutrido la investigación sobre el tema. Finalmente, se han buscado referencias en Google Scholar y en las plataformas a las que este deriva, como Scielo y Dialnet, con el fin de encontrar artículos académicos, tesis doctorales u otras publicaciones recientes sobre el caminar.

En paralelo a lo descrito en el párrafo anterior, se han generado bocetos y apuntes de ideas sobre cómo desarrollar un caminar que desestructurara las nociones internalizadas respecto al andar. Estas ideas se han ido decantando en prototipos de dispositivos del caminar y, por ende, en el testeo del dispositivo definitivo en el paisaje. Esto ha implicado la realización de varias rutas, en diferentes lugares y horarios, con distintas condiciones climáticas. Estas rutas se han registrado en formato audiovisual y a través de aplicaciones deportivas (Adidas y Huawei), para luego ser utilizadas en el taller como punto de partida para el trabajo gráfico.

En paralelo a los procedimientos del caminar y a la investigación teórica, se ha desarrollado una metodología de producción artística en el taller. A partir de la experiencia del caminar, se toman los registros audiovisuales, sonoros, apuntes y croquis para ser interpretados mediante diferentes técnicas. Este proceso se ha ejecutado, en un inicio, de manera muy intuitiva, sin tener una mayor claridad sobre los resultados a obtener.

Esto ha convertido el ensayo y error en una parte fundamental de la metodología de taller, buscando formas de representación que pudieran conectarse con las experiencias del andar. De esta manera, se han realizado pruebas con diversos materiales como pasteles secos, marcadores, carboncillo y acuarela. A su vez, se han explorado distintas técnicas de estampa, como punta seca, monotipo, *monoprint*, serigrafía y gofrado. A esto se suman algunos procesos de escritura poética y creación de diagramas. Esta metodología de producción artística es también una forma de deriva, que va encontrando momentos de desorientación y otros de claridad, en los cuales decantan las piezas realizadas.

Por último, una vez completada esta serie de ejercicios gráficos y de dibujo, se selecciona un grupo de elementos para ser montados como una obra resultante del proceso de investigación artística. Esto no descarta el resto de las piezas, sino que las reubica para ser trabajadas a posteriori, como líneas gráficas que emergen de este proceso de estudio de Máster.

1.4. Justificación

La existencia del hipermapeado digital de la ciudad, como nunca antes lo habíamos vivido, con control de tráfico, desplazamientos migratorios, cambios demográficos, tendencias comerciales, cartografías energéticas de todo tipo, entre muchas otras aristas, y todas en tiempo real a través de la tecnología satelital, plantea un escenario único en la historia de la humanidad. A veinte años del lanzamiento de Google Maps, 2000 millones de personas usan la aplicación para guiarse en su recorrido del mundo¹. En 2024, la empresa Google ofreció un billón de kilómetros de direcciones a los usuarios; a esto debemos sumarle los 100 millones de actualizaciones que se hacen a los mapas cada día. Además, Google Earth ya ha cartografiado 50 millones de kilómetros cuadrados con imágenes satelitales. El mundo parece

¹ Datos recopilados por El [Derecho.com](https://elderecho.com/google-maps-cumple-20-anos-2-000-millones-de-personas-descubren-el-mundo-cada-mes-a-traves-de-sus-mapas)
<https://elderecho.com/google-maps-cumple-20-anos-2-000-millones-de-personas-descubren-el-mundo-cada-mes-a-traves-de-sus-mapas>

encomendarse ciegamente al hipermapeado digital, sin ninguna duda, sin ningún reparo. Tal como menciona Galo Abrain en su artículo "*¿Mapas inteligentes para ciudadanos tontos? Google Maps y la sumisión a la cartografía digital*", en la página web La Retina, esta fe ciega ante el mapa digital coarta la experiencia del *flaneur* de "conocer las muecas del hormigón y la idiosincrasia acústica de un bloque de apartamentos" (Abrain, s.f.).

Esta "sumisión a la cartografía digital" (Abrain, s.f.) resuena con las nociones desarrolladas por Michel Foucault sobre el Panóptico, donde la omnipresencia potencial de la vigilancia digital –aunque no siempre directa– induce una autodisciplina en la navegación y en la relación del caminante con el espacio urbano (Foucault, 1975).

El mapeo de los territorios es antiquísimo; desde el "imago Mundi" babilónico, que data del siglo VI a.C., el ser humano ha desarrollado infinidad de mapas. En ellos se registran los principales hitos, hallazgos y referencias para entender y dominar su mundo. Sin embargo, el hipermapeado digital parece ser un ejercicio contrario a esta primera lógica del humano frente a la tierra; de hecho, es el mapa quien domina al individuo, lo direcciona y redirecciona a su "antojo", coloca sesgos que condicionan su percepción y le quitan la posibilidad de aprehender el camino. El algoritmo, como dispositivo, viene a ser un gestor de población y de voluntades, que modifica el andar no solo de un individuo, sino de una masa, entregando las nuevas "verdades espaciales".

Siempre me ha gustado caminar. Mi experiencia como caminante se ha desarrollado en diferentes lugares y en diferentes épocas, inclusive antes del dominio de Google Maps. Me he perdido en muchos lugares: en montañas y cerros del sur de Chile, en rutas de la Pampa Argentina, e incluso en mi propia ciudad de origen, entrando sin saberlo a lugares estigmatizados socialmente como de alta peligrosidad, sin embargo, con una experiencia amable. Por esto mismo, busco en el arte y en esta investigación poder dar con una forma de caminar y hallar caminos que no estén condicionados por los mapas digitales ya existentes, ni totalmente sesgados por mi prejuicio del lugar.

Por todo esto, es importante en este proyecto la reflexión sobre el caminar y la impronta con que nos disponemos al paisaje, no dominados por la digitalidad, dando visibilidad a la conexión con elementos que siempre han estado presentes, guiándonos, como el viento y la sensibilidad a este, y desde esta relación crear estos gestos de cartografías eólicas, que condensan esta relación.

1.5. Estado de la cuestión

El caminar siempre ha estado presente en la historia de la humanidad, como la principal forma de desplazamiento en territorios cercanos y también en las grandes migraciones, desde el inicio de la humanidad hasta la domesticación animal y la invención de la rueda. El caminar es tan intrínseco al ser humano que muchos asocian la condición humana precisamente a la postura en la que nos movemos, erguidos.

Las razones por las que caminamos son diversas: desde la necesidad de desplazarse hasta la activación del flujo sanguíneo. Caminamos, evidentemente, porque necesitamos desplazarnos. Esto incluye a los recolectores y cazadores en la prehistoria, las migraciones en medio de la hambruna, las diásporas en la guerra o en medio de epidemias, la búsqueda de aventura, el rescate de alguien a quien apreciamos, las peregrinaciones espirituales, etc. Hay muchas razones para caminar.

Charles Baudelaire, en la década de 1860, al acuñar el término *flâneur*, abrió una dimensión del caminar que no está vinculada a un objetivo claro. Este deambular permite entender esta acción tan propia del ser humano como una que puede desarrollarse como espectador del mundo, inaugurando un sentido del caminar en el ámbito estético. Posteriormente, hay varios episodios del arte del siglo XX que desarrollan el caminar, como las marchas surrealistas, las del Dada y las de los situacionistas. En los últimos años, esta dimensión se ha seguido desarrollando a través de diferentes artistas, algunos con larga trayectoria en este tema, como es el caso de Richard Long y Hamish Fulton, dos de los principales artistas del caminar. Ambos siguen vigentes y exponiendo obras que nacen del andar en el territorio, como es el caso de la obra *Mud Son* (2025), inaugurada recientemente en la National Gallery de Londres por Long, y la exposición *A Journey Where the Destination is not a Place but a State of Mind* (2022-2023) de Fulton en Noruega. En la misma línea de Long, en la que el artista crea la obra recogiendo lodo de un río cercano a su casa, el artista chileno Cristián Salineros, en su exposición *Azoico* (2023-2024), va recolectando en largas caminatas huesos, piedras y troncos que encuentra cerca de su taller en Santiago de Chile, así como en sus recurrentes viajes al archipiélago de las Guaitecas, en la isla de Chiloé (Chile).

Jer Thorp, artista enmarcado dentro del denominado GPS art, crea mapeos de diferente tipo a partir de los datos generados por los diferentes flujos de información satelital. De esta

manera, desarrolla un trabajo colaborativo en la Sala de Mapas de San Luis, donde mapea el tráfico de las personas en la ciudad, en iglesias, bancos, escuelas, etc.

En el ámbito académico también se han desarrollado algunas tesis doctorales y TFM sobre el caminar como práctica estética, como por ejemplo: *El caminar y la creación artística* de Nelson Santos Avilés (2020), *Caminando entre cimas: Sierra Nevada a través de la experiencia del artista* de León Perales Sierra (2024), *Marcando un camino; Caminar como práctica artística en la naturaleza* de Natalia Sanchez Valenzuela (2020), *El acto de caminar durante el transcurso de la historia y su reactualización por los compositores de los siglos XX-XXI* de Lyudmyla Artymovych Marchak (2020), *Geografía sensorial de la resistencia. La percepción y construcción del paisaje a través de la trashumancia* de Antonio José López Fernández (2018), además de artículos en revistas de arte y antropología, algunas de las cuales se citarán en este trabajo.

2. Marco Teórico

2.1. El caminar como acto público

Si bien el caminar es una acción cotidiana propia del ser humano, donde la excepción a la regla es el no poder hacerlo, el caminar ha logrado posicionarse como una acción que devela intenciones que se despegan de la cotidianeidad. Así, el acto de andar con los pies puede llevarnos a acciones de peregrinación religiosa o espiritual, de manifestación política, de exploración, senderismo o azar. En este apartado, me centraré en estas últimas tres, debido a su pertinencia con esta investigación.

2.1.1. Exploración

La exploración puede tener muchos motivantes, desde conocer lo desconocido —lo que involucra el mapeo de tierras, la búsqueda de nuevas especies, minerales, la comprensión de culturas y sociedades, la obtención de recursos, la generación de alianzas políticas y económicas, la investigación, la expansión y, por qué no, la recreación—.

La exploración va de la mano del descubrimiento, y el caminar es el acto primigenio de este. Junto a la observación desde los sentidos, permite que quien pretende descubrir pueda, de una manera orgánica, almacenar un gran conjunto de información. Esta información puede ser registrada y guardada de manera externa a través de dispositivos de almacenamiento análogos

o digitales, mientras que, a su vez, el propio cuerpo y cerebro generan un registro de la experiencia en el espacio, creando un conocimiento implícito al desplazamiento. Tal como señala Jon Anderson, "El andar convierte el espacio vivido y percibido en una fuente de conocimiento sobre las formas de practicar el espacio y actuar sobre él" (2004). De esta manera, el caminar no solo amplía el conocimiento explícito del espacio recorrido, sino que también las posibilidades de conectar esta experiencia con conocimientos y experiencias previas, creando así un nuevo saber. Podemos enriquecer esta mirada de la exploración a través del caminar desde la psicología, citando un estudio realizado por Marily Opezzo y Daniel L. Schwartz (2014), académicos de la Universidad de Stanford. Este estudio señala que el caminar enfatiza procesos creativos relacionados con el pensamiento divergente. En palabras de los autores, "A través de cuatro experimentos, encontramos que caminar incrementó el pensamiento divergente sin dañar el pensamiento convergente. (...) El pensamiento divergente es un proceso de pensamiento utilizado para generar ideas creativas explorando muchas posibles soluciones"(Opezzo & Schwartz, 2014, p.1143.). Además, concluyen que caminar es una acción simple y robusta que impulsa la creatividad.

Como señala Rebeca Solnit en su *"Wanderlust: Una historia del caminar"*, la comprensión de nuestro mundo está vinculada a cómo lo recorremos y descubrimos, siendo el deambular una forma de crear pensamiento (Solnit, 2015). Esto genera que el caminar se constituya como un acto de doble exploración, la del territorio geográfico y la exploración de los pensamientos de quien camina, en donde ambos ámbitos se expanden a cada paso.

2.1.2. Senderismo

Si bien es cierto que caminar largos senderos en medio de bosques o campos es una práctica tan antigua como el ser humano, en los siglos XVIII y XIX hubo hitos que marcaron una nueva manera de ver el caminar. En el desarrollo de la modernidad se desenvuelve no solo una nueva forma de hacer ciudad, sino que también se resignifica la manera en que se ve y experimenta la naturaleza. El Romanticismo enfatizó el aprecio por andar en la naturaleza, artistas como Caspar David Friedrich en Alemania, J.M.W. Turner y John Constable en Reino Unido o la Escuela de Barbizon que frecuentaban el bosque de Fontainebleau en Francia² para pintar, son algunos de los muchos ejemplos que nos muestran el gran interés que comenzó a haber entre los artistas por estar en contacto con el medio natural. Figuras como

² Pintores como Theodore Rousseau, Jean-Baptiste Camille Corot, Jean Francoise Millet, entre muchos otros.

Jean-Jacques Rousseau o Friedrich *Nietzsche*, hicieron del caminar una parte importante de sus procesos filosóficos, y alabaron los beneficios de caminar (Farrero, 2011) . Desde la poesía también hay ecos que alimentan el impulso caminante, como el inglés William Wordsworth reconocido como un “poeta pedestre” y que da énfasis al caminar por la naturaleza como un recurso lírico atemporal (Moreno & González, 2016. p.171)

Otro hito importante fue el inicio del alpinismo, con la escalada del Mont Blanc (1786) y las incursiones en los *Lake District*, asentaron las bases del senderismo moderno (Solnit, 2015). El revuelo que tuvo el ascenso al Mont Blanc por el cristalero Jaques Balmat, junto al médico Michel Paccard, fue reconocido como una verdadera proeza que motivó a muchos a comenzar a conquistar cumbres en toda Europa, a pesar de todos los infortunios que los primeros alpinistas debieron sortear.

A principios del siglo XX, comenzaron algunas iniciativas que realzaron esta actividad, otorgándole una connotación recreativa y deportiva que antes no tenía (al menos de manera generalizada). De esta forma, aquello que antes se realizaba en gran medida como necesidad o como un medio para alcanzar otros objetivos, se subvierte, ya que, a pesar de que el sendero tiene un principio y un fin, el objetivo principal es el sendero en sí mismo.

El senderismo o *hiking* es un deporte que ha alcanzado gran popularidad en las últimas décadas, hasta el punto de que, junto al montañismo, es el deporte más popular en España, con más de 8 millones de personas que lo practican (FEDME, 2022). La Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (FEDME) analiza esta cifra, entregada por el INE en 2022, y la compara con la misma encuesta realizada en 2010. Se da cuenta de un gran incremento en las personas que practican senderismo y montañismo, pasando de un 8,7% a 30,8% en solo 12 años, lo que equivale a 7 millones de nuevos senderistas y montañistas en este período de tiempo.

Estas estadísticas nos muestran cómo el senderismo ha tomado relevancia social como práctica recurrente en la sociedad española actual. Esta práctica incorpora la modalidad colectiva e individual, en la cual se entrecruzan caminantes que recorren los 60 mil kilómetros homologados en España³.

³ Recuperado el 1/6/2025 de <https://www.spain.info/es/senderismo/>

Las estadísticas citadas anteriormente son la evidencia de cómo el ser humano comenzó a adoptar el caminar por grandes distancias a las afueras de la urbe como un pasatiempo, una instancia de cierto goce, relajación y salud, tanto emocional como espiritual. Si bien, para nuestra era este tipo de actividad está muy normalizada, es necesario tener conciencia de que en ningún otro período de la historia existió una afición tan masiva por recorrer senderos. Esto es muy interesante, ya que al mismo tiempo estamos en la época con más y mejores (en eficiencia de tiempo) formas de transporte, con mayor información de los lugares (imágenes, videos, audios, etc.); sin embargo, a través del senderismo y el montañismo, el ser humano de esta era ha visto revalorizado el andar en dos pies por los parajes.

2.1.3. Caminar y Azar

En 1924, André Breton organizó un recorrido por un amplio territorio natural, que no estaba definido ni planificado como cualquier ruta. La premisa era sencilla: dejar que el deambular se gestara de manera espontánea. Esto propició el paso del Dadaísmo al Surrealismo. Esta Deriva se consideró una forma de ejercitar la escritura automática, pero esta vez en el espacio geográfico (Careri, 2013). Se buscaba un estado de hipnosis a través del andar, y de esta manera poder conectar con el ámbito inconsciente del territorio. Este gesto de los surrealistas es muy importante para evidenciar no solo un caminar errante como un vagabundeo o un paseo sin mayor propósito, sino una forma de andar que no busca un control previo de los factores, que no tiene una expectativa de destino, y que asume las serendipias como parte fundamental del proceso. Los surrealistas, de cierta manera, estaban mapeando la psique del lugar tal como un psicoanalista lo haría con una persona: caminar por el territorio y percibir lo que hay en sus esferas menos evidentes. Esto proporciona un nivel de aleatoriedad muy alto, ya que en estas caminatas los surrealistas buscan ser guiados por señales espontáneas que les permiten tomar decisiones en bifurcaciones, entradas y salidas.

En una línea similar, pero alejada del ámbito artístico, grupos de cristianos protestantes también buscan vincularse con el territorio, intentando entender lo invisible del lugar. A partir de ejercicios espirituales de percepción, basados en la adoración y contemplación, se reúnen para compartir sus impresiones y recorrer lugares con el propósito de bendecir la tierra y proclamar libertad en medio de su generación. Esta búsqueda de reconectar un lugar con un propósito eterno los lleva, muchas veces, a realizar largas caminatas y expediciones por lugares recónditos, ciudades lejanas a sus países de origen o sitios de muy difícil acceso. Esta búsqueda espiritual en el caminar es muy interesante, porque normalmente ellos saben que no

pueden predecir lo que encontrarán ni cómo eso influirá en la dirección que su ruta tomará (Aquino, 2019). Asumen esta "deriva espiritual" como un abandonarse a lo que Dios quiera hablarles en medio del territorio, muy lejos de la seguridad y comodidad arquitectónica de los templos. Si bien ellos no lo entienden desde el azar, porque asumen una voluntad divina como soporte de lo que hacen, cualquiera que mire desde fuera sus historias pensaría en el elemento fortuito como fundamental para el éxito de sus expediciones (y para mantenerse con vida). La mayoría de quienes pertenecen a estos grupos de fe, que están repartidos por todo el mundo, no escribe mucho sobre estas experiencias; más bien, estas se traspasan en conversaciones y reuniones con otras personas. Sin embargo, existe un escrito llamado *Batallas en el gran monte*, de Simón Aquino (2019), que es muy interesante, ya que habla de todo el proceso de preparación de uno de estos viajes, de los desafíos que debieron sortear y aquello que aprendieron mientras caminaban hacia una de las cumbres más altas del mundo, la del monte Aconcagua. Este movimiento es muy interesante, ya que, de cierta manera, se busca entender un lugar desde sus características espirituales, y desde ahí llegar a la comprensión de por qué los lugares se comportan de cierta manera en relación con sus habitantes. Esto es muy similar a la noción de psicogeografía que desarrollaron los situacionistas, al tratar de entender las ciudades que habitaban; sin embargo, se asume que la posición desde la cual se realiza el análisis es otra.

Más allá del azar buscado por surrealistas y situacionistas, debemos asumir que el imprevisto forma parte intrínseca del caminar, a menudo de forma involuntaria y accidental, lo cual modela constantemente nuestra forma de andar y experimentar un camino. La travesía está compuesta por estos sucesos, que parecen enriquecer la aventura, o transformar en aventura un desplazamiento común y corriente. Debemos asumir que el entorno urbano y natural son impredecibles, a pesar de los hipermapeos digitales, que buscan mantener actualizadas las condiciones de tránsito, accesos, etc. Esta información parece mostrarnos el presente de un lugar; sin embargo, lo que vemos solo es un pasado reciente, o un presente que caduca a cada segundo. Nadie sabe cuándo ni dónde se producirá un accidente, ni si aparecerán elementos inusuales, como aromas, hedores, ruidos o un encuentro fortuito con alguien que no se ve hace años. Es por esto que salir a andar es abrazar la serendipia y asumir que el camino no se puede controlar.

2.2. Prácticas artísticas

2.2.1. Por qué nacen prácticas donde el caminar es la propuesta artística

Ante el enunciado de este apartado, se podrían encontrar respuestas diferentes según cada artista que ponga el caminar en el centro de su propuesta. Sin embargo, hay algunos puntos que se pueden establecer como anclajes conceptuales que están presentes en nuestro contexto y que, de alguna manera, influyen o inspiran el trabajo de los artistas contemporáneos.

Uno de los puntos en común en diferentes obras es la búsqueda de conexión/reconexión del cuerpo con el espacio. En nuestra era hiperdigitalizada, tanto en la forma de vincularnos con otras personas como con nuestro entorno, y donde el sedentarismo tiene gran presencia en el modo de vida, caminar ofrece una manera de marcar presencia frente a la ciudad, al paisaje e incluso frente a nuestros pares. Según la Encuesta Nacional de Salud, el 38,3% de las personas trabajadoras o dedicadas a labores del hogar permanecen sentadas la mayor parte de su jornada, mientras que otro 40,8% la pasa de pie sin realizar mayores desplazamientos ni esfuerzos (ENSE, 2017)⁴. Esto suma, en ambos grupos, un 80% de la población que pasa sentada un tiempo medio de 5 horas diarias. A esto se debe añadir que el 36% de la población mayor de 15 años dedica, además, su tiempo libre a actividades sedentarias.

Este contexto, que se vio alterado por la pandemia y post-pandemia del COVID-19, permite de alguna manera dimensionar la tendencia al sedentarismo en nuestra sociedad. Asimismo, muestra cómo, desde las artes, muchas veces los artistas se posicionan en la vereda contraria a la tendencia; muchos han ido dejando el sedentarismo del estudio o taller para buscar la conexión con el territorio. Luego de encontrar esta conexión, los artistas vuelven al taller a generar obra a partir de lo que los inspiró conceptualmente en su andar y/o de lo que encontraron en este.

Ejemplo de esto es la obra *El nacimiento de los cuerpos previos*, del artista chileno Cristián Salineros (2023). La obra consiste en una instalación cuya área es de 162 m² por 0.80 m de altura, dentro de la sala del museo MAVI UC. La obra está compuesta por tierra compactada y cerca de un centenar de piedras casi perfectamente esféricas. Al conversar con el artista respecto al origen de estas enigmáticas piedras, él señala que, durante un par de años, hizo largas caminatas en la isla de Chiloé, específicamente en el archipiélago de las Guaitecas, en

⁴ Recuperada el 1/06/2025 de https://www.sanidad.gob.es/estadEstudios/estadisticas/encuestaNacional/encuestaNac2017/ACTIVIDAD_FISICA.pdf

una zona intermareal en la que, por cerca de dos horas, el fondo marino cercano a la costa queda expuesto, y se pueden recolectar estas piedras de diferentes dimensiones, que han sido pulidas naturalmente por el oleaje y el sedimento de las aguas. Salineros repite estas caminatas varias veces, siempre cargando su mochila con estos <<micromundos paridos>> en el fondo marino". El artista transporta las esferas a cerca de 1200 km de distancia a su taller en Santiago de Chile para comenzar a componer esta instalación que cubre gran parte de la superficie de la sala de exhibición.



Fig. 1: *El nacimiento de los cuerpos previos*, Salineros (2023)

La exploración del tiempo y el ritmo es un posible elemento de interés a abordar desde las artes. El ritmo de la caminata es modificable, lo que altera la percepción y la experiencia en el territorio. Cuando esta experiencia del andar se aleja de la práctica deportiva —en la que la mayoría de las veces se vincula a mejorar los tiempos de marcha, la zancada y apurar el paso—, desde el arte, donde prima la experiencia estética, la modificación de ritmo y tiempo puede llevarnos incluso a lo opuesto respecto al deporte.

David Le Breton nos regala esta frase en su libro *Elogio del caminar*, que nos permite distinguir mejor la acción de caminar como una postura frente al tiempo: "(...) El caminante es quien se toma su tiempo y no deja que el tiempo lo tome a él. Si elige este modo de

desplazamiento en perjuicio de los demás, afirma su soberanía sobre el calendario; su independencia a los ritmos sociales (...)" (Breton, 2011).

A modo de ejemplo, la artista chilena Guiselle Llantén presenta en un espacio de taller universitario una instalación sonora consistente en un carrete de cable eléctrico, de alumbrado público, del cual se desprenden unos auriculares que contienen el registro del sonido de sus pasos en recorridos cotidianos desde su casa a ciertos puntos de la ciudad. A través del ritmo de la caminata y del tiempo de duración del recorrido, da cuenta de una forma de medir el espacio.

Revelar lo cotidiano también es un motivo por el cual se incorpora el caminar en la práctica estética. Este ejercicio exploratorio permite encontrar lo oculto en medio de lo evidente para luego, por medio de algún método de representación o presentación, exhibirlo frente a los ojos de quien probablemente lo ignoró. Este gesto denota una sensibilidad al mundo que rodea al artista, y que muchas veces lo lleva a la obsesión recolectora por un tipo de objeto o elemento que le llama la atención.

Es el caso del artista visual y poeta Claudio Bertoni, quien crea una instalación llamada *1344 miembros de la comunidad del calzado nacional marchan sobre nuestra conciencia* (1987), obra conceptual que reúne precisamente 1344 zapatos que él recolectó en sus largas caminatas a la orilla del mar, donde recogía el calzado perdido o desechado por desconocidos. Bertoni realiza este ejercicio de recolección durante años, en los cuales almacena estos desgastados y corroídos vestigios que, por las condiciones salinas del lugar, poseen un deterioro acentuado que parece destacar la ausencia y el desuso. Respecto a esto, De Certeau (1984) señala que "Los practicantes ordinarios de la ciudad viven 'abajo', por debajo de los umbrales donde comienza la visibilidad. Caminan... un texto inmenso que escriben sin poder leerlo" (1984, p.96), sugiriendo cómo el caminar va revelando la capa oculta en la experiencia citadina.



Fig. 2: *1344 miembros de la comunidad del calzado nacional marchan sobre nuestra conciencia*, Bertoni (1987)

Por último, cabe señalar la crítica a la modernidad y la urbe como un motivo más para posicionar el caminar en las prácticas artísticas. El caminar, al ser un acto tan universal y común, puede ser un elemento a tensionar con el fin de generar impacto. Si se disloca la forma de caminar o el propósito de por qué hacerlo, y esa práctica se lleva a lugares de alto tránsito, se generará un impacto inmediato en los transeúntes, quienes no podrán permanecer indiferentes frente a la acción. De esta manera, artistas como Francis Alÿs (de quien hablaremos más adelante) o Melanie Manchot tensionan el espacio público a través de la alteración del caminar habitual. Esto mismo podría aplicarse a la multitud de acciones tipo *Flashmob*, que, más lejanas a las artes visuales pero aún emparentadas con la *performance*, irrumpen la normalidad en busca del impacto inmediato en los espectadores.

2.2.2. Casos de estudio

2.2.2.1. J.M.W. Turner: La experiencia del paisaje

La impronta del Romanticismo frente al territorio cambió la forma de representar el paisaje y, por ende, la manera en que los artistas comenzaron a vincularse con el lugar. El artista

romántico no busca la belleza en la mera imitación, sino en la expresión de la emoción y el poder de la naturaleza, revelando lo divino en lo terrenal y lo infinito en lo finito (Ruskin, 1860). El paisaje adquiere un rol protagónico en la pintura como un género en sí mismo, que puede prescindir de la figura humana para valerse como imagen, y no como el fondo de una imagen o el ornamento idealizado de una composición. El Romanticismo constituye el paisaje como un espejo del alma humana y un campo de batalla para las fuerzas de la naturaleza y el espíritu (Clark, 1949). Esta posición frente al territorio dio a luz a un conjunto de artistas que se vieron ávidos de andar y de recorrer hasta encontrar esa fuerza sublime. Si bien se podrían mencionar a muchos y dedicarles algunas líneas a otros tantos, en este apartado nos enfocaremos en Joseph Mallord William Turner, básicamente por su visceralidad pictórica respecto a otros pintores de la época.

J.M.W. Turner, uno de los grandes maestros del paisajismo inglés, tuvo un innegable y profundo vínculo con el caminar y la exploración del paisaje. Su pintura no es la de un artista de estudio que solo produce sus cuadros en el encierro, sino más bien la de un viajero que incansablemente se sumerge en el paisaje que representa. Son conocidos sus extensos viajes por Gran Bretaña, Suiza, Alemania, Francia e Italia, siendo la caminata no solo un medio de desplazamiento, sino un elemento clave en su proceso creativo. La experiencia directa y prolongada con el territorio le permitió observar los fenómenos lumínicos, las características atmosféricas y climáticas del paisaje, además de la topografía del lugar, siempre desde la intimidad del andar. Sus excursiones se ven reflejadas en sus libretas de viaje, de las que se conservan cerca de 19.000 hojas, donde se puede observar la gran cantidad de apuntes y observaciones de los lugares que visitaba. "Dibujó en ellos con lápiz, pastel, tiza, tinta, acuarela, *gouache*, óleo y su combinación, incluyendo anotaciones personales, realizadas tanto en el estudio como al aire libre", señala Lola Soto⁵ (s.f.), y complementa diciendo que Turner, antes de pintor, es un dibujante, a lo que se podría añadir que, antes de dibujante, es caminante. Toda su trayectoria está acompañada de cuadernos, libretas, compradas o cosidas por él mismo. Estos cuadernos son un testimonio de las primeras impresiones que el artista tenía de un lugar, escenas reales e imaginarias, además de ejercicios de composición muy trabajados. Para Turner, caminar era tener una

⁵ Lola Soto Vicario es artista y Doctora en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia (Universidad Politécnica de Valencia), publica ensayos sobre diversos artistas en un sitio web independiente.

experiencia directa y estrecha con lo sublime de la naturaleza: la fuerza de las tormentas, la inmensidad de las montañas, la potencia del caudal de los ríos. Esta experiencia directa se lleva al papel de manera *in situ* para luego trabajar con esto en su estudio y traducir esta vivencia frente al paisaje a la técnica pictórica. Sus largas horas frente a parajes de diferente tipo le permitían observar la interacción de los diferentes elementos del territorio, como la niebla entrando en los bosques, el comportamiento de la luz entre las nubes o los cambios en la visibilidad que provoca la lluvia. Esto es clave en el aspecto de sus obras, que parecen capturar un paisaje cambiante, con transiciones e interacciones de elementos contrastantes (agua y fuego, calma y tormenta, líneas rectas y trazos expresivos, etc.). La pintura de Turner presenta un paisaje que desdibuja los límites de la abstracción, precisamente porque no solo busca representar el paisaje como fenómeno visual, sino también el paisaje como sensación interna del artista; calmo o agitado, los trazos de pintura no solo representan un lugar, sino al artista en el lugar.



Fig. 3: *Estudio de un castillo sobre un lago*. Acuarela sobre papel. J.M.W. Turner (Hacia 1840).

El *flâneur*, figura central en la obra de Baudelaire, representa al caminante urbano que observa la modernidad con una mezcla de curiosidad y desapego. Este individuo se sumerge en la multitud de la ciudad, absorbiendo sus detalles y sensaciones, pero manteniendo una distancia crítica que le permite analizar la experiencia. Para Baudelaire, la ciudad es un crisol de lo efímero, lo fugaz y lo contingente, y el *flâneur* es el encargado de capturar esta esencia en su deambular. Es un explorador de lo moderno, un dandi que encuentra belleza en lo cotidiano y lo transitorio (Baudelaire, 2013).

Curiosamente, a pesar de sus evidentes diferencias, las nociones del caminar en Baudelaire y en los Románticos como J.M.W. Turner comparten un trasfondo en la observación y la búsqueda de lo sublime, aunque en contextos distintos. Mientras el *flâneur* baudelero deambula por la urbe para descifrar la modernidad y sus complejidades, los Románticos se sumergían en la naturaleza con un propósito similar de contemplación y revelación. Turner, en particular, era un caminante incansable que exploraba paisajes salvajes, montañas y costas, no para la observación social, sino para capturar la inmensidad y la fuerza trascendente de la naturaleza. Sin embargo, es importante notar que Turner también pintó paisajes urbanos, como vistas de Londres o Venecia. Aun en estos casos, su interés no radicaba en la vida social de la ciudad o la figura del habitante moderno, sino en la atmósfera, la luz y la interacción de la arquitectura con los elementos naturales, a menudo imbuida de una cualidad sublime o de la melancolía del paso del tiempo. Sus travesías, a menudo a pie, le permitían experimentar directamente la furia de las tormentas o la serenidad de los atardeceres, elementos que luego transformaría en sus lienzos a través de la luz y el color, evocando una emoción profunda que resonaba con el ideal romántico de lo sublime. Así, aunque uno se enfoca en la efímera belleza urbana y el otro en la grandiosidad natural (y sus efectos sobre lo urbano), ambos representan una forma de caminar como un acto de aprehensión estética y emocional del mundo.

Este concepto del caminante moderno contrasta, en cierta medida, con la visión del caminar que se encuentra en los Románticos. Para ellos, el acto de caminar era a menudo una inmersión en paisajes sublimes, una búsqueda de lo trascendente y lo espiritual en la grandiosidad del entorno natural. Turner, por ejemplo, plasmó en sus obras la fuerza

indomable de la naturaleza.

Sarah Monks (2010), en un artículo escrito para el museo TATE, llamado “*Sufrir un cambio radical: Turner, la pintura y el ahogamiento*”⁶, nos ayuda a entender el profundo cambio que provocó la pintura de Turner en un contexto en el cual ya había una clara tendencia en la representación del paisaje, en palabras de la autora:

“(…) Desde finales del siglo XVII, los pintores de marinas habían trabajado con una fórmula perspectivista que les permitía escenificar un mundo expansivo de cuerpos en libre circulación, como si fueran vistos, conocidos y medidos por un espectador encarnado. En su relación sistemática entre la línea del horizonte y la altura de los ojos, dicha fórmula fue capaz de articular una mirada inquisitiva y especulativa, ambiciosa porque miraba hacia adelante, proyectando conocimiento y posesión hasta los confines de la visión. A su vez, esta fórmula perspectivista ayudó a constituir el yo como teniendo lugar ante un mundo visible dentro del cual encontraba sus capacidades y sus límites claros, un efecto subrayado por el repertorio establecido del pintor de marinas, que oscilaba entre la calma y la tormenta, lo bello y lo sublime. Turner quebró el horizonte y, con él, esta epistemología establecida.” (Monks, 2010)

Este quiebre del horizonte sumerge abruptamente la vista del espectador en una desorientación del espacio representado. Turner cambia las reglas del juego, ya desde el boceto hasta la obra. Podemos apreciar esto en muchas de sus libretas, donde claramente hay una búsqueda en sus bocetos por mostrar un paisaje muy disonante respecto a lo que los paisajistas de su época estaban haciendo.



Fig. 4: *Apunte de celaje*. Acuarela sobre papel. J.M.W. Turner (Hacia 1845)

Fig. 5: *Atardecer en Margate*. Acuarela sobre papel. J.M.W. Turner (Hacia 1840-1845)

⁶ *'Suffer a Sea-Change': Turner, Painting, Drowning*. Es muy interesante el juego de palabras en la expresión traducida como cambio radical, que de manera literal significa un cambio de mar, que en la obra de Turner precisamente hay un cambio en la representación del paisaje marino y su horizonte.

En las imágenes de este apartado (fig. 3, 4 y 5) vemos un ejemplo claro de cómo Turner va pensando el paisaje, cómo suelta la línea de horizonte, la cual se difumina, se quiebra, se discontinúa o simplemente deja de ser una perfecta línea horizontal.

José Saborit (2006) señala que el paisaje nace cuando se une un ojo que tiene conciencia, memoria y cultura, y un lugar que posee morfología. Por lo que, cuando vemos los bocetos de Turner (y cualquier otro paisaje), estamos viendo un reflejo de ese diálogo entre ojo y territorio. No estamos observando una referencia objetiva de un lugar, sino la interacción entre el ser interior y aquello que lo rodea. Esta perspectiva es fundamental para comprender la obra de Turner, ya que su genio no reside en la mera reproducción de la realidad, sino en la subjetivación del paisaje, transformándolo en una expresión de su propia percepción y emoción. Sus horizontes fragmentados y sus atmósferas difusas son un testimonio de cómo el artista trasciende lo meramente visual para ofrecer una experiencia que resuena con la conciencia del espectador.

2.2.2.2. Yassan: El uso del GPS

Paul Klee decía que *"el dibujo es una línea que salió a pasear"* (Klee, 1960), señalando con esto que el dibujo es una trayectoria, el viaje de un gesto gráfico que recorre una superficie. Inventó un método de dibujo que consistía en que desde un punto inicial se podía llevar una línea por donde se deseara, alejándose de la idea del dibujo como un contorno y acercándose a una idea del dibujo como una aventura. Esta forma de entender el dibujo como un paseo que va trazando una trayectoria se ve literalizada en un tipo de ejercicio de dibujo reciente, que nace del uso de la tecnología GPS⁷ y su capacidad de registrar un recorrido en un espacio y tiempo determinados, siempre por medio de alguna aplicación y del uso de un móvil u otro dispositivo que soporte esta interfaz. *"El GPS art es una tendencia artística consistente en utilizar aplicaciones digitales de geolocalización o geotracking para realizar figuraciones virtuales aprovechando el entramado de vías dadas por el urbanismo local"* (Bouille de Vicente, 2024). Esta práctica trae consigo no solo la incorporación de nuevos medios, sino también la incorporación de nuevas formas de

⁷ Sigla que corresponde a "Global Positioning System", Fue desarrollado en la década de 1970 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, originalmente para uso militar, y luego puesto a disposición del público en la década de 1980. Depende de un conjunto de satélites artificiales que proveen la información necesaria para poder localizar con precisión a los usuarios.

vinculación entre el artista y el espacio. Bouille de Vicente (2024) señala que este tipo de cartografía alternativa se conecta con la idea de que el espacio es escribible, por lo que el artista toma este rol de sobrecribir el territorio a través del caminar, generando así una estética que nace de una interacción de lectoescritura en el paisaje.

Fue en la década de 1990 cuando la tecnología GPS salió del uso exclusivo militar y comenzó a masificarse en la población civil, en gran medida porque los dispositivos GPS de uso doméstico pasaron, en pocos años, de ser del tamaño de una mochila a poder llevarse en la mano. En los 2000, la administración Clinton levantó el "error GPS" que afectaba a los dispositivos civiles, lo que mejoró considerablemente la precisión de estos aparatos, hasta el punto de tener un margen de error de unos pocos metros.

El sitio japonés gpsart.info, creado para la recopilación de rutas de GPS Art, señala lo siguiente sobre el origen de esta tendencia artística:

"El primer dibujo hecho a través del GPS, llamado "5,500 Miles of Sea Turtles" fue hecho por el artista y mariner William Reid Stowe, a bordo de una goleta en 1999. El denominó este gesto como Pintura GPS y desde ahí comenzó a hacer ballenas y corazones en los océanos alrededor del mundo. En noviembre de 2000, los artistas británicos Jeremy Wood y Hugh Pryor desarrollaron una técnica llamada Dibujo GPS, en la que registran los recorridos que recorrieron y dibujan a lo largo de ellos. Estas obras son la base del estilo, actualmente popular, de dibujar geoglifos a lo largo de los recorridos." (GPS Art, s.f.)

Es muy interesante cómo el dibujo toma dimensiones monumentales al incorporar esta técnica, incluso superando ampliamente a los grandes geoglifos de Nazca en Perú o los de Pintados en Chile, donde se ven composiciones lineales de cientos de metros, que tienen el mérito de ser trazados sin una referencia satelital que los orientara. Este vínculo con los trazados a gran escala nos deja entrever por qué también artistas del GPS Art consideran su obra como parte del Land Art. Obviamente, no está la intención de incidir en el paisaje como lo harían los artistas del Land Art norteamericano, como Robert Smithson, que modificaban el terreno para crear sus obras, sino que más bien se familiarizan con la vertiente británica, como Richard Long o Hamish Fulton, cuya incidencia es el recorrido y el registro de este. Lo innovador de este nuevo aire del movimiento Land Art es que sus resultados son netamente virtuales, obtenidos por medio de aplicaciones que utilizan la

tecnología GPS. Esto ha dado la posibilidad de que muchas personas que ni siquiera pertenecen al mundo de las artes puedan incorporar sus rutas a plataformas recopilatorias como la ya mencionada gpsart.info, otorgándole una dimensión de participación ciudadana virtual, que de nuevo nos trae a la memoria acciones del Land Art clásico, como la obra *7000 Robles* de Joseph Beuys o *Cuando la fe mueve montañas* de Francis Alÿs.

El artista japonés Yassan es uno de los pioneros en esta forma de hacer arte y, además, es el fundador de la plataforma de GPS Art antes mencionada. Desde 2008 dibuja con GPS, cuando escribió por medio de esta técnica una propuesta de matrimonio sobre el archipiélago japonés. Una gran cantidad de sus ejercicios buscan una representación apegada a una figuración lineal, con un aspecto que nos recuerda al dibujo infantil, y haciendo bastantes referencias populares, como a series, películas, logos de marcas, etc., teniendo una producción de imágenes (y caminatas) muy extensa en sus casi veinte años de producción con GPS. Su estética *naïf* es coherente con su *statement*, en el cual declara que *"El objetivo principal de GPS Art es brindar a las personas una nueva perspectiva y generar nuevo entretenimiento y valor cultural en los espacios urbanos. GPS Art es una nueva forma de expresión artística que permite a las personas ver el paisaje, la cultura y la historia de la ciudad desde una nueva perspectiva, y nos gustaría difundir su potencial por todo el mundo."*⁸

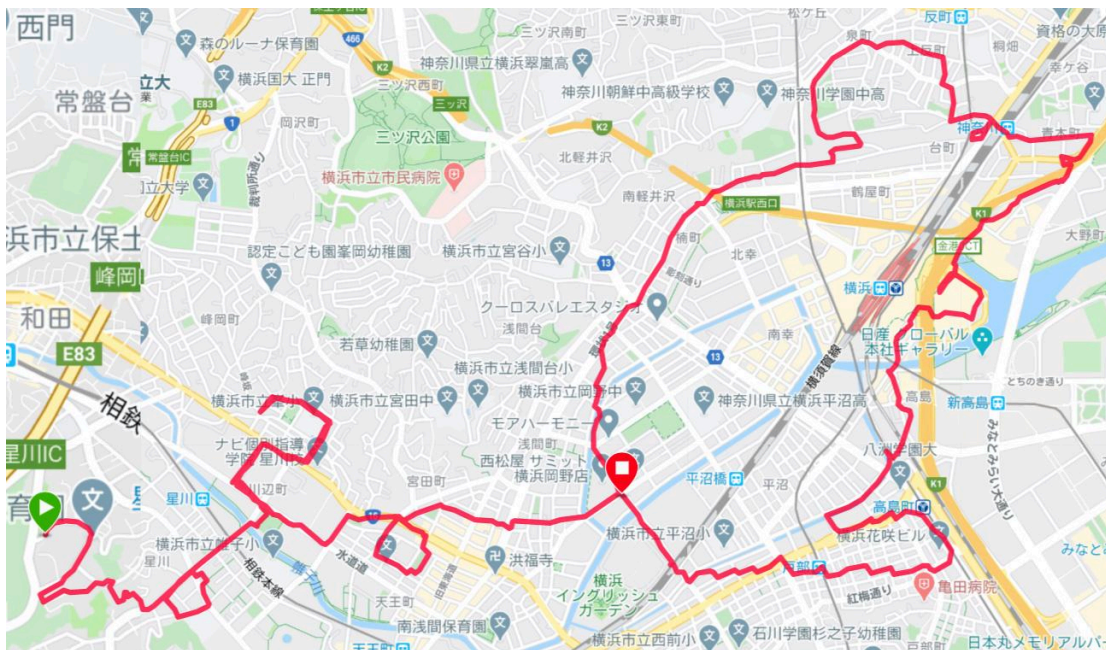


Fig. 6 . Mouse in Hoshikawa Sugiyama Shrine, Yokohama. GPS Drawing Project. Yassan (2020)

⁸ Declaración extraída del sitio web del artista <https://gpsdrawing.info/statement/> y traducida al español por la extensión de Google Translate en el navegador de la misma compañía.

Más allá de la estética de los dibujos de Yassan, él es un caminante, y sus números lo avalan. Ha caminado haciendo arte más de 100 mil kilómetros, realizando 2000 dibujos en 24 países. Obtuvo en el año 2010 el Récord Guinness al "Dibujo GPS más grande realizado por un individuo" con un dibujo de 7163.67 km.

También ha desarrollado una serie de obras que buscan dar cuenta de otros aspectos no figurativos. Este es el caso de la obra *Circle Walk* (2021), un conjunto de dibujos caminados, registrados con GPS, hechos de manera circular, teniendo el centro de las ciudades como eje de una caminata cuyo radio es de 3.1415 km, medida con la cual busca representar los límites de la zona de aguas salubres (en Japón). Esta acción la repite en una misma ciudad, buscando hacer el círculo más perfecto posible según el día. Su ruta cambia a pesar de ser la misma ciudad, debido a los cambios y cortes en las rutas, las alteraciones por el clima, etc. El ejercicio de caminar en el radio ya mencionado lo repite en diferentes ciudades, dando cuenta de las diferencias urbanísticas en cada una de ellas. Este radio simbólico, sobre el cual se estructura la caminata, no solo delimita la potabilidad del agua, sino que también da cuenta de un margen invisible que divide a la población de la ciudad, sus condiciones de vida, su relación con el entorno urbano o rural, sus accesos a servicios públicos, de salud, comercio, educación, etc. Sin duda, *Circle Walk* nos muestra la influencia de Richard Long en el trabajo de Yassan. Es imposible no asociar este trabajo a las múltiples obras de composición circular de Long, pero sobre todo a una muy similar, *Low Water Circle Walk*, una imagen cartográfica que evidencia la caminata circular, donde, a diferencia de Yassan, el artista traza una caminata en lo que parece ser un territorio abierto, lejos de la urbe, entre desniveles del suelo y afluentes de agua. En definitiva, es innegable la influencia del Land Art en el GPS Art, al menos así lo expresan Yassan; sin embargo, no todos los artistas caminantes estarían conformes con ser rotulados bajo la línea del Land Art, como es el caso de Hamish Fulton, de quien se hablará en el siguiente apartado. Más allá de las etiquetas, los artistas caminantes de los años 60 y 70 son el precedente más directo para aquellos que han decidido crear arte desde el registro GPS.

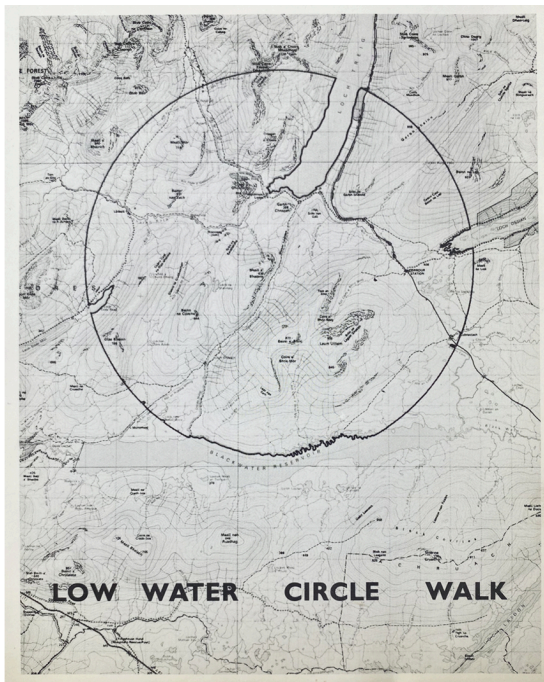


Fig.7 Low water circle walk [Cartel], Long (1980) / Fig. 8 Kasukabe Circle Walk [Digital], Yassan (2021)⁹

2.2.2.3. Hamish Fulton y el Walking Art

El *Walking Art* tiene entre sus grandes referentes al artista británico Hamish Fulton, quien planteó el caminar como una forma de arte en sí mismo y, a la vez, una fuente de creación artística. Fulton sostiene que el arte y el caminar transcurren por carriles separados hasta que el artista los une en la obra. Para él, el acto de caminar es significativo por su vínculo y respeto hacia la naturaleza, el paisaje, la flora y la fauna. Fulton señala que su gran contribución al Arte Contemporáneo es caminar, y sintetiza su proceso de obra diciendo que "Hago caminatas y materializo mis textos de caminatas. Esta es la acción. En otras palabras, si no hago una caminata no puedo materializar un texto de caminata." (Galerie Thomas Schulte, 2021).

Basándose en la perspectiva de Francesco Careri, Nelson Santos Avilés (2020) señala que "El moverse es una necesidad natural para asegurar alimentos e información para la sobrevivencia, pero cuando las necesidades básicas ya se satisfacen, el caminar se convierte sobre todo en un acto simbólico. La naturaleza por descubrir y la curiosidad por encontrar nuevas fronteras, crea movilidad". Esta movilidad del acto simbólico de caminar está muy presente en la obra de Fulton; sin embargo, la acción del caminante no parece constituirse en arte hasta que es capturada o traducida de alguna manera. Esto transforma el caminar en una práctica artística que provee

⁹ Se puede observar la ruta completa en Google Maps https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1lboxvhX19IKACENCZj_Okse7e21rl8mis&ll=35.980097146492%2C139.75246600000003&z=13

experiencias y genera acciones efímeras, pero que requiere un método de captura que la transforme en arte. En el caso de Fulton, él incorpora la escritura como un lenguaje con el cual atrapar datos, traducir experiencias y plasmar de manera visual aquello que fue andado. Constituye, así, el texto como una forma de testigo gráfico del caminar. Andrea Phillips (2005) señala que "[Caminar] es encantador porque ofrece una manera de escribir el paisaje". Esta interacción descrita por Phillips, sumada a los procedimientos de escritura de Fulton, muestra un diálogo muy poético entre caminante y paisaje, donde el caminante, a través del andar, escribe sobre el territorio mientras que al mismo tiempo recibe qué escribir. Este texto del andar se entreteje en el artista, quien devuelve una pieza escrita que devela su vínculo con el lugar.

Al consultar diversos portales de arte o libros de historia referidos al *Land Art*, movimiento nacido entre los años 60 y 70, se encontrará que los artistas caminantes fueron etiquetados bajo este movimiento. Si bien es cierto que, a simple vista, pareciera que Fulton tuviera una adherencia a las ideas del *Land Art*, no está de más señalar la aversión que Fulton ha manifestado ante el ser categorizado por los historiadores del Arte como parte del *Land Art*, además de ser etiquetado en una subcategoría de "excursión", lo cual él considera una forma peyorativa de referirse a su trabajo, como si este fuera menor que las grandes intervenciones en el desierto de Mojave. Fulton no quiere ser vinculado con el *Land Art* por dos precisas razones. La primera es que los artistas de esta corriente, al salir al paisaje, buscan manipularlo, creando obras a partir de la alteración de sus elementos, mientras que Fulton busca precisamente lo contrario. La segunda razón es otro procedimiento popular entre los artistas del *Land Art*, y es que se saca material del medio ambiente, se traslada en grandes camiones y se instala en medio de la ciudad. Luego se expone como una obra de arte para así ser vendida. Es decir, la naturaleza está en venta (Museo Nacional de Bellas Artes, 2017). En su escrito *Words from a Walk* (2020) dice: "EL LAND ART CONTRADICE AL WALKING ART." y "No deseo ninguna asociación con un orden dominante del arte que remodela intencionalmente la forma naturalmente evolucionada de la tierra, o introduce objetos naturales en el mercado internacional del arte."



Fig. 9. *Mountain Skyline*. 28 Piezas de Madera Para Una Expedición a Pie de 28 Días en Nepal, De Jomsom a Hilsa, 2011. Texto de la caminata sobre madera, 50 × 343 cm. © Hamish Fulton. Foto: Peter Mallet.

Mountain Skyline, es una obra presentada por Fulton en 2011. Esta obra nos muestra un aspecto muy importante en el trabajo del artista, y es que a pesar de definirse como un caminante, su producción se traduce a códigos visuales múltiples, en donde pueden coexistir textos, datos, fotografías, trazos lineales que representan rutas, etc. Fulton no es fácil de encasillar, de hecho parece rechazar toda etiqueta que no haya surgido de su propia definición de *Walking Art*. Si ya marcaba distancia con el *Land Art*, como se precisó en el párrafo anterior, también lo hace con quienes quieren encasillarse como un artista *performer*. "Una caminata es una caminata. Una caminata no es una *performance*." (Fulton, 2013). Esta frase es una declaración de la filosofía del artista sobre cómo se posiciona frente a su obra. Él no camina para ser observado, y menos aún crea una puesta en escena para realizar una acción de caminata. Sus caminatas suelen ser solitarias y desprovistas de cualquier elemento que pueda asociarlo a la teatralidad performativa. Si bien el arte de la *Performance* busca el "aquí y ahora", en el cual se presenta una acción, en el *Walking Art* caminar es lo que es, sin ningún tipo de maquillaje ni ornamento que lo transforme en otra cosa. Caminar es eso: la relación del cuerpo con el espacio y el tiempo, producida por el avance de los pies. No hay ninguna otra pretensión ni tampoco la intención de capturar la experiencia a través del video, como sucede en muchas de las *performances* artísticas.

Fulton deja la caminata en el espectro de lo inmaterial para no introducirla en el ámbito de la materialidad, ni siquiera artística. "Una obra de arte puede ser comprada, pero mis caminatas no pueden ser vendidas ni robadas. ...() Una caminata tiene vida propia y no necesita ser convertida en una obra de arte." (Fulton, 2019 p.2). Todo esto no significa que Fulton niegue el valor de la *performance* como arte, sino que refuerza el valor de su propia práctica del caminar. Él documenta, evidencia a través de la fotografía, traduce a través del texto, pero sabe que su obra proporciona "hechos para el caminante (él mismo) y ficción para el espectador." (Fulton, 2019 p.5)



Fig. 10, Installation view, Ikon Gallery, Birmingham UK, 2012. Hamish Fulton.

2.3. Protocolos artísticos

Nos referimos a protocolos artísticos como la incorporación de reglas, instrucciones o procedimientos que un artista establece como parte esencial tanto del proceso creativo como de la ejecución de una obra. Estos procedimientos buscan la sistematización del trabajo, generar patrones de creación y/o permitir la replicabilidad de las piezas artísticas.

En algunos casos, estos protocolos son estipulados y ejecutados por el propio artista, cumpliendo un rol autorregulador en la elaboración de las obras. En otros, el artista los crea para que un tercero ejecute la obra, prescindiendo de la presencia del redactor de las

instrucciones. En este último escenario, hay obras que son determinadas en cada detalle por el artista, y el ejecutor debe cumplir al pie de la letra con las instrucciones técnicas y estéticas. Sin embargo, también existen obras en las que el protocolo está pensado para incluir variantes determinadas por el contexto o el ejecutante. Esto genera piezas que, a pesar de estar normadas en su producción e instalación, suelen ser muy dinámicas y diferentes en cada exhibición, propiciando a su vez preguntas sobre el desdibujamiento de la autoría de la obra, debido a la intervención de otras voluntades en el resultado final.

2.3.1. Uso del protocolo en el arte

El Arte Conceptual ha sido uno de los movimientos en que los protocolos han hallado mayor cabida. En muchas ocasiones, el protocolo constituye la obra misma, ya que en él está el foco, al punto de volverse indispensable para el resultado a obtener. Este es el caso de Sol LeWitt, artista que, si bien no usa explícitamente el término "protocolo", detalla una serie de instrucciones para la producción de muchas de sus obras. Un ejemplo notable son sus *Wall Drawings*, cuya versión #47 en el Museo Reina Sofía llevaba por subtítulo *Una pared dividida verticalmente en quince partes iguales, cada una con una dirección de línea diferente, y todas las combinaciones*.

En la página del museo se pueden apreciar detalles muy importantes que el artista designó cuando creó conceptualmente el dibujo para su primera instalación en 1970, de la mano del dibujante Kazuko Miyamoto, en la residencia Philippe-Guy Wood en Vesenaz, Ginebra. El Museo Reina Sofía adquirió la obra en 2009 y la instaló por primera vez en 2011, con Chip Allen y Roland Lusk como dibujantes, bajo la supervisión de John Hogan, director de instalación de Sol LeWitt Studio (Fernández, C. s.f.). La obra pudo aplicarse perfectamente en 2011 tal cual se ejecutó en 1970, debido a que estaba normado el uso del lápiz H6, la distancia entre líneas, la dirección de las líneas en cada sección del muro, la preparación del muro previo al dibujo, etc. Este dibujo mural se llevó a cabo "entre el 3 de noviembre y el 10 de diciembre de 2014, durante un total de treinta jornadas de 8 horas, con la participación de seis asistentes", según consigna la página web del museo¹⁰.

¹⁰ El Museo Reina Sofía tiene un video de 3:22 min. del proceso de esta obra en el siguiente enlace: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/research-projects/sol-lewitt#cuerpo-texto1>

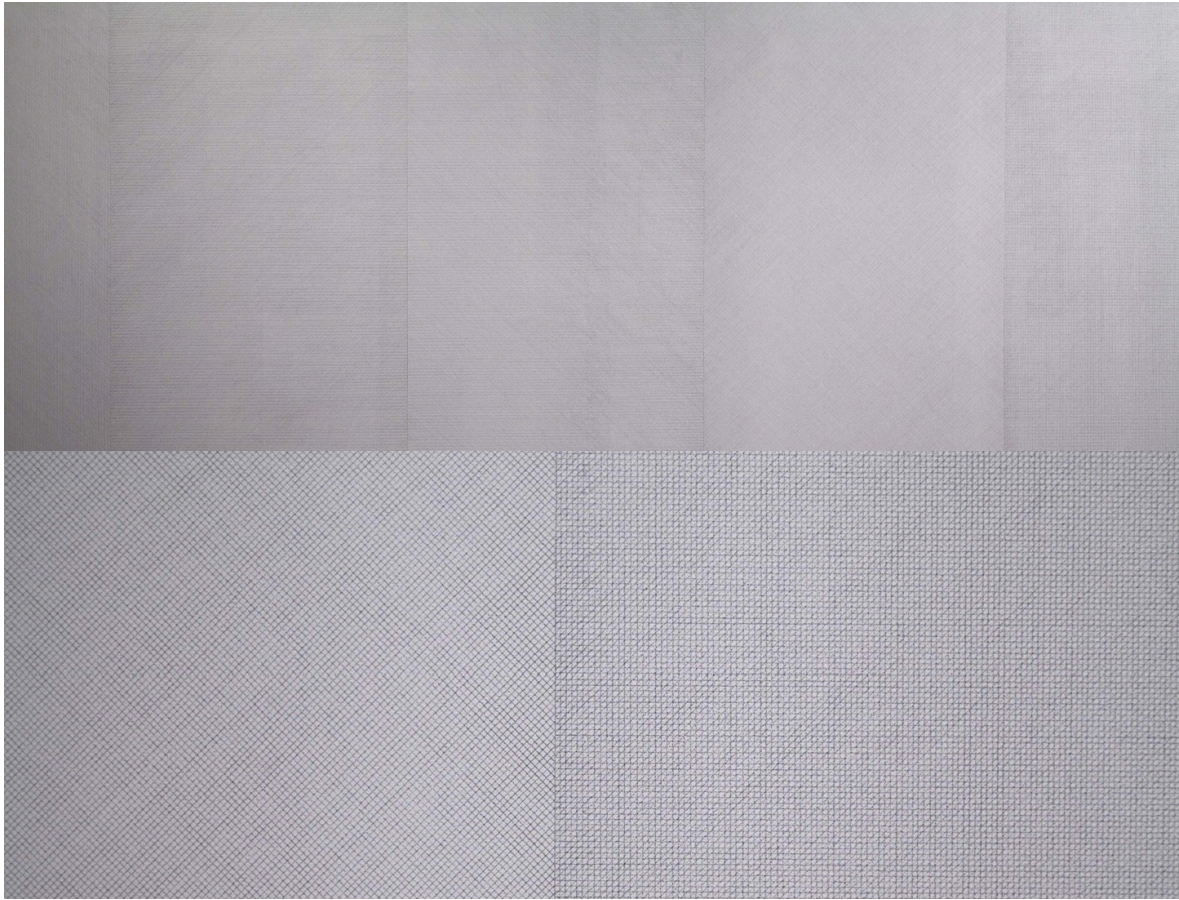


Fig. 11 Detalles de trazos de Wall Drawing #47 en Museo Reina Sofía [Dibujo]. LeWitt.

En 2013, en el marco de la XI Bienal de Artes Mediales, se instaló un conjunto de obras de la colección FRAC Lorraine¹¹. Estas piezas tenían en común que, para ser montadas, se debían seguir una serie de instrucciones proporcionadas por la organización de la bienal al equipo de montaje. Una de estas obras, llamada *Promenade (presque) aléatoire*, de Vera Molnar (1998-1999), consistía en una serie de algoritmos creados por la artista que el equipo de montaje debía resolver para llegar a una forma geométrica. Esta forma debía ser trazada con hilo y pequeños clavos en el muro.

¹¹ Fondo Regional de Arte Contemporáneo de Lorraine

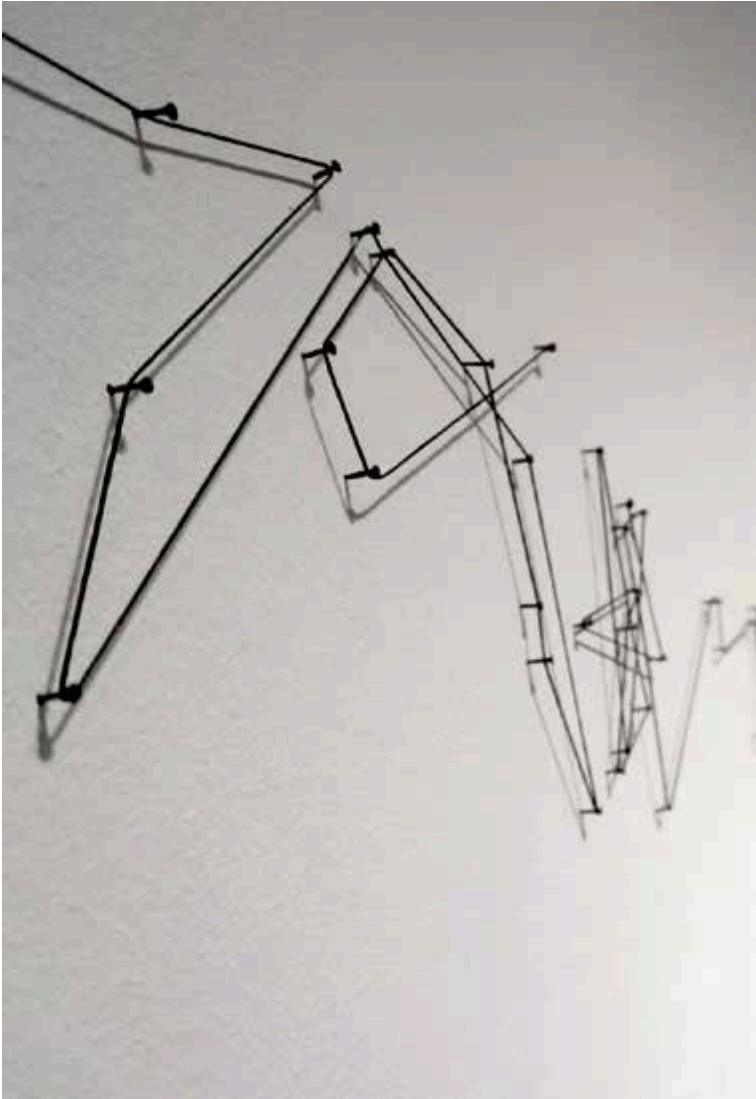


Fig. 12
Algoritmo. Foto por Erwin Steller [Instalación]Molnar.

En el muro de enfrente, se encontraba la obra *Dos líneas paralelas* (1976), de Luis Camnitzer. Consistía en una línea de objetos puestos en el muro a media altura, los cuales debían ser encontrados por el equipo de montaje (según el instructivo) e instalados como una línea de horizonte. Debajo de esta línea objetual, se trazaba un texto creado por el artista, escrito a mano, que explicaba con detalle una sucesión de fórmulas lapidarias que podrían servir como títulos alternativos o autocomentarios del trabajo (BAM, 2013). Este texto fue escrito por el equipo de montaje, siguiendo una estética similar a montajes previos.

En medio de la sala estaba la obra *Prototipo improvisado de una nube* de Yona Friedman, que debía ser implementada por un artista local. Este artista recibía el título de la obra como única referencia, ya que la única instrucción era tomar el concepto y, con los materiales que considerara apropiados, crear un prototipo de nube. En este caso, la obra tiene una instrucción tan amplia que la autoría se desdibuja entre la conceptualización y el resultado final.



Fig. 13:
Prototipo improvisado de una nube.
[Instalación]
(Friedman 2013) *implementada por un artista local.

En todas las obras mencionadas de la Colección FRAC Lorraine¹², encontramos una cualidad efímera de las piezas, que dejaron de existir una vez terminada la exposición. También, una potencial multiformidad de cada obra, ya que, bajo instrucciones más o menos abiertas, al ser interpretadas por otro equipo de montaje, se llegaría a resultados diferentes. Y por último, se puede observar que en ninguno de los casos, a pesar de la complejidad de la ejecución de las obras, fue necesaria la presencia de los artistas; bastaron las instrucciones de estos, las cuales en algunos casos fueron creadas varias décadas atrás¹³.

¹² Hay más obras de este tipo en la colección, pero sólo me remití a mencionar tres a modo de ejemplo.

¹³ Señalar que conozco detalles precisos, debido a que fui parte del equipo de montaje. De hecho implementé una de las obras mencionadas.

2.3.2. Artistas que usan protocolo

2.3.2.1. Guy Debord y la deriva

Guy Debord es uno de los artistas que más influyó en la idea del caminar en los artistas que pusieron esta acción como eje en su práctica artística en la segunda mitad del siglo XX. Debord retoma la idea de recorrer la ciudad, que luego de los intentos de los surrealistas y dadaístas, habría quedado de cierta forma inconclusa o por lo menos, sin herederos de su desarrollo. En el caso de los surrealistas, lograron llevar a cabo algunas acciones, entre ellas la de elegir una ciudad al azar y crear una deriva en ella, que para algunos fue muy infructuosa, sobre todo en sus recorridos rurales (Careri, 2002). En el caso de los dadaístas, no lograron concretar caminatas a modo de grupo, que llevará el caminar a una tendencia artística. De hecho, es muy conocida la convocatoria publicada a través del periódico, para dar cita en París, a una caminata que finalmente nunca se llevó a cabo. Este hilo conductor es el que Debord retoma al desarrollar su *Teoría de la Deriva* (1958).

Debord establece parámetros protocolares para poder ejecutar una deriva, y así delimitar qué puede considerarse como tal o no. Un parámetro fundamental es el caminar sin un fin específico, constituyendo el andar en un deambular sin rumbo definido a través de las calles de la ciudad. La deriva es entendida por Debord como un procedimiento estratégico para estudiar lo que él denomina como psicogeografía, la cual es el principal método para enfrentar y comprender la ciudad que utilizaron los situacionistas. Esta deriva es definida como “una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos” (Debord, 1999 p.1). Este procedimiento se puede llevar a cabo de manera individual o colectiva, pero siempre procurando que el medio urbano vaya creando sus propios caminos de manera espontánea. Esta forma de caminar funciona como una interrogante constante hacia el caminante, sobre los porqués decide su andar, cuestionando tanto las preferencias como los rechazos a la hora de crear estas improvisadas rutas ciudadanas. Este gesto filosófico ante la urbe, transforma la ciudad en la forma en que los caminantes la experimentan, formando una resistencia a la forma de caminar cotidiana, de objetivos claros y predominantemente utilitaristas; de esta manera, y con esta conciencia al caminar, se propone la ciudad como un espacio de liberación para el ser humano, en donde todos construyen nuevamente la urbe.

Debord define que la duración de la deriva está enmarcada por el intervalo de tiempo comprendido entre dos periodos de sueño. También se sugiere evitar las últimas horas del día para que la deriva no esté condicionada por la fatiga ni su inherente distracción. A pesar de esta sugerencia, hay quienes buscan tomar los principios conceptuales de la deriva definidos por Debord, pero en las últimas horas de la noche o por varios días con sus respectivos tiempos de dormir. Otro aspecto que es considerado como elemento protocolar es la posibilidad de caminar ante precipitaciones comunes; sin embargo, las lluvias prolongadas y fuertes impiden la deriva absolutamente, en buena medida no por la no posibilidad de caminar, sino porque la experiencia del caminar de manera instintiva buscaría objetivos claros en medio de la ciudad, como la protección y seguridad ante los fenómenos meteorológicos. Otra posibilidad que forma parte de la deriva es la de tomar un taxi, bajo la premisa de la desorientación. Esto significa que, de hacerlo, las instrucciones al chofer debieran ser sin buscar un lugar o hito que nos ubique en la ciudad, sino más bien instrucciones como ser transportado una cierta cantidad de tiempo hacia un punto cardinal específico. El punto de partida está configurado por el domicilio del caminante o, en caso de las derivas grupales, por el punto de encuentro, siendo la extensión mínima un barrio o incluso una manzana, y la extensión máxima la ciudad y sus alrededores.

La teoría de la deriva va en directa consonancia con lo que Guy Debord y la Internacional Situacionista (IS) buscaban derribar: una noción totalmente mercantilizada del arte, el cual, bajo su mirada, se había institucionalizado de tal forma que fue despojado de su carácter subversivo. Esto conllevaba que se superara la forma de crear arte a la manera tradicional, sino que más bien el arte permee la vida cotidiana, y así superar el arte en la vida misma. De esta manera, Debord y la IS fueron proponiendo la creación de situaciones que condicionan el actuar cotidiano, y así subvertir la monotonía de la vida cotidiana que se encuentra subyugada al espectáculo.

De esta manera, surgen instructivos para la creación de ambientes unitarios, los cuales a modo de juego buscan la desorientación de los participantes y, por consiguiente, la reapropiación del espacio por medio de la participación activa de los individuos. Estas situaciones eran de carácter efímero, lo que contradecía la lógica de la obra como producto permanente, comercializable y, por consiguiente, coleccionable (Debord, 1957).

Sumado a la deriva y la creación de situaciones, hay un tercer elemento incorporado por

Debord: los *détournement* o desvíos. Estos consisten en la apropiación de elementos que han sido “capturados” por el espectáculo, como textos, objetos, imágenes, paisajes e hitos urbanos, y a través de un nuevo contexto subvertir su significado. De esta manera, Debord busca desactivar el ámbito de la mercancía en el elemento y consigue revelar la ideología del espectáculo. El procedimiento consiste en tomar algún elemento de la cultura dominante y alterarlo o ensamblarlo para generar extrañeza o crítica; estos elementos pueden ser revistas, cómics, frases contenidas en libros, etc. Muchas veces los situacionistas compraban pinturas baratas en mercadillos y luego las modificaban, pintando directamente, poniendo figuras abstractas encima, líneas o monstruos. Con la ciudad, este procedimiento se podría aplicar para resignificar espacios públicos o alterar señaléticas.

Un ejemplo de estas obras es *L'Avantgarde se rend pas* (1962), de Asger Jorn, quien, bajo la lógica de intervención de *détournement*, compra una pintura de una niña y la comienza a intervenir con graffias, textos, manchas, pone bigotes en el rostro de la niña, como un gesto casi vandálico. Esta pintura, del tipo decorativa, al ser intervenida de esta forma abrupta, pierde su cualidad y función original, siendo alterada no solo su estética, sino también su papel en el sistema mercantil.



Fig. 14: *L'Avantgarde se rend pas* (Jorn, 1962). Centre Pompidou.

En la obra *The Naked City: Una guía psicogeográfica de París* (1958), Debord y Jorn, guiados por la sensorialidad, proponen un mapa distorsionado de la ciudad, repleto de flechas rojas que parecen indicar dirección o posibilidad de avance. En esta pieza, se amalgaman la deriva y el *détournement*, ofreciéndonos un mapa que no cumple su función tradicional. Está compuesto por 19 fragmentos de mapas convencionales que representan diferentes barrios de París. Estos fragmentos no se ubican de manera continua, a modo de puzle, sino que se articulan por estas flechas rojas, que no señalan rutas funcionales o prácticas para el uso común, sino que demarcan derivas. De esta manera, se niega la funcionalidad del mapa convencional, ya que no sirve para orientar, sino más bien para todo lo contrario, invitando a una nueva experiencia de ciudad. Esta obra, a su vez, funciona como una diagramática de la psicogeografía, priorizando las sensaciones sobre la geografía física del lugar, mapeando los deseos, pasiones, inclinaciones y atracciones en un lugar determinado.

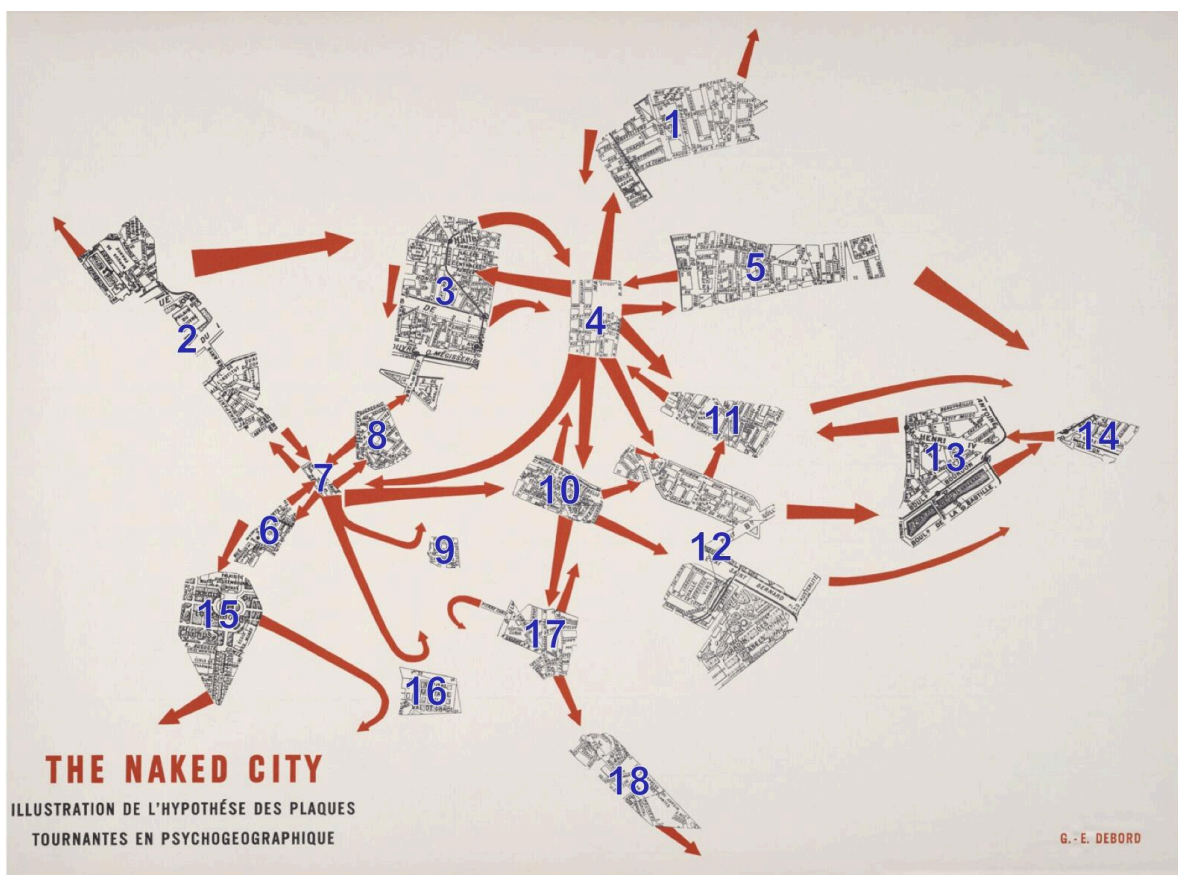


Fig. 15: *The Naked City*, (Debord y Jorn 1958)

Con las obras mencionadas, podemos ver que Debord no genera protocolos para la creación de objetos-obras tradicionales en el mundo del arte. Por el contrario, busca, por medio de estas recomendaciones, la desarticulación de los objetos (entre ellos los artísticos), y con este fin, trazar situaciones que permitan llegar a un nuevo resultado.

2.3.2.2. Francis Alÿs y la acción mínima

Además de las menciones anteriores, correspondientes a obras específicas que sirven como ejemplo de piezas que incluyen una serie de instrucciones para su elaboración, es necesario hablar de artistas que incluyeron el protocolo como parte fundamental de su obra.

Tal es el caso de Francis Alÿs, un artista fundamental para comprender el uso de protocolos y caminatas. Alÿs genera situaciones a partir de "acciones mínimas", pero al sostenerlas o repetirlas en un tiempo determinado, crea prácticas artísticas potentes que llevan a profundas reflexiones políticas, económicas y sociales.

Una de las obras que podemos mencionar es *The Collector* (Alÿs, 1990-1992), en la que el artista realiza una acción con un protocolo muy sencillo, pero que repite por cerca de dos años en Ciudad de México. Camina arrastrando un pequeño objeto con una forma que alude a un perro, con ruedas imantadas, que atraen azarosamente objetos metálicos que se adhieren mientras el artista pasea este dispositivo al que llama "Collector". Alÿs crea una rutina con estos "perros magnéticos", en la que camina interactuando con las calles de la ciudad, mientras este nuevo animal urbano va parasitando, creciendo y aumentando su volumen. Por consecuencia, va perdiendo su estética inicial al sumar capas de metal. La repetición de esta acción es muy similar a la de un niño paseando un juguete con rueditas, y parte del protocolo que acompaña este juego performativo incluye el registro, tanto fotográfico como en vídeo, los cuales constituyen posteriormente el conjunto de obras que salen de la misma acción.

The Leak o *La Fuga* (1995 São Paulo - 2002 París), es otro ejemplo en el cual podemos identificar una serie de procedimientos que constituyen la obra como tal. Alÿs recorre la ciudad brasileña de São Paulo, caminando junto a un bote de pintura azul que agujereó previamente para generar un derrame constante mientras camina. Esta acción traza un dibujo del recorrido (tal cual el GPS Art, pero análogo), que delimita parte de la ciudad.

Por medio de este gran trazo azul, nos hace preguntar sobre las fronteras, sobre cómo se dividen los espacios urbanos, cómo recorreremos las ciudades, etc. La acción la vuelve a realizar en París siete años más tarde. Prácticamente la misma obra, bajo el mismo protocolo —abrir parcialmente un tarro de pintura (esta vez verde) y caminar—, es lo que lleva a cabo en la obra *The Green Line* (2004), en la ciudad de Jerusalén. Alÿs vierte 58 litros de pintura para trazar cerca de 24 kilómetros de línea verde que emula la "línea verde" que atraviesa Jerusalén, resultado del armisticio árabe-israelí en 1949¹⁴. Esta línea, que esta vez no es azarosa, cobra otros sentidos en el ámbito geopolítico al trazar un territorio de alta tensión y división social y religiosa.



Fig. 15: “*The Green Line*” Jerusalén (Alÿs, 1995)

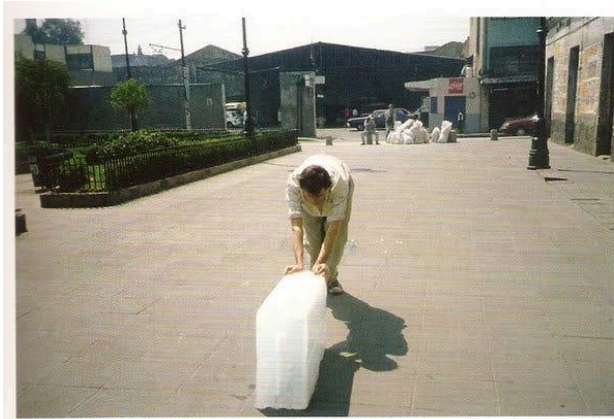
¹⁴ Conjunto de acuerdos tomados por el Estado de Israel y sus vecinos Egipto, Jordania, Líbano, y Siria. Estos acuerdos pusieron fin a la guerra Árabe-Israelí de 1948.

Paradox of Praxis I, Sometimes Making Something Leads to Nothing (1997), es el nombre de la acción en que el artista empuja un bloque de hielo por la Ciudad de México hasta que este se deshace completamente. El protocolo es sencillo: arrastrar hasta deshacer. La acción es técnicamente mínima debido a su sencillez, pero magnánima si contemplamos la duración de 9 horas que dura la *performance*. Esto convierte la acción en una tarea absurda y agotadora, que nos increpa una lógica del pensamiento capitalista respecto al trabajo, mostrando una incongruencia entre esfuerzo y resultado, tal cual menciona el título de la obra: algunas veces hacer algo no conduce a nada. Esta obra, cuya temática parece de una notoria seriedad, a su vez es vista como un juego por Érika Pérez Vásquez, quien señala sobre esta obra que:

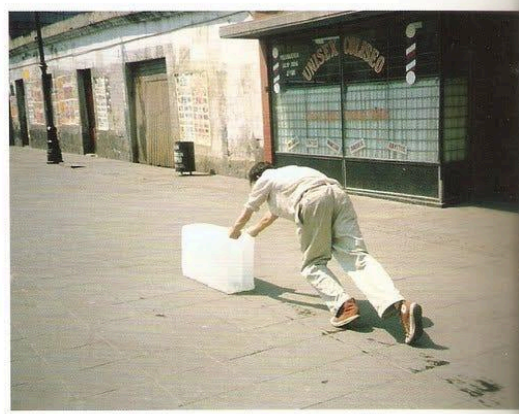
"El juego será importante para el autor, ya que es una manera de participar sin que esto sea visto como un trabajo, esto es, un automovimiento sin alguna finalidad, salvo la de dejarse llevar por el vaivén del juego. Pensemos en quienes se dejaron llevar por el movimiento del hielo deslizándose por la ciudad, o bien, en el artista jugando con el vaivén del hielo y su caminata." (Pérez, 2023 p.4)

Es muy interesante la dimensión del juego que se abre en esta obra, sin embargo también podemos verla en las otras obras de Alÿs mencionadas anteriormente, sobre todo en *The Collector*, donde el artista parece estar jugando a pasear un perro. Pérez, además, cita a Gadamer, quien señala que "el juego se limita realmente a representarse. Su modo de ser es la autorrepresentación" (2023, p.151). Podemos inferir así que la autorrepresentación es un rasgo propio del juego, y por ende, la jugabilidad de una acción involucra que quien la ejecuta no solo se presente, sino que además se autorrepresente, obteniendo así el rango de jugador.

Hay una profundidad inmensamente poética en la obra de Alÿs, quien a través de pocos elementos y, como mencionamos anteriormente, de acciones mínimas y sencillas, logra abrir metáforas visuales que invitan a la reflexión. Esta dimensión poética a su vez contiene una impronta de resistencia, al irrumpir en el mundo de las acciones cotidianas con un procedimiento que va contra todo tipo de productividad del caminar y de vínculo mercantilista de la ciudad.



9:15 A.M.



9:34 A.M.



9:35 A.M.



12:05 A.M.

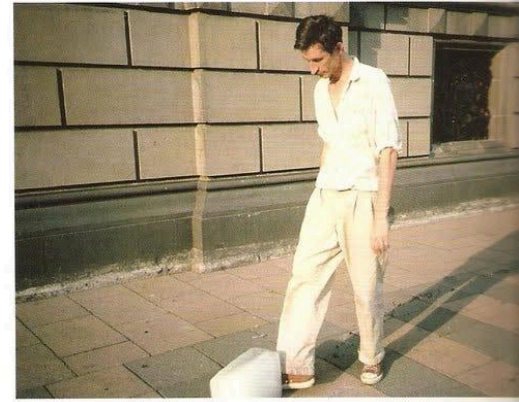
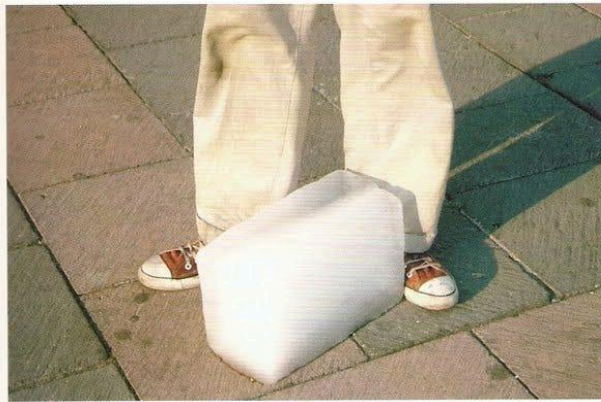


Fig. 16: Paradox of Praxis I, Sometimes Making Something Leads to Nothing (Alÿs, 1997)

2.3.2.2. Juan Carlos Bracho; reglas para hacer una línea

El artista andaluz Juan Carlos Bracho tiene el dibujo como eje en gran parte de sus proyectos artísticos. Su página web, que será una referencia central en los siguientes párrafos, permite apreciar rápidamente su prolífica carrera y cómo aborda sus proyectos sistematizando procesos, que suelen estar unidos a procedimientos dibujísticos.

En la obra de Bracho, la repetición nunca es casualidad; es un proceso consciente y estructurador de su práctica artística. Tenemos la fortuna de que el artista no solo comparte los resultados de su obra en su página web, sino que también nos muestra, por este medio, muchas de sus libretas. En ellas podemos observar el génesis de lo que posteriormente se transformará en una intervención de dibujo a gran escala, una instalación o una *performance*. Ya en sus bocetos, se aprecia que está probando constantemente formas, técnicas y trazos que serán aplicados en formatos más amplios.

Cuando observamos la obra de Bracho, podemos apreciar varios elementos metodológicos que implícitamente pueden leerse como protocolos o reglas que rigen muchos de sus dibujos. Uno de esos elementos es el trazado de líneas, que suele ser insistente y metódico, generando repeticiones que dan como resultado visual un elemento gráfico que pareciera ser único. Sin embargo, es la consecuencia de la superposición de líneas aparentemente idénticas que suman presencia y densidad en el dibujo. Este proceso repetitivo al trazar, independientemente del material que utilice, genera ritmos y textura visual sobre la superficie.

Un ejemplo de lo ya mencionado es la obra *El amor nos separará de nuevo* (2002-2003), el primer dibujo mural del artista. Esta obra está compuesta por miles de líneas verticales que parecen haber sido medidas en cuanto a presión, longitud y distancia del siguiente trazo. Cada línea parece haber sido trazada de arriba a abajo con una presión que parece disminuir hasta desaparecer. Este cambio tonal en la línea pudiera parecer solo un detalle, pero en el conjunto se genera un efecto visual tipo cascada. Al igual que Alÿs, Bracho realiza un gesto mínimo, pero repetido miles de veces, y esto hace que el gesto mínimo sea parte de un gesto mayor que es inmensamente abrumador. Esta obra tiene sus precedentes en sus croquis, que comienzan con un *post-it* con el primer ejercicio, que luego se traspasa

a una hoja de libreta, lo cual sería la semilla para la obra ya descrita.



Fig. 17: *El amor nos separará de nuevo*, Dibujo mural. (Bracho, 2002-2003).

En *The Celestial Omnibus* (2006), nos encontramos con un nuevo dibujo mural efímero, donde Bracho nuevamente recurre a la estrategia del trazo corto, repetitivo e insistente, buscando diferentes valores, desde el gris más suave al negro más intenso. De manera sistemática, el artista busca que los trazos lo habiten todo. A pesar de la sistematización del proceso, en esta obra Bracho decide incorporar un elemento más que tensiona la composición en el muro: el azar.

Este elemento lo busca extraer desde el inconsciente, de manera intuitiva, generando movimientos que cambian la dirección e intensidad de los trazos, creando una danza de líneas que parecen perderse, hundirse y nuevamente emerger en el plano. El artista propone giros inconscientes que luego tratará de “corregir”, generando de esta forma abismos e historias por medio de la gráfica (Bracho, 2006). Esta suma de ritmos va generando una gran mancha que, al acercarnos, nos permitirá ver los diferentes estados y momentos del proceso de dibujo.

Es muy interesante cómo en esta obra se unen dos elementos que parecieran ir por líneas separadas, como lo son el azar y la sistematización. Esta convivencia permite una tensión que nos obliga a experimentar la linealidad de la obra de diferentes maneras. Por un lado, podemos encandilarnos con la metódica posición y superposición de líneas, pero por otro, podemos fascinarnos con los enormes flujos gráficos que parecen moverse tal cual una masa de aire en un gráfico meteorológico.



Fig. 17: Detalle de *The Celestial Omnibus*. (Bracho 2006).

Finalmente, en la obra *M sobre M* (2019), nos encontramos con un nuevo dibujo mural que presenta algunas diferencias respecto a los anteriores. Una de ellas es el uso de lápices de colores, que se aleja de la estética especialmente espectral de los lápices grises. Otra distinción, y quizás la más relevante, es que en esta ocasión la obra es realizada de manera conjunta con Jaime Martín García de Paredes.



Fig. 17: *M sobre M* (Bracho, 2019).

El muro dispuesto tiene en el medio una notoria frontera vertical que nos permite ver hasta dónde llega la intervención de cada uno de los ejecutantes. Los trazos parecen ordenados, pero de naturaleza diferente, provenientes de experiencias distintas, aunque tienen un punto de encuentro en el cual se confrontan. Nuevamente, podemos inferir la incorporación de una cierta regla, como si de un juego se tratara, ya que observamos una dirección que no parece azarosa, solo alterada en espacios específicos delimitados de forma rectangular. Se puede inferir que esta frontera virtual también es parte de las reglas del juego, funcionando como el límite que los participantes no deben transgredir. Otro elemento que parece constituir este protocolo son los materiales: hay solo un tipo de lápiz y una paleta de colores acotada a primarios, secundarios y gris. Al ver confrontados los trazos, podemos distinguir una angulación de las líneas propia de cada dibujante, un giro específico de la muñeca o del hombro, que hace que cada parte de este muro tenga su propia identidad, a pesar de que las reglas del juego pudieran ser las mismas para ambos.

3. Proceso de trabajo

3.1. Proceso de planificación y creación del dispositivo

Mi proceso de trabajo comenzó con una serie de preguntas sobre el caminar. Después de caminar durante meses por Madrid, como un migrante reciente que buscaba entender la ciudad, sus dinámicas relacionales, la lógica en la orientación, su sistema de transporte y la ondulación de su terreno que parecía resistir constantemente a la horizontalidad, y de perderme infinidad de veces (a pesar de Google Maps), fue que comencé a cuestionar el porqué del caminar. A esta experiencia como nuevo habitante, sumé el haber viajado a Navarra a principios de diciembre y haber podido realizar una ruta adscrita al Camino de Santiago, en sentido contrario al de los peregrinos, dado que mi destino no era Santiago de Compostela, sino la Sierra del Perdón. Al caminar, comencé a preguntarme por qué transitar una ruta ya trazada y no crear caminos nuevos. La respuesta quizás me pareció obvia: estos caminos ya han sido probados durante siglos, son seguros, están mapeados, tienen hitos que

facilitan la orientación, conectan pueblos y refugios donde alimentarse y protegerse del mal clima, y sabía que si los seguía, llegaría al destino señalado. ¿Para qué crear una nueva ruta?

Al volver a Madrid y descubrir cómo la ciudad vivía las fiestas de diciembre, mis rutas en la ciudad comenzaron a verse alteradas por las hordas de personas que iban tras sus compras navideñas. Google Maps empezó a crear rutas ilógicas que respondían a la gestión del flujo de gente; si debía caminar unas cuantas cuadras en línea recta para llegar a mi destino, la aplicación me sugería bordear las aglomeraciones de manera exageradamente extensa, llegando a cuadruplicar el tiempo de camino. Las preguntas sobre los caminos volvieron a implantarse en mi andar. ¿Por qué dejar que la aplicación me dirija siempre? ¿Por qué tengo miedo a perderme en la ciudad? ¿Cómo caminar libre del condicionamiento de los mapas ya establecidos?

A partir de estas interrogantes, surgió la necesidad de crear un sistema que me permitiera caminar bajo otra lógica, soltando el control previo de la ruta y no dejando que el mapa ni los caminos ya elaborados condicionaran mi andar. Ante esto, la ciudad, como caja cerrada, no hacía otra cosa que empujarme a experimentar fuera de ella, donde no existieran aceras ni suelos asfaltados, ni esquinas de calles, semáforos ni pasos peatonales.

El descampado y la periferia de la ciudad se convirtieron para mí en un lugar de inicio para desarrollar una ruta sin restricciones urbanísticas. No existe la ortogonalidad, por lo que las direcciones a tomar son múltiples, y al no existir un asfaltado delimitante, las posibilidades de cambiar de dirección se amplían a cada paso.

Al ver el potencial del descampado, me planteé una nueva interrogante: ¿Qué guiará mi camino? ¿La intuición, el prejuicio hacia los elementos del paisaje, o un elemento externo? La respuesta visceral fue: "el viento". Pero, ¿cómo caminar con el viento?

El primer obstáculo que encontré para percibir la dirección del viento fue la ausencia de contacto de este con mi cuerpo, sobre todo en las temporadas frías, que es cuando más capas de ropa usaba y, por ende, más me aislaba del viento. Las primeras caminatas las empecé a realizar precisamente entre otoño e invierno, en días muy fríos. Debido al atuendo invernal, sentí el viento principalmente en el rostro y las manos, pero con una baja comprensión de su dirección. Una opción era quitarse prendas, como por ejemplo hacer caminatas a torso desnudo, lo cual significaba arriesgarse a enfermarse, sin solucionar el otro problema que

acompañaba a la falta de sensibilidad: la no comprensión del fenómeno del viento ni su dirección.

Descartada la opción de desabrigarme, otra posibilidad que consideré fue la observación visual de la dirección del viento: mirar hacia dónde se movían las nubes, hacia dónde las ramas de los árboles, etc. Al probar esta manera de identificar la dirección del viento, generé más dudas aún, porque al observar el paisaje, noté rápidamente que hay varias corrientes de viento soplando a la vez. Gracias al libro *El mundo secreto del clima*, de Tristan Gooley (2022), pude entender de manera sencilla algunas señales para comprender las brisas y nubes. Por ejemplo, que hay por lo menos cinco direcciones de viento que se superponen. Gooley las sintetiza en tres: baja, media y alta. Por esto, según la altura de las nubes que estaba observando, era posible ver que masas de nubosidad se desplazaban en diferente dirección respecto a otras que están a más o menos altura respecto a la tierra. Esto implicó tomar una decisión sobre qué corriente de viento seguiría. Al consultar la página de Windfinder, pude apreciar la dirección de las grandes masas de aire en una región, continente, océano, etc. Esta información es importante para poder pronosticar cambios climáticos relevantes; sin embargo, no suele coincidir con la dirección del viento que se observa a nivel local. Esto se debe a que la dirección de las masas bajas de aire está condicionada por la morfología del territorio, lo que hace que variaciones de altura, provocadas por una colina o una quebrada, generen percepciones completamente opuestas del viento con solo pocos metros de distancia. Otros cuerpos como bosques y edificios también alteran la dirección local del elemento en cuestión, generando una interrupción del viento que se comporta de forma laminar, creando una sobre turbulencia que enfatizará el conocido efecto Coriolis.

Teniendo en cuenta todos estos factores, llegué a la conclusión de tener que elaborar un dispositivo que me permitiera caminar y ver la dirección del viento local, inmediato a mi cuerpo y en tiempo real. Así nacieron los primeros bocetos de la implementación de una veleta de viento, tipo *windsock*, primero como un elemento externo con ruedas, que mutó en un elemento adosado a mi cuerpo y elevado con un asta para alcanzar una altura mínima de captación de dirección de 2 metros. A este elemento le fui incorporando otros que posibilitaran el registro y la orientación. Fue así como sumé un arnés para el móvil, el cual cumple una triple función: registro en vídeo en modo *selfie*, registro de ruta GPS y, a su vez, como “espejo” que me permite observar la dirección de la veleta. Como implementos complementarios a este dispositivo, añadí una libreta, lápices, un bolígrafo y una brújula

adherida. El conjunto de todos los elementos mencionados componen el dispositivo de navegación y registro eólico que constituye uno de los ejes de este trabajo.

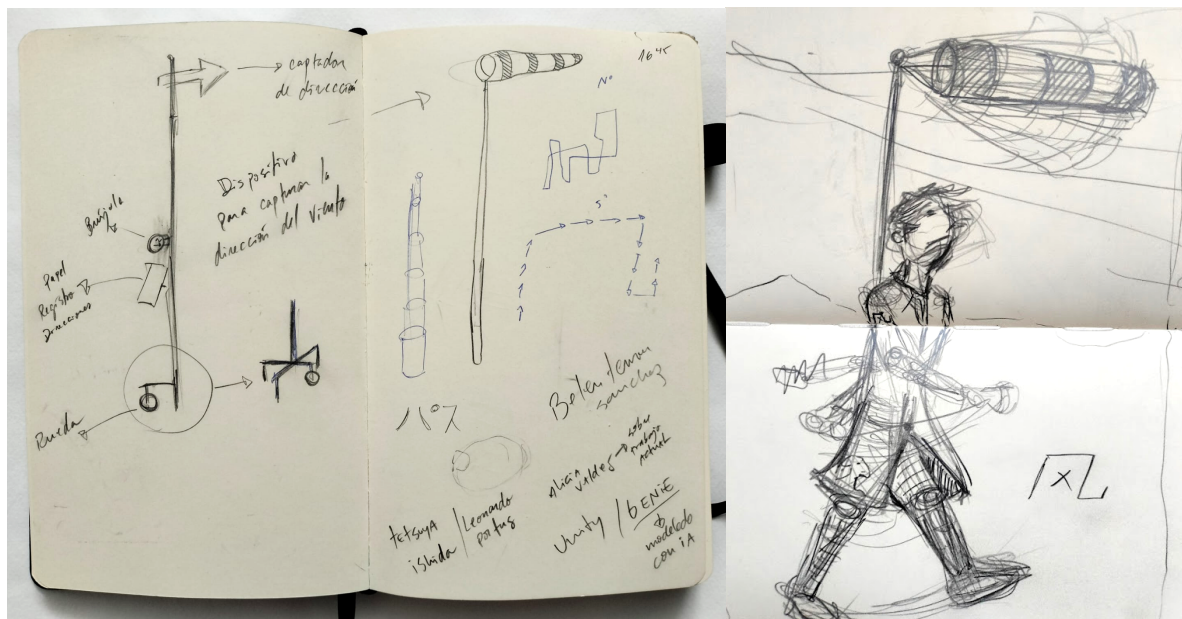


Fig. 18: (arriba) Bocetos de dispositivo para caminar con el viento, 2024. Fuente: Elaboración del autor.
 Fig. 19: (Abajo) Dispositivo implementado en una caminata, 2025. Fuente: Elaboración del autor.



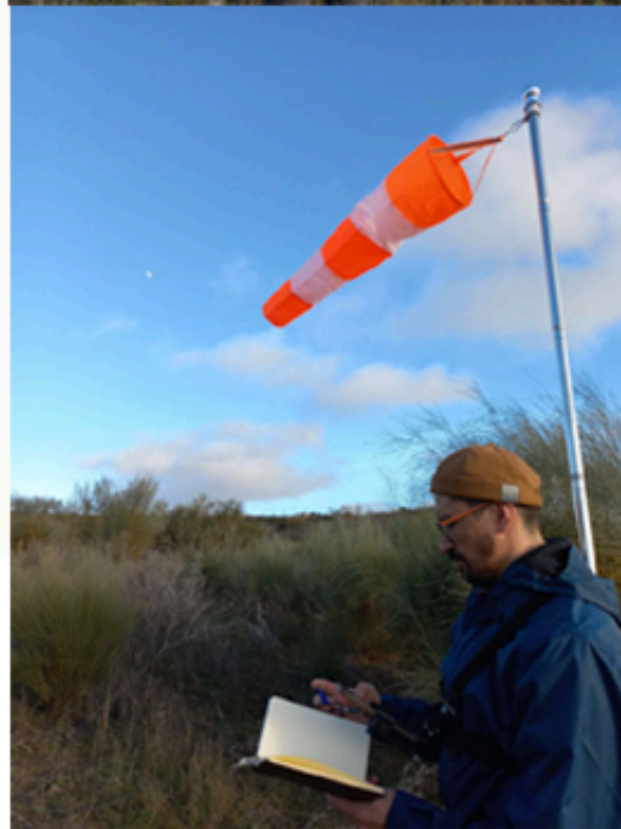
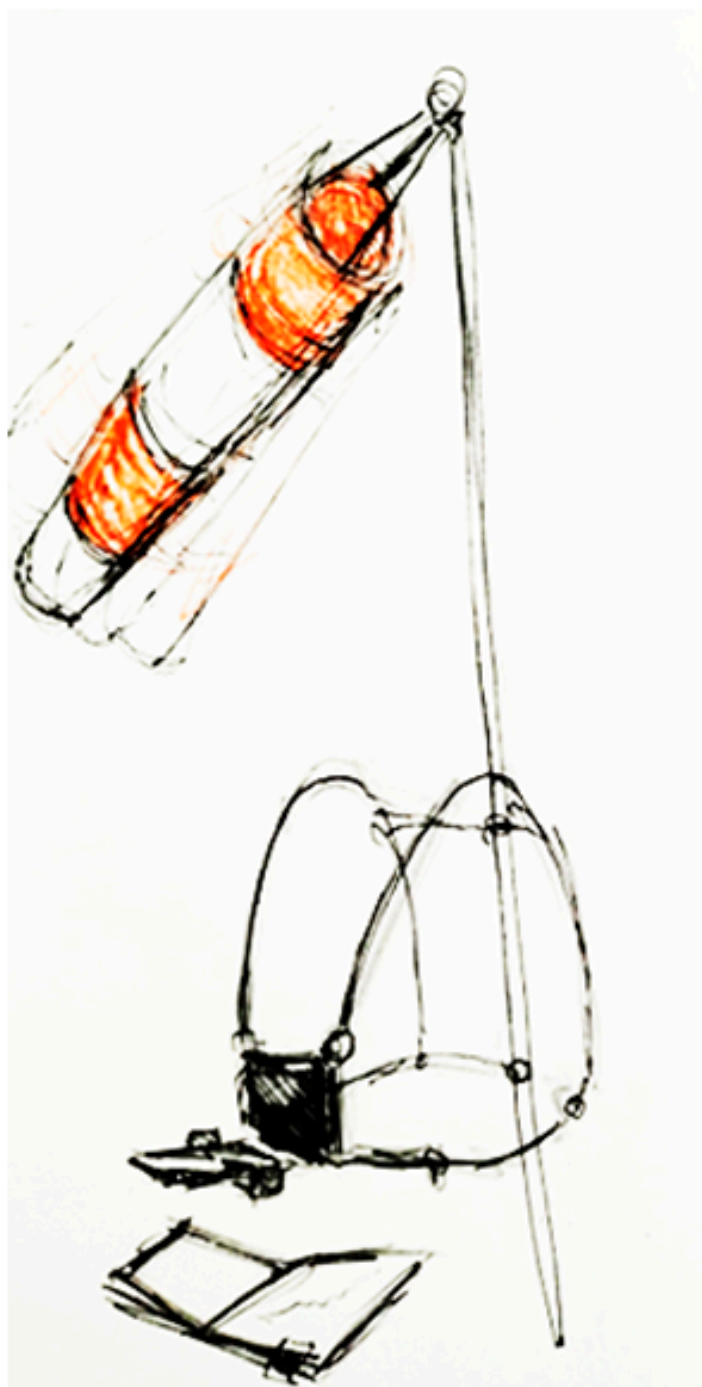


Fig. 20: (Izq.) Boceto dispositivo de navegación eólica (2025). Fuente: Elaboración propia.

Fig. 21: (Der.) Implementación del dispositivo en descampado, (2025). Fuente: Elaboración propia.

3.2.1. Creación de un protocolo

Una vez que constituí el dispositivo y en concordancia con los artistas que trabajan a partir de instrucciones para el desarrollo de obra, vi imprescindible crear un protocolo que delimitara los principales elementos e hitos que constituyen la acción de caminar guiado por el viento. Esto requería anticiparme a ciertas situaciones que pudieran interrumpir la experiencia, como las condiciones del terreno, los accidentes geográficos o la irrupción de un cercado, por ejemplo. Por otra parte, también necesité definir qué elementos permitirían registrar y graficar la caminata o la no-caminata, como en el caso de las salidas sin un viento con la potencia suficiente para mover la veleta.

La principal pauta que sigue mi protocolo de caminata es que busca la "jugabilidad" del dibujo. Entiendo las reglas como una forma de parámetro que, lejos de buscar controlar o limitar, simplemente definen qué hacer en caso de que la jugabilidad se vea interrumpida. Las instrucciones se establecen como parte de la técnica del dibujo del caminar o, en su defecto, del no-caminar.

Además, esta definición de elementos sencillos permite un registro tanto gráfico como multimedia que sigue resguardando esta cualidad jugable y, por ende, que permite el movimiento en territorios con superficie irregular.

En caso de que la brisa no logre mover la veleta y, por ende, no me direcciona, el ejercicio se resignifica. La acción principal deja de ser el andar y el sentido de la vista pierde su preponderancia, para dar paso al estar y posicionar la audición como el principal ente observador.

Diseño del protocolo

Protocolo de Caminata con Veleta

Este protocolo guía mis caminatas y registros, asegurando una experiencia consistente mientras me adapto a las condiciones del entorno:

- **Punto de inicio:** Decido un "punto cero" con suficiente espacio para comenzar la caminata.
- **Orientación inicial:** Identifico los puntos cardinales en mi ubicación.

- **Configuración del equipo:** Instalo el equipo completo: veleta, arnés del móvil, libreta, bolígrafos, y cualquier otro ajuste necesario.
- **Inicio del registro:** Activo la aplicación de caminata y el GPS.
- **Grabación visual:** Comienzo la grabación de video del recorrido.
- **Dirección de la caminata:** Sigo la dirección indicada por la veleta.
- **Obstáculos no transitables:** Si encuentro un obstáculo que no puedo cruzar, lo bordeo hasta que puedo retomar la ruta original.
- **Territorio cercado:** Si llego a un área cercada, retrocedo 30 pasos en línea recta hacia mi punto de origen.
- **Registro in situ:** Dibujo la ruta directamente en el lugar mientras camino.

Razones para detener la caminata:

- La veleta no indica una dirección clara (viento demasiado suave).
- El camino compromete mi integridad física (riesgos como acantilados, ríos con corrientes fuertes, áreas privadas, etc.).

Variante de dibujo 1: Con viento suficiente

- Dibujo en el lugar mientras sigo la dirección de la veleta.
- Genero grafías para identificar elementos específicos en el camino (líneas, flechas, achurado, garabatos varios, etc.).
- Si el viento mueve la veleta lo suficiente para indicar una dirección de caminata, paso al protocolo de la Variante de dibujo 2.

Variante de dibujo 2: Sin viento suficiente

- Elijo un punto para la contemplación.
- Adopto una postura que me permita percibir el viento en el cuerpo (rostro, manos, cabello).
- Desde ese punto, y sin avanzar, registro mediante grafías y notas los sonidos que percibo a mi alrededor. Esto incluye diferentes tipos de aves, sonidos de afluentes de agua, ladridos, otros caminantes, el viento en los árboles, insectos, etc.
- Comienzo la grabación de audio.



Fig. 22: Fotogramas registro de tres caminatas a la veleta, (6:46 min.) 2025. Fuente: Elaboración del autor.

registro audiovisual respaldado en <https://youtu.be/g9ctU611GfA>

3.3. Trabajo de taller: formalización gráfica de la propuesta

Después de mis caminatas con veleta en áreas no urbanas, comencé a aprovechar la experiencia frente al paisaje en su dimensión más sensitiva, así como los registros de video, GPS y dibujo *in situ*, para iniciar un proceso de formalización en torno a la gráfica. En esta sección, detallaré este proceso y los vínculos que existen entre mis creaciones y los artistas citados previamente en el marco teórico. Constantemente buscaré entrelazar las concordancias con los trabajos mencionados, pero también haré hincapié en los procedimientos que busco para alejarme de las referencias ya descritas.

En el trabajo de taller dialogan diferentes lenguajes gráficos, en los cuales voy aprovechando las instalaciones del taller de grabado y serigrafía de la Facultad de Bellas Artes así como también voy generando otros resultados a partir de ejercicios de escritura y diagramática que van alimentando la producción y la reflexión sobre el tema, aunque finalmente tome solo un grupo de estampas para ser presentadas en una primera instancia. Veo el proceso de taller como un ámbito que aún está desarrollándose, si bien con resultados que me generan una cierta satisfacción personal, al mismo tiempo, tengo la convicción de que he iniciado un camino de producción que se prologará por años.

3.3.1 Traducción sensitiva de la caminata

Una de las primeras necesidades que tuve al llegar al taller de grabado de la Facultad de Arte de la UCM fue la de intentar traducir la experiencia frente al paisaje. Esto requería dejar de lado por un momento los diferentes registros y dibujos *in situ*, para concentrarme en recordar a nivel sensitivo lo que significó estar en esas primeras caminatas invernales frente a un paisaje frío, con predominancia de grises y una ventisca que enfriaba las mejillas.

Fue entonces cuando decidí inclinarme por el monotipo y el *monoprint* como procedimientos gráficos, que me permitirían generar una imagen a partir de la intervención de una plancha de acetato con tintas al aceite. Buscaba una expresividad espontánea, mucho más pictórica, pero con la estampa como resultado. En concordancia con J.M.W. Turner, decidí no buscar la figuración, sino más bien ir en pos de la expresión y la abstracción de la experiencia frente al paisaje.

Así fue como estampé un primer monotipo, del tamaño de un pliego (110x70 cm aprox.), mezclando tintas de manera muy intuitiva, con trazos enérgicos que me hacían recordar la ventisca en medio del descampado.



Fig. 23: Monotipo *Ventisca*, 2025. Fuente: Elaboración del autor.

Luego, incorporé a este ejercicio la silueta del caminante, y busqué generar un *monoprint* que reflejara la expresividad del monotipo, pero dialogando con la figuración de esta matriz del caminante ausente, como un vacío en medio de la ventisca. Invertí el ejercicio, trabajando con el negativo de la primera matriz, estampando un *monoprint* del caminante con la ventisca dentro. Este último lo estampé muchas veces, sobre diferentes dimensiones de papel y con distintos matices de color, buscando tensiones en la composición y su posición en la hoja.



Fig. 24: Cuatro Monoprints Ventisca, 2025. Fuente: Elaboración del autor.

3.3.2. Del GPS al papel

Otro de los procedimientos de taller que empecé a trabajar fue la traducción de las rutas de las caminatas con veleta, que registré con una aplicación deportiva a través de la tecnología GPS. Estos registros los paso del formato digital al papel mediante técnicas de calco. Después de tener una nueva versión del dibujo de la ruta, hecha con marcadores sobre papel, procedo a rehacer la ruta en cartón gris. Este cartón servirá como matriz para gofrar estas formas, creando estampas acromáticas que solo poseen relieve o bajorrelieve (según cómo las presentemos).

La estética de estos dibujos es minimalista en esencia, ya que básicamente representan una línea sobre el plano, tal como una trayectoria sobre el plano-paisaje. Hay un punto en común entre estos procedimientos y los ya descritos sobre el GPS Art y Yassan: obviamente, es cómo se registra el andar a través de la tecnología GPS. Sin embargo, a pesar de este punto en común, son más los desencuentros con esta tendencia debido a los procedimientos protocolares de ambas formas de llegar al registro gráfico de las caminatas. Por un lado, el movimiento del GPS Art busca, en buena medida, la figuración, que ya está predeterminada y planificada como tal. La ruta está predominantemente controlada, y los puntos de espontaneidad son hechos azarosos que pueden generar alteraciones en el momento. En mi caso, yo busco una pérdida del control desde el inicio, y el protocolo diseñado para estas caminatas propicia la jugabilidad, pero no es una forma de manipulación de la ruta.

Otro aspecto importante es la longitud de la caminata. Yassan suele hacer rutas de muchos kilómetros y, por ende, de un tiempo que se extiende según la longitud de la caminata. En mi

caso, la caminata suele ser de una longitud mucho más acotada, aunque en tiempo no se condice, debido a que el caminar no está pensado como una actividad deportiva, sino más bien como una actividad contemplativa. Por eso, al caminar puedo tardar mucho más de lo que tardaría en la misma distancia en una caminata común.

El emplazamiento también es muy diferente. El GPS Art se sitúa en la urbe, aprovechando los ángulos de las calles como si fuera una grilla a escala, o una especie de “papel cuadrículado”, en el cual dibujar con los pasos. Yo, por el contrario, salgo de la ciudad, buscando un espacio relativamente abierto que no esté condicionado por la arquitectura de la ciudad. Este cambio también influye en la manera en que se trazan las líneas, ya que, al no estar condicionado por una grilla, el tipo de líneas es mucho más impredecible en su dirección y forma.

Por último, señalar que también hay una diferencia en cómo se concibe la gráfica GPS. En el caso de Yassan, la imagen que arroja la aplicación de rutas se constituye en una obra en sí misma, sin mayores alteraciones de su contenido ni formato. Esto permite que el artista explote las posibilidades digitales que da este formato, como la venta de NFT. Por el contrario, yo veo la imagen que me entrega la aplicación de rutas como un medio para llegar al taller y trasladarla al papel por medio de la estampa, en este caso usando el gofrado. Esta técnica es importante como procedimiento, ya que permite la captura de la forma

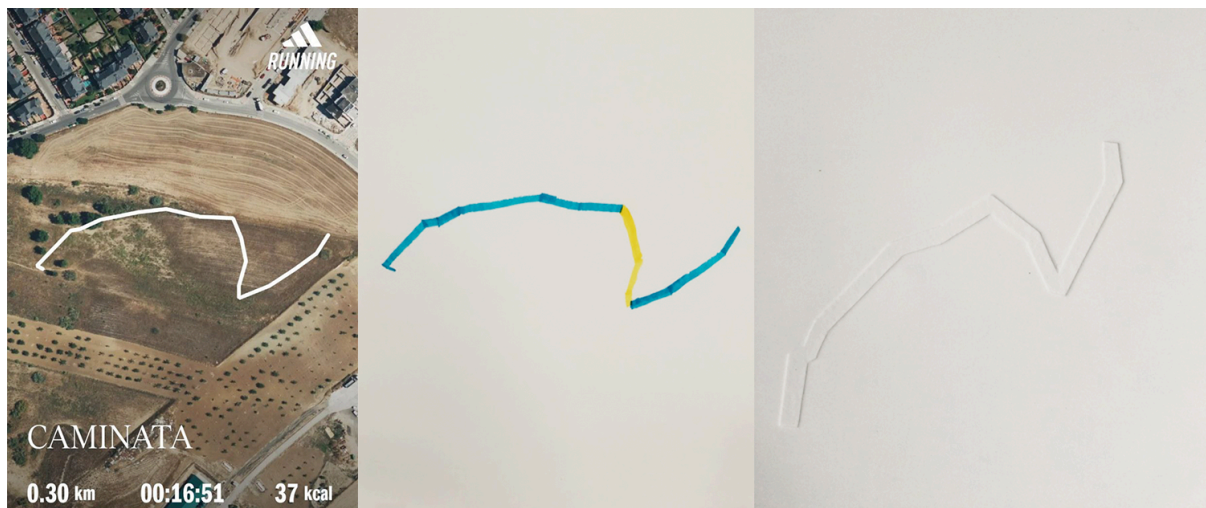


Fig. 25: Proceso desde la imagen satelital de la ruta al dibujo y por último al gofrado.

prescindiendo del color, dando la posibilidad de ser un sobre relieve o un bajo relieve al mismo tiempo, marcando simbólicamente la presencia o ausencia, según el lado del papel que decidamos utilizar. Al separar la forma del mapa, liberamos al trazo de la cartografía, y la

ruta se vuelve única e irrepetible, ya que perdemos toda referencia al punto de inicio y a su posterior desarrollo. La ruta simplemente se transforma en trazo sin pretender ser otra cosa, pero sin negar en su forma el camino que la originó.



Fig. 26: Gofrado ruta 4, 2025. Fuente: Elaboración del autor.

3.3.3. De la libreta a la punta seca

La libreta es un elemento fundamental en mi proceso artístico. Como para muchos artistas, constituye un lugar donde convergen ideas diversas: apuntes de interés, frases que parecen inconexas, bocetos a veces casi imposibles, posibles canciones, progresiones armónicas para guitarra, análisis de objetos que encuentro y un largo etcétera. La libreta se ha consolidado como una bitácora de viaje en la que puedo indagar y recordar mis intereses a lo largo del tiempo.

En este proceso de caminar con el viento, procuré dibujar in situ mientras caminaba y observaba, sin la pretensión de representar el paisaje que recorría, sino más bien tratando de capturar la caminata en la percepción instantánea. Apuntaba los elementos del paisaje que me llamaban la atención, codificando cierto tipo de acciones. De esta manera, puedo leer mis apuntes in situ y recordar cómo fue el camino: si fue entre pastizales, si evité hoyos, si me llamó la atención una nube o un ave que volaba cerca, si escuchaba el sonido de aguas cercanas o si debía rodear un árbol para seguir la dirección del viento. El formato de mis libretas para este ejercicio ha sido el A5; sin embargo, debido a razones climáticas, en algunas ocasiones usé un bloc de acuarela de 180gr. tamaño A4, para que, en caso de que la lluvia pronosticada me alcanzara, el papel pudiera resistir un poco más la experiencia.

Las grafías y garabatos que componen estos dibujos los trasladé a la estampa a través de la técnica de punta seca. Debido a su similitud en la manera de trazar, el resultado mantiene en gran medida la espontaneidad buscada en el dibujo original. Además, esta técnica me permitió ampliar el dibujo según el formato de plancha que usara. De esta manera, escalé los dibujos hasta el formato A2.

En cuanto al uso de tintas, decidí mantener la monocromía para conservar el aspecto de bolígrafo sobre papel de los dibujos de libreta.

Aunque estos dibujos no pretenden ser mapas cartográficos que proporcionen información precisa de un lugar, en buena medida poseen una estética asimilable a la cartografía, pero siempre desde un punto de vista informal. En ese sentido, me parece muy concordante con los gestos gráficos que Fulton genera en algunas de sus instalaciones, donde nos transmite a través de la linealidad que caminó por montañas, pero no intenta transmitirnos necesariamente el dato científico sobre ellas.



Fig. 27: Dibujo in situ N°1, 2025. Fuente: Elaboración del autor.

Este valor por los dibujos de libreta es consistente con lo observado en las libretas de Turner, que sin duda logran capturar parte de lo que serán óleos sobre tela. Sin embargo, en el caso de Turner y muchos otros pintores, la libreta queda en el ámbito de lo preparatorio de la obra y no como obra en sí, aunque algunos sí lo vean de esa forma. Tampoco, debido al formato, podemos apreciar el conjunto de dibujos a menos que desarticulemos la libreta como objeto.

Traspasar los dibujos de libreta a la estampa es una manera de resignificar estos croquis in situ, sacarlos del ámbito de lo preparatorio e insertarlos en el muro como obra. Este posicionamiento es una forma de sacar este gesto dibujístico de la intimidad del formato libreta al ámbito público, de la contención permanente a la posibilidad de ser instalado de forma habitual.



Fig. 28: (izq.) Dibujo In situ N°7, 2025.
Fuente: Elaboración del autor.

Fig. 29: (ab.) Punta seca de Dibujo In situ N°7, 2025.
Fuente: Elaboración del autor.



3.3.4. Serigrafía, Diagramática y otras pruebas de taller

En el taller de serigrafía, mis caminatas, ya relatadas y protocolizadas, comenzaron a encontrar un eco distinto. Gracias a las posibilidades que esta técnica ofrece, empecé a diseñar imágenes más cercanas al ámbito de la ilustración e incluso de la novela gráfica.

Abordé este aspecto desde diferentes técnicas: el uso de tramas de semitono de color, el dibujo con tinta sobre acetato y el dibujo directo de emulsión sobre el bastidor. El proceso fue interesante porque me permitió adquirir nuevas técnicas de creación a través de la serigrafía, y así pude generar escenas con el potencial de contar historias sobre el caminar con el viento. Aunque no es una línea que pretenda desarrollar en profundidad en esta investigación, me parecería un error negar u ocultar este proceso, ya que forma parte de las interacciones que me permitieron seguir desarrollando una reflexión sobre los lenguajes posibles y sus diversos productos derivados de la acción inicial del caminar.

El uso del lenguaje alegórico en la composición de imágenes me parece que otorga una impronta que logra conectar de manera más sencilla con el espectador, debido a la gran cantidad de espacios comunes que ofrece la figuración. En este caso, creo que el proyecto me pedía lo contrario, alejarme de esos espacios comunes y buscar un diálogo un tanto más críptico, dejando solo algunas pistas de conexión



Fig. 30: (izq.) Serigrafía trama un color, *Sin título*, 2025. Fuente: Elaboración del autor.
Fig. 31: (der.) Serigrafía cuatro colores, *Sin título*, 2025. Fuente: Elaboración del autor.



Fig. 32: Serigrafía 3 colores, *Sin título*. 2025. Fuente: Elaboración del autor.

También en esta búsqueda de lenguajes a los cuales extrapolar la experiencia del caminar, hice algunos ejercicios de diagramática, que me permitieron organizar las ideas que surgían en mis caminatas y en los diálogos con docentes y compañeros del máster.

Para esto, tomé como punto de partida la definición de Francesco Careri en *Walkscapes* (2013) sobre la arquitectura del andar y la arquitectura del estar. Él contrapone ambas formas de habitar, haciendo una analogía con el relato bíblico de Caín y Abel. Careri asocia el andar a Abel, a la trashumancia del pastoreo y al caminar infinito por el territorio. Por otro lado, la arquitectura del estar la asocia a Caín, el agricultor que, según la Biblia, posteriormente en su errancia comenzaría a fundar las primeras ciudades.

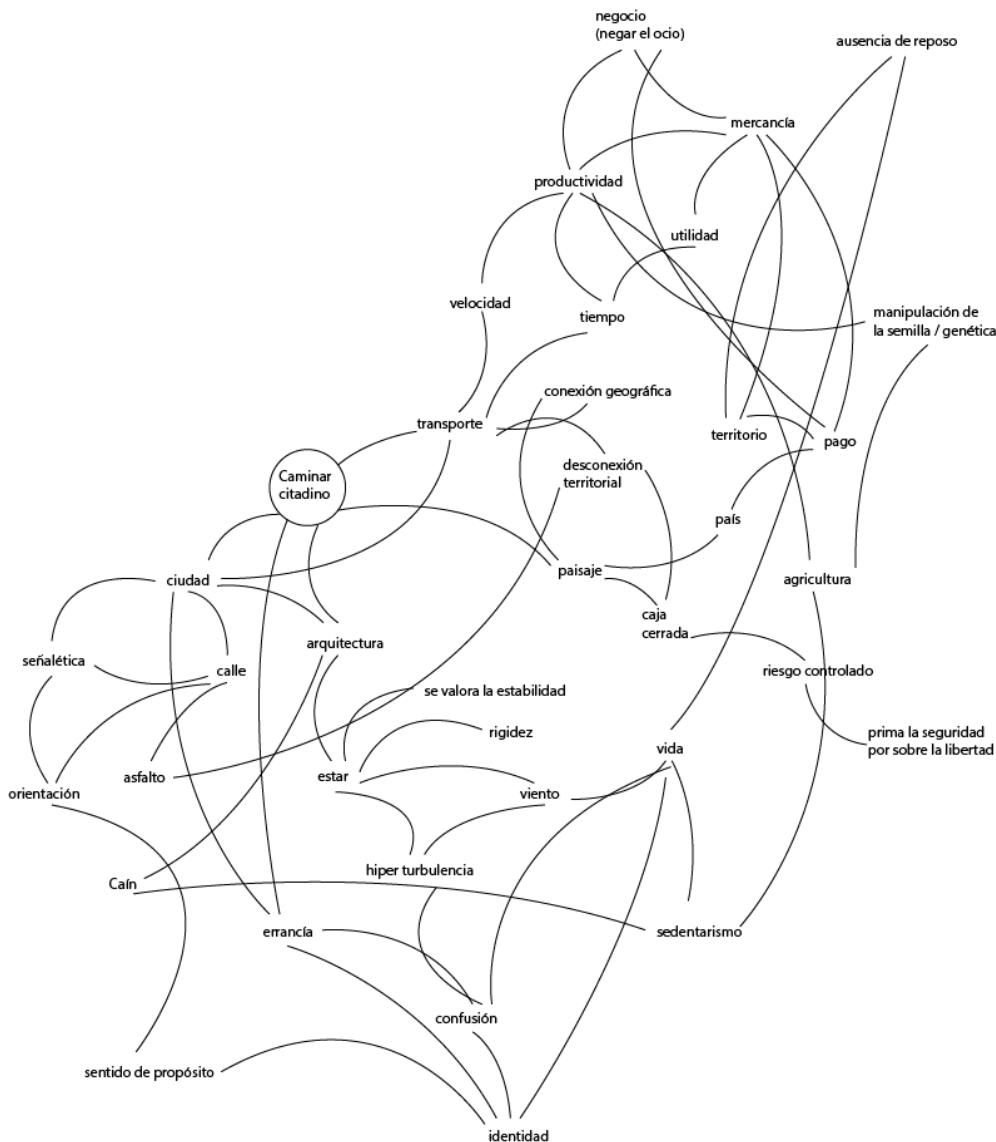


Fig. 33: Diagramática del estado, parte serie Mapeo de un caminar por el tiempo. 2025.
Fuente: Elaboración del autor.

Esta dinámica de contrastes me hizo reflexionar sobre cómo habito los lugares en los que estoy, especialmente en mi posición como artista y migrante. Esto genera una cierta pertenencia al lugar al que llego, pero al mismo tiempo, me hace evaluar la trashumancia como una forma de habitar el mundo.

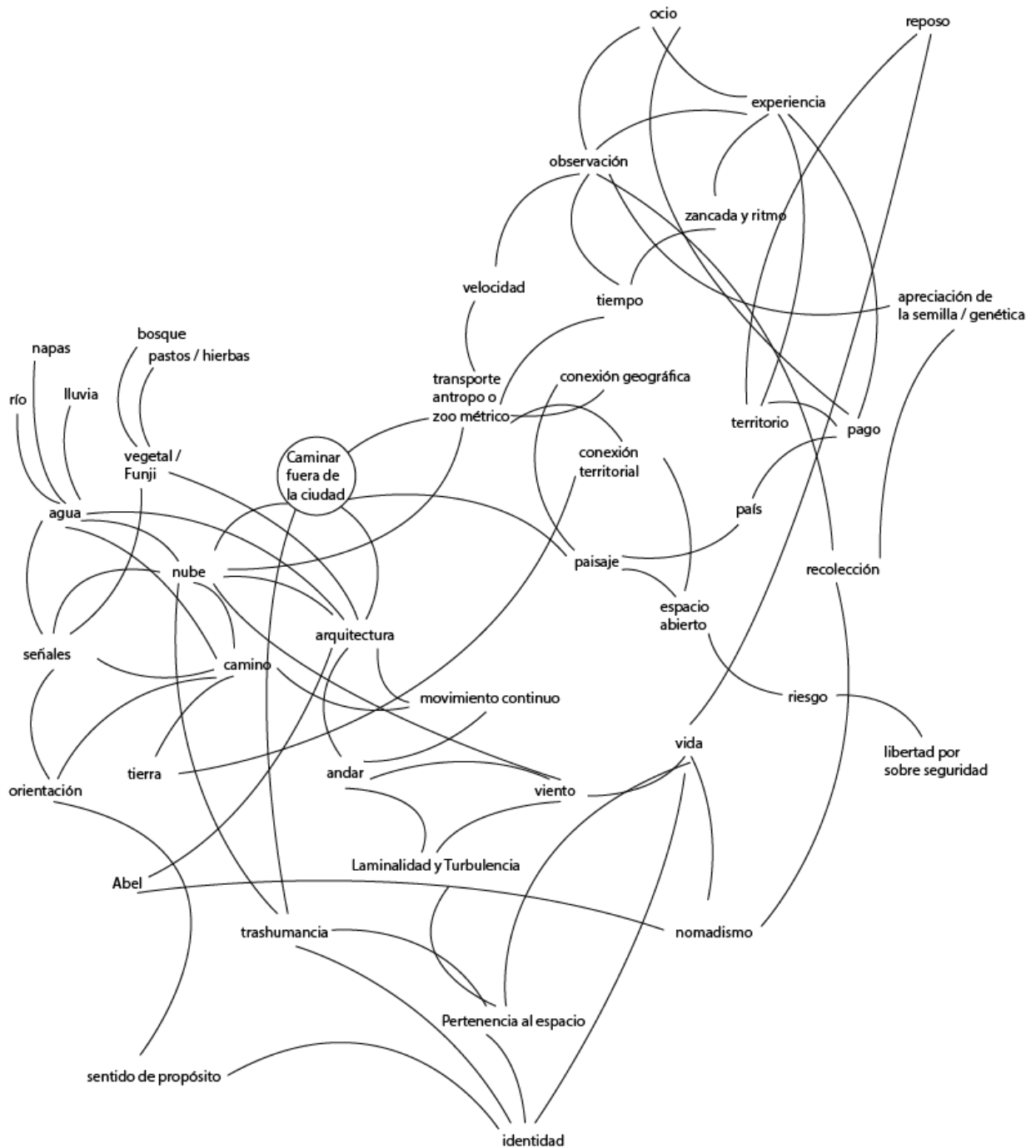


Fig. 34: *Diagramática del andar, parte serie Mapeo de un caminar por el tiempo*, 2025. Fuente: Elaboración del autor.

4. Mapeo de un caminar por el viento, 2025

Como parte final del proceso de producción de taller y con el fin de ser presentado junto a este TFM, tomé las piezas producidas en diferentes formatos y técnicas para realizar una composición que dé cuenta de esta deriva del caminar, que se ha transformado también en una deriva del hacer.

He percibido esta deriva como un conjunto de impresiones superpuestas que parecen bloquear parcialmente a las otras. Esta decisión de capturar y retener de manera simultánea lo que ocurre en la caminata, tanto a nivel físico como espiritual, generó una disyuntiva sobre cuáles piezas irían finalmente en un primer montaje de obra y cuáles deberían esperar su momento.

Ante esta disyuntiva, me incliné por abrazar la espontaneidad como factor de selectividad. Esto, en consonancia con la idea de no buscar controlar ni sobreinterpretar lo vivido en las rutas a campo abierto. Este gesto va muy de la mano con el mapeo de los Situacionistas, en su búsqueda de interacciones semicondicionadas por el protocolo.

Bajo este filtro, pude descartar con mayor facilidad el tipo de trabajos que, por esta ocasión, no montaré, y que corresponden a los ejercicios de diagramática, serigrafía, video, paisaje sonoro y otros dibujos en pasteles secos y carboncillo, que no incorporé en este escrito.

Así, consideré el monotipo *Ventisca* como la base sobre la cual generar una yuxtaposición de estampas. Este monotipo nació de manera muy espontánea, sin una mayor planificación, buscando que el gesto de incorporación de la tinta y el aceite a la matriz fuera lo más parecido a la sensación que tuve en los fríos descampados de enero del presente año.

Después de establecer esta base más emocional y expresiva, empecé a tomar las diferentes representaciones de ruta que realicé en gofrado y punta seca. Seleccioné, además, cuatro gofrados de tres caminatas diferentes y uno en formato más grande que unifica los trazos de las caminatas pequeñas. Por último, dos puntas secas, que corresponden a los dos tipos de experiencia al pretender caminar con veleta: la de caminar siguiendo su dirección o la de contemplar en un punto específico.

En total, son siete piezas gráficas las que componen esta deriva visual a la que llamé *Mapeo de un caminar por el viento* y que fue presentada en la exposición colectiva de Fin de Máster

Tentativas, en el hall del salón de actos de la facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

La pieza total, es compleja de registrar en una sola fotografía, debido a la gran diferencia que de valores tonales entre gestos gráficos, la monotipía de trazo fuerte y la sutileza del gofrado. Esta característica, si bien puede ser compleja de manejar en el registro, le otorga una forma de experimentar las imágenes que parece ir mutando en la medida que nos acercamos. Desde lejos, el gofrado es totalmente imperceptible, por lo cual pareciera que son solo hojas en blanco pegadas al muro, es cuando nos acercamos que podemos distinguir las leves sombras de los relieves en el papel, y es ahí cuando podemos ver también las pequeñas grafías en la punta seca, que nos dan pequeñas pistas del recorrido, de los sonidos o de los elementos que estuvieron presentes en aquella caminata.

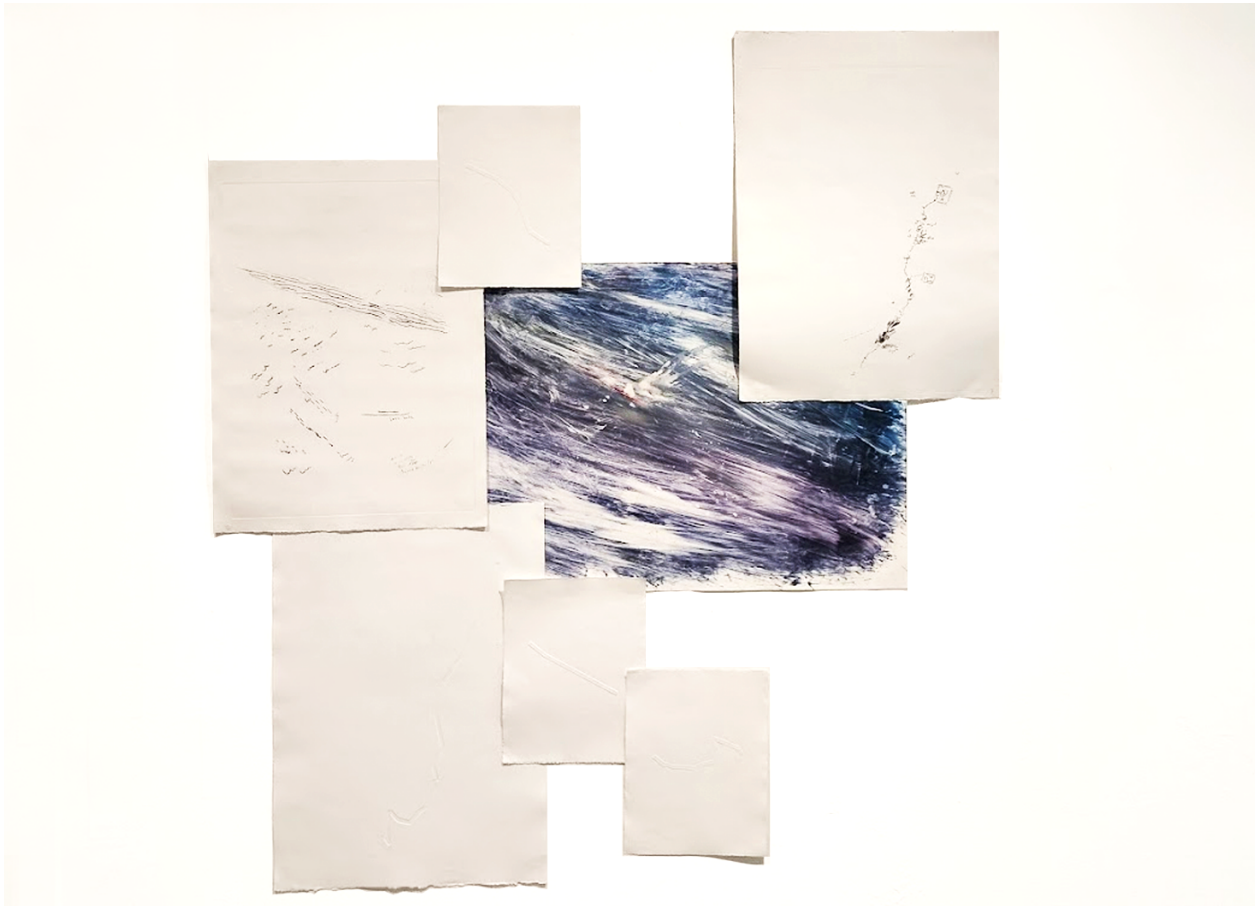


Fig. 35: *Mapeo de un caminar por el viento*, siete piezas de formatos variables, 2025.
Fuente: Elaboración del autor.

4.1 Resultados favorables para la producción final

Los resultados que considero favorables para esta producción son aquellos que responden al gesto espontáneo, tanto en el trazo de la monotipia y el dibujo *in situ* llevado a la punta seca, como en el trazo del caminar sobre el paisaje reflejado en las rutas gofradas.

Estos tres tipos de trazos configuran una articulación gráfica y simbólica. Con ellos, busco dar cuenta del caminar como una experiencia en la que se superponen diferentes ámbitos que impactan de manera efímera en el paisaje, pero tienen el potencial de impactar de forma permanente en el caminante.

El uso de lenguajes y procedimientos artísticos diversos, tanto en las caminatas como en su traslado a la estampa, es completamente favorable para esta producción. En el hacer, se va revelando una riqueza reflexiva que permite "rumiar" cada experiencia de caminata, otorgando una mayor profundidad tanto en el ejecutor como en la obra.

Si bien es cierto que hay mucho material que no se ha incluido en la producción final —la cual fácilmente pudo haber decantado en una exploración de la videoperformance, del paisaje sonoro o de la fotografía—, veo toda producción no expuesta no sólo como parte de este proceso, sino también como un estadio de producción que se está incubando para salir a la luz en un futuro no lejano.

4.2 Formalización: Fases de ejecución

Las fases de ejecución de mi proyecto pueden establecerse de la siguiente forma:

1. El andar como experiencia consciente en el paisaje: En esta fase, se recopilan registros de diverso tipo y formato, como dibujos, video y sonido.
2. El taller como un acto de "rumiar": Todos los registros de la primera fase se despliegan en el taller. Aquí, el objetivo es identificar los puntos que más resuenan con la experiencia, sin descartar ningún aspecto del andar.
3. Producción de las piezas: En este caso, la producción se ha centrado en la estampa, pero cada proyecto podría decantar en sus propios lenguajes técnicos.

4. Selección de piezas: Una vez que todo lo producido se ha desplegado, se analizan cuáles piezas interactúan mejor entre sí, abriendo posibilidades simbólicas, tensiones y articulaciones visuales.

Estas fases me han permitido alcanzar los resultados que presento en este trabajo. Aunque la producción ha tenido una deriva que a menudo genera una sensación de desorientación respecto al proyecto, he asumido esa deriva como una transposición de la acción de deambular sin planificar la ruta por completo.

5. Conclusiones

Este trabajo, consistente en una investigación teórico-práctica, aborda la problemática contemporánea de cómo nos vinculamos con el paisaje a través del caminar, considerando el hipermapeado digital como uno de los condicionantes principales de este vínculo en la actualidad.

En la parte teórica, he desarrollado una revisión bibliográfica e historiográfica parcial sobre el caminar como acto público, explorando el desarrollo de la exploración, el senderismo y el azar. De igual forma, he investigado a artistas que han trabajado el caminar como elemento fundamental en su práctica artística, analizando su quehacer, su enfoque crítico y el tipo de acciones que acompañaron su andar. Asimismo, he revisado a artistas que han trabajado a partir de protocolos como parte del desarrollo de su obra, incorporando acciones metódicas que, al ser repetidas, generan una estética y un cuestionamiento a los sistemas productivos contemporáneos.

Con esta investigación, se observa la relación entre los artistas y el caminar, y cómo esta práctica se ha consolidado en los últimos dos siglos, impulsada por la modernidad, pero también por las problemáticas que los artistas han identificado en ella. El caminar se convierte en una vía de escape del sistema de la ciudad y su forma de producción. Tanto en los artistas referenciados por su vínculo con el caminar como en los mencionados por su uso de protocolo, se aprecia una fuerte crítica a las formas de vida que el capitalismo ha promulgado explícita o implícitamente en nuestra sociedad occidental.

A partir de esto, y teniendo en cuenta el vínculo del arte con el caminar, se ha generado una propuesta de caminata que permite salir del sistema de la ciudad, su mentalidad, sus afanes y

expectativas. Esta forma de caminar, si bien hereda conceptualmente algunos elementos incorporados en los últimos doscientos años, como la idea de la deriva o el flâneur, incorpora a su vez un elemento extra: el condicionamiento de la dirección de la caminata a un factor que el sistema urbano no puede controlar completamente, el viento.

La investigación práctica consistió en desarrollar un caminar guiado por la dirección del viento, como una forma de rechazo a los caminos ya establecidos, de los que parecía imposible escapar. La elaboración de un dispositivo adosado al cuerpo que permitiera leer la dirección del viento, mientras se tomaban registros audiovisuales y de dibujo, permitió que esta forma de andar por el paisaje se llevara a cabo con éxito. Esto demostró que aún existen lugares cercanos a la urbe que no han sido domesticados por la ciudad, ni habituados al ritmo acelerado de nuestro siglo, ni a las angustias de nuestros contextos. Fue en estos espacios, en la periferia de la urbe, donde se desarrollaron las derivas que posteriormente alimentaron el "rumiar" en el espacio del taller.

De esta forma, en un sistema de producción de taller permeado por la deriva, se ha elaborado un conjunto de piezas. De estas, se seleccionaron aquellas que mejor dialogaban con la experiencia y sensación de espontaneidad de las intensas caminatas. Monotipo, gofrado y punta seca coexisten en una pieza que da cuenta de un mapeo analógico, sensitivo y visceral, de los trazos sobre el paisaje, sobre el papel y sobre el espíritu.

Como conclusión, gracias a esta investigación teórico-práctica, se confirma la hipótesis planteada al inicio de este proyecto, así como los objetivos. El resultado es un sistema de caminata condicionado por la fuerza y dirección del viento, y a su vez, un conjunto de estampas que han nacido de la traducción y reflexión de esta experiencia.

6. Agradecimientos

La verdad es que tengo mucho por agradecer.

Primero que todo a Dios, por el camino y las puertas que ha abierto en frente nuestro y por llamarme su hijo.

A mi familia, Rocío, Vera y Mikel, porque son un motor de inspiración constante. Con su amor hacen que todo pueda tener un giro de bien en mi vida.

A nuestras familias en Chile, por ese amor que vence cualquier distancia y abismo.

A mis amigos en latinoamérica y a cada uno de los que de una u otra forma nos han abrazado y apoyado en este viaje. Gracias por impulsarnos a caminar.

A mis amigos en España, que han hecho que nuestra vida aquí sea una bendición.

A los docentes de este máster, que de una manera u otra han entregado herramientas que me permitieron llegar al resultado de esta investigación. En especial a Margarita González, que con sus palabras me impulso a creer y valorar cada avance y seguir creyendo para crear.

A Ignacio Tejedor, por ayudarme a que la deriva no hiciera naufragar este escrito, y estar dispuesto a ayudarme en cada etapa.

A todos los que con ejemplos sencillos me han mostrado formas de hacer y vivir fuera de la lógica del sistema.

Gracias a todos, este proyecto no sería lo mismo sin vosotros.

7. Referencias Bibliográficas

- Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA). (2009). *Criterios de evaluación para la acreditación de títulos universitarios oficiales*. Madrid: ANECA.
- Alÿs, F. (1990-1992). *The Collector*, [Video]. <https://francisalys.com/the-collector/>
- Anderson, J. (2004). Talking whilst walking: a geographical archaeology of knowledge. *Area*, 36(3), 254-261. <http://dx.doi.org/10.1111/j.0004-0894.2004.00222.x>
- Apolonio, L., & Garrido-Román, M. (2024). Cuando una línea sale a pasear. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, (12), 212–225. <https://doi.org/10.4995/eme.2024.20862>
- Aquino, S. (2019). *Batallas en el gran Monte: La importancia de los montes para Dios y el testimonio del ascenso del Aconcagua*.
- Baudelaire, C., & Schifino, M. (2013). *El pintor de la vida moderna. Taurus. Iluminaciones I y II*. Taurus DL.
- Bienal de Artes Mediales [BAM] (2013). *Autonomía II bienal de artes mediales*. (pp. 150-161). https://mediatecalibre.cl/wp-content/uploads/sites/5/2018/06/catalogo_11BAM_completo_fin_al4.pdf
- Bouille de Vicente, Luis. (2024). *Arte GPS y cartografías subjetivas en Educación Superior. IJABER. International Journal of Arts-based Educational Research*, 2(2). ISSN 2697-2018. DOI: <https://doi.org/10.17979/ijaber.2024.2.2/11271>
- Bracho, J. C. (2006). *Página web oficial del artista. Sobre la obra The celestial Omnibus*. <https://juancarlosbracho.com/proyectos/the-celestial-omnibus/>
- Clark, K. (1949). *Landscape into Art*. John Murray.
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press, p. 96.

Debord, G. (1957). Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*. https://www.bifurcaciones.cl/005/bifurcaciones_005_reserva.pdf

Debord, G. (1999). Teoría de la Deriva. *Internationale Situationniste*, (2). Traducción extraída de *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*, Madrid, Literatura Gris, 1999. (p.1)

Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada (FEDME). (2022, 29 de diciembre). *El senderismo y el montañismo se convierten en el primer deporte nacional*. FEDME.

<https://fedme.es/el-senderismo-y-el-montanismo-se-convierten-en-el-primer-deporte-nacional/>

Fernández Aparicio, C. (s.f.). *Sol LeWitt, Wall Drawing #47*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

<https://www.museoreinasofia.es/en/collection/research-projects/sol-lewitt#cuerpo-texto1>

Farrero J. (2011). Caminar y Autobiografía: Jean-Jacques Rousseau y Friedrich Nietzsche. *BAJO PALABRA. Revista de Filosofía II Época*, (6).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3728821>

Flores C. y González J. (2016). ‘Se hace camino al andar’: El legado de la poesía pedestre del Romanticismo inglés en Miguel de Unamuno y Antonio Machado. *Erebea Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, (6).

<https://www.uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/erebea/article/view/2964>

Fulton, H. (2013). Walk. En J. Corris (Ed.), *Thinking about walking* (pp. 17-21). MIT Press.

Fulton, H. (2019). *Words from Walks*. Museo Universidad de Navarra.

[https://museo.unav.edu/documents/5318873/35720107/Words+from+Walks+final+version+6+July+2020_Hamish+Fulton+v3+\(1\).pdf](https://museo.unav.edu/documents/5318873/35720107/Words+from+Walks+final+version+6+July+2020_Hamish+Fulton+v3+(1).pdf) (p.p. 2 y 5 de "Words from Walks").

- Fulton, H. (2020). *Words from Walks*. Museo Universidad de Navarra.
[https://museo.unav.edu/documents/5318873/35720107/Words+from+Walks+final+version+6+July+2020_Hamish+Fulton+v3+\(1\).pdf](https://museo.unav.edu/documents/5318873/35720107/Words+from+Walks+final+version+6+July+2020_Hamish+Fulton+v3+(1).pdf) (p. 11 de "Words from Walks").
- Gadamer, H. (1993). *Arte y verdad de la palabra*. (p. 151). Barcelona: Paidós.
- Galerie Thomas Schulte. (2021, 6 de abril). *Hamish Fulton speaks about his practice as a 'walking artist,' March 2021*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=gf46UROy64c>
- González, L. (2018). *Metodología de la investigación social*. Buenos Aires: Paidós.
- Gooley, T. (2022). *El mundo secreto del clima*. Ático de los libros.
- Gpsart.info. (s/f). *Historia del movimiento GPS ART*
https://gpsart.info/gpsart-jp/history-jp/#_GPS
- Klee, P. (1960). *Pedagogical Sketchbook*. Praeger Publishers.
- Le Breton, D. (2000). *Elogio del caminar*. Siruela.
- Martínez, A., & García, E. (2019). *Introducción a la estadística aplicada*. Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Mise en Escene. (2017). Paradox of praxis. *Medium.com*.
https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/paradox-of-praxis-i-fe058d8d587c
- Monks, S. (2010). 'Suffer a Sea-Change': Turner, Painting, Drowning. *The Art of the Sublime (Tate Research Publication)*. Recuperado 15/06/2025
<https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/14/suffer-a-sea-change-turner-painting-drowning>
- Museo Nacional de Bellas Artes de Chile. (2017, 20 de julio). *MOVIMIENTOS DE TIERRA - HAMISH FULTON* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=FiokLsE_fTk&list=LL

Oppezzo, M., & Schwartz, D. L. (2014). Want to be more creative? Go for a walk. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 40(4), 1142-1152. (Específico sobre creatividad).

Pérez, R. (2017). *El impacto de la tecnología en la educación*. Barcelona: Gedisa.

Pérez Vásquez, Érika. (2023). *HArtes, volumen IV / número 8 / julio-diciembre 2023* (p. 4).

Philips, Andrea. (2005). "Walking and looking". *Cultural Geographies*, 12(4), p. 509.

Rodríguez, M. (2020). *Historia contemporánea de España*. Madrid: Alianza Editorial.

Ruskin, J. (1903). *Modern Painters* (5 volúmenes). Library Edition.

<https://www.lancaster.ac.uk/media/lancaster-university/content-assets/documents/ruskin/3-7ModernPainters.pdf>

Saborit, J. (2006). *Notas sobre el paisaje* (Congreso sobre el paisaje, Santa María de Guía), Gran Canaria, 2006.

Sánchez, C. (2016). *Diseño de experimentos en psicología*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Santos Avilés, N. (2020). *El caminar y la creación artística. Una aportación desde la práctica: desorientaciones, el paisaje como lugar para ser pensado*. (p.50). Universidad Politécnica de Valencia.

Solnit, R. (2015). *Wanderlust: Una historia del caminar*. Hueders.

Studio International. (2019, December 6). *Hamish Fulton: A Decision to Choose Only Walking*.

<https://www.studiointernational.com/hamish-fulton-a-decision-to-choose-only-walking-review-parafin-london>

Soto Vicario, Lola. (s/f). *J.M.W.TURNER: LA EXPRESIÓN EN APUNTES SOBRE PAPEL*.

<https://turnercuadernossketchbooks.jimdosite.com/>

Yassan. (s/f). <https://gpsdrawing.info/artist/>