



República Bolivariana de Venezuela
Universidad de Los Andes
Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico
Facultad de Arte

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO:
COMPLEX INN 01: AUTORRETRATO AUDIOVISUAL

www.bdigital.ula.ve

Autora:

Andrea Luccia Delgado Rondón

C.I.: 20.848.601

Tutor:

Prof. Arnaldo Delgado

Asesor:

Prof. Luz Marina Rondón

Mérida, Octubre de 2017



República Bolivariana de Venezuela
Universidad de Los Andes
Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico
Facultad de Arte

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO
DE LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

COMPLEX INN 01: AUTORRETRATO AUDIOVISUAL

www.bdigital.ula.ve

Autora:

Andrea Luccia Delgado Rondón

C.I.: 20.848.601

Tutor:

Prof. Arnaldo Delgado

Asesor:

Prof. Luz Marina Rondón

Mérida, Octubre de 2017

Andrea Luccia Delgado Rondón | ii

Agradecimientos

Este proyecto va dedicado a toda mi Familia, primordialmente a mis Padres Gerzon y Luz Marina y a mis Hermanos Edson y Marcela, quienes me han dado todo su apoyo y energía para alcanzar y culminar esta etapa de mi vida. Quiero darles las gracias por estar junto a Mí en todo momento, Soy gracias a su amor, comprensión y esfuerzo.

Quiero hacer un agradecimiento especial a mi hermana menor Marcela Valentina, por su ayuda y colaboración en muchas de mis etapas de creación y registro, sin ella no habrían sido posibles muchas de las capturas importantes dentro de este proyecto.

A mi asesora, mi Mamá, gran mujer de increíble intelecto y sensibilidad, me ayudó a encaminar y concretar cada fragmento de este proyecto.

Agradezco con todo mi corazón a Alba Moya por su ayuda, apoyo, amor y comprensión durante todo este proceso.

Y por supuesto a mis profesores y a la escuela de Artes Visuales y muy especialmente a mi tutor el Prof. Arnaldo Delgado, que con nobleza y entusiasmo me enseñó a persistir, estudiar y trabajar mucho más en este proyecto, impulsándome siempre a buscar los niveles más altos de calidad y esfuerzo. A mis compañeros, amigos y asesores durante esta propuesta. Especialmente a Robert Paredes, Muu Blanco, Juan Diego Dugarte y Miguel Riera por su colaboración e interés en el proyecto.

A la Universidad de Los Andes por ser mi casa de estudios pues la historia de mi vida estará marcada por el paso extraordinario por esta noble institución.

Tabla de contenido

Resumen.....	v
Introducción.....	vi
CAPITULO I.....	10
Expresiones artísticas mixtas: el audiovisual como medio de creación y representación	10
Planteamiento del problema	12
Objetivos de la Investigación.....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos	13
Justificación	13
CAPITULO II	16
Búsqueda y revisión de soportes y referentes.....	16
Marco Teórico	32
La cotidianidad como experiencia de apropiación	32
CAPITULO III	41
Proceso de creación, experimentación y producción	¡Error! Marcador no definido.
Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
Referencias	¡Error! Marcador no definido.
Bibliografía.....	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

El arte audiovisual es una forma de creación que conjuga imagen y sonido, aparece como una exploración de la naturaleza del video y como forma de creación artística, autónoma, específica. En este sentido, y como resultado de continuas exploraciones y experimentos durante la investigación, en cuanto a desarrollar un lenguaje plástico, se realiza la siguiente propuesta de trabajo especial de grado. Se creó un audiovisual con recopilaciones mixtas de audio y video, creando así un videoarte donde se exponen fragmentos de la cotidianidad desde una percepción autobiográfica. El proyecto aborda la fusión entre el dibujo, la pintura, el collage, fotografía y sonido, utilizando el medio audiovisual como nueva forma de creación y representación. Se intenta rescatar y representar la magia intrínseca de la cotidianidad, exponiendo distintas percepciones en las rutinas aparentemente terrenales. Comprende un estudio de la vida, del día a día. Construcción y deconstrucción, orden y caos están continuamente relacionados. Siempre cambiantes, estos planos de líneas, color y textura, son una absorción de la condición humana, representan capas de información, conocimiento y vivencias por medio de técnicas mixtas y convertidas en conversaciones inacabadas e historias fragmentadas.

Palabras Clave: Audiovisual, Abstracción, Cotidianidad.

Introducción

Desde que el ser humano emprendió, quizás sin saberlo, un rumbo hacia la comprensión y explicación del mundo que lo rodeaba, apareció el arte como una de las primeras formas de expresión de su humanidad. Estas inaugurales expresiones de pintura rupestre dan cuenta del sublime hecho de expresión de su sentir y vivir y que con el tiempo se han convertido en vestigios enormemente valorados por quienes hoy contemplamos el pasado, maravillados de lo simple, pero agradecidos de esos primeros pasos y visiones del mundo.

En la actualidad, las formas de expresión que el hombre fue perfeccionando han alcanzado representaciones inimaginables para nuestros antepasados, especialmente en los últimos siglos cuando la pintura, la fotografía, el cine, el video han convertido lo cotidiano o común en algo sublime espléndido.

Durante el siglo XX se evidenciaron enormes avances tecnológicos que han alcanzado las diferentes áreas del saber. Es así como las Artes Visuales también han incorporado en su desarrollo los adelantos de la humanidad. En materia de entretenimiento, hemos estado expuestos al esparcimiento y recreación producidos y difundidos especialmente a través de la televisión. En cuanto a las manifestaciones audiovisuales, es decir, las manifestaciones analógicas y digitales, han generado un interés constante por crear y capturar escenas, fragmentos, momentos de la vida, de rutinas aparentemente terrenales, extrayendo un pequeño fragmento de belleza y sublimidad, intentando rescatar la magia intrínseca de las prácticas y ciclos humanos. Se ha representado una condición y producto de ser en este mundo, bajo una necesidad latente de abstraer espacios y tiempos, que al capturarlos o representarlos, se transforman y se tornan atemporales.

En correspondencia con lo anterior, este proyecto se desarrolló a partir de una serie de inquietudes con respecto al medio audiovisual como expresión artística, planteándolo desde la cotidianidad, desde una perspectiva autobiográfica o autorretrato.

El proceso se inició con una investigación sobre el concepto de videoarte que alimenta distintas creaciones artísticas que se han venido desarrollando. Se exploraron las posibilidades que esta forma de expresión puede proporcionar para exponer un conjunto de actividades y creaciones artísticas (imágenes, videos y audios). La experiencia artística es, esencialmente, un acontecimiento de intensidad, incluso lo más común o cotidiano puede llegar a enriquecerse por esa intensificación metamórfica y metafórica que ocurre mediante experiencias y procesos creativos, en este caso, en el videoarte/audiovisual.

Este trabajo está conformado por tres capítulos. En el Capítulo I, se presenta el planteamiento que da origen al proyecto, en el cual se expone la importancia del videoarte como forma de creación artística, donde se exploraron distintas variantes, técnicas e intenciones artísticas. En consecuencia, el objetivo general del proyecto fue crear un audiovisual que integre audio e imagen, aplicando herramientas digitales y medios de expresión mixtos para representar una visión de la cotidianidad.

Para alcanzar el objetivo, se desarrolla en el Capítulo II; toda una exposición que revela la búsqueda individual de teorías y antecedentes más destacados con respecto al concepto de cotidianidad y a los ciclos naturales del ser. Así mismo, se incorporan los aspectos más resaltantes desde la teoría hasta los referentes más apropiados en materia audiovisual.

Seguidamente, en el Capítulo III se expone el desarrollo del videoarte. Se partió de registros y la selección de un banco de imágenes y sonidos que muestran fragmentos cotidianos, presentando una serie de signos plásticos y un contexto específico, resaltando las distintas actividades que se realizan como creadora de imágenes y músico.

El proyecto muestra imágenes, videos, sonidos, música y obras, también signos, categorías de conocimiento e información, contexto, tecnología y experimentación. Esta perspectiva sobre el arte y la vida cotidiana caracteriza este audiovisual. Finalmente, se vislumbra que el dibujo, la pintura y el collage no se refieren al mundo visible, sino a mundos interiores invisibles. Estos pueden ser oníricos, imaginarios o reales, sin fijar dichas representaciones a

convenciones de representación tradicionales. Buscando, de cierta manera, hacer visible lo invisible, exteriorizando una visión, un planteamiento, un lenguaje y una reflexión plástica sobre la cotidianidad.

www.bdigital.ula.ve

“El Arte va más allá de su tiempo y lleva parte del futuro”

Wassily Kandinski

www.bdigital.ula.ve

CAPITULO I

Expresiones artísticas mixtas: el audiovisual como medio de creación y representación

El Arte desde los orígenes de la humanidad, ha sido una forma de expresión del ser humano. Como todas las acciones conscientes del hombre se ha transformado conforme lo ha hecho, el pensamiento, la percepción de la realidad y la naturaleza del mundo que lo rodea. Pero también el arte ha constituido una manera de representar lo sublime del ser de distintas formas; desde la pintura, escultura, música, el teatro, entre otros. Más recientemente, con el desarrollo de la tecnología que abarca casi todas las áreas y espacios de la vida actual. El arte ha alcanzado nuevas formas de representación. Es así como, el audiovisual aparece como una forma de creación artística donde se exploran distintas variantes, técnicas e intenciones artísticas.

Con base en Ariel (2011), la expresión "arte audiovisual" comienza a usarse en Estados Unidos en los años 1930 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, comienza a teorizarse en Francia durante el año 1950 para referirse a las técnicas de difusión simultánea. Es a partir de entonces cuando el concepto se amplía y el término se sustantiva. En materia de entretenimiento, la humanidad ha estado expuesta al esparcimiento y recreación producidos y difundidos especialmente a través de la televisión. En cuanto a las manifestaciones de audiovisual, es decir, las manifestaciones electrónicas, han generado un interés renovado por crear en obras de exposición visual y/o auditiva, escenas, momentos de la vida, rutinas, entre otros, en las cuales se rescata lo sublime y complejo del día a día.

En este orden de ideas, explica Martínez, L. (2006) que: "El cine experimental explota la habilidad de crear mundos puramente abstractos, irreales. Se inscribe en la tendencia de algunos teóricos, como Sergei M. Eisenstein y Rudolf Arnheim, quienes plantean que el cine debe tomar el camino de las otras artes modernas y concentrarse no en contar historias y

representar la realidad, sino en investigar el tiempo y el espacio de una manera pura y conscientemente abstracta". Existe una necesidad constante de abstraer espacios o tiempos, que al reinterpretarlos se transforman y se tornan atemporales en relación a los ciclos continuos e ineludibles de la vida.

En correspondencia de lo expuesto, esta propuesta audiovisual se originó a partir de ciertas reflexiones, observaciones y experimentos, reinterpretaciones y exteriorizaciones de cierta condición, cierto entorno actual se logra un audiovisual que conjuga y representa una visión de la vida misma. En el proyecto se utilizaron algunas características del videoarte para representar y conjugar diferentes expresiones artísticas, puesto que el videoarte permite una estrecha vinculación con las demás artes visuales. Es un medio de expresión versátil al que pueden acceder artistas de campos distintos: danza, teatro, música, escultura, pintura y dibujo, entre otros, es decir, es uno de los desarrollos artísticos que buscan innovar, experimentar y lograr conjugar y transformar expresiones sencillas en expresiones artísticas.

De este modo, con base en Paik (1993) se dice que el videoarte está ligado explícitamente a las Artes Visuales, de las que recoge el espíritu crítico, la actitud rupturista, innovadora y experimental. Se sirve del hecho de que no suele cumplir las normas convencionales del lenguaje cinematográfico, dado que no cuenta ni con actores ni con diálogos específicos, entonces, la experimentación puede tornarse infinita en el momento de captura o creación de imágenes, visuales o audios, así como en la etapa de montaje y edición del material seleccionado para componer el video. Es más que posible la manipulación que de colores, formas, efectos, gráficos y en muchas ocasiones, la ausencia de narratividad -en el sentido cinematográfico-.

Este tipo de características o planteamientos puntuales, se ven reflejados en esta propuesta, que trata de un audiovisual artístico utilizando algunas de las características del videoarte para fusionar distintas técnicas de creación y representación de la realidad actual, en la perspectiva de la autora. En este caso, se busca la exposición y difusión de esta obra audiovisual por medio de distintas plataformas y eventos relacionados al medio artístico, musical, audiovisual, digital, entre otros.

Planteamiento del problema

En correspondencia con lo expuesto anteriormente, se desarrolló un diario audiovisual con la intención espontánea e instintiva de iniciar procesos creativos, contemplativos y experimentales. Analizando y registrando las marcas del paso por lugares (como un modo de trazar huellas) y la captura de distintas vivencias y obras plásticas. Es así como, se decide utilizar el medio digital para exponer audiovisuales característicos de los procesos, ciclos y ritmos naturales del ser.

Se busca reforzar las habilidades creativas, así como en la dirección artística, diseño, edición y producción del audiovisual con la intención de fortalecer los conocimientos en programas de edición de audio y video y lograr integrar diferentes expresiones artísticas como la pintura, el dibujo, la música y la fotografía en un solo trabajo, componiendo así una nueva expresión artística, utilizando el medio audiovisual como forma de creación integral de expresiones mixtas.

El concepto del audiovisual va sujeto a la integración entre lo auditivo y lo visual para originar una nueva realidad. Se crearon realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía, complementariedad, refuerzo y contraste. Se exploraron maneras de representar el concepto, el lenguaje plástico y musical que se ha venido trabajando; la cotidianidad, la belleza en el caos, lo autobiográfico... estudiando la luz y las sombras (contrastes, blanco y negro) como uno de los problemas principales en la representación y reinterpretación plástica, conjugando diversas técnicas y síntesis de percepción y estímulo.

Este proyecto audiovisual se planteó como una necesidad de exponer y difundir de manera eventual y digital para mostrar el trabajo como creadora visual y músico. Este proyecto fue una búsqueda de nuevos lenguajes y maneras de crear y reinterpretar a partir del medio audiovisual, aprovechando las posibilidades que los medios digitales, eventos artísticos y musicales ofrecen como puentes de comunicación con el mundo.

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Crear un audiovisual con técnicas de expresión mixtas y herramientas digitales para representar una visión de la cotidianidad desde una perspectiva autobiográfica.

Objetivos específicos

- 1) Investigar acerca de la cotidianidad y variantes de interpretación.
- 2) Analizar los referentes audiovisuales y académicos que apoyen el desarrollo de la propuesta.
- 3) Plantear guiones y guiones gráficos que permitan el desarrollo de la idea narrativa del trabajo final.
- 4) Aplicar herramientas de producción para el desarrollo del proyecto.
- 5) Producir una obra artística de alta calidad multidireccional que pueda intervenir sobre contextos artísticos, así como sobre distintos entornos y contextos.

Justificación

El proyecto surgió por la inquietud de desarrollar y crear diferentes estudios y prácticas artísticas que permitan la construcción de un medio de expresión final, recopilando una selección de estudios visuales que se han venido desarrollando como creadora de imágenes y músico. Se trata de un audiovisual que constituye una nueva forma de creación artística busca dar un sentido coherente y armonioso al trabajo plástico explorado en un periodo continuo de producción de obras durante el año 2017.

La propuesta se basó en el establecimiento y desarrollo de diferentes criterios que surgieron durante el proceso de distintas creaciones, investigando sobre la cotidianidad, la naturaleza del arte abstracto, el informalismo, expresionismo, collage y otros medios mixtos, vinculados a la reflexión crítica, contemplativa y, a su incidencia en el contexto social y cultural.

En consecuencia, se generó un audiovisual artístico que revela experiencias adquiridas y conocimientos que se obtienen durante la carrera y se desarrollan para representar en otro campo de las artes visuales. Con ello se busca ampliar la habilidad para comprender la representación digital del arte abstracto, el collage y la plástica desarrollada actualmente, manteniendo e intensificando la experiencia artística como centro fundamental de los procedimientos.

Así mismo, se busca integrar conocimientos de programas (edición de imagen, video y audio) profesionales multidisciplinares que se vinculan con la producción y postproducción del audiovisual, los procesos de creación autónoma y de experimentación. Finalmente, como necesidad personal, se busca proyectar experiencias y una visión sobre la vida, producción artística que procure un avance en el conocimiento y en la comprensión del arte abstracto y el arte audiovisual.

En virtud de lo anterior, se busca mostrar el trabajo final a un público amplio y variado que está conformado por intereses tanto del arte -Arte Abstracto, collage, la fotografía y el audiovisual-, como de la música de géneros mixtos y experimentales como el Trip Hop, Soul, Lo fi, Underground, R&B, es decir, la conjunción de expresiones artísticas mixtas.

Fue sugestiva la idea de un audiovisual multidireccional que puede ser expuesto en diversos y variados ámbitos como: la web, exposiciones, museos, galerías, eventos, productoras audiovisuales, estudios, entre otros, es por eso que se recurre al medio digital como puente y medio para representar y exponer en diversas plataformas.

“Un verdadero diálogo no puede ser sino transdisciplinario, fundado sobre las pasarelas que unen, en su naturaleza profunda, los seres y las cosas”

Nicolescu (1996)

CAPITULO II

Búsqueda y revisión de soportes y referentes

En la revisión de los trabajos en el área audiovisual y académica se encontraron los siguientes referentes nacionales e internacionales:

Blanco, J. (2017), también conocido como DJ Muu o Dr. Muusica. Este artista venezolano multidisciplinar trabaja en las artes plásticas, performance, dibujo, fotografía, música electrónica, video conceptual y diseño. Su obra ha sido considerada como una crítica al poder, la riqueza y el narcisismo, así como un comentario sobre el paisaje urbano de la moderna Caracas. Entre sus obras audiovisuales destacan: OPEN ART 2009 Zaragoza AAOA 23 07 09. Abstracciones paisajísticas de la ciudad de Zaragoza (2017). (<https://www.youtube.com/watch?v=RQtk2O25Yml>).



Borges, J. (2016) pintor, dibujante, cineasta y escenógrafo venezolano. Entre sus obras destacan: Imagen de Caracas. (1968).





Estructura de 27 metros de alto construida en la calle El Conde, en la parroquia San Agustín. Sobre esta estructura se colocó el dispositivo desarrollado para albergar pantallas, cubos que distorsionaban las imágenes de las proyecciones, actores en escena, bandas musicales, motocicletas, esculturas y plataformas de desplazamiento, en la que participaron cerca de cinco mil personas. La idea central del espectáculo era narrar la historia de Caracas desde su fundación hasta el derrocamiento del dictador Marcos Pérez Jiménez.

Este espacio de andamiaje, pasillos, cuerpos geométricos que se desplazaban, abarcó una hectárea de terreno construida con tubos de acero y planchas metálicas, proyecciones a gran escala, algunas sobre elementos suspendidos del techo que lograron una novedosa relación entre el espectador y la obra de arte. Una propuesta artística de un equipo multidisciplinario en la que se involucraron creadores e intelectuales de la época como Mario Robles, Juan Pedro Posani, Josefina Jordán, Manuel Espinoza, Álvaro Boscán, Luis Luksic y Francisco Hung, entre otros.

El público podía recorrer la estructura por todas sus vertientes durante los dos intermedios en los que se dividía el espectáculo. Igualmente podía subir a las plataformas de desplazamiento, desde las cuales obtenía una visión de todo el dispositivo

La historia que se contó transcurría entre pasado y presente, anacronismos para narrar hechos del pasado con elementos e imágenes contemporáneas, mientras rodaba la música compuesta por el chileno José Vicente Asuar desde 46 autoparlantes que transmitían el sonido a cuatro pistas, en forma individual o simultánea. Se emitieron efectos sonoros, mientras la voz de Salvador Garmendia narraba el texto literario de Adriano González León.

Imagen de Caracas agrupó a un conjunto de artistas de diferentes corrientes: directores de cine, fotógrafos, camarógrafos, escritores, músicos, arquitectos, artistas plásticos, escenógrafos, asesores artísticos y productores. Se convirtió en una academia porque el trabajo de creación requirió de colectividad y convivencia. Se enseñaba y aprendía simultáneamente.

Bulhossen, Z. (2017). *El Videofotográfico: Problema y Tema de una propuesta*. Investigación que trata sobre elaborar una propuesta artística teniendo como planteamiento la confrontación entre la de la realidad existente y conocida, con la presentada en la producción videográfica; esta es transformada a partir de los principios de percepción y las propiedades de representación de la fotografía y el video. La propuesta tiene como tema de interés la ciudad de Caracas, interrogada a partir de sus rasgos sobresalientes, como los ranchos, las colas, el comercio informal (buhoneros), entre otros; además el estudio de su estructura arquitectónica y urbana en permanente reconstrucción y cambio, así como la observación in situ de la dinámica citadina y sociocultural, siendo esta muy particular, como ciudad latinoamericana. También atañe la diferencia fundamental entre el tema de interés, como es la ciudad de Caracas y la del problema artístico como investigación y definición de la propuesta; esta involucra ideas y aproximaciones teóricas, tales como:

1. La fotografía y su vínculo con la realidad.
2. El fragmento y la ilusión del espacio.
3. La representación en la producción artística del videofotográfico.

4. Diferencias entre el problema y el tema de la propuesta artística.

Por su parte, Cunningham, C. (2006). Artista de video británico, ha dirigido principalmente videos musicales para música ambiental y electrónica como Autechre y Aphex Twin. También ha creado instalaciones de arte y ha dirigido películas cortas. En la década de 2000, Cunningham comenzó a hacer obras de producción musical. También ha diseñado ilustraciones de álbumes para una variedad de músicos. Se recurre a su trabajo por la construcción de atmósferas gélidas, paisajes urbanos opresivos, colores fríos y formas industriales al servicio de historias que bordean la iconografía de la ciencia ficción y el cine fantástico, pero que la subvierten a través de su extraño sentido del humor, y de un distanciamiento de los objetos retratados típicamente posmodernistas. Géneros: Ciencia ficción. Destacan entre sus obras: The Work of Director Chris Cunningham – Trailer. (2006). (<https://www.youtube.com/watch?v=-o5i0eF2AF4>).





Deren, M. (2012). directora de cine, bailarina, coreógrafa, poeta y escritora ucraniana nacionalizada estadounidense. Fue una de las principales realizadoras de cine experimental de los años 40. Considerada madre del cine underground en Estados Unidos. Sus películas se inspiran en el psicoanálisis y el surrealismo. Es una de las artistas de cine experimental más importante e influyente del siglo XX. Sus cortometrajes de carácter feminista exploran las imágenes del interior de una mujer, en cuyos sueños tiene un terror hacia los objetos de su vida cotidiana. Entre sus películas se destacan: “Meshes of the afternoon”. (2012) (<https://www.youtube.com/watch?v=HAD68A48Pss>).

Working on the very eye of the night. (2013) (<https://www.youtube.com/watch?v=RFIHnJSyr3c>).



Doll, G. (2014). Artista de vídeo berlinés conocido por una serie de películas digitales altamente alucinantes. Cada película de animación está elaborada a partir de partes y temas completamente diferentes, sin embargo, como un fractal, cada uno es claramente parte de un todo estilístico identificable. Género: Animación Experimental. Destacan dentro de sus obras: "Gogga". (2014). (<https://www.youtube.com/watch?v=MxXR8z9EELU>).



Escalante, M. (2014). *Abstracción Musical: Traducción Visual del Concierto para Violín N° 1 en Sol Menor de Max Bruch, primer movimiento de la parte solista con base en el concepto de "Composición" De W. Kandinsky*. La escritura musical en una partitura que representa notas y formas musicales que son leídas y ejecutadas por su instrumento particular. En este trabajo se desarrolló la notación gráfica del concierto para violín N. 1 de Max Bruch Op. 26 1er mov. de la parte solista, lo que genera la búsqueda de una nueva disposición plástica que permite una consonancia de sonidos que se traducen

en puntos, líneas, figuras geométricas libres y color. Este vínculo entre la música y las artes visuales lo podemos experimentar como una evocación del arte sinestésico produciendo en el espectador una sensación musical de interacción de ritmo y armonía, color y forma. La presente propuesta aborda este tema desde la experiencia personal, teniendo como marco de referencia los postulados y trabajos plásticos de W. Kandinsky, en sus conceptos de “composición”, “impresión” e “improvisación”, haciendo énfasis en el primero de estos, y también en el texto: “Punto y Línea sobre el plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos”, para proponer el desarrollo de una instalación sonora rica en elementos plásticos fusionándose con el color y el sonido en el espacio real.

Gherzi, A. (2014) más conocido por su nombre artístico Arca. Productor electrónico, compositor, ingeniero de mezcla y DJ venezolano (Electronica, Experimental, IDM (Intelligent dance music), Industrial hip hop. Actualmente asentado en Dalston, Londres. Ha lanzado tres álbumes de estudio crítico y ha producido para artistas como Björk, Kanye West y FKA Twigs. Se destaca en sus obras: Arca. (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=UlaNV2MsUMA>; Arca – Pargo. [2016. Álbum: Entrañas. Venezuela/UK]: <https://www.youtube.com/watch?v=HE-hxwSsXWk>. Así mismo, conviene señalar, Arca. [2017]: <https://www.youtube.com/watch?v=0WKWZ9y-dvU>. Este artista combina magistralmente animación, audio y video.



Hung, F. (1965). Pintor. Máximo representante del expresionismo abstracto en Venezuela. Desarrolló su obra desde comienzos de los años 60. Entre sus obras destacan: “Materias Flotantes”, 1965, mixta sobre tela, 97 x 140 cm y “La hora esencial”, 1990, acrílico sobre tela, 100 x 90 cm.



Kahlil J. (2017). Actor de cine, teatro, televisión, voz en off, cantante, artista marcial y profesor de idiomas indio, nacido en Nueva Delhi. Entre sus propuestas audiovisuales resalta: KNEZO, Music is my Mistress. (2017) Género, Fashion Film. (<https://www.youtube.com/watch?v=KkulscyA2Eg>). Se trata de un filme que celebra a la gente de color y presenta la colección primavera/verano 2017 de Kenzo. La historia se centra en la música como el personaje principal y la forma que llega a diferentes culturas, espacios y tiempos.



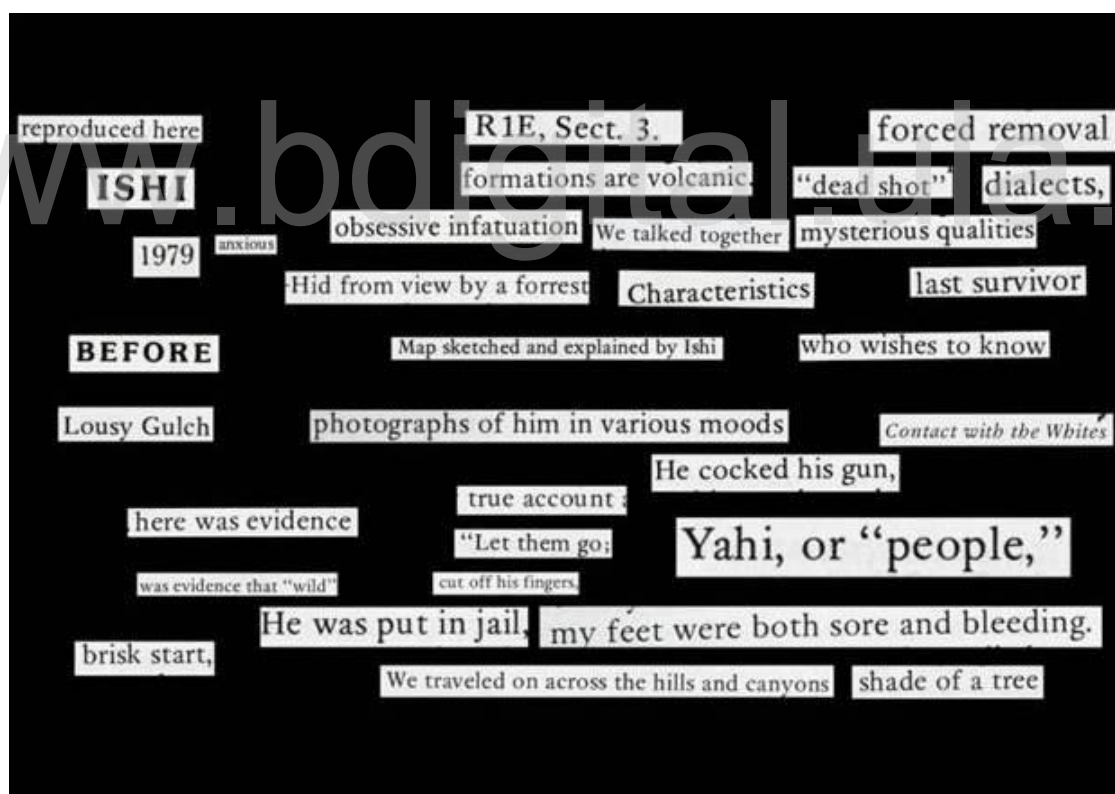


De este antecedente, se rescata el uso de tipografías, subtítulos y créditos durante el audiovisual. Utilizando estos elementos con un sentido estético, narrativo y de construcción de sentido y contenido.



Marshall, A. (2017) más conocido por su nombre artístico "King Krule". Cantante, compositor y productor inglés. Comenzó a grabar música en 2010 bajo el nombre de "Zoo Kid". Al año siguiente adoptó el nombre de "King Krule". Ha publicado varios Extended Play's (EP's), y un álbum debut de larga

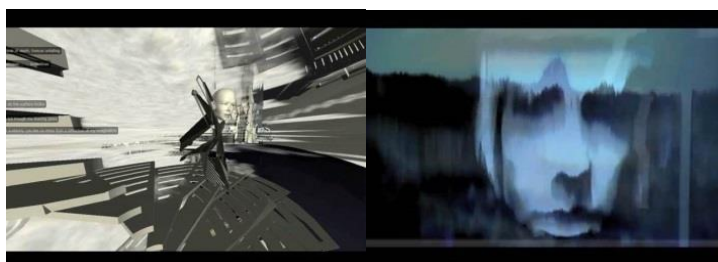
duración (LP), 6 Feet Beneath the Moon, salió en 2013 con críticas positivas. Su música es difícil de clasificar, con elementos de varios géneros como el punk jazz, hip hop, darkwave y trip hop. De sus proyectos resalta el concepto y sistema gráfico, la comunicación e imágenes claras. Audio entendible y de buena calidad, la manipulación, uso de audios y recopilación de imágenes y videos. Buen uso de tipografías y sistemas gráficos. Excelente síntesis y muestra de trabajo. Alta calidad de imágenes y audios, utilización de subtítulos, narración clara y precisa para mostrar la cotidianidad del artista y su concepto generador. Utilización de estética vintage/lo-fi para lograr atmosferas melancólicas, buen concepto y guión, montaje, edición y mezcla de sonido e imagen. Géneros: Indie rock, punk jazz, jazz fusion, post-punk, hip hop, darkwave. Entre sus obras cabe resaltar: Mount Kimbie Ft. King Krule. Blue train lines. (2017). (<https://www.youtube.com/watch?v=J1kzMFnFSh0>).





Martínez, L. (2005). *Reflexiones en torno al video arte en la historia reciente. Ninfas, Holocausto en Negro Mayor, Dextrosa al 5% y Corposiciones. Expresiones y Ejercicios desde una visión personal*. Memoria de Grado para optar al título de Lic. En Medios Audiovisuales. Facultad de Humanidades, Escuela de Medios Audiovisuales. Universidad de Los Andes. En este trabajo Martínez (2005) explora a través de la revisión bibliográfica de entrevistas y otras consultas las distintas tendencias y teorías del videoarte con el fin de precisar sus aspectos más relevantes y su vigencia como mecanismo de expresión y comunicación en el siglo XXI para aplicar sus elementos en la realización de una instalación y ejercicios de videoarte.

Menkman, R. (2014). Teórico de arte holandés, curador, artista visual especializado en arte glitch y teoría de la resolución. Menkman investiga la compresión de video, retroalimentación y fallas, usando su exploración para generar obras como *The Collapse of PAL* (2011). Entre sus obras destacan: *About Xilitla*. (https://www.youtube.com/watch?v=qBEbYrnxx_4).

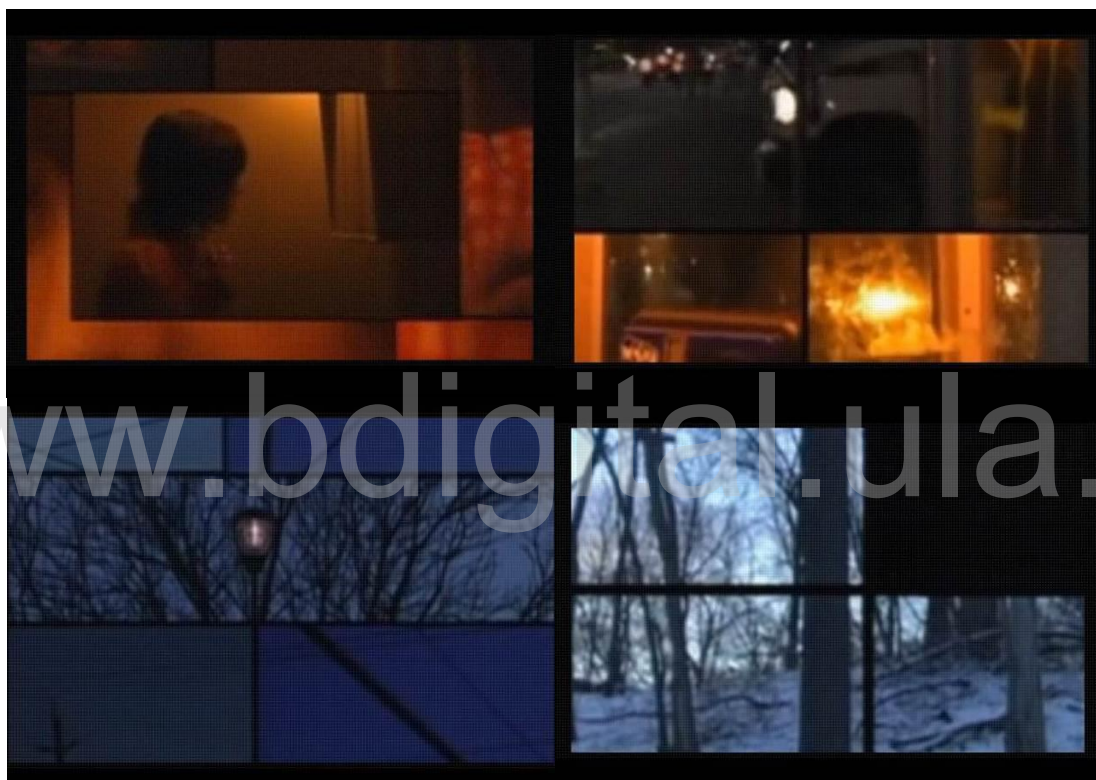




Peluso, N. (2017). Cantante Argentina actualmente reside en España. Su música es una fusión de géneros como el Hip-Hop, R&B, Jazz y Trap. Destacándose en audiovisuales con: SANDÍA (2017) (<https://www.youtube.com/watch?v=6PPc3O9iKao>).



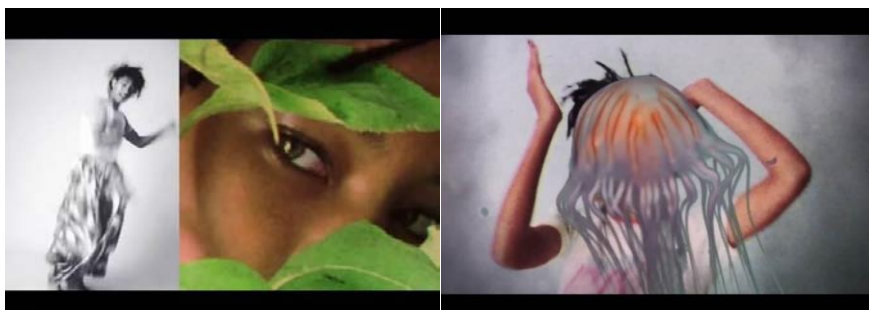
McDonald, B. (2007). *The Tracey Fragments*. Película canadiense dirigida por Bruce McDonald. En esta obra cinematográfica se destacan el uso de retículas, plantillas, composición, collage, repeticiones, flashbacks y atemporalidad para lograr una estética contundente, definida y fluida. Esta obra constituye un referente en el marco de la propuesta que se realiza en esta investigación por cuanto reúne en una obra, diferentes formas artísticas con las que se logra una expresión más profunda de una película y de un concepto. Género: Drama. (<https://www.youtube.com/watch?v=zc0MX1XXHUM>).



Richter, L. (1984). Ilustradora, retratista, dibujante, grabadora, artista del collage y destacada pintora venezolana nacida en Alemania. Entre sus obras destacan: *Contemplación bajo las cortinas*, 1984, dibujo y collage sobre cartón, 60 x76 cm. *Raíces, temas y contenidos*, 1980, collage sobre cartón, 12,3 cm de diámetro y *La Lujuria*, 1982, collage sobre grabado, 33x 25 cm.



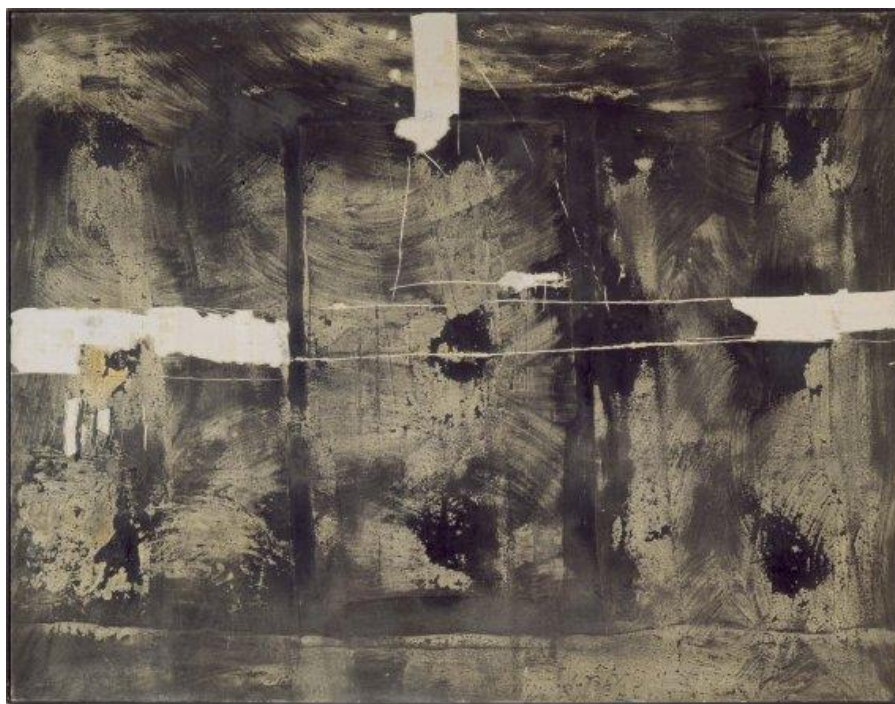
Smith, W. (2016). Actriz, modelo y cantante Pop, Rap y R&B estadounidense. Destacan dentro de sus videos: "Female energy". (2016). (<https://www.youtube.com/watch?v=2ynWQjXr-uo>). "Jimi" (2017) (<https://www.youtube.com/watch?v=WQp9InDf3GA>).





Tàpies, A. (1990). Considerado uno de los principales exponentes a nivel mundial del Informalismo, uno de los más destacados artistas españoles del siglo XX. Entre sus obras destacan: Puerta metálica y violín, 1990, pintura sobre objeto-ensamblaje, 200 x 150 x 13 cm. Columbus, in Search of a new Tomorrow, 1992, mixta sobre tela, 76 x 58 cm y por último, Tres grandes desgarros, 1967. Mixta sobre lienzo, 200 x 260 cm.





Tàpies es uno de los referentes principales en el estudio de la plástica actual. Tomando o apropiándome de distintas características estéticas y conceptuales para enriquecer y desarrollar mucho más el lenguaje propio. Como el uso del blanco, el negro, los grises cromáticos y analogías de los mismos. Los símbolos, signos y el tema que se aborda, exponiendo objetos cotidianos, encontrados, transformando dichos objetos y materiales en obras de arte. Estos elementos tienen una significación alegórica relativa al mundo interior del artista, evocando temas trascendentales como la vida y la muerte, la soledad, la incomunicación o la sexualidad. Se rescata el uso y mixtificación técnica y el empleo de materiales heterogéneos, muchas veces de desecho o de reciclaje, mezclados con los materiales tradicionales del arte buscando un nuevo lenguaje de expresión artística. Tàpies nos dio una nueva visión de la realidad más sencilla y cotidiana, enalteciéndola a cotas de verdadera espiritualidad.

Villares, B. (2008). *Videoarte en Venezuela. Cuatro generaciones de arte audiovisual*. Este texto aborda el videoarte venezolano, desde un punto de vista histórico y a la vez crítico. Destacando una buena cantidad de artistas relevantes del medio. Sin embargo, se acota que no se pudo incluir toda la información, ni a todos los representantes de estas manifestaciones, debido a las características de la presente publicación; en todo caso, lo consideramos

bastante ejemplificante del desarrollo creativo en el pasado, del buen estado en el que se encuentra en el presente, y el futuro promisorio que se espera del videoarte en Venezuela.

Estos artistas y referentes académicos han desarrollado conceptos, temáticas y lenguajes que se acercan a la búsqueda y experimentación estética/plástica y conceptual propia desarrollada actualmente. Muchas de las características y medios que utilizan para representar son claves y, a su vez, son una referencia cercana en este proyecto. El uso del collage y los medios mixtos son de las características más resaltantes dentro de estos trabajos, también el carácter multifacético y los temas que representan; la condición del ser humano y su relación con la naturaleza y la tecnología, el autorretrato, y los modos en que nuestros procesos de humanización han incidido en la actualidad. Vinculándose así, al proyecto COMPLEX INN: 01, debido al modo de uso de las imágenes y distintas visuales que se enlazan con lo cotidiano y a la condición del ser. La manera de representar estos temas (digital/analógicamente), se acerca a la mixtura de elementos y composiciones que se manejan y se emplean en este audiovisual, estudiando y utilizando ciertos elementos y recursos conceptuales y visuales como retículas, repetición de imágenes, la simetría, la superposición y mezcla de imágenes y audios, la relación entre imagen y sonido/música, paleta de color, atmosferas, entre otras características visuales y auditivas utilizadas para desarrollar un lenguaje propio y signos plásticos personales.

Marco Teórico

La cotidianidad como experiencia de apropiación

La vida cotidiana es múltiple e híbrida en los sentidos y aspectos más diversos. Las rutinas aparentemente corrientes, albergan una complejidad que, observada con detenimiento y a la luz de lo sublime, pueden generar un sinfín de expresiones y representaciones que pueden volverse atemporales y superiores en distintos sentidos. Según Reguillo (2000, p 2), “la vida cotidiana

constituye un lugar estratégico para pensar la sociedad en su compleja pluralidad de símbolos y de interacciones, porque se trata del espacio donde se encuentran las prácticas y las estructuras del escenario de la reproducción y simultáneamente, de la innovación social.”

Así mismo, señala Bohórquez, L. (2007, p. 3) con base en el libro *El Paradigma Perdido* de Morin (1974), que “todo comportamiento práctico en el proceso de humanización está directamente ligado a la genética-cerebral-social, cultural-ecosistémica, influyendo así en los aspectos comportamentales de los seres humanos.” Se entiende entonces que nuestro comportamiento y nuestras prácticas, están vinculadas estrechamente a nuestro entorno, contexto y situación. Por lo que, la vida cotidiana constituye un proceso mucho más complejo que ofrece un campo abierto para su abordaje desde diversas áreas del saber.

Una manera de definir la vida cotidiana es mediante un ejercicio de oposición y al mismo tiempo de complementariedad. De un lado, lo cotidiano se constituye por prácticas, lógicas, espacios y tiempos que garantizan la reproducción social por la vía de la frecuencia. Es el espacio de lo que una sociedad particular, grupo o cultura considera como lo normal y lo natural. De otro lado, la rutina normalizada consigue visibilidad para sus practicantes en los períodos de excepción, o cuando alguno o algunos de los mecanismos que la hacen posible entra en crisis.

La vida cotidiana es simultáneamente cómoda y compulsiva. Parafraseando a Moraza, (2015), sus mecanismos y lógicas de operación, al ser rutinizadas, obligan a los sujetos, se imponen unos límites, se han fijado unos márgenes y unos modos de operación, sin embargo, hay una franja de indeterminación relativa que deja espacio para la improvisación y la incertidumbre, para hacer frente a situaciones, incorporar/integrar, crear nuevos discursos y prácticas que penetran desde lo individual hacia el orden social, acentuando así su carácter complejo y múltiple. Abordar todos los aspectos relacionados con la cotidianidad resultaría una tarea infinita, sin embargo, se presentan algunos temas que se han considerado de interés desde esta perspectiva compleja.

En este sentido, Moraza, (2015), señala que en la vida cotidiana pueden reconocerse diversos signos o síntomas de identidades fragmentadas y de esta búsqueda de unidad, caracterizada por una bastante débil capacidad de acción. La cotidianidad como lo real de la existencia, puede abrir otras posibilidades interpretativas para entender al individuo. Es posible develar los sentidos que estructuran la vida de los individuos, estas perspectivas pueden abrirse desde el hecho por el cual el individuo se interroga por su existencia, esto ya pone al descubierto una comprensión mediana de la vida que se experimenta en lo cotidiano. Entender al individuo, demanda develar el horizonte de sentido donde habita, y eso sólo es posible si se toma en cuenta que la existencia se abre desde la cotidianidad. Nada puede hacerse en la comprensión del individuo si dejamos fuera esto.

Por su parte León (1999), mira la cotidianidad como un proceso complejo, condición y producto de ser en el mundo, permanentemente vinculado con los mecanismos que se especifican en tiempos y lugares determinados. Evoca la posibilidad de mirar la cotidianidad como una experiencia de apropiación, en la que se constituyen visiones de mundo, saberes y prácticas, la cual a su vez, resulta y produce el cruce de una multiplicidad de dimensiones y niveles que involucra y entrama al sujeto en toda su integridad. Uno de los criterios de la cotidianidad y su estudio, es la pluralidad, pues esta nos permite el reconocimiento de lo múltiple, pero también lidiar con la mezcla y transmutación de los límites estrictos que fragmentan la multiplicidad de realidades psico-socio-culturales.

Entonces, pensar la cotidianidad como una experiencia de apropiación, a partir de la idea de que ésta puede mirarse como una dinámica humana y social híbrida, donde se filtran, enlazan o coexisten valores sociales, comportamientos, vivencias, cultura y psicología, los cuales en sus movimientos, ilustran la historia de los sujetos en su vivir en el día a día, pudiendo así, encontrar y descubrir infinidad de prácticas, gestos y vínculos que nos permiten un reinterpretar y crear a partir de dichas experiencias. Para Hernández, (2005), la cotidianidad es, para el pensamiento social de cada momento histórico, el ojo del huracán en que convergen múltiples posibilidades

de comprensión de las circunstancias humanas, acentuando la complejidad de sus características.

Ciertas ideas con respecto a esta exploración artística puede observarse en variados autores, entre ellos Moraza (2015), que subraya que la investigación artística comparte distintas características con la investigación científica, pues en ambos casos se trata de una observación cuidadosa del mundo que nos rodea. De este modo, en este proyecto, se mira y se actúa de manera creativa, con un propósito de transformación, utilizando modelos abstractos para comprender el mundo, con la aspiración a elaborar obras de relevancia universal.

Así mismo, Moraza (2015), habla de la palabra “saber” (*sapere*) y sobre el conocimiento inteligible (sobre el que se desarrollará la noción de ciencia), y la experiencia sensible (alrededor de la que se desarrollará el arte). Desde el latín, saber significa simultáneamente conocimiento y saber. Así que podremos identificar al *homo sapiens* no sólo como el capaz de conocer, de saber, sino el capaz de saborear, de maravillarse. En este sentido, el arte ha sido el modo de conocimiento que asume que no hay observación sin observador. Si la ciencia obtiene su poder de la ruptura y la separación de variables, el arte contiene la capacidad de articulación y de síntesis, integrando subjetividad, cultura y naturaleza. “Esta reflexión filosófica del saber artístico, concierne a una consideración sobre la investigación. Pensar, indagar, conocer artísticamente, implica sumirse en esa noción integral de saber.” (Moraza, 2015 p.57). Así, argumentando lo planteado por Moraza (2015), debemos referirnos a un “arte como pensamiento, a pensar a través del arte, a la obra de arte como un rico depósito de saber integral que excede la aplicabilidad y la estrecha funcionalidad del funcionalismo. El arte es la genuina realización del saber.” (*Ibíd.*).

Continuando con Moraza (2015), se entiende que el arte incluye el factor subjetual como elemento inevitable de su formulación. Posee un carácter práctico cuya centralidad se encuentra en la vivencia, en la emoción. Asumiendo la vivencia como unidad de información integral y compuesta. No existe otro campo de saber que procure integrar, articular, armonizar elementos

tan diversos y singulares, de este modo, se reconoce que en cada acto cognitivo, la experiencia modifica la percepción. El arte transforma y configura, constituye la subjetividad, así, los recursos subjetivos hacen que cada nueva representación se vea modificada por la consciencia adquirida en el proceso de elaboración.

De este modo, asumiendo la vivencia como mecanismo de información integral, la elaboración artística anuda aspectos reales, materiales, imaginarios, vivenciales, simbólicos y culturales. Las imágenes artísticas salen del programa funcional o simbólico (político, religioso, mitológico) de construcción de sentido, de este modo, esa característica, convierte la complejidad del arte en el mejor ejemplo del saber entendido como paquete de información cultural.” (Moraza. 2015, p. 59).

En virtud de lo anteriormente expuesto, se entiende que el arte no es una respuesta, sino un sistema de preguntas sensibles. La lógica del arte avanza por diferencias y relaciones estructurales, no mediante conclusiones lógicas. Las proposiciones artísticas tienen carácter performativo, en su manifestación, son transformativas, es así como se concluye que el arte es en sí transdisciplinar. Incluye saberes técnicos, filosóficos, psíquicos, representacionales, lingüísticos y no se puede reducir solo a un conjunto de saberes arbitrarios (Moraza, 2015).

De este modo, el carácter central de esos procesos cognitivos integrales convierte al arte en una práctica transdisciplinar. Así lo sostiene Nicolescu (1996), la transdisciplinariedad concierne, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente en el cual uno de los imperativos es la unidad del conocimiento.

Como expone Moraza, (2015), explorar sobre la complejidad de la vida cotidiana, hace necesario reconocer que el estudio de cualquier aspecto de la experiencia humana, debe ser transdisciplinar y multifacético.

Según Nicolescu (1996) en su manifiesto “La Transdisciplinariedad”, actúa en nombre de una visión –la del equilibrio necesario entre la interioridad y la exterioridad del ser humano-, esta visión pertenece a un nivel de Realidad diferente del mundo actual. De este modo Nicolescu (1996), refiere que la

teoría transdisciplinaria no opone holismo y reduccionismo sino que los considera como dos aspectos de un solo y mismo conocimiento de la Realidad. Esta integra lo local en lo global y lo global en lo local. Actuando sobre lo local, se modifica lo global y actuando sobre lo global, se modifica lo local. Holismo y reduccionismo, global y local, son dos aspectos de un solo y mismo mundo multidimensional y multirreferencial, el mundo, la pluralidad compleja y de unidad abierta.

Como explica García, N (2003), con en base en el libro “La invención de lo Cotidiano” (1979) de Michel De Certeau, mediante distintas maneras de hacer en el interior de las estructuras, podemos apropiarnos del espacio organizado y modificar su funcionamiento. Del mismo modo, lo subrayaba justamente Nicolescu (1996, p. 116), “la transdisciplinariedad vivida puede conducirnos no solamente al cambio de nuestras mentalidades, sino también a un cambio de nuestro comportamiento social. Conviene interrogarse sobre las condiciones que deben ser creadas para poder hacer nacer este nuevo comportamiento.”

La visión transdisciplinaria, que es a la vez una visión transcultural, transreligiosa, transnacional, transhistórica y transpolítica, conduce, en el plano social, a un cambio radical de perspectiva y de actitud. No es cuestión, bien entendida, de que un Estado interfiera con sus estructuras en la vida interior del ser humano, lo cual no es de la incumbencia sino de la estricta responsabilidad individual. Pero las estructuras sociales deben crear las condiciones para que esta responsabilidad pueda nacer y ejercerse. (Nicolescu, 1996, p. 117).

En este esfuerzo de aproximación a esta temática, se ha pretendido acercar la mirada a estas prácticas, experiencias y percepciones que están presentes en la vida cotidiana. Tal y como lo refiere Hernández, (2005, p.13), “no como quien ve algo que es tan simple que no amerita estudiarlo, sino con la mirada del que descubre lo compleja que ésta resulta y comprende que ahí está la posible explicación a las contradictorias situaciones de la vida y la condición humana.”

En este mismo orden de ideas, señala Morín (1995, p. 71):

Pienso a la vez que todo es sólo ilusión y que, sin embargo, esta ilusión es nuestra única realidad. Vivo la contradicción entre mi sentimiento de

la poca realidad de la realidad y mi sentimiento de que nuestra única realidad es la de este mundo fenoménico; vivo unas veces la sensación de ser como un fantasma en el mundo de las apariencias, y otras la de gozar del inaudito milagro de la vida...

Continuando con la exposición de ideas y conceptos, conviene referir nuevamente a Nicolescu (1996), cuando dice que hoy, la revolución, no puede ser sino una revolución de la inteligencia, transformando nuestra vida individual y social en un acto tanto estético como ético, en un acto de revelación de la dimensión poética de la existencia. Una voluntad eficaz no puede ser, en nuestros días, sino una voluntad poética. Esto puede aparecer como una proposición paradójica y provocadora en un mundo que se mueve por la preocupación exclusiva de la eficacia por la eficacia, de la productividad por la productividad, donde la competencia es sin piedad, donde la confrontación violenta es permanente y donde el número de excluidos del festín del consumo y del conocimiento no cesará de aumentar. De exclusión en exclusión, terminaremos por excluir nuestra propia existencia de la superficie de la Tierra. En este sentido, Nicolescu (1996) señala que se debe permitir y considerar el mundo, la vida, el hombre, el conocimiento y la acción como sistemas abiertos, con una comprensión humana y ética donde el hombre reconozca su origen con la naturaleza y lo haga sentir que parte de una visión planetaria, un ciudadano universal.

Por otra parte, esta propuesta artística multidireccional, apunta tanto a lo nacional como a lo internacional mediante distintas plataformas web, eventos culturales, artísticos y/o musicales, ya que en esta, existe una hibridez y una diversidad de características que pueden ser comprendidas e identificables universalmente. De esta manera se buscan conexiones, vínculos, comunicación y una reflexión sobre nuestra condición y situación actual-global. Nicolescu (1996, p. 91) dice que “las diferentes culturas son las diferentes facetas de lo Humano. Lo multicultural permite la interpretación de una cultura por otra cultura, lo intercultural, la fecundación de una cultura por otra cultura. Mientras que lo transcultural asegura la traducción en toda otra cultura, por el desciframiento del sentido que une las diferentes culturas y a la vez, superándolas”. El lenguaje transcultural que se aplica en este proyecto audiovisual, hace posible el diálogo entre todas las culturas, subrayando lo

múltiple de la sociedad, de la humanidad. Este es uno de los aspectos mayores de la investigación transdisciplinaria.

Se comprende, que en la cosmovisión individual, autobiográfica, se encuentran los gestos cotidianos de los seres y entes que conviven en una sociedad, como el urbanismo, el caos y el orden en constante relación, poniendo en práctica distintas técnicas de observación, registro, creación y reinterpretación propia para expresar la percepción de la situación y contexto que se vive desde/en la ciudad de Mérida, Venezuela, la cual es la temática y propósito del proyecto, el cual posee una constante reflexión sobre una condición actual. Aunque el proyecto parte de movimientos de la modernidad (Informalismo / Abstracción / Expresionismo) cuestiona y reinterpreta el presente, pasado y futuro. Se trata de una propuesta atemporal y cíclica, utilizando medios mixtos como el video, audio y plataformas digitales para su difusión y muestra, realizando un estudio continuo de la vida, en la época y generación actual.

Esta búsqueda y comprensión de la temática, condujo a una selección de imágenes y audios, los cuales exponen y representan episodios de vida desde un punto de vista, desde cierta sensibilidad con la que se perciben experiencias (lugares, imágenes, sonidos, entre otros elementos de los ciclos naturales de ser), de esta manera mostrar la belleza que se encuentra intrínseca en el pensamiento y comportamiento cotidiano interior hacia lo exterior. Es así como, se creó una secuencia de imágenes relacionadas entre sí desde distintos aspectos; el color, contraste, formas, espacios, líneas, manchas, similitudes entre las imágenes, los elementos y los signos plásticos que las componen (el signo no es una entidad fija, sino una convención que relaciona expresión y contenido). Toda visual, sonido, dibujo, collage o pintura admite una consideración referencial como una no referencial, por tanto, el audiovisual abarca una gama de signos que aparecen como una fuente de interpretación de aquello que expresa. La función esencial de este audiovisual es transmitir un mensaje reflexivo, desde el signo, la mente, el intelecto; pues la mente puede reconocerlo, discriminarlo, ordenarlo, decodificarlo, tomar información de él y asimilarlo: esto es comprensión.

Los procedimientos analíticos y de construcción del lenguaje fueron extensos, tanto en la teoría como en la práctica. En este proyecto se muestran una serie de actividades variadas como creadora integral. Se realizaron actividades que engloban una producción y una metodología específica, por ejemplo; se elaboraron bocetos, ilustraciones, collages, diseños y de esta manera se comprendió la importancia metodológica del guion(es) y storyboards para construir formas narrativas contemporáneas enfocadas a la experimentación audiovisual.

Es importante destacar el carácter multifacético y transdisciplinario del trabajo de investigación desarrollado, que busca ofrecer un producto artístico que se difunda y propague mediante el uso de los medios de comunicación vigentes. De modo que el desarrollo explosivo de las redes informáticas y dispositivos de comunicación junto a las computadoras pasan a ser puentes de comunicación e interacción intelectual con el mundo, que crean vínculos culturales y sociales que pueden intervenir sobre contextos variados, crear y desarrollar nuevos lenguajes y discursos que permiten una comprensión de nuestra condición actual desde una perspectiva poética, estética, artística.

“Toda imagen tiene dos partes: la parte visible es la que asociamos como forma; por supuesto, toda forma encierra un contenido. También creo que es importante conocer dónde está localizada la imagen: el contexto, si es en la calle, en un periódico o en un libro. La otra parte de la imagen, la invisible, es la que más interesa: cuando los individuos son conscientes de la relación entre forma, contenido y contexto”

Muntadas (2002)

CAPITULO III

Proceso de creación, experimentación y producción

El proyecto se inició mediante un proceso creativo de dibujos, pinturas y collages, algunos destinados a su uso para el audiovisual. Se registraron y capturaron imágenes, videos, sonidos y música. Se escribieron y se dibujaron distintas guías y guiones para organizar, describir y representar el nudo entre el lenguaje audiovisual y el escrito.

Así mismo, se diseñaron distintos guiones gráficos (storyboards) para seleccionar y clasificar el orden del material audiovisual y de este modo, darle un sentido armonioso y entendible, conjugando las diferentes actividades artísticas que se desarrollan actualmente como creadora de imágenes y músico, pretendiendo lograr obras y producciones artísticas multidireccionales.

A medida que la investigación y el trabajo se desenvolvían, el guión y el storyboard se fueron transformando, se realizaron tres guiones y distintos storyboards con la finalidad de construir una historia y una sucesión de imágenes que tuviesen un sentido y finalidad (inicio, desenlace, final), la cual estimula cierto entendimiento sobre el lenguaje desarrollado en diferentes prácticas artísticas y sobre el contexto en el que se vive. Se elaboraron y se plantearon criterios que respondieron a un ordenamiento y que pueden facilitar la comprensión de la obra en cuestión, atendiendo a su apreciación conceptual, estética, técnica, etc.

Guión 01

Video	Audio	Tiempo
Pantalla negra	Sonido de partida	
Efectos de glitch	Combinado con distorsión e interrupción de sonidos + música	
Distorsión		

<p>Presentación breve en tipografía</p> <p>Claves tipográficas / Símbolos (dibujos y/o pinturas / efecto de superposición)</p> <p>Colores oscuros y pasteles rosas, beige, blanco sucio, naranjas</p> <p>Presentación del personaje</p> <p>Presentación del contexto / lugar / momento del día</p> <p>Atmosfera confusa</p> <p>Acciones que conllevan a encontrarse con ciertas circunstancias o vivencias</p>	<p>Sonidos saturados</p> <p>Personas hablando</p> <p>Sonidos de la calle/ciudad</p> <p>Guitarra en tono agudo, tono único</p> <p>Calma drásticamente</p> <p>Sonido blanco</p> <p>Sonidos de cuarto/habitación</p> <p>Voz cantando melodía melancólica leve/música suave</p> <p>Interrupción de sonidos</p> <p>Glitch</p> <p>Sonidos de tv/radio/noticias</p>	<p>00:00:00</p> <p>00:01:30</p>
<p>Desarrollo de obras abstractas y su relación con el contexto y la realidad percibida</p> <p>Tomas filmográficas de obras en distintas perspectivas</p> <p>Relación, superposición y/o yuxtaposición (collage) de unas imágenes (obras) con otras (cotidianidad / diario audiovisual)</p> <p>Imágenes de luz</p> <p>Muestra de cortos 3D</p>	<p>Sonidos de voz leve y melancólica esta vez mas distorsionado</p> <p>Sonidos de ambiente, teclas de pc, tierra</p> <p>Melodía de guitarra y beat leve y azul</p> <p>Silencio abrupto</p>	<p>00:01:30</p> <p>00:02:50</p>

Turning point	Palabras recitadas, un poco distorsionadas	
Saturación de imágenes del contexto		
Flashbacks	Interrupciones leves	
	Distorsiones en la voz	00:02:50
Movimientos de cámaras rápidas		00:03:35
	Guitarras pesadas con voz pesada/"gritos"	
Créditos		
	Distorsión del sonido	
Imágenes 3D	Interrupción acentuada / silencio	
Final abrupto y abierto	Última frase	

Guión 02

Video	Audio	Tiempo
Pantalla negra	Sonido confuso	
	Distorsión e interrupción de sonidos de ambiente	
Distorsión		
	Sonidos saturados	
Presentación	Sonidos de la calle/ciudad	
	Guitarra en tono agudo, tono único	
Colores oscuros, rojo/ azul.		

<p>Presentación del personaje</p> <p>Atmosfera agitada</p> <p>Animaciones collage (superposición de imágenes y videos)</p>	<p>Sonido blanco</p> <p>Sonidos de habitación</p> <p>leve/música suave</p> <p>Interrupción de sonidos</p> <p>Glitch</p> <p>Música</p>	<p>00:00:00</p> <p>00:01:45</p>
<p>Desarrollo de obras abstractas y su relación con el contexto y la realidad percibida</p> <p>Combinación de obras con entorno</p> <p>(cotidianidad / diario audiovisual)</p>	<p>Sonidos de voz leve y melancólica esta vez mas distorsionado</p> <p>Sonidos de ambiente, teclas de pc, tierra</p> <p>beat constante</p> <p>Silencios intermitentes</p>	<p>00:01:45</p> <p>00:03:00</p>
<p>Turning point</p> <p>Saturación de imágenes del</p>	<p>Palabras recitadas/cantadas</p> <p>Interrupciones</p>	

contexto	Distorsiones en la voz	
Flashbacks		
Flash-Forward		00:03:00
	Guitarras suaves, voces de fondo	00:03:40
Movimientos de cámaras rápidas	Sonidos de radio, tv	
Créditos		
Final abrupto y abierto	Distorsión del sonido Silencio acentuado	

Guión 03

Video	Audio	Tiempo
Pantalla negra	Sonido de voces	
Efectos de glitch	Combinado con distorsión e interrupción de sonidos	
Créditos principales		
Imagen de bosque		
Distorsión	Sonidos saturados	
	Personas hablando	
	Sonidos de la calle/ciudad	
Blanco y negro	Guitarra en tonos agudos	
Presentación de estética y personaje	Se calma drásticamente	00:00:00
	Sonido rosa	00:01:30

<p>Presentación del contexto / lugar / momento del día</p> <p>Atmosfera confusa</p> <p>Acciones que conllevan a encontrarse con ciertas circunstancias o vivencias</p>	<p>Sonidos de cuarto/habitación</p> <p>Voz cantando melodía melancólica leve/música suave</p> <p>Interrupción de sonidos</p> <p>Glitch</p> <p>Sonidos de tv/radio/noticias</p>	
<p>Desarrollo de obras abstractas y su relación con el contexto y la realidad percibida</p> <p>Fusión, relación, superposición y/o yuxtaposición (collage) de unas imágenes (obras) con otras (cotidianidad / diario audiovisual)</p> <p>Muestra de cortos 3D</p>	<p>Sonidos de voz leve y melancólica esta vez mas distorsionado</p> <p>Sonidos de ambiente, teclas de pc, tierra</p> <p>Melodía de guitarra y beat leve y azul</p> <p>Silencio abrupto</p>	<p>00:01:30</p> <p>00:02:50</p>
<p>Turning point</p>	<p>Música / Palabras recitadas, un poco distorsionadas</p>	

Saturación de imágenes del contexto	Interrupciones leves	
Flashbacks	Distorsiones en la voz	
Movimientos de cámaras rápidas	Guitarras con voces	00:02:50
Créditos	Solo de guitarra rítmica	00:03:30
Imágenes 3D	Voces leves recitando y cantando versos	
Final abierto	Distorsión del sonido	
Créditos	Interrupción acentuada / silencio	
	Sonido de ambiente cinta de audio.	

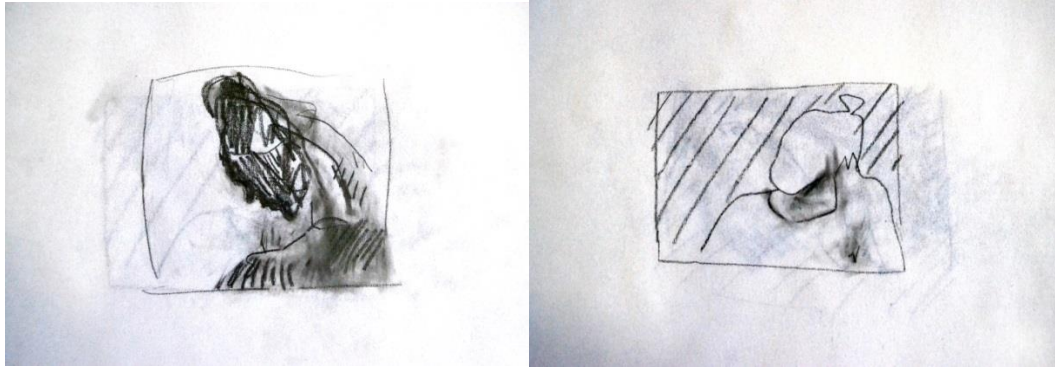
A medida que se fueron desarrollando los guiones, también se trabajó en algunos storyboards que fueron hechos en grafito, carboncillo y pintura blanca y negra, sobre papeles semi-traslucidos y otras cartulinas o papeles.

La idea del papel traslucido surge con la intención de manipular y fusionar los dibujos entre sí, este efecto es logrado digitalmente por medio de los modos de fusión (opacidad) de los programas de edición como Adobe Photoshop y Adobe Premier Pro. Conociendo estas características y herramientas, se aplicaron estas técnicas sobre el papel y al mismo tiempo al medio audiovisual para enriquecer y desarrollar un lenguaje y una estética específica.

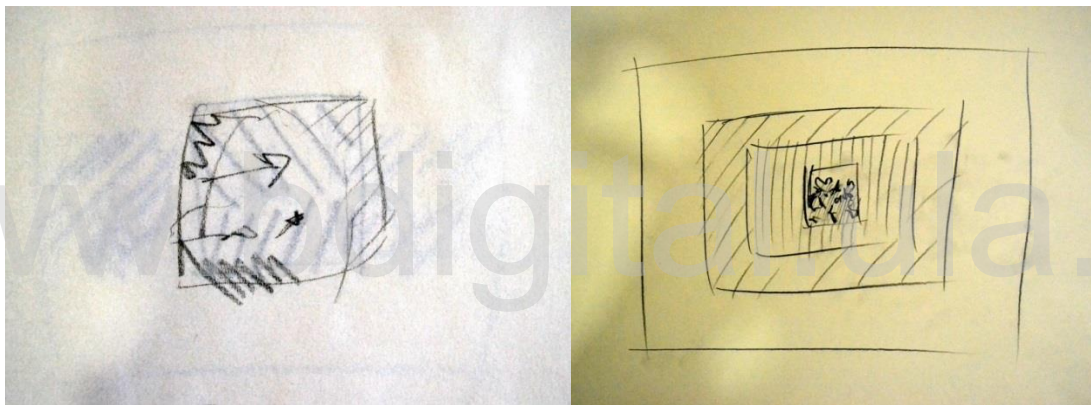
Seguidamente, se realizaron distintos storyboards que incluyeron ilustración, texto o collage de las diferentes ideas de tomas, movimientos de cámara y orden de escenas que pretendía plasmar en el audiovisual, a modo de boceto, guion gráfico o como un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-

visualizar la animación y seguir la estructura de la película/audiovisual antes de realizarse.

Síntesis Storyboard 03

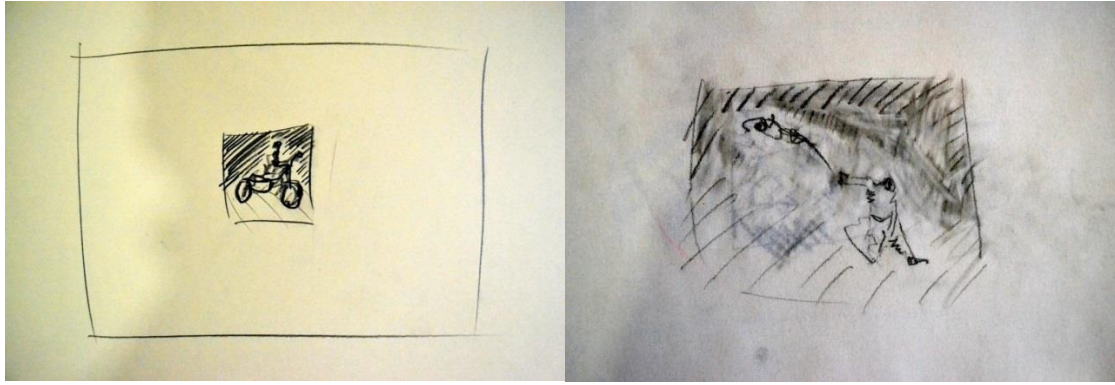


Bocetos de presentación del personaje

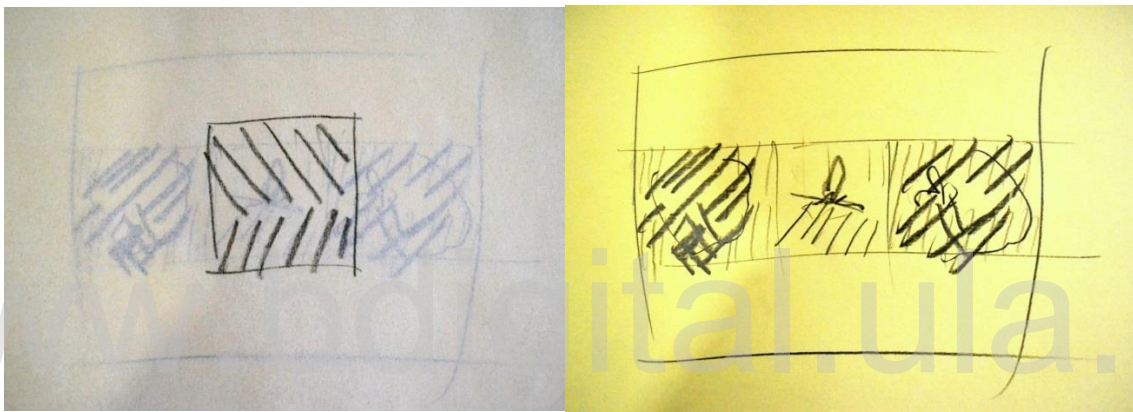


Boceto de fusión de imágenes superpuestas.

Se utilizaron programas de edición de imagen, video y audio (Adobe Photoshop y Adobe Premiere Pro), herramientas de edición de imágenes que se integraron mediante manipulación digital. Esto permitió un mejor entendimiento sobre la narrativa y la construcción y composición de formas y planos en el audiovisual.



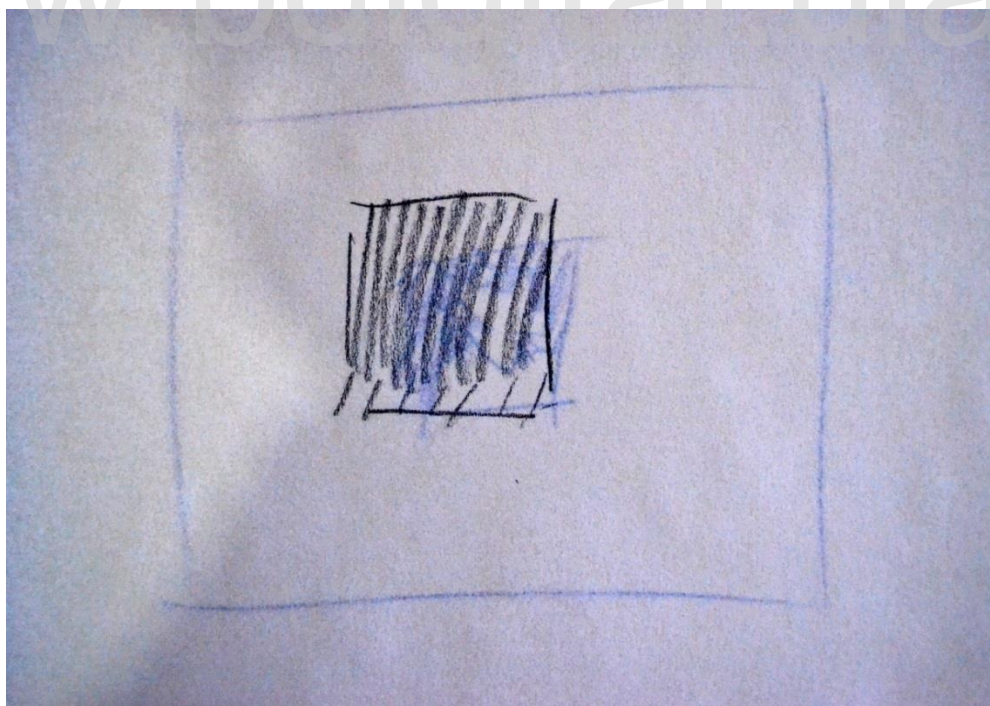
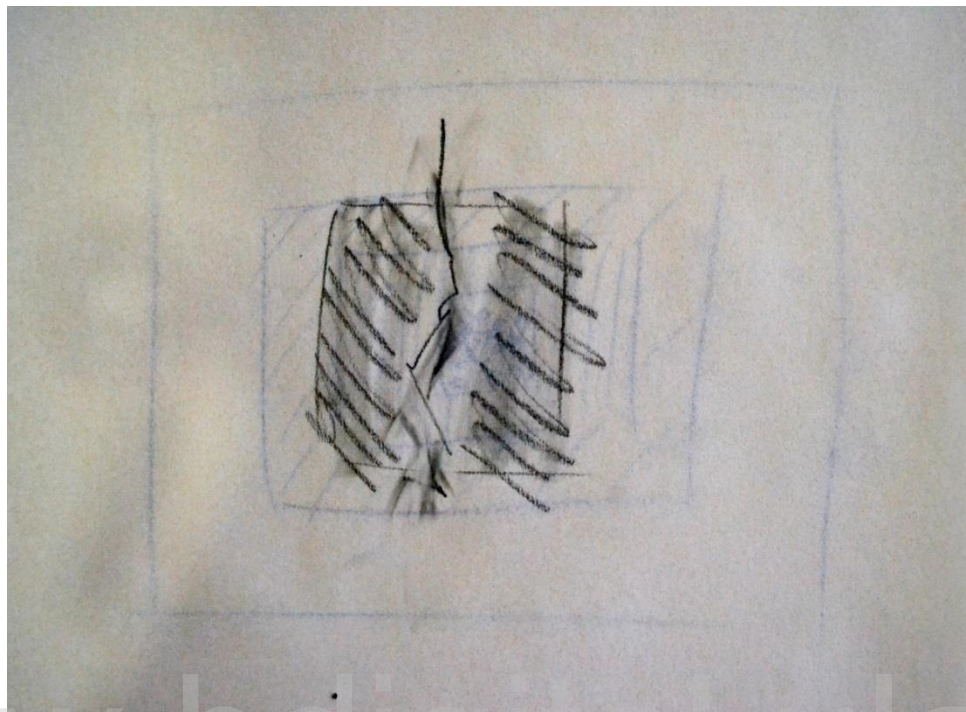
De esa manera se pudieron pre-visualizar mucho mejor los efectos, las secuencias de imágenes y composiciones, para luego mejorar y continuar dibujando y diseñando guiones gráficos y completar las siguientes secuencias.



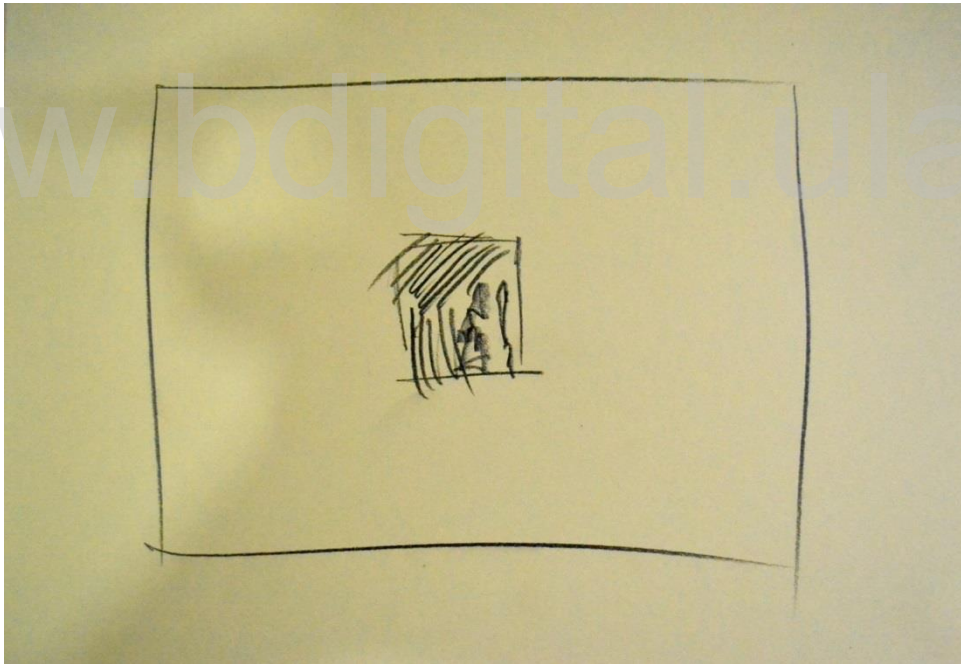
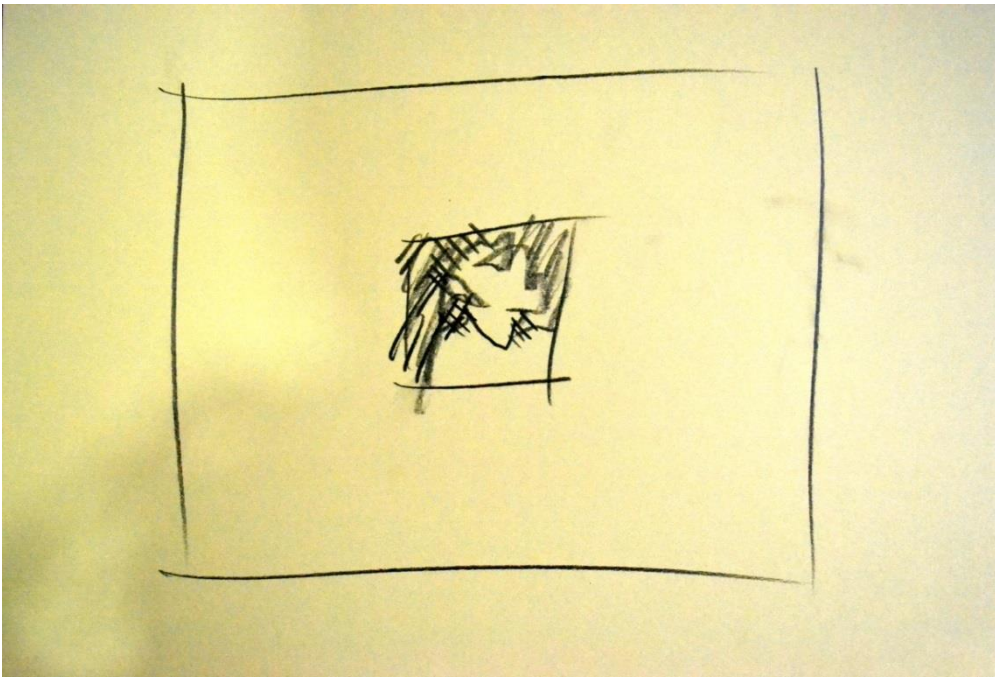
Dibujos de posibles composiciones panorámicas, geométricas o combinación de imágenes.



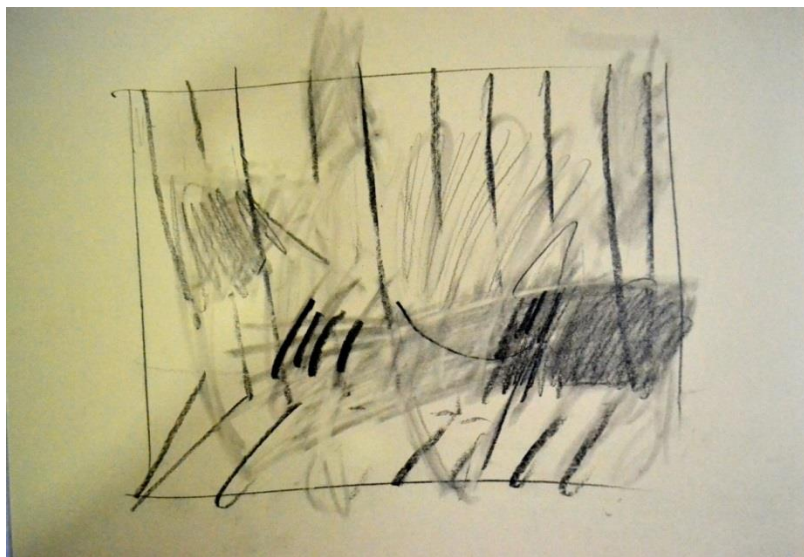
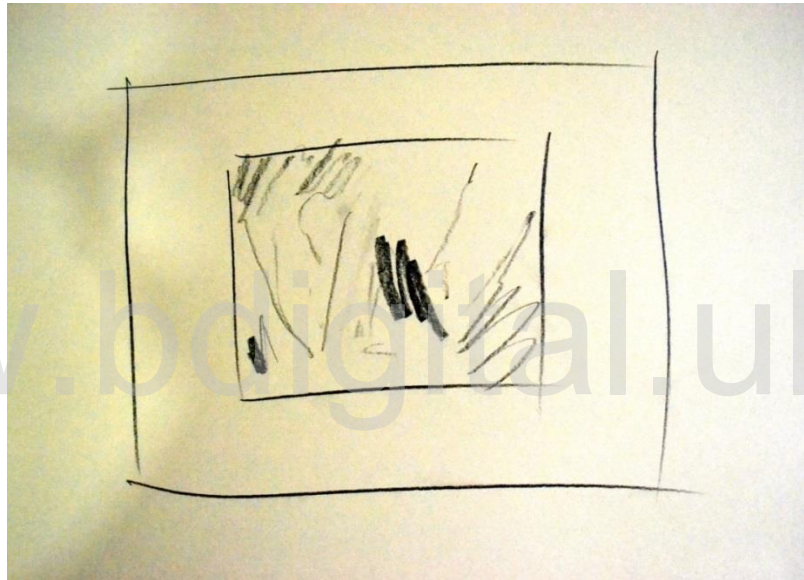
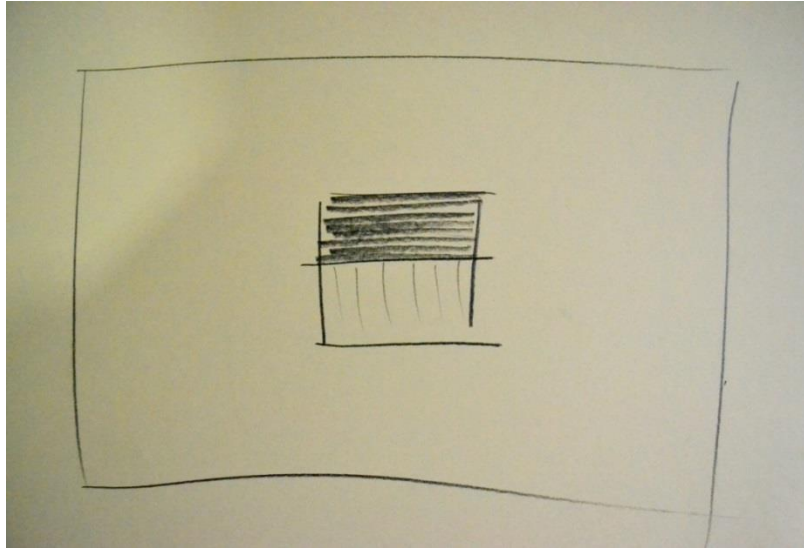
Ésta secuencia de dibujos, son una pequeña selección de una serie de gráficos más extensa que muestra el ordenamiento de las imágenes del audiovisual final.



Dibujo en representación del min. 01:59



Dibujo de secuencia en el min. 02:27



Dibujos de secuencias finales

Se utilizó Photoshop, el cual es un programa informático de edición de imágenes. También se utilizó Picasa; aplicación informática para edición de imágenes y además es una herramienta web para organizar, visualizar, editar y compartir fotografías. Paint, el cual es un programa que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Se puede usar como un bloc de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o para agregar texto y diseños a otras imágenes. Por medio de estos programas y herramientas se logró manipular e intervenir imágenes específicas que se incorporaron al proyecto y luego fueron editadas por separado en el programa de edición de video Adobe Premier Pro para armonizar, mezclar y complementar cada elemento y lograr la estética y los signos plásticos que se buscaban en el audiovisual, durante este proceso de edición y experimentación se decidió emplear el blanco y el negro y ciertas formas narrativas para reflejar esta atmosfera meditativa y de análisis interno y externo que se buscaba.

Premiere Pro fue el programa que se utilizó para el montaje y edición de visuales y audio, (Pr) antes conocido como AdobePremiere: aplicación destinada a la edición de video y audio en tiempo real (es parte de la familia Adobe Creative Suite, un conjunto de aplicaciones de diseño gráfico, edición de video y desarrollo web desarrollado por Adobe Systems) este programa tiene forma de estudio, permite trabajar por capas, tanto el sonido como las visuales, importa y exporta casi todo tipo de archivos, tiene un banco de herramientas y efectos que permite asignar a cada visual, se selecciona la imagen/clip y se edita individualmente para luego colocarla en la mesa de trabajo por capas. Permite editar individualmente cada clip o audio, se puede manipular el tamaño, duración, velocidad, tonos, entre otras características que se mencionaran a continuación.

Para lograr conversiones y efectos en el programa (Pr), se utilizaron distintas herramientas para editar cada archivo. En la pestaña correspondiente a ("Efectos") donde se encuentra el banco de efectos, se selecciona el archivo y se manipula su valor para lograr la composición deseada. Mediante estas herramientas se crearon atmosferas específicas, en su mayoría grises, sugiriendo una reflexión y contemplación del entorno, donde el caos y el orden se relacionan, se genera una sensibilidad y belleza dentro de estas

experiencias capturadas. El tiempo del audiovisual cambió en diferentes oportunidades y ensayos, al igual que las imágenes, también el sonido, la música y su relación con las visuales, los cuales fueron elementos esenciales que permitieron una experimentación amplia en momento de edición y montaje, creando una sincronía y una rítmica entre el audio y las imágenes. Mediante estas herramientas se buscaba componer y dar un sentido continuo a las imágenes y videos, relacionando todos los elementos entre sí. Algunos de esos ensayos visuales se exportaron a manera de maqueta en formato AVI, como primeras pruebas del audiovisual.

Entre las herramientas que se utilizaron para lograr esta estética se utilizó “ProcAmp” para modificar los tonos, brillo, saturación y contraste de cada una de las imágenes, editando individualmente cada visual para lograr una paleta de color concreta y continua. Se utilizó la herramienta “Recortar”, para modificar cada imagen o video en el fondo negro y crear composiciones específicas, geométricas y pregnantes. Se modificó individualmente cada video e imagen en la carpeta de contenido (carpeta que se crea dentro del programa con todos los archivos audiovisuales), se marcaba un inicio y un fin en cada clip, imagen o sonido para utilizar solo la parte de interés, de esa manera crear nuevas estructuras, como un collage audiovisual.

Se modificaron los tiempos y velocidades de todos los archivos, utilizando la herramienta de “velocidad/duración”, de esta manera se pueden acelerar, ralentizar e incluso invertir el tiempo de los clips y el sonido para generar una estética específica que se relacione con el lenguaje que se desarrolla actualmente, distorsionando y creando nuevas realidades a partir de experiencias, imágenes o sonidos originales. Se utilizó el recurso de la pantalla negra, algunas imágenes centradas para apreciar otra disposición y crear figuras geométricas simples como el cuadrado, otras se disponen de manera panorámica y algunas utilizando la pantalla completa para la apreciación de un área o punto de interés específico en las visuales.

También, se utilizó la herramienta de “Opacidad”, específicamente la opción de “Modos de fusión”, con este efecto se crearon diferentes fusiones entre una capa y otra, el contenido de la capa superior se altera si se cambia

su modo de fusión con relación a una o varias capas inferiores, ya que su opacidad cambia y permite diferentes tipos de mezcla entre dos imágenes o más, de esta manera se logra una mixtura, se crean diferentes texturas, formas y contrastes entre clips e imágenes, logrando la intervención de ciertas visuales, creando una especie de collage animado, utilizando por ejemplo, fotografías o clips con manchas, líneas, puntos y figuras de obras propias, también urbanismo, arquitectura, espacios públicos, espacios cerrados (habitación), paisajes, fotos de libros específicos para dar una referencia sobre algunas tramas, formas, contrastes y elementos utilizados en la pintura, el dibujo, la fotografía y el collage. De esta manera el audiovisual muestra distintas facetas de la cotidianidad y los distintos modos de registro de la misma y cómo se pueden fusionar entre ellas.

Se recurrió a distintas técnicas y maneras de representación, por ejemplo, el palimpsesto es un elemento muy recurrente en el trabajo plástico actual y en este proyecto se realizó un acercamiento a esta práctica. Se llama palimpsesto (del griego antiguo "παλίμψηστον", que significa "grabado nuevamente") al manuscrito que todavía conserva huellas de otra escritura anterior en la misma superficie, pero borrada expresamente para dar lugar a la que ahora existe. Esta práctica de economizar materiales es muy antigua, pero se hizo frecuente en especial a partir del siglo VII a causa de las dificultades que entonces empezaron a surgir en el comercio del papiro egipcio. Por ello se borraba el texto raspando la tinta con pumita (piedra pómez) y se volvía a escribir encima, aunque siempre quedaban restos de escritura poco visibles sobre el pergamino.

En este caso, esta práctica se ha ido intensificando gracias al contexto en el que se vive, actualmente es difícil y costoso adquirir nuevo material de producción y creación en nuestro país, por lo tanto el reciclaje y re-uso de imágenes, sonidos y materiales es clave para la construcción del lenguaje audiovisual y plástico. Es a partir de la duda, de lo que recordamos, de lo que por costumbre vemos y construimos, desde esa aparente memoria colectiva que hemos heredado que se invita a mirar a través de la intervención, se deconstruye y se reinterpreta desde una experiencia propia y exteriorizada. Se trata de una mirada que aplica el palimpsesto libre, alegóricamente y que

reafirma el arte como ejercicio conceptual y como herramienta representativa principal dentro de estos procesos vivenciales.

De esta manera, se crean formas abstractas combinándolas con imágenes figurativas, figurando y utilizando signos que la civilización ha dejado tras de sí. Así lo señala Negro, A (1973) al advertir que “restos de lo que en su día sirvió a los hombres; utilizando y dejando rastros desde los que se conforma la historia y que solo pueden revivir desde una relectura contemporánea que los asume como lo que son: una realidad en sí misma y un síntoma de su tiempo.”

Simultáneamente, durante los procedimientos creativos manuales, se trabajó en el programa de edición para lograr una experimentación, aprendizaje y práctica más profunda. Después de múltiples ensayos y pruebas, el audiovisual se muestra de la siguiente manera:

Comienza con sonidos de voces distorsionadas, ralentizadas, realizando preguntas como “¿Cuál es la verdad de la evolución?” “¿Sobreviviremos?” “¿Abandonaremos la Tierra?” (Grabadas con distintos equipos, por ejemplo Cámara NIKON D3100 y teléfonos celulares desde transmisiones de tv, noticias, etc.), conversaciones y sonidos de vinil acompañado de efectos Glitch y algunos créditos principales.



Se utilizó la tipografía “Courier New” para los créditos y otras secuencias con tipografía en el audiovisual. Courier New es una tipografía digital con remates monoespaciada, inspirada en la forma de las letras que se usaban a mediados del siglo XX en las máquinas de escribir, se utiliza pues también remite a las

tipografías que aparecen en cámaras y dispositivos de registro retro. Se empleó el color gris para los títulos y rojo para el nombre propio en este caso, resaltando así su jerarquía.

Predomina el blanco y negro como paleta de color principal, en la pintura y el dibujo, aun se explora ésta cualidad, los blancos, negros y grises. En esta propuesta se utiliza con esa intención artística, para connotar un estado de la mente (meditación), nostalgia, un determinado ambiente y representar hechos del pasado o contextuales.

El videoarte se va desarrollando en una atmosfera difusa, con colores oscuros y contrastes pronunciados, el sonido está compuesto de melodías, ruidos, notas de guitarra eléctrica y voces distorsionadas levemente.



Visual capturada en el bosque de pinos, El Valle, Mérida, Venezuela, nov 2016. Fusionando el efecto de pantalla de TV/Glitch con el paisaje de fondo, refiriéndose a un recuerdo, interrumpido ya pasado.

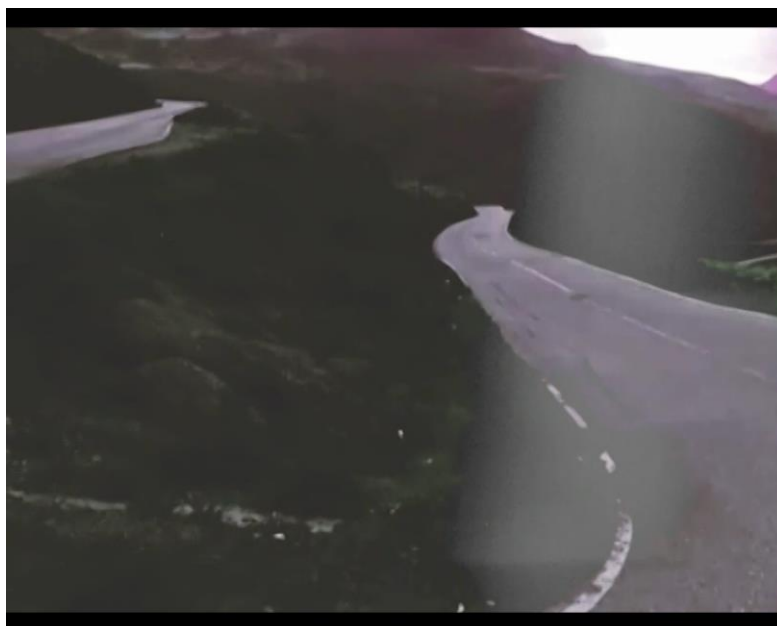
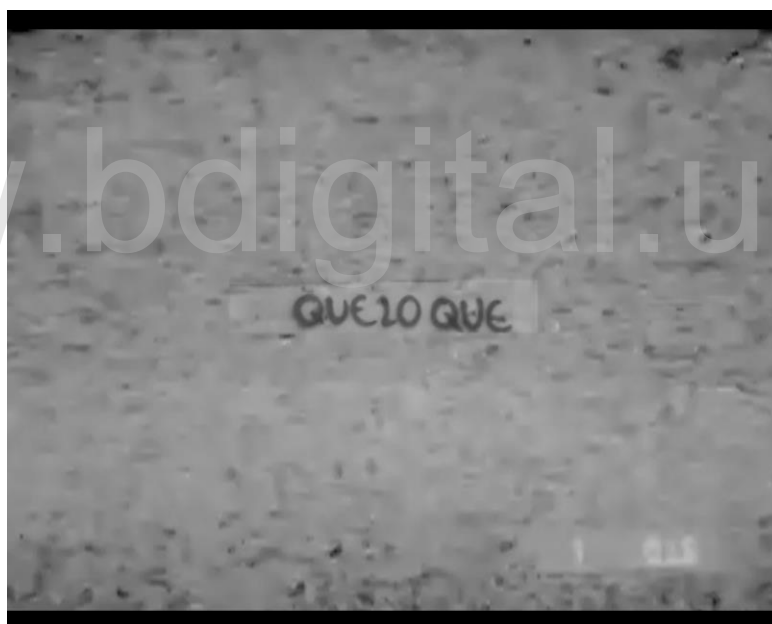


Imagen de carretera del Páramo, Mérida, Venezuela



Graffiti en iglesia de Plaza de Tabay, Mérida, Venezuela.

En el audiovisual, esta imagen se utiliza de manera lúdica, como una especie de ironía, preguntando en paralelo con la frase que se escucha en el sonido de fondo: ¿Por qué estamos aquí?

A partir de estas secuencias se comienza con la introducción de la plástica, un lugar, se hace alusión a ciertos momentos del día y se presenta el personaje principal.



Collage sobre cartulina. Registrado con cámara de teléfono móvil



Toma en cámara lenta de personaje principal. Habitación personal, Mérida, Venezuela.

Durante esta presentación de visuales, se pueden apreciar sonidos de ambiente y una voz principal ligera recitando en inglés un escrito propio:

“Thousand waves turned right

Make sounds

Reverb and delay

in all spaces

traces

pieces I find

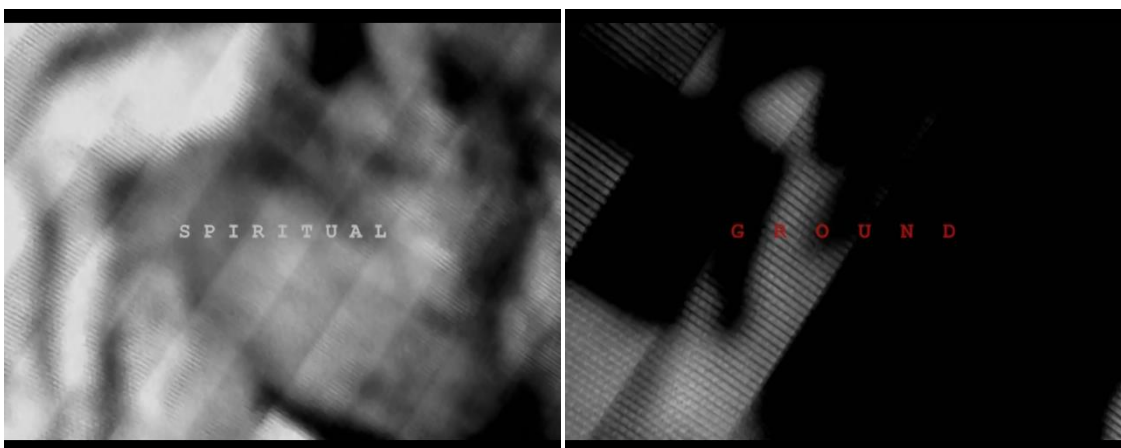
A circle

a round

Silence

Spiritual Ground”

Simultáneamente, se muestran en pantalla las últimas dos palabras recitadas, dándole énfasis a esta frase. Haciendo referencia al lugar personal como un espacio de ensimismamiento y análisis de vivencias.



Cuadros de texto complementando voz/frase de fondo.

Las voces fueron grabadas con un micrófono (no profesional), utilizando sonidos y fragmentos auditivos que hablan de ciclos, ondas, frecuencias y

energía que se percibe del entorno, especialmente, relacionando al ser humano con la naturaleza y las cosas que nos rodean.

A continuación comienza otra presentación del personaje, mucho más íntima. Se exponen imágenes, videos y audios captados en momentos específicos (en el taller, en la habitación, entre otros), haciendo referencia a pensamientos fragmentados y analíticos personales.

Se escuchan sonidos de teclados distorsionados, guitarras, sonidos de ambiente y palabras recitadas. Escrito propio:

“The truth gotta feel it in your gut, someday’s so blue. Keep on, don’t be stoped by all that shit.”

Paralelamente se muestran imágenes variadas y contextuales como:





Fragmento de imagen extraída del libro Muros de Venezuela (año 1967, p. 51)



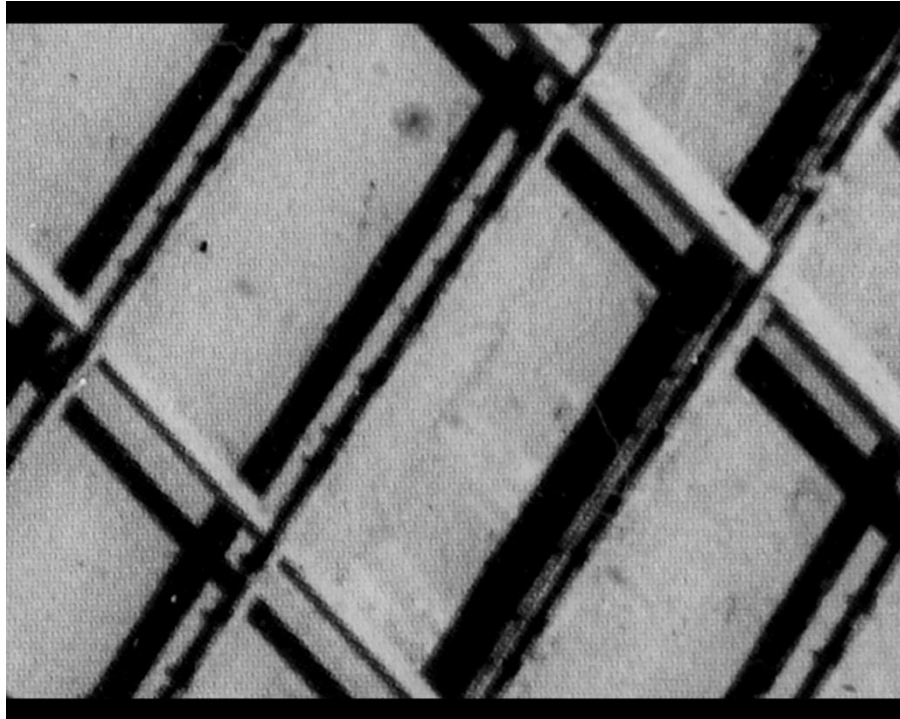
Las figuras generan un interés y una estética determinada, buscando un despliegue de contrastes (la luz y sombras como problema principal dentro de este tema y de la estética que se está desarrollando). En algunos momentos se deja descansar la vista con algunas imágenes y videos a color, aunque siempre con una paleta también específica y definida (rojos o azules y algunas analogías) como por ejemplo azul verdoso y rojo naranja.



Fotografía extraída del libro Muros de Venezuela (1967, p. 109).



Fragmentos de collage sobre cartulina. Manipulados con el programa de edición PremierPro para configurar su saturación.



Estas secuencias se componen de fotografía; ventanas, estructuras o paredes, donde se crean manchas, puntos y líneas sucesivas, contrastes acentuados y bloques de blancos y negros bastante pronunciados. Se reflexiona en torno a la memoria colectiva y en torno a al contexto desde lo autobiográfico. Cada una de las fotografías o visuales representan un diálogo entre el creador y el espacio, imagen o intervención. El urbanismo y la arquitectura representan metafóricamente el desarrollo de la ciudad o ciudades exploradas o habitadas. A su vez, ese espacio que es o no habitado, nos invita a cuestionar donde y como fue descubierto, creando una historia y signos plásticos propios. Parafraseando a Torres-Arzola (2013), se busca reflexionar sobre la presencia de edificaciones dentro de nuestra vida urbana. La estructura que la sostiene se nos presenta como una construcción física y simbólica. Una construcción que hemos heredado y que, a pesar de su deterioro, convive junto a nosotros.

La ciudad se transforma en el punto de encuentro, donde la puesta en escena de las identidades individuales se realiza como un ritual aparentemente participativo. Y, frente a la celebración de ese ritual, yacen las estructuras que hemos olvidado. Estas estructuras silentes, que escondemos detrás de los portones, cadenas y candados, en espacios generalmente privados, cerrados e inaccesible para el público

general, inhabitados, abandonados y en ruinas, permanecen. Es a partir de esa realidad urbana que nace la metáfora” (Torres, R. 2013).



Fotografía de estructura arquitectónica utilizada para collage sobre cartulina, intervenida y fusionada digitalmente con mancha de pintura

En este proyecto se buscó la contemplación y el análisis de signos, visuales y sonidos, para percibir su sentido estético y el contexto que se vive y así crear una identidad expresiva que pueda relacionarse con el día a día actual.

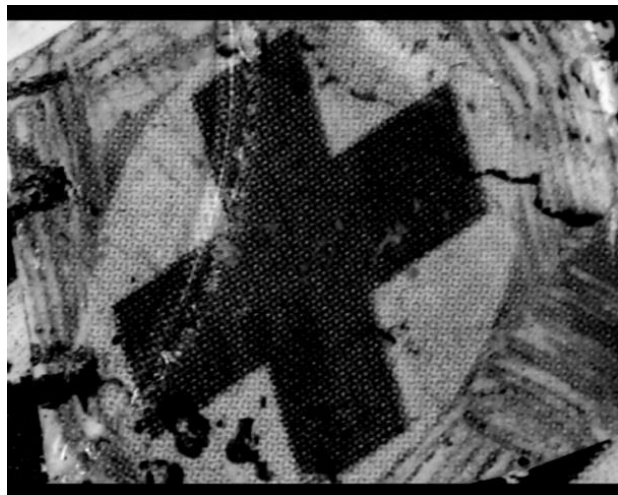
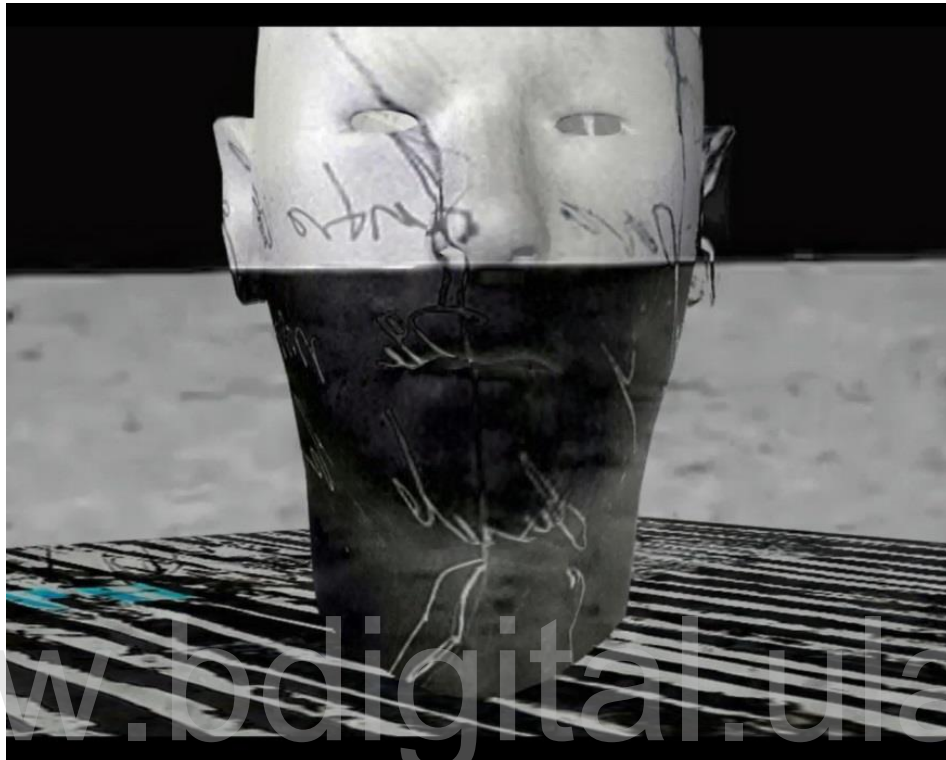


Imagen de collage sobre pin (chapa o prendedor) de diseño propio. Cruz de emergencia.

A continuación, comienzan sonidos de sintetizadores y guitarras tenues interrupciones de sonidos, melodías de voces y frases habladas o recitadas, mostrando brevemente secuencias de imágenes 3D. Se trata de bustos o

cabezas humanas intervenidas con fragmentos de obras y collages propios, haciendo referencia al humano inmerso en la multiplicidad de signos, vínculos e imágenes que se manifiestan, se perciben y se adhieren a la memoria día a día.



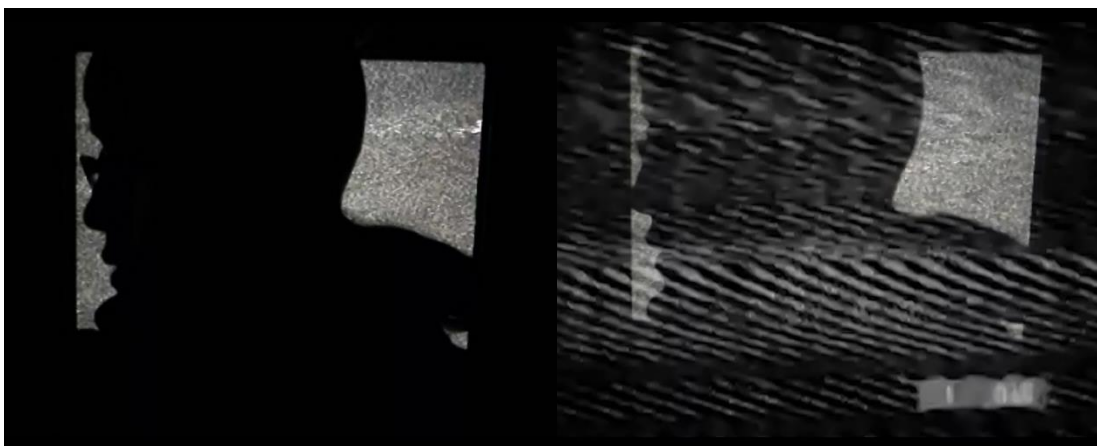
Animación en 3D creados en colaboración con Miguel Riera, estudiantes de la carrera de Artes Visuales.

Los elementos del entorno y el contexto definen y condicionan nuestro comportamiento, percepción y representación, en este caso son personificados e intervenidos con la estética y el lenguaje plástico que se ha desarrollado (pintura, dibujo, collage). Entre los signos y elementos visuales, se debe mencionar el uso de imágenes grabadas de la tv, monitores o proyectores, lo cual es un recurso constante en el audiovisual.

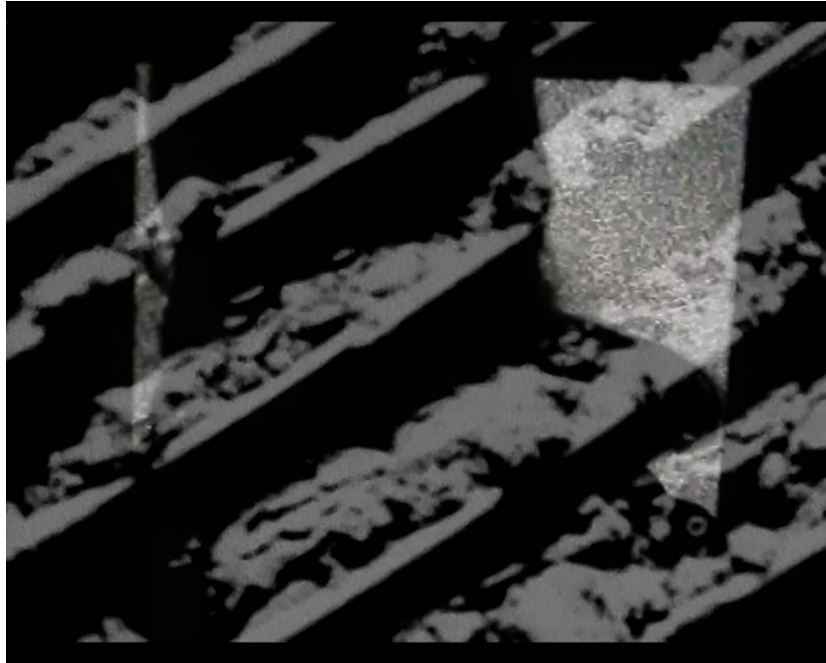


La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes y sonido que simulan movimiento empleando un mecanismo de difusión, es el medio de comunicación de masas por excelencia, en este caso éste recurso es utilizado como referente a la globalización, a los medios, pero utilizándolo como signo plástico más que por su contenido actual o su función específica.

Es recurrente la intervención y re-utilización de estos elementos visuales. Las imágenes de televisores y pantallas son manipuladas en el programa de edición, modificando su tamaño, dirección y color para crear diferentes texturas y hacer una referencia a como estos aparatos electrónicos y medios han afectado nuestra percepción y nuestra condición.



Autorretrato intervenido digitalmente por medio de los modos de fusión en el programa Adobe Premier Pro. Consiguiendo un efecto de superposición de capas, utilizando el efecto de Glitch.



Autorretrato fusionado con líneas diagonales extraídas de fragmento de imagen de pared de bareque y barro del libro Muros de Venezuela. (1967, p. 127).

En este sentido, se buscó combinar lo natural, lo tradicional con lo actual, moderno o tecnológico.



Imagen/Tipografía extraída a partir de collage, técnica mixta sobre cartulina. Fusionada con efecto de TV/Glitch.

El audiovisual se compone de visuales que muestran y representan figuras humanas (personaje principal), geometría, urbanismo, radiografías de cerebros, cabezas y bustos humanos intervenidos y manipulados buscando una estética y un lenguaje propio, buscando representar a los humanos sumidos e influenciados por el conglomerado de experiencias e imágenes que suceden diariamente.

A partir de estas secuencias, se muestra una serie de imágenes de anatomía. Se utilizaron fotografías de cerebros o cabezas humanas específicamente, para crear una referencia a la raíz del pensamiento, al órgano principal con el que logramos pensar, razonar, abstraer. “El cerebro es el sistema integrador – organizador central, que determina rasgos genéticos históricamente seleccionados del lenguaje, culturales y por tanto de comportamiento, que se adquieren a lo largo de la vida.” (Bohórquez, 2007, p. 4)



Imágenes extraídas de libro Atlas Anatomique Sandoz.



“El cerebro no es sólo una estructura biológica, sino una parte de la estructura social”

Katz

Se utilizaron imágenes grabadas y creadas mediante la aplicación en línea Instagram (red social y aplicación para subir fotos y vídeos. Se pueden aplicar efectos fotográficos como filtros, marcos, similitudes térmicas, áreas subyacentes en las bases cóncavas, colores retro, y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook, Tumblr, Flickr y Twitter. Una característica distintiva de la aplicación es que da una forma cuadrada a las fotografías en honor a la Kodak Instamatic y las cámaras Polaroid, contrastando con la relación de aspecto 16:9 y 4:3 que actualmente usan la mayoría de las cámaras de teléfonos móviles) utilizando la actualización que permite realizar “Historias” (Publicaciones en tiempo real/en vivo) donde se puede grabar, capturar y crear un “Boomerang” (aplicación móvil desarrollada por Instagram, disponible para Android e iOS de forma gratuita y que sirve para crear publicaciones con efecto “boomerang”).

Se logró una sucesión de fotos en bucle que aunque puede parecerse a un gif, no es exactamente igual. La diferencia es que en *Boomerang* las imágenes van hacia adelante y hacia atrás, es decir cuando llega a la última imagen o frame vuelve hacia atrás hasta llegar a la primera y así sucesivamente. En el caso de una imagen gif, cuando llega a la última imagen salta a la primera. Doy uso de estas nuevas aplicaciones y diferentes técnicas de registro, aprovechando los nuevos medios y la tecnología para representar y crear composiciones desde lo íntimo, de un fragmento de la cotidianidad, considerando que los teléfonos inteligentes y las redes sociales son un elemento predominante en nuestra sociedad y colectividad actual, busco darle un sentido simbólico y estético a las acciones y experiencias que se viven, como también reflejarlo y proyectarlo dentro de esa vía de conexiones, buscando nexos, vínculos o una mirada meditativa hacia lo que se vive y se crea a partir de ello.



Secuencia de “Boomerang” capturada con teléfono móvil mediante la aplicación Instagram

Simultáneamente se escucha música sampleada y melodías de voces leves manipuladas en el programa de edición (Pr). La música del audiovisual oscila entre ritmos de Hip Hop, Trip Hop y Lo-fi, con instrumentos como la guitarra eléctrica, bombo, caja, sonidos de cintas de video y vinilos, voces creando armonías, textos, poemas o frases propias recitadas (en inglés y español), creando una simbiosis entre lo nacional y lo internacional. La base o raíz, es la música negra, centrada en la música urbana. Son elementos que me apasionan y están muy presentes en la sociedad. Ésta no engloba solo el Blues, el Jazz, Funk o Soul, habita en ramas más ancestrales como los ritmos africanos o un simple bomboclap (hace referencia al bombo y la caja de una pista de rap. El bombo es el sonido grave y el clap es el platillo).

El audio está inspirado en lo sensorial, recurro a ciertas percepciones para componer melodías o letras, conceptualizando y re-estructurando puntos temáticos de los que parto y me ofrecen un mundo de vocabulario, para poder construir visual y auditivamente. Escribo en base a experiencias abstraídas o imaginadas, se construye el discurso mediante las imágenes que nacen de estas vivencias. Es importante aportarle textura a los sonidos, a las palabras y que de ahí deriven canciones y audios. Los ritmos y melodías principales que se aprecia en el audiovisual se crea a partir de samplers en el programa (Pr), con distintas herramientas de corte y selección, por ejemplo de algunas guitarras, la parte percusiva se logró con una selección de sonidos y temas

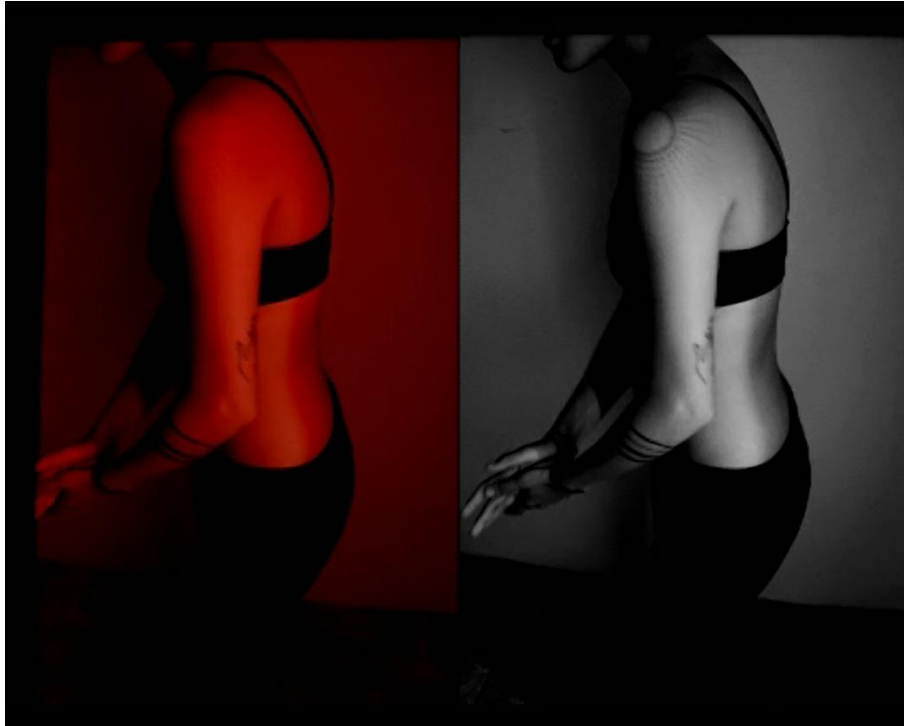
propios y de otros artistas relacionados al tema y al sonido underground que se buscaba.

Así mismo, se crea una línea de bajo y teclados, con acordes menores para acompañar la melodía y el ritmo de la música. Todos los demás elementos, como voces y demás sonidos se grabaron individualmente y se fueron disponiendo dentro de la composición para enriquecerla y darle un sentido continuo y creciente a la música, la cual se relaciona rítmicamente y se crea una sincronía entre silencios y entradas específicas en relación con algunas imágenes o visuales.

La última parte del audiovisual se desarrolla a partir de un silencio abrupto al final de las imágenes, este marca un inicio para otra fase del audiovisual la cual se compone de distintos videos y también de un audio distinto. Esta parte del audiovisual se desarrolla de manera más minimalista, componiendo un solo de guitarra rítmica ligero, con influencias de música Lo-fi (del inglés low fidelity) es un enfoque estético de la música en donde predomina el uso de medios de grabación de baja fidelidad. El objetivo es obtener un sonido auténtico, algo menos producido. También influenciado por géneros como el Jazz y Funk, utilizando acordes menores en su mayoría, para crear una atmosfera serena y melancólica, acompañada de armonías de voces, algunas frases cantadas y otras recitadas.

En música, los anglicismos sampling y sampleado, hacen referencia al acto de tomar una porción o simple (muestra) de un sonido grabado en cualquier tipo de soporte para reutilizarla posteriormente como un instrumento musical o una grabación diferente de sonido. Se elabora, así, una mezcla o sucesión de secuencias de canciones o vídeos que además pueden estar transformados mediante efectos.

El sampling se generalizó en la música popular con el nacimiento del hip hop en Nueva York en los años 1970. Generalmente se lleva a cabo mediante un sampler, que es un aparato analógico o bien un software que permite tomar muestras digitales de secuencias sonoras para luego reproducirlas o transformarlas mediante efectos.



Visual registrada durante proceso de experimentación y montaje en el taller

Durante estas secuencias se muestra el personaje principal y su contexto (min 01:08 a 01:36), simultáneamente se escucha frase con voz manipulada digitalmente del personaje principal del programa “El Chunior” en el canal Venezolano RCTV:

“Hay que apoyar la música nacional, sí...”

Y luego otra frase captada con cámara digital desde un TV.

“Tal vez me están estafando, tal vez me están engañando”

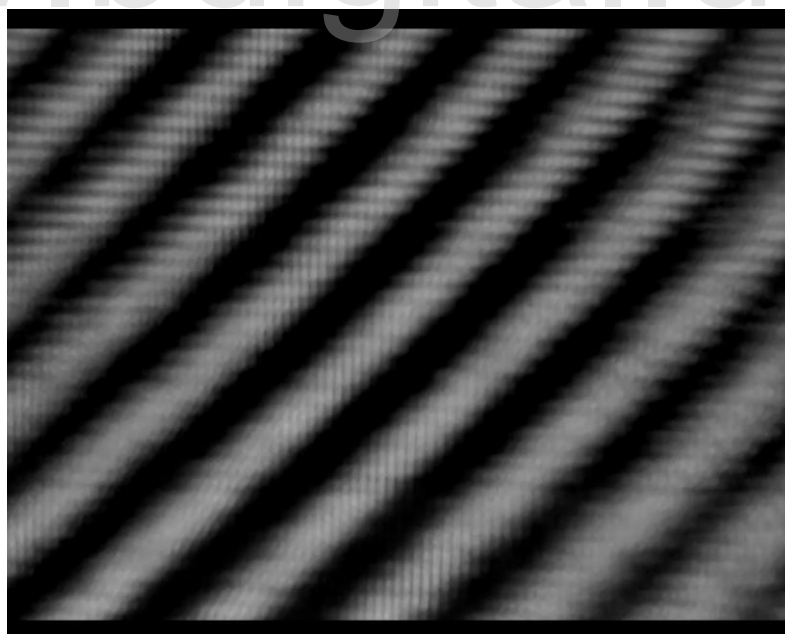
(Transmisión de TV grabada con cámara NIKON D3100 en una habitación del Hotel Aurora, Valera, Edo. Trujillo, Venezuela.)

Posteriormente, se pasa a otro momento del videoarte donde se muestra un poco más el contexto o realidad. Se hace una muestra de créditos, generando interés hacia la producción del audiovisual de manera breve y concreta, es por esto que se muestra “@jung_puerco” (username en Twitter e

Instagram), generando de publicidad y muestreo del equipo de trabajo y producción tanto musical como visual.



A partir del minuto 01:45 comienza una muestra de visuales y sonido más fluido y armónico.

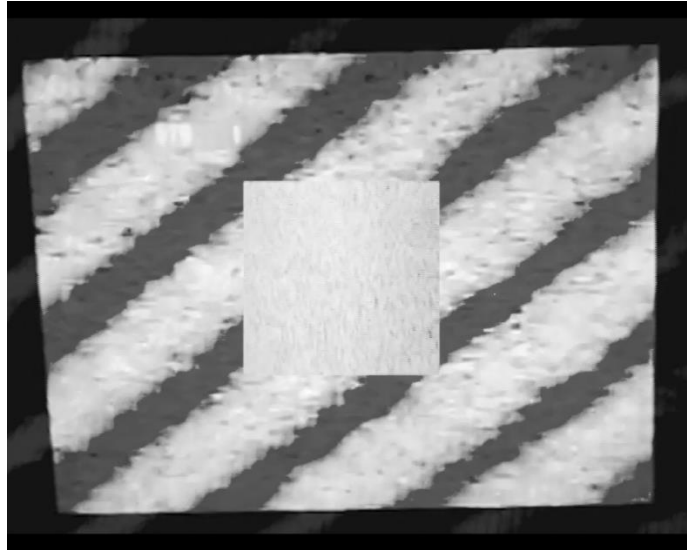


La estética del TV y el efecto de Glitch (Probablemente de Yiddish גליטש (Glitsch), de dialéctica glitschig alemán ("resbaladizo"), desde Glitsch ("slide, deslizamiento, deslizamiento"). Relacionado con Gleiten ("deslizarse"). Popularizado en 1960, por el programa espacial de Estados Unidos, probado

en 1962 por el astronauta estadounidense John Glenn (en referencia a los picos de corriente eléctrica.) En el ámbito de la informática o de los videojuegos glitch es un error que afecta negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad del programa o juego. No se considera un error de software o un bug, sino más bien una "característica no prevista". Estos elementos visuales son consecuentes en las composiciones, se utiliza para crear texturas, fusiones, composiciones y también interrumpir la vista del espectador para las siguientes fases o imágenes del audiovisual, las cuales se presentan de manera continua y rápida, creando una atmosfera intermitente, en relación con algunos elementos utilizados en la pintura y el dibujo como líneas diagonales, paralelas, contrastes, manchas, tramas, imágenes fragmentadas, en referencia a lo efímero y también para interrumpir y crear algunas cortas censuras y pequeños flashbacks y flash forwards visuales y auditivos. Se muestran una cantidad de imágenes en relación a la saturación de imágenes y vivencias que se observan en nuestro contexto actual, las cuales se han ido registrando y construyendo por medio de distintas fases y experiencias previas para luego intervenirlas y reinterpretarlas.



Imagen de zamuro en una zona de Sta. Juana Mérida Venezuela, fusionada mediante los modos de fusión de Premier Pro con imagen de Glitch o interferencia capturada de un televisor



Como se muestra en los bocetos de storyboard, se mezclan y se superponen capas de imágenes y visuales para crear composiciones lineales y geométricas continuas. En estas imágenes se utilizan fragmentos de transmisión vía TV, manipulando su dirección y haciendo ver las líneas de interferencia o Glitch de forma diagonal, rectas o segmentos con cierta inclinación para crear una composición de mayor interés, trasformando el efecto o interferencia en un elemento visual complementario y recurrente en el lenguaje plástico.



Imágenes capturadas en distintas locaciones de la Ciudad de Mérida, Venezuela, específicamente. Fusionadas con líneas diagonales de obra pictórica (técnica mixta sobre lienzo).



Captura realizada en la entrada del Sector Andrés Eloy. Av. Universidad. Mérida, Venezuela.

Estas composiciones, formas y planos tienen un contenido reflexivo, sarcástico, lúdico en referencia a la muerte, el sufrimiento y la condición humana, así como imágenes reales de la calle, manifestantes, militares y episodios de guerra en el país.



Clip registrado en ventana de un cuarto del Hotel Aurora, Valera, Edo. Trujillo. Venezuela.

Paralelamente a las imágenes, la música se percibe fluida y se escuchan capas de voces recitando y haciendo armonías. También se pueden escuchar

distintas guitarras haciendo notas y ruidos. De fondo se escucha voz propia recitando verso de canción:

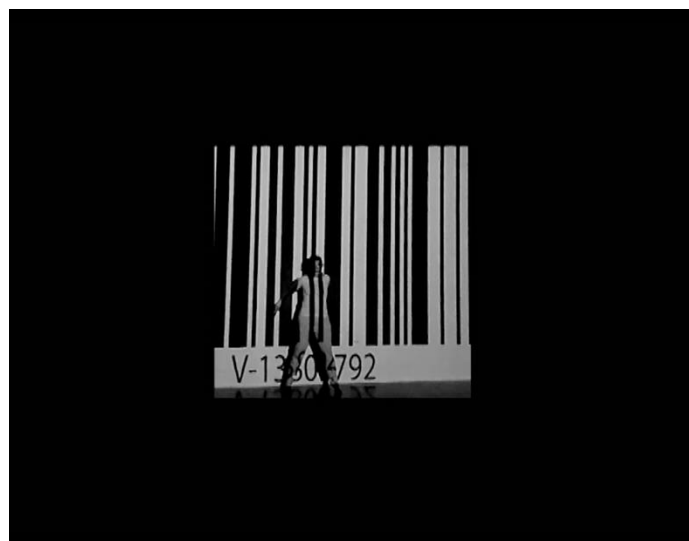
“Don’t believe in these fools

Don’t believe in these fools

They don’t believe in the truth”



Visual registrada en evento artístico. Performance realizado en la Galería de Arte La Otra Banda. Mérida, Venezuela.



En esta imagen, se observa una figura cuadrada central, mostrando un código de barras (el código de barras es una combinación de letras o de

números que identifican un producto o a una persona, permiten realizar determinadas operaciones y es una imagen reconocible mundialmente) proyectado con un videobeam, con una tipografía específica (Esta tipografía representa la cedula de un venezolano (V-XXXXXXXXX), y una mujer ejecutando una especie de danza contemporánea en contraposición a la proyección.



Transmisión de noticias vía Youtube. Caracas, Venezuela

Se combinaron distintos videos creando un juego de visuales relacionándose entre sí en conjunto con la música. En esta imagen, por ejemplo, se creó una composición central, en forma de cuadrado, mostrando un caucho explotando y rodando en una calle de Caracas, Venezuela, durante una manifestación.



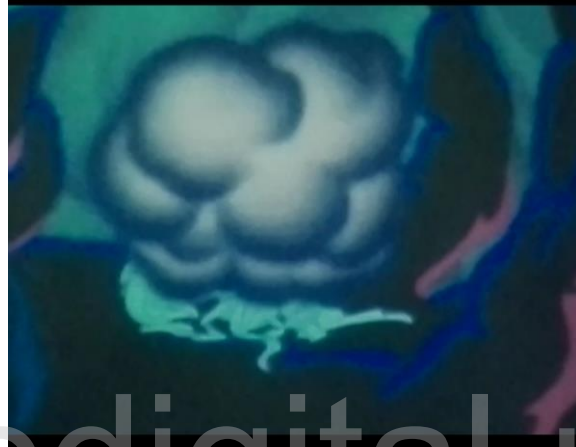
Simultáneamente, en la capa del fondo se muestra una explosión de una piñata en forma de calavera extraída de la serie animada de Beetlejuice en el canal Cartoon Network.

Se exponen visuales mucho más crudas y reales del contexto donde se vive y se relaciona con la plástica que se desarrolla. Mientras estas visuales van exponiéndose de manera rápida, se aprecia un solo de guitarra rítmica con un sonido un poco estridente pero al mismo tiempo tenue y melódico, con acordes son menores y ritmos entre el Soul y Funk.



Secuencia de composición central cuadrada que muestra encapuchado en manifestación

En el videoarte están contenidas algunas referencias de películas (Fantasía 2000) la cual es una de las películas animadas más influyentes y vistas por la generación a la que correspondo, en este caso utilizada, manipulada, e intervenida en una secuencia específica (la muerte, el mal, los demonios, el fuego) para señalar y pasar de un momento narrativo a otro, un tanto más dramático, mostrando y mezclando estas imágenes con visuales reales tomadas de eventos y manifestaciones en Venezuela.



www.bdigital.ula.ve

Escena de criaturas zoomórficas (Etimología: del griego antiguo ζῷον *zōon* - "animal"- μορφή *morfē* -"forma".) danzando sobre mano del diablo. Fantasia 2000.



En algunas secuencias cortas, se utiliza el color para despertar interés y descansar la vista del blanco y negro. Utilizando una paleta de colores específica (Azul-Verde y Rojo-Naranja).



Visuales registradas con teléfono móvil durante proyección en videobeam de la película *Fantasia 2000*. Salón de Fac. De Artes Visuales y Diseño Gráfico, Mérida, Venezuela.



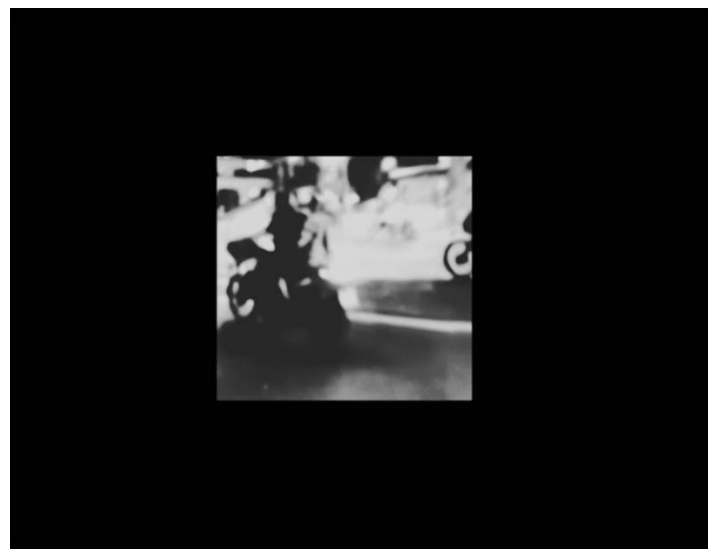
Imágenes reales del contexto y el entorno nacional registradas por medio de teléfono móvil desde la pc, vía Youtube.



Imágenes de la calle fusionadas con visuales de Fantasia 2000



www.bongitalula.ve

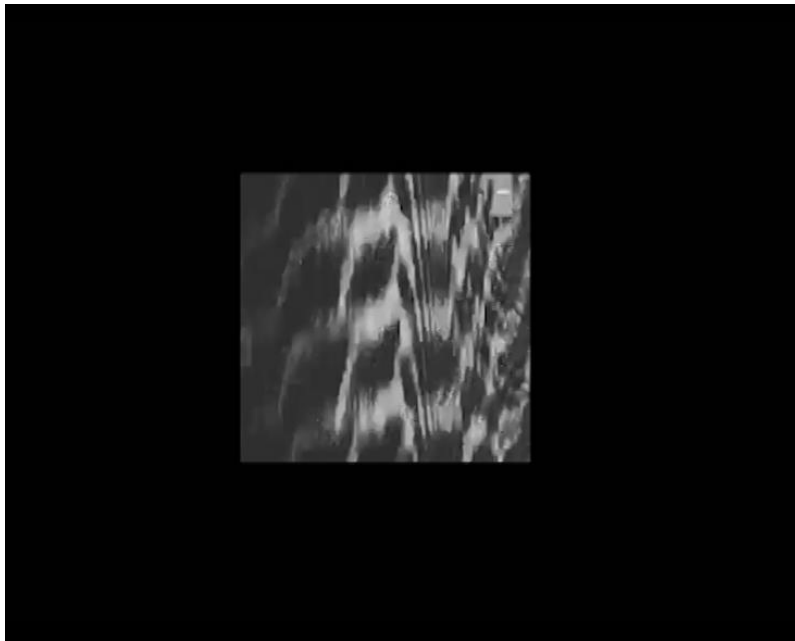


Se continúa con una muestra de imágenes de contexto, caos y violencia, dándole un sentido estético específico mediante la manipulación de cada imagen y visual.

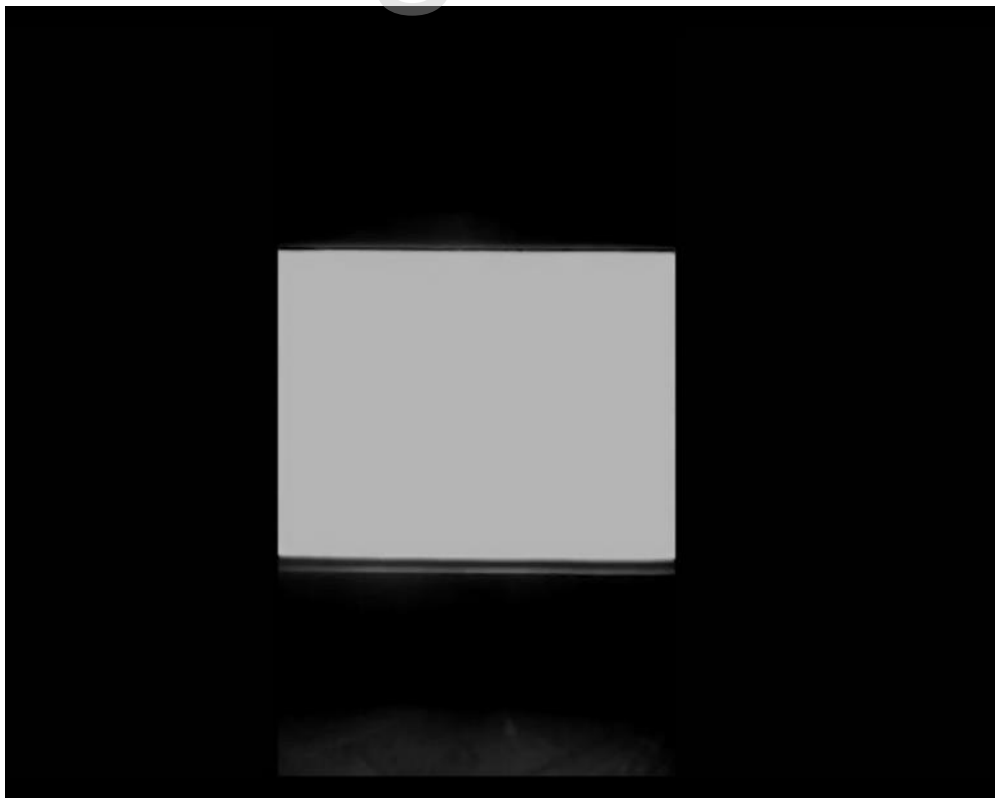
En esta secuencia se muestra nuevamente una composición central cuadrada donde se ve claramente una pareja de militares de la Guardia Nacional armados y marchando (video de noticias transmitido por Youtube, capturadas mediante una cámara semi pro). A sus lados se disponen dos rectángulos intervenidos con una imagen de calavera en representación a la muerte (estas imágenes se registraron de un fragmento de un collage realizado con técnicas mixtas sobre cartón). Este conjunto de imágenes conforman una composición donde se aplica la simetría y la superposición de imágenes y contenido. Relacionando a la milicia nacional con mensajes que aluden a la violencia y la muerte.

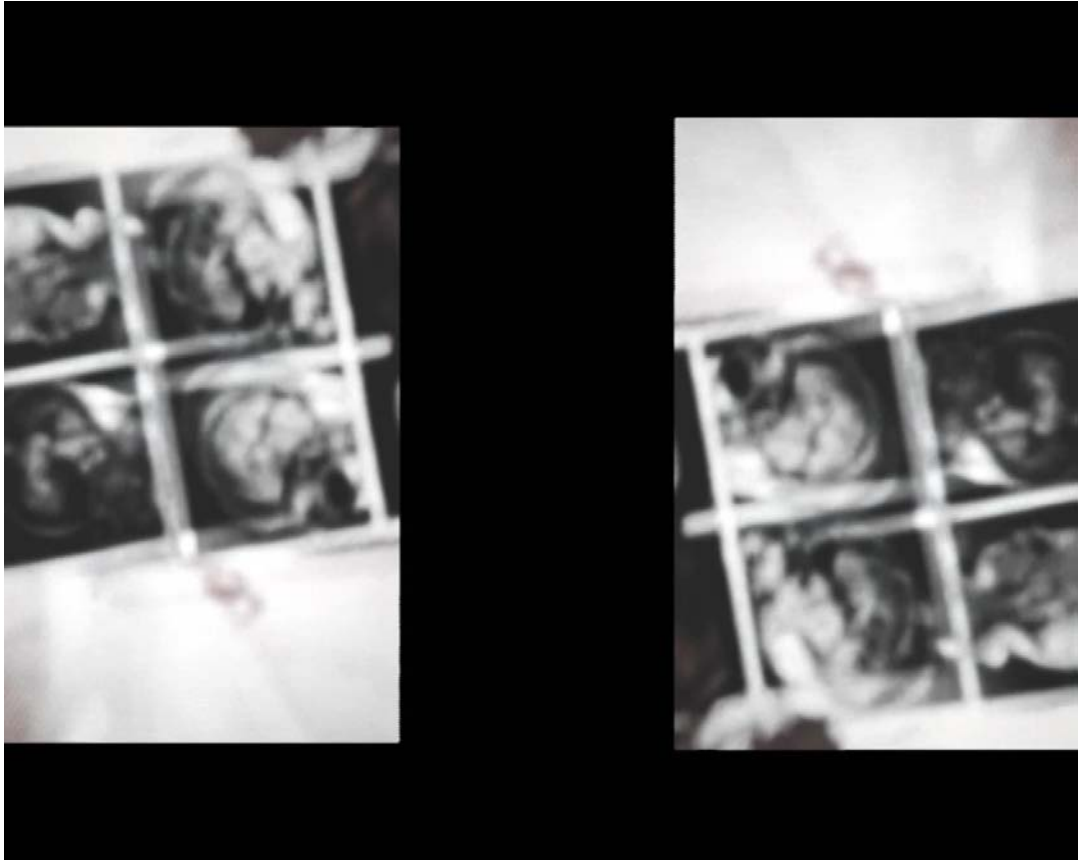


En el audiovisual se crearon composiciones sencillas...



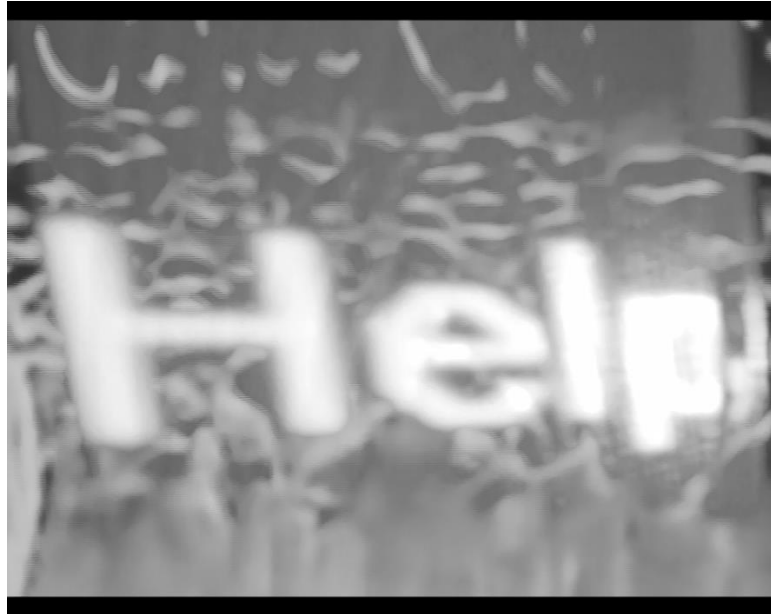
Está compuesto de figuras geométricas reconocibles, como el cuadrado, rectángulos, triángulos, líneas paralelas y contraste entre luz y oscuridad, creando ciertos puntos de interés y formas pregnantes reconocibles universalmente.



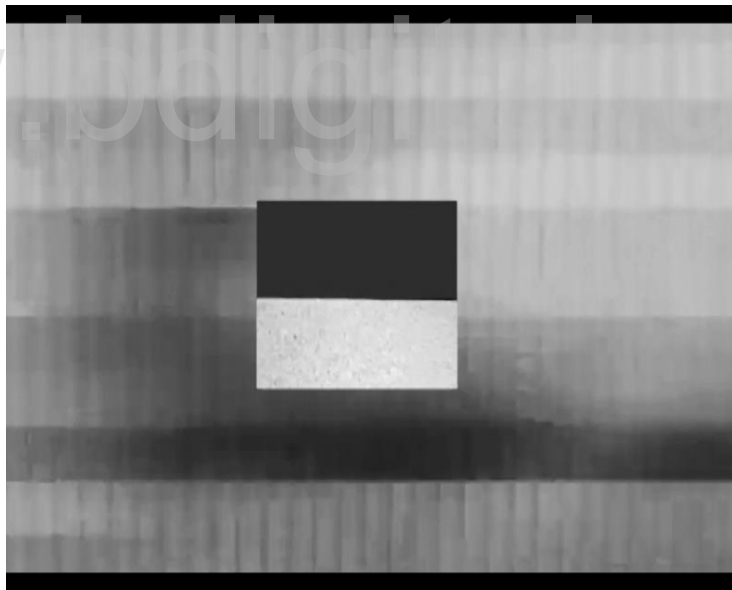


Registro de fragmento de collage sobre cartulina





Visual registrada con teléfono móvil, desde una transmisión de noticias de Caracas, Venezuela vía web (masa de militares marchando). Fusionada con la imagen que muestra la palabra “Help”. Esta tipografía fue registrada en el taller de trabajo mediante una cámara semi pro (Nikon D3100) desde una proyección de videobeam.



Imágenes tomadas de monitores y pantallas de tv, manipuladas e intervenidas en su color, tamaño y forma creando composiciones geométricas y lineales, así como, capas y atmosferas fragmentadas.

El videoarte finaliza con una serie de visuales que contrastan lo caótico de las imágenes que se mostraron previamente. Exponiendo un fragmento de la naturaleza, un espacio y momento de paz y contemplación única, creando una especie de equilibrio dentro del caos/orden y la belleza que se encuentra

intrínseca en las vivencias y experiencias. En el audio, se perciben algunas melodías de voces muy leves y suaves recitando:

Sensibilidades...

En fuego...

Busco cambiar la fuerza

Busco cambiar el amor.

Finalmente se observa un fragmento de video grabado con teléfono móvil, en moto taxi, en una calle de Mérida, Venezuela y posteriormente se muestran fragmentos de Glitch, pantalla negra y últimos créditos.

El proyecto remite a un retorno, tanto contextual (desde el punto de vista autobiográfico) como espiritual, es decir, lo que está relacionado con lo inmaterial del ser humano a la que se atribuyen los sentimientos, la inteligencia y las inquietudes espirituales o religiosas; se utiliza en contraposición para ir más allá de lo material. También se alude al tema metafísico, estudiando y analizando algunos problemas centrales del pensamiento filosófico como: el ser en cuanto tal, el absoluto, el mundo, el alma, intentando representar ciertas características, condiciones y causas de la realidad, así como su sentido o finalidad.

Se exponen las relaciones entre el arte de hoy y algunos elementos de la estética de la época retro (imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado); la muestra evidencia que, efectivamente, existe una necesidad de expresar lo nuevo con huellas del pasado. Piénsese en ese pasado de culto a lo autobiográfico, contexto y naturaleza. Así se presentó parte de la relación entre tiempos expresivos, exponiendo de manera visual los nexos entre el arte moderno y actual.

Conclusiones

En este proyecto se buscó una estética que combinara lo real (percibido por nuestro ojo/cerebro) y lo abstracto, logrando una relación y traducción de la plástica-manual hacia lo digital (audiovisual), en el sentido dado por Nicolescu (1996, p. 17), se entiende por realidad, lo que resiste a nuestras experiencias, representaciones, descripciones o imágenes, la abstracción no es un simple intermediario entre nosotros y la Naturaleza, una herramienta para describir la realidad, sino una de las partes constitutivas de la Naturaleza. Por tanto, la abstracción forma parte de la Realidad.

Mediante las investigaciones, procesos y delimitaciones conceptuales, se pudo complementar y entender mucho más el concepto y la estética que se buscaba. Esta investigación se desarrolló utilizando técnicas mixtas y digitales como herramientas de creación, se plasmó una aproximación hacia la cotidianidad desde una perspectiva personal.

La manera de lograr el lenguaje y la estética partió de la utilización de imágenes y audios que tuviesen un contenido reflexivo, cuestionando y representando la condición humana, el contexto, la muerte, el orden y el caos como motores principales para crear, contemplar y reinterpretar el entorno de una manera más profunda. Se creó una atmosfera visual que remite a procesos contemplativos y meditativos desde el ahora hacia atrás, con una mirada leve hacia el futuro, buscando nuevas herramientas para expandir el lenguaje plástico y los conceptos de estudio.

Se aplicaron distintas técnicas para lograr la estética lograda. Mediante dibujos, pinturas y collages que luego fueron registrados e intervenidos digitalmente, se crearon nuevas imágenes y reinterpretaciones. Se trató de un proceso de registro y grabación de películas, microfilms, de diferentes calidades de imagen, algunos realizados para edición, y difusión pública en redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter, Tumblr, Youtube y WhatsApp.

Entre los procesos de experimentación para la realización de éste audiovisual, destacan el montaje y la edición. Esta etapa de creación del audiovisual se concibió mediante el reforzamiento y uso de las técnicas digitales para el desarrollo de habilidades como creadora integral en diferentes disciplinas.

Se logró la conjunción y traducción de diferentes actividades artísticas y la mixtura entre las mismas, así como las técnicas mixtas y maneras de percepción y registro de cada elemento visual y sonoro, combinando distintas características. Se utilizaron elementos claves en la imagen y en la plástica para crear composiciones artísticas y signos plásticos específicos que fueron articulados en distintas series de elementos como: el color, la forma, espacialidad y la textura; El color, por ejemplo, en la desaturación de tonos. La forma: cuadrados, rectángulos y círculos. También líneas, puntos, texturas, entre otros. La espacialidad, que incluye la composición interna de la representación (contenido), dimensión relativa (grande, pequeño), la posición en relación con el cuadro (arriba/abajo, derecha/izquierda), la orientación (hacia arriba/hacia abajo, lo lejos/lo cerca), y la textura, con las oposiciones de lo áspero y de lo liso, de lo grueso y de lo delgado, el entramado, la mancha, lo continuo, entre otros... mediante yuxtaposiciones (collage) imágenes plásticas/gráficas en conjunto con videos y audios grabados, editados y seleccionados para la conjunción de diferentes prácticas artísticas, logrando esta propuesta multidireccional, para una mejor comprensión del arte abstracto y su relación con la cotidianidad y las vivencias del día a día.

Se utilizaron imágenes y collages con contenidos urbanos, utilizando e interviniendo dichas fotografías para utilizar pequeños fragmentos de las mismas, abstrayendo algunas partes constitutivas de estructuras arquitectónicas presentes en la ciudad o ciudades de Venezuela, haciendo alusión al paso por estos lugares o establecimientos.

Se aplica la técnica del desdibujo, una característica predominante en la plástica. Dibujando, manchando, borrando y volviendo a intervenir, logrando distintas capas de materiales y contenido.

La edición del audio fue tan relevante como las visuales, ya que permitió una relación recíproca entre las imágenes y el sonido, sus tiempos de duración, ritmo, silencios o acentuaciones. Se crearon y se registraron sonidos mixtos, ritmos, voces, melodías, armonías y combinaciones entre estos elementos, empleando diferentes maneras de grabación y registro de los mismos. En algunos momentos se juega con la saturación del sonido y en otros instantes simplemente se percibe el sonido del ambiente y se descansa la vista o el oído.

Se generaron exploraciones, se formularon preguntas y se encontraron respuestas visuales/estéticas proyectadas a lo universal/global, mostrando interpretaciones de la vida diaria, la fragmentación de la percepción y la representación, la vida y la condición humana. Del mismo modo, se plasmaron situaciones culturales, políticas y sociales actuales, buscando, mediante el arte, una transmutación y reflexión sobre la realidad saturada. Todo ello con el propósito de transformar la percepción y crear una estética que refleje lo sublime y lo bello de estas circunstancias y vivencias universales.

Este proyecto descubre realidades, busca reflexiones y conexiones nacionales e internacionales. Se cuestionan temas globales, donde se construyen pasarelas y se enlaza el lenguaje personal con el lenguaje universal, mediante la hibridación de conceptos, imágenes y representaciones, así como, la manera de exposición del audiovisual (vía web/eventos). Mostrando y representando signos e imágenes que se pueden relacionar con otros contextos, historias o visiones, situaciones sensoriales y experiencias que giran en torno a nuestras maneras de ser, analizar y actuar, específicamente a mis procesos personales como músico y creadora de imágenes.

El proyecto se tituló “Complex Inn 01: Autorretrato Audiovisual”, el cual es un juego de palabras en inglés que puede traducirse como “Complejidad interior 01”, título que se utiliza para referir al inicio de una problemática y estética audiovisual (por eso se enumera 01), una plástica que reúne y expone una realidad, desde un punto de vista autobiográfico, reproduciendo pensamientos y microhistorias, relacionando el ámbito musical y la plástica visual, buscando la conjunción de dichas prácticas o experimentos, y así lograr una exposición o exteriorización breve de estas experiencias estéticas.

Referencias

Agustí, A. (1990). Tàpies. Obra completa. [Libro] Editorial Polígrafa. [Consulta: agos. 2016].

Ariel C., Claudio. (2011). Nociones de Cibercultura y Periodismo. [Documento en Línea] Disponible en: www.humanodigital.com. [Consulta: ene. 2017].

Blanco, J (2006). A.P. IAI 2006 [Video en línea] Disponible: https://www.youtube.com/watch?v=_lb2zCDM7is [Consulta: jul. 2017].

_____ (2017). UOM AA: Resistencia. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=FYwAXXB32oc> [Consulta: jul. 2017].

_____ (2017). [Página Web en línea] Disponible: <http://muublanco.blogspot.com/> [Consulta: nov de 2016].

Bohórquez. L. (2007). Síntesis del libro “El paradigma perdido” Edgar Morin. [Documento en línea] Disponible: <https://es.scribd.com/doc/44596475/Sintesis-El-Paradigma-Perdido-Edgar-Morin-Luisa-Fernanda-2007201010>. [Consulta: jun. 2017].

Bulhossen, Z. (2017). El Videofotográfico: Problema y tema de una propuesta. [Documento en línea] Disponible: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20387/2/zeniab_bulhosse_n.pdf. [Consulta: oct. 2017].

Cunningham, C. (2006). The Work. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=-o5i0eF2AF4>. [Consulta: nov. 2016].

De Certeau, M. (1979). La Invención de lo Cotidiano. [Libro en línea]. Disponible: <https://www.minipimer.tv/txt/30sept/De%20Certeau,%20Michel%20La%20Invencion%20de%20Lo%20Cotidiano.%201%20Artes%20de%20Hacer.pdf>. [Consulta: oct. de 2017].

Deren, M. (2012). Meshes of the afternoon. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=HAD68A48Pss>. [Consulta: oct. 2017].

Doll, G. (2012). Logan's Run. [Video en línea] Disponible: <https://vimeo.com/46794982> [Consulta: noviembre de 2016].

Escalante, M. (2014). Abstracción Musical: Traducción visual del concierto para violín nº 1 en sol menor de Max Bruch, primer movimiento de la parte solista con base en el concepto de “composición” de W. Kandinsky. [Documento en línea] Disponible: <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/39601>. [Consulta: oct. 2017].

_____ (2014). METRO Re/De-construction. [Video en línea] Disponible: <https://vimeo.com/75120612> [Consulta: noviembre de 2016].

Fundación Hung. (2017). [Página web en línea] Disponible: <https://fundacionhung.wordpress.com/>. [Consulta: sept. 2017].

García López, N. (2003). Reseña de “La invención de lo cotidiano” de Michelle De Certeau. [Artículo en línea] Disponible: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700422>. [Consulta: oct. 2017].

Gherzi, A. (2014). Now you know [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=UlaNV2MsUMA>. [Consulta: noviembre de 2016].

_____ (2016). Pargo. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=HE-hxwSsXWk>. [Consulta: enero de 2017].

_____ (2017). Reverie [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=0WKWZ9y-dvU>. [Consulta: mayo de 2017].

Hernández, M. (2005). Complejidad y Cotidianidad. [Documento en línea]. Disponible: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/postgrado/manongo24/24-15.pdf>. [Consulta: ene. 2017].

Kandinsky, Wassily. (1995). Punto y Línea sobre el plano. [Libro]. Editorial Labor S.A. [Consulta: sept. 2016].

Kenzo (2017). Music is my Mistress. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=KkulscopyA2Eg> [Consulta: jun de 2017].

León Vega, E. (2001). De filias y arquetipos. La vida cotidiana en el pensamiento moderno de occidente. [Libro en línea] Disponible: <https://books.google.co.ve/books?id=S651fgCGWCKC&pg=PA10&lpg=PA10&dq=develar+de+la+cotidianidad&source=bl&ots=613ocoDzDx&sig=LLujvfMQhgrpQU-6kn4iTJUcSPI&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwia3fTAsdnTAhWE4iYKHeS7BEkQ6AEIJDAAN#v=onepage&q=develar%20de%20la%20cotidianidad&f=false>. [Consulta: feb. 2017].

McDonald, B. (2007). The Tracey Fragments. [Película en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=zc0MX1XXHUM>. [Consulta: nov. 2016].

Marshall, A. (2013). Sunrise, Sunset. Ep2 by Yours Truly. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=gAyYS0S-E0I> [Consulta: noviembre de 2016].

_____ (2013). Church of Nobody (Episode #2) [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=I0RFCQEZL4M> [Consulta: noviembre de 2016].

_____ (2015). A new place 2 drown. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=JawqV3apleM> [Consulta: nov. 2016].

_____ (2013). A NEW PLACE 2 DROWN.
<https://www.youtube.com/watch?v=JawgV3apleM> [Consulta: nov. 2016].

_____ (2016). "Sunrise, Sunset" Ep2 by Yours Truly:
<https://www.youtube.com/watch?v=gAyYS0S-E0I> [Consulta: nov. 2016].

_____ (2016). Church of Nobody (Episode #2):
<https://www.youtube.com/watch?v=I0RFCQEZL4M>. [Consulta: nov. 2016].

Martínez, L. (2005). ***Reflexiones en torno al video arte en la historia reciente. Ninfas, Holocausto en Negro Mayor, Dextrosa al 5% y Corposiciones. Expresiones y Ejercicios desde una visión personal.*** Memoria de Grado para optar al título de Lic. En Medios Audiovisuales. Facultad de Humanidades, Escuela de Medios Audiovisuales. Universidad de Los Andes.

Meneses, G. (Texto), Graziano G. (fotografías) (Caracas, 1967). Muros de Venezuela. [Libro]. Editorial Armitano. [Consulta: jul. 2016].

Menkman, R. (2014). About Xilitla. [Video en línea] Disponible:
<https://www.youtube.com/watch?v=qBEbYrnxx4> [Consulta: agos 2017].

Moraza, J. (2015). Aporías de la investigación (tras, sobre, so, sin, según, por, para, hasta, hacia, desde, de, contra, con, cabe, bajo, ante, en) arte. NOTAS SOBRE EL SABER. [Documento en línea] Disponible:
<http://documents.tips/documents/aporias-de-la-investigacion.html#>. [Consulta: ene. 2017].

Morin, E. (1974). El Paradigma Perdido. Ensayo de Bioantropología. [Documento en línea] Disponible:
<http://edgarmorinmultiversidad.org/index.php/descarga-el-paradigma-perdido.html>. [Consulta: abr. 2017].

_____ (1995). Mis Demonios, Barcelona, Editorial Kairós. [Libro en línea] Disponible:

https://books.google.co.ve/books?id=O9q8frpb3IYC&pg=PA71&lpg=PA71&dq=%E2%80%9CPienso+a+la+vez+que+todo+es+s%C3%B3lo+ilusi%C3%B3n+y+que,+sin+embargo,+esta+ilusi%C3%B3n+es+nuestra+%C3%BAnica+realidad.+Vivo+la+contradicci%C3%B3n+entre+mi+sentimiento+de+la+poca+realidad+de+la+realidad+y+mi+sentimiento+de+que+nuestra+%C3%BAnica+realidad+es+la+de+este+mundo+fenom%C3%A9nico;+vivo+unas+veces+la+sensaci%C3%B3n+de+ser+como+un+fantasma+en+el+mundo+de+las+apariencias,+y+otras+la+de+gozar+del+inaudito+milagro+de+la+vida...%E2%80%9D&source=bl&ots=GkjW4jEE81&sig=rZSaVHStjzVnT3_0fE27G21RMfo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi79u3AqIfUAhVB6SYKHXFCDj0Q6AEIJDA#v=onepage&q&f=false. [Consulta: feb. 2017].

Muntadas. (2002). On Translation. Editorial Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) [Libro] [Consulta: sept. 2017].

Nicolescu, B. (1996). La Transdisciplinariedad. [Documento en línea] Disponible: <http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf>. [Consulta: abr. 2017].

Paik, N. (1994). Del Videoarte al Net.Art. El vídeo como expresión artística [Video en línea] Disponible: https://www.youtube.com/watch?v=RkixG_k0VDo. [Consulta: jul. 2017].

Peluso, N. (2017). SANDÍA. [Video en línea] Disponible: (<https://www.youtube.com/watch?v=6PPc3O9iKao>). [Consulta: abril. 2017].

Reguillo, R. (2000). La Clandestina Centralidad de la Vida Cotidiana, en La Vida Cotidiana y su Espacio-Temporalidad. https://8aed82b8-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/roloperetzv/Home/LaClandestinaCentralidadDeLaVidaCotidiana%2CporRossanaReguillo.pdf?attachauth=ANoY7cqh9o4OPNNBlpuYu-UPRinmTKx42IVliSIIIIOGIEZIC5t-DB_tHmSzVuwLf0mruliblt3VltlWWvat6Pz3_3QwdwztXqmiKbG4cRSX00mn2R4WO05CSlcQoZYRbBrLypO6F34WvEZXMnGgzyjFMwbIO8RB9MN

[Ir4m_0tTFaoZDkVIKiePI9cP8TpfFtHLk1DMCsJNiWkLRVCqtKWC2BL3_sCB8kK04c06U8JKzfl2X8uK_4UNcT9KrtetLRfJ7pw6nxwoAZZu1UGFR_2wTVuc77nKB8JY1HI1aI8K5gRPIA-Auohgg%3D&attredirects=0](http://www.bdigital.ula.ve/ir4m_0tTFaoZDkVIKiePI9cP8TpfFtHLk1DMCsJNiWkLRVCqtKWC2BL3_sCB8kK04c06U8JKzfl2X8uK_4UNcT9KrtetLRfJ7pw6nxwoAZZu1UGFR_2wTVuc77nKB8JY1HI1aI8K5gRPIA-Auohgg%3D&attredirects=0)

[Consulta: ene. 2017].

Rengel, L. (1992). Atlas Anatomique. Editorial Sandoz. [Libro] [Consulta: feb. 2017].

Richter, L. (1992). Luisa Richter. [Libro]. Editorial: Armitano. [Consulta: feb. 2015].

Rodríguez, V. (2016). Imagen de Caracas, 48 años después de su presentación. [Página web en línea] Disponible: <http://www.talcualdigital.com/Nota/131511/imagen-de-caracas-48-anos-despues-de-su-presentacion>. [Consulta: oct. 2017].

Smith, W. (2017). Female energy. [Video en línea] Disponible (<https://www.youtube.com/watch?v=2ynWQjXr-uo>). y “Jimi” (2017). [Video en línea] Disponible (<https://www.youtube.com/watch?v=WQp9InDf3GA>). [Consulta: abril. 2017].

Sullivan, M. (2017). Maya Deren Forum. [Página web en línea] Disponible: <http://www.mayaderen.org/>. [Consulta: oct. 2017].

Torres-Arzola, R. (2013). Palimpsesto y Alegoría. [Página web en línea] Disponible: <https://arteypensamientocontemporaneo.wordpress.com/2013/08/25/palimpsesto-y-alegoria-raquel-torres-arzola/>. [Consulta: jun. 2017].

Villares, B. (2008). Videoarte en Venezuela. Cuatro generaciones de arte audiovisual. [Documento en línea] Disponible: <http://videoarde.net/pdf/villares.pdf>. [Consulta: oct. 2017].

S/A. (2016). Jacobo Borges conversará sobre “Imagen De Caracas” este sábado en la Galería Freites. [Artículo en línea] Disponible: <http://galeriafreites.com/jacobo-borges-conversara-sobre-el-proyecto->

[multimedia-imagen-de-caracas-este-sabado-en-la-galeria-freites/](http://www.traficovisual.com/2016/04/07/los-limites-del-espacio-urbano-y-escenico-imagen-de-caracas/).

[Consulta: oct. 2017].

S/A. (2017). "Un palimpsesto contemporáneo". [Página web en línea] Disponible: <http://www.descubrirelarte.es/2016/01/20/un-palimpsesto-contemporaneo.html>. [Consulta: jul. 2017].

Bibliografía

Arredondo, I. (2016). Los límites del espacio urbano y escénico: Imagen de Caracas. [Página web en línea] Disponible: <http://www.traficovisual.com/2016/04/07/los-limites-del-espacio-urbano-y-escenico-imagen-de-caracas/>. [Consulta: oct. 2017].

Barragán, O. (2012). Cotidianidad e historicidad: una mirada fenomenológica desde la obra de Martin Heidegger. Argos vol.29, no.57 Caracas dic. 2012. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. [Documento en línea] Disponible: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-16372012000200003. [Consulta: feb. 2017].

Bosco, R. (2008). El videoarte abraza la pintura. El festival Loop de Barcelona se abre al futuro de la creación audiovisual. [Documento en línea] Disponible: https://delvideoarteanetart.files.wordpress.com/2008/05/wwwelpaiscom_articulo_tendencias_videoarte_abraza_pint1.pdf. [Consulta: feb. 2017].

Byung-Chul Han (2012). La Sociedad del Cansancio. [Libro] Editorial HERDER. [Consulta: agos. 2017].

Campos, J., Bezanilla, J., Pérez, O., Godínez, C., Cárdenas, J. y Casillas, C. (2011). Dasein y cotidianidad: apuntes para una aproximación epistemológica del individuo en las Ciencias Sociales. [Revista en línea] Disponible:

<https://revistas.pucsp.br/index.php/psicorevista/article/viewFile/10339/7718>. [Consulta: feb. 2017].

Cazau, P. (2002). Antroposmoderno. La teoría del caos. [Artículo en línea] Disponible: http://antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id_articulo=152. [Consulta: feb. 2017].

Crow, T. (1996). El Arte moderno en la cultura de lo cotidiano. [Libro en línea] Disponible: https://books.google.co.ve/books?id=N-of6OG_s0YC&pg=PA26&lpg=PA26&dq=la+naturaleza+del+arte+abstracto+schapiro&source=bl&ots=Or6U-5TEZj&sig=ryR6d9Lotpi1RLTD-oROgpvnaYc&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjpx4aKuv3WAhUK5iYKHbXzCFYQ6AEITjAM#v=onepage&q=la%20naturaleza%20del%20arte%20abstracto%20schapiro&f=false. [Consulta: oct. 2017].

De La Iglesia, J., González de Peredo y Rodríguez, C. (2015). Notas para una investigación artística. [Documento en línea]. Disponible: http://belasartes.uvigo.es/escultura/documentos/not_documentos/not_asparaunainvestigacionartistica.pdf. [Consulta: ene. 2017].

Dennet, D. (2015). Bombas de intuición y otras herramientas del pensamiento. Editorial: Fondo de Cultura Económica. México. [Libro en línea]. Disponible: [https://books.google.co.ve/books?id=nsAcDQAAQBAJ&pg=PT10&lpg=PT10&dq=%E2%80%9Cbomba+de+intuici%C3%B3n%E2%80%9D+\(Daniel+C.+Dennett\)&source=bl&ots=HRV29AJpe9&sig=B-O8r8qJl_IYrYSnr71kCqjUKAI&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjA5Yyhu4fUAhVC3SYKHaHrBx4Q6AEILTAC#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.ve/books?id=nsAcDQAAQBAJ&pg=PT10&lpg=PT10&dq=%E2%80%9Cbomba+de+intuici%C3%B3n%E2%80%9D+(Daniel+C.+Dennett)&source=bl&ots=HRV29AJpe9&sig=B-O8r8qJl_IYrYSnr71kCqjUKAI&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjA5Yyhu4fUAhVC3SYKHaHrBx4Q6AEILTAC#v=onepage&q&f=false). [Consulta: ene. 2017].

E.H. Gombrich. (1997). La Historia del Arte. [Libro]. Editorial PHAIDON. [Consulta: agos. 2016].

Flores, D. (2013). “Guion Audiovisual”. http://www.cucsh1.udg.mx/sitios/blogs/bdhis/?page_id=2150. [Consulta: ene. 2017].

Flórez, D. Animación: Abstracción. (2017). [Página web en línea] Disponible: <http://detour.es/paisajes/florez-animacion-abstraccion.htm>. [Consulta: feb. 2017].

Franquelo, M. (2011). Palimpsesto y Palíndromo. [Video en línea] Disponible: <http://www.factum-arte.com/pag/438/Palimpsest-and-Palindrome>. [Consulta: agos. 2017].

Fricke, R. (2017) Baraka. [Película en línea] Disponible: https://www.youtube.com/watch?v=0KQiFacj_l8. [Consulta: agos 2017].

Fundación Antoni Tàpies (2017). [Página web en línea] Disponible: <https://www.fundaciotapies.org/site/spip.php?rubrique65>. [Consulta: sept de 2017].

Fundación Cultural Bordes (2015). Palimpsesto tradicional en el arte contemporáneo. [Artículo en línea] Disponible: <http://www.bordes.com.ve/palimpsesto-tradicional-en-el-arte-contemporaneo/>. [Consulta: sept de 2017].

Galería de Arte Salduba. (2017). Ejemplo de catalogación y tasación de una obra de arte. [Página web en línea] Disponible: <http://www.galeriasalduba.com/ejemplo-de-catalogacion-y-tasacion-de-una-obra-de-arte/>. [Consulta: ene. 2017].

García, B. (2014). Videoarte y Educación. Trabajo sobre el videoarte en contextos educativos. Realizado por alumnos de 2º de Educación Infantil (UGR) en la asignatura Las Artes visuales en la infancia. [Documento en línea] Disponible: https://issuu.com/beagarcia88/docs/videoarte_y_educacion. [Consulta: ene. 2017].

Guerra, C. (2016) El Abrazo de la Serpiente. [Película en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=B1o7OBnMj2c>. [Consulta: nov. 2016].

- Greenwy, P. (2005). The Tulse Luper Suitcases. [Película en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=6lWSZ08ocpM>. [Consulta: nov. 2016].
- Lao-Tse. (2007). Tao-Te- King. [Libro]. Editorial El perro y la Rana. [Consulta: agos. 2016].
- Martinez-Andrade, R. y Martinez Andrade, L. (2009). Re-Pensando la Creatividad como Raíz De La Sociedad del Conocimiento. [Documento en línea] Disponible: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/30936/1/articulo3.pdf>. [Consulta: oct. 2017].
- Martínez-Salanova, E. (2017). El documental: Realidad y abstracción. [Página web en línea] Disponible: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/documentcomienzos.htm>. [Consulta: feb. 2017].
- Montero, I. (1995). Un modelo de valoración de obras de arte. [Documento en línea] Disponible: <ftp://tesis.bbt.ull.es/ccssyhum/cs24.pdf>. [Consulta: ene. 2017].
- Museum Ludwig Colonia. (2001). La Fotografía del siglo XX. [Libro]. Editorial TASCHEN. [Consulta: nov. 2016].
- Nietzsche, F. (1984). Así habló Zarathustra. [Libro]. Editorial Oveja Negra. [Consulta: sept. 2016].
- Obel, A. (2010). Riverside. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=vjncyiuwwXQ>. [Consulta: jun de 2017].
- Portishead. (2015) Only you. [Video en línea] Disponible: <https://www.youtube.com/watch?v=TmDkzVvher>. [Consulta: sept. 2016].
- Real Academia Española. (2010). Nueva gramática de la lengua española. Manual. [Libro]. Editorial Planeta Colombiana S.A. [Consulta: may. 2016].

- Real Academia Española. (2010). Ortografía de la lengua española. [Libro]. Editorial Planeta Colombiana S.A. [Consulta: may. 2016].
- Rubio, I. (2006). Sueño, danza, ritual: el cine de Maya Deren. [Página web en línea] Disponible: <https://www.diagonalperiodico.net/culturas/sueno-danza-ritual-cine-maya-deren.html>. [Consulta: oct. 2017].
- Schapiro, M. (1990). La naturaleza del Arte Abstracto. [Libro en línea]. Disponible: <https://es.scribd.com/doc/76749205/La-Naturaleza-Del-Arte-Abstracto-Meyer-Schapiro>. [Consulta: oct. 2017].
- Serrano, A. (2017). Líneas diagonales, las más interesantes en la composición. [Página web en línea] Disponible: <https://www.fotografiaesencial.com/blog/2015/09/17/lineas-diagonales/>. [Consulta: sept. 2017].
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2006). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas, Catia. Editorial FEDUPEL. [Consulta: ene. 2017].
- S/A. (2017). [Página web en línea] Disponible: <http://www.ecured.cu/Videoarte>. [Consulta: ene. 2017].
- S/A. (2016) Mirada Íntima, Dibujos del Legado Familiar de Francisco Hung. [Página web en línea] Disponible: <http://maczul.org.ve/catalogos/mirada-intima-dibujos-del-legado-familiar-de-francisco-hung/>. [Consulta:sept. 2017].
- S/A. (2012). Pioneros, animaciones abstractas. [Página web en línea] Disponible: <http://www.montejana.net/index.php/animacion/171-pioneros-abstractas.html>. [Consulta: feb. 2017].
- S/A. (2007). Signo Plástico y Signo Icónico. [Página web en línea] Disponible: <http://tallerdeaccionescreativas.blogspot.com/2007/10/signo-plstico-y-signo-icnico.html> [Consulta: agos 2017].
- S/A. (2016). [Página web en línea] Disponible: <http://culturacolectiva.com/>. [Consulta: feb. 2017].