





REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

## **Espacio Real-imaginario: heterotopías de la memoria**

Trabajo de grado para optar por la Licenciatura en Artes Visuales.

**Autor:** Br. Rubén Josué Méndez Dugarte

**Tutor académico:** Prof. Rhonal Suarez

Mérida-Venezuela 2025



**FACULTAD DE ARTE**  
**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**  
M É R I D A V E N E Z U E L A

**Título:** Espacio Real-imaginario: heterotopías de la memoria.

**Autor:** Rubén Josué Méndez Dugarte

**C.I.** V- 25720015

**Tutor:** Rhonal Suárez

**Año:** 2025

Mérida-Venezuela.

Trabajo Especial de Grado (TEGA) para optar por el título de Licenciada en Artes Visuales.

Universidad de los Andes

Facultad de Arte

Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico.



## Resumen

La presente propuesta consiste en la creación de un “espacio personal imaginario” a partir de la percepción del “espacio real”, mediante la activación de las experiencias vividas a través de la vista y el oído, buscando generar un canal directo y consciente entre el espacio interno y externo del observador-participante.

La investigación toma como principio generador el concepto de *heterotopías*, propuesto por Michel Foucault para definir “una suerte de espacios que están fuera de todos los espacios, aunque no obstante sea posible su localización...” (Foucault, 1967: 5); en este caso, se trata de constatar esta multiplicidad de sentidos que pueden adjudicarse a un mismo espacio cuando es percibido de muchas formas distintas, según la carga perceptiva de quien los experimenta.

De igual manera, el concepto de *diégesis*, comprendido dentro del campo cinematográfico como “el mundo ficcional en el cual penetra el lector o espectador cuando se deja atrapar por una historia” (EcuRed, s/f: «Diégesis»), permite definir la experiencia de sumergirse en el espacio virtual resultante de la fusión entre imagen, sonido y experiencia en contraposición de contextos, es decir, *el espacio real-imaginario*.

En lo que respecta al presente trabajo, el abordaje del espacio se realizará desde la ***imagen sensible perceptiva*** y la ***creación imaginaria***, trasladando los espacios y sus dinámicas a la sala de exposición mediante el registro digital de imágenes y sonido.

La obra se sustenta sobre la base de la percepción, el espacio y la memoria; la instalación incluirá imágenes y registros de audio como estrategia para generar el desdoblamiento de diversos escenarios gracias a sus imágenes y a la diversidad de registros sonoros que las acompañan.

### **Línea de acción**

Artes Visuales - Medios Digitales - Nuevos lenguajes

### **Palabras clave**

Espacio- Percepción-Memoria- Imaginarios- audiovisual

## Contenido

Introducción.....	10
CAPÍTULO I .....	11
Planteamiento de la propuesta .....	11
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos .....	16
Justificación.....	17
Propósito.....	19
CAPÍTULO II .....	20
Marco teórico .....	20
Diégesis .....	20
Heteropía .....	21
Fotografía.....	22
Audiovisual.....	23
Antecedentes históricos de la propuesta .....	24
Antecedente del Autor .....	24

REFERENTES VISUALES.....	27
Rance Jones (USA).....	27
Norman Rockwell (USA).....	29
Carola Bravo (Venezuela-USA).....	31
Sebastião Salgado (Brasil).....	33
Nelson Garrido (Venezuela).....	35
REFERENTES SONOROS.....	37
Rommel Hervez (Anaco-Venezuela).....	37
Julio César Palacio (Venezuela).....	39
Muu Blanco (Venezuela).....	41
REFERENTES NUEVOS MEDIOS.....	43
Nela Ochoa (Venezuela).....	43
Tony Oursler (USA).....	46
CAPÍTULO III.....	49
Metodología.....	49

Género que acompaña la propuesta .....	50
Ensayo .....	50
CAPITULO IV .....	52
proceso creativo .....	52
Disposición de la pieza instalativa .....	60
CAPITULO V .....	62
Conclusión.....	62
Bibliografía consultada o citada.....	64

## Introducción

Desde tiempos remotos los seres humanos han estudiado la memoria y los espacios, así como los artistas utilizan los sentidos y la percepción, estos son algunos motivos por los cuales científicos, filósofos y creadores visuales han generados numerosos artículos exponiendo sus diferentes puntos de vistas sobre estos interesantes temas.

Los recuerdos de las experiencias vividas por los distintos sujetos (espectador-participante) es la fuente que interpreta toda información suministrada y percibida, generando así esta propuesta que consta de diferentes ejes, conformados por dos espacios principales (vista-imagen) y (oído-sonido) los cuales percibirán dos lecturas distintas del mismo referente, dicha información será suministrados mediante un videoart dispuesto de manera instalativa, para de esta forma interactuar con el público presente y así lograr concretar el espacio (real-imaginario) en cada uno de ellos. La dinámica de la obra busca reflexionar sobre la memoria, los recuerdos y las experiencias que asumimos cotidianamente en el espacio que habitamos, sustentando la investigación con dos términos fundamentales *díegesis* y *heterotopía* los cuales brindan un amplio conocimiento del estudio de los espacios y sus diversas vertientes.

## CAPÍTULO I

### Planteamiento de la propuesta

La comprensión y uso del espacio, así como lo relacionado con los sentidos y la percepción, han sido objeto de numerosas teorías científicas, filosóficas y estéticas.

Espacio y percepción se conjugan para configurar la memoria, entendida como un proceso cognitivo-creativo que no se limita a ser “un fiel reflejo de aquello que pasó”; por el contrario, “cada recuerdo se reconstruye de nuevo cada vez que se lo evoca...”, de tal manera que “aquello que recordamos [...] no es exactamente lo que ocurrió en realidad, sino “la forma en que lo recordamos la última vez que lo trajimos a la memoria” (Manes, 2014). En otras palabras, la memoria está influida por el contexto.

Si bien la ciencia y el estudio de la percepción contemplan diferentes tipos de memoria, la presente propuesta se centrará principalmente en la *memoria autobiográfica*, la cual nos permite “codificar, almacenar y recuperar eventos experimentados de forma personal” gracias a su vinculación con los circuitos neurales relacionados con las emociones (Manes, 2014).

“Inestable, frágil y permeable a nuestras emociones del presente”, la memoria autobiográfica incorpora nueva información a partir del contexto, reconstruyendo los recuerdos cada vez que son evocados (Manes: 2014). Es así como, al recordar, nos volvemos creadores.

Estas reflexiones estimulan a indagar en las interacciones entre *espacio, percepción y memoria*, y que dan lugar al denominado *paisaje sensorial*: un conjunto de estímulos que emite un determinado contexto y que “contribuyen a la conformación de una imagen mental del entorno, a partir de la percepción del habitante” (Guerrero y Rodríguez, 2019: 182).

Partiendo de estos razonamientos, surge la inquietud por indagar en la experiencia individual de los espacios comunes, promoviendo un entrecruce de estímulos que den como resultado un *tercer espacio*, que no existe ni es percibido físicamente, sino más bien *se evoca*, y que denominaremos *espacio real-imaginario*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Se entiende aquí por imaginarios las “construcciones mentales humanas sobre el espacio que se habita”. (Guerrero y Rodríguez, 2019:189)

Es aquí donde el concepto de *heterotopía* ofrece un enfoque pertinente, ya que aborda los espacios en contraposición de contextos, es decir, que comunican mensajes distintos, aunque pertenecen al mismo ambiente generador, (Parra, 2017).

Para ello, se toma como punto de partida la teoría aristotélica expuesta en el tratado de psicología titulado *Del Alma*, donde el filósofo profundiza en “la consideración detallada de los diversos sentidos y los objetos de los mismos” (Samaranch, s/f: 6).

Para Aristóteles, la vista es la capacidad más importante en relación a las necesidades simples de la vida, mientras que el oído lo es para los requerimientos de la mente (Samaranch (s/f: 17). Ambos (vista y oído) serán considerados aquí como espacios individuales en sí mismos, generadores a su vez del *tercer espacio*:

<b>Espacio 1</b>	=	<b>Vista/Imagen</b>
<b>Espacio 2</b>	=	<b>Oído/Sonido)</b>
<b>Espacio 3</b>	=	<b>Real-Imaginario</b>

---

La imagen no se ubica en un espacio predeterminado, sino que se “especializa”, es decir, se ubica “en el lugar del lugar”, siendo en sí misma un “espacio-otro” (Parra, 2017).

El sonido, por su parte, también tiene el potencial para la generación de espacios perceptivos, tal y como lo demuestra la *diégesis*, término tomado del campo audiovisual y que define “el universo espacio-temporal designado por el relato” (Genette, 1989, citado en Jiménez, 2017: 132), o lo que es igual, el mundo en el cual penetra el lector o espectador cuando se deja atrapar por una historia.

Del mismo modo que la memoria no se limita a una simple acumulación de información, la imagen no se limita a reproducir mecánicamente la realidad, sino que constituye “un proceso de elaboración significativa [...]; la operación de estructurar una realidad [...]; la construcción mental elaborada por el espectador [...]; sistema racionalmente selectivo de intercambio simbólico.” (Burch, 1987, citado en Pons, s/f: 11).

En cuanto a la dinámica de la obra aquí propuesta, el material inicial estimulará el ejercicio creador mediante la interpretación de diversos acontecimientos en un mismo espacio, para lo cual el espectador encontrará dos

lecturas diferentes de un mismo lugar, suministradas por la obra: por una parte, el audio aludirá a un ambiente que ubique al espectador en un determinado contexto, y por la otra, la imagen confrontará ese ambiente sonoro al reflejar un contraste de lo que el espectador podría inferir únicamente a partir del sonido, y viceversa.

De esta manera, se estimulará al observador-participante para que genere un dialogo interno entre lo suministrado y lo vivido, cuya resultante sería nada menos y nada más que ese reservorio de la memoria definido como *espacio real-imaginario*.

www.bdigital.ula.ve

## Objetivo General

Propiciar el surgimiento del *espacio real-imaginario* en el observador – participante, estimulando la memoria, la creatividad y la relación entre los recuerdos y lo percibido de la obra audiovisual.

## Objetivos Específicos

1. Analizar los conceptos de la memoria y los sentidos para comprender la creación del espacio real-imaginario.
2. Estudiar el videoarte como elemento que promueva la percepción del espacio sensible por medio de la imagen y el sonido.
3. Generar un registro de imágenes y sonidos que propicie la contraposición de lectura de un mismo espacio que promueva la creación de un espacio Real-imaginario.
4. Diseñar una propuesta audiovisual instalativa que permita al espectador-participante interactuar con la obra de manera inversiva.

## Justificación

El principal interés de este trabajo audiovisual es abordar el espacio como generador de estímulos perceptivos, activando el potencial creativo de la memoria individual, utilizando las experiencias vividas de cada individuo que propicie el autodescubrimiento creativo del espectador, sumergiéndolo en una obra que le suministra el contenido para estimular el proceso creador de los sentidos y la memoria.

Por más coincidencias que existan entre nuestras vivencias y las de los demás, siempre hay particularidades, características diferentes que suponen distintos estados, de tal manera que aquello que percibe un determinado observador se convierte en un espacio único y privilegiado, creado por él mismo. De la misma manera que nos identifica la huella dactilar como un individuo único, la memoria genera un proceso distintivo que por más parecido con la realidad creativa del entorno, nunca puede crearse algo igual a lo que otra persona está pensando.

La síntesis que cada individuo realice ante los estímulos ofrecidos será única e irrepetible, como únicos somos todos y cada uno de los seres humanos; de esa forma quedará evidenciada la relatividad de la percepción, definida por los estímulos del entorno, sumados a las experiencias personales. Este proyecto quiere evidenciar el proceso creativo que existe en cada uno de los participantes, siendo este un estímulo natural e instintivo. De esta manera

busca provocar en los participantes un mecanismo de autodescubrimiento creativo consiente, que va más allá de la simple construcción natural imaginaria de los seres vivos, esta obra demuestra ese espacio imaginario que no abandona la realidad colectiva pero que deja espacio a la subjetividad individual del cual ninguno escapa.

De tal manera como los sentidos ameritan del objeto excitante para percibir su entorno. Este proyecto busca estimular la memoria creadora de cada espectador-participante.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## Propósito

Este planteamiento se propone estimular en el observador-participante la activación de la memoria creativa mediante la relación entre los recuerdos y los estímulos percibidos al instante, activando las experiencias vividas que permanecen aún en nuestra psique.

La obra busca evidenciar, sensibilizar y reavivar el conocimiento del pasado vivido, mediante la imagen y el sonido, generando una expresión sensorial del sujeto, una declaración del potencial creativo de la memoria. Manifestación de una construcción espacial en la memoria que se enriquece progresivamente del contenido contemplado y razonado de manera consiente, sincerando el propósito individual en lo colectivo, justificando las características que motivan la creación de la instalación que se traduce en lo que llamo el nuevo espacio real-imaginario.

## CAPÍTULO II

### Marco teórico

#### *Diégesis*

Es un estilo narrativo que deriva del vocablo griego  $\delta\iota\eta\gamma\eta\sigma\iota\varsigma$  que tiene como significado (relato, exposición, explicación, narración), en la literatura se considera como la acción de narrar lo acontecido en modo ficcional de los hechos (y a veces los pensamientos) de los personajes a los lectores o audiencia.

Este término tiene su génesis en la *República de Platón*, por la cual se le distingue de otro termino llamado *Mimesis*. Ah comparación el uso actual del termino no ha variado mucho, ya que en un comienzo la utilización de su significado ha sido el de narrar en el sentido genérico más amplio de discurso que comunica información en clave de un marco temporal. Además, algunos teóricos modernos han convertido a la diégesis en una categoría narratológica que denota al universo de la historia imaginado.

Este término ha sido constantemente utilizado en la cinematografía ficción ya que permite al espectador adentrarse de manera más personal a la narrativa literaria, dejándose atrapar por la historia. “la diégesis es un fenómeno relacionado particularmente con el cine, y que puede ser definida como la operación de estructurar una realidad, pero también como la construcción mental elaborada por el espectador del film” (Jacquinot, 1977, citado en Pons, s/f: 11 )

## ***Heteropía***

El prefijo hetero proviene del griego antiguo ἕτερος (héteros, "otro, otro, diferente") y se combina con el morfema griego τόπος ("lugar") y significa "otro lugar". El concepto de heterotopía desarrollado y explicado por Michel Foucault, se desenvuelve en base al estudio del espacio, más específicamente en los espacios otros o contra espacios y tienen gran importancia dentro del proyecto general de una historia crítica del pensamiento. Los espacios otro se entiende como espacio con distintas potencialidades, a los cuales se les atribuye diferentes discursos dependiendo del tiempo y espacio por lo cual se le difieren emplazamientos particulares, teniendo como características lo perturbador, intenso, incompatible, contradictorios o transformadores.

Es la carga de significados lo que hace que la percepción de un lugar sea un espacio otro, su relación con el entorno, lo que está dentro o fuera de él, sin embargo, esto no evita la alteración de su potencial mundo, es la colisión de dos o más lugares o su relación, los cuales no se perciben a simple vista.

## **Fotografía**

Hablar de fotografía es hablar de evolución a través de los años, la historia de este instrumento a estado enriquecido por diversos acontecimientos y usos del mismo, por lo cual es difícil llegar a una definición en concreto, historia, técnica y propósitos del autor mediante el uso del objeto.

En un diccionario de la red llamado artlex art dictionary, el cual se especializa en adjudicar definiciones especializadas a términos relacionados con el arte, nos presenta la siguiente definición del término: *“arte, habilidad y ciencia de producir imágenes permanentes de objetos sobre superficies fotosensibles”*. Si bien hablamos de la fotografía como herramienta, también es necesario hablar sobre el uso de la fotografía en el arte y la composición artística, la cual tuvo su auge en la década de los 80 y puso su nombre en las Bellas Artes, la cual se diferenció de simplemente la representación gráfica de comunicar información de manera precisa y se centró en reflejar imágenes sensibles que atrapaban al espectador con un sentido más profundo y espiritual.

Para este proyecto la fotografía es una herramienta técnica utilizada para atrapar al espectador en un mundo subyacente donde se pueda visualizar de manera literal un paisaje urbano desolado y gris, se pudiese decir casi apocalíptico, para que el espectador-participante mediante el uso de la memoria y creatividad comience a relacionar ese lugar con algún recuerdo vivido, siendo este un espacio heterotópico otro, denominados **Espacio 1 = Vista/Imagen** , el cual se verá condicionado por el sonido suministrado de otra fuente proveniente del mismo

lugar, de esta manera se altera en la memoria la fotografía literalmente visual y comienza a crearse una imagen gráfica imaginaria totalmente distinta a la contemplada en la fuente espacio 1.

### ***Audiovisual***

"Los medios audiovisuales son obras que comprenden imágenes y/o sonidos reproducibles integrados en un soporte, y que se caracterizan por el hecho de que: - su grabación, transmisión, percepción y comprensión requieren habitualmente un dispositivo tecnológico - el contenido visual y/o sonoro tiene una duración lineal - el objetivo es la comunicación de ese contenido, no la utilización de la tecnología con otros fines." (Edmondson, 1998)

El termino audiovisual se comienza acuñar en los años 30 a partir de la creación del cine sonoro en los Estados Unidos de Norte América, sin embargo, su difusión y auge se manifiesta en Francia a partir de los años 50 cuando esta expresión comienza a ser usada para referirse a las técnicas de difusión simultánea.

Para la composición de esta obra se comprende la utilización de imágenes y sonidos en una producción audiovisual, como medio de comunicación del mensaje dirigido al espectador-participante, los cuales percibirán la obra por los sentidos de la vista y el oído.

## **Antecedentes históricos de la propuesta**

### ***Antecedente del Autor***

Apropiarme del espacio que habito y los elementos que lo componen, me sirve como herramienta para reflexionar y componer en los distintos soportes una propuesta desde distintos ángulos, tanto técnicos como conceptuales.

Esta obra aborda una reflexión sobre el espacio interno-externo del taller artístico, las referencias y comparaciones con el espacio habitado por los creadores en tiempos donde el taller era un sitio de concentración, soledad y estudio para la efectiva armonía de las propuestas. Este pensamiento teniendo en representación el taller de un artista actual y personal, donde se ve condicionado por un contexto social distinto para ejercer el proceso creador cada vez más comprometido y tedioso, me sirven para generar una estructura plástica donde los tiempos y espacios confluyen en un constante dialogo.

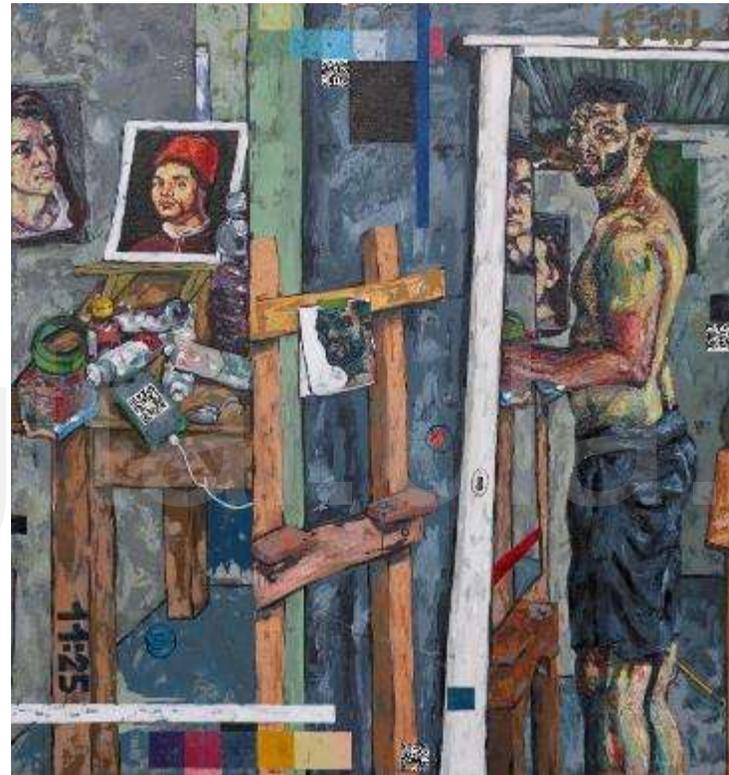
Tomar fragmentos del espacio (taller) desde distintos ángulos para generar una lectura más amplia, teniéndome a mí como habitante recurrente del lugar y al sonido ambiente almacenados en códigos QR como condicionante social atmosférico. Estos son los elementos que utilizo para

componer y distribuir en el plano bidimensional. El sonido ambiente dentro del espacio habitado se plantea como un recurrente dentro del acontecer artístico el cual influye en la producción y elaboración de la expresión visual. En este caso la obra dejaría de ser meramente bidimensional y pasaría al campo audiovisual.

De aquí parte mi interés por el abordaje del espacio mediante estos dos medios de comunicación, imagen y sonido, que dependiendo el objetivo siempre cumplen con el fin de comunicar y sumergir al espectador-participante en el ecosistema del mismo.



Espacio sonoro



El taller (2022). Obra participante en la V Bienal Internacional de Arte Contemporáneo ULA 2022. “El retorno de las cosas”.

## REFERENTES VISUALES

### ***Rance Jones (USA).***

Con maestría en Ilustración, Jones representa la vida de personas en entornos cotidianos, intentando captar su expresión facial y postura, manifestación de cómo se ven afectadas por su entorno, la sociedad y la cultura. (Cfr. [www.rancejonesart.com/about](http://www.rancejonesart.com/about)).

Jones se manifiesta en este proyecto como el artista que se ve inmerso en su entorno y utiliza su proceso contemplativo como método para transmitir de manera visual fragmentos de la sociedad en la que convive cotidianamente, de igual manera la instalación busca transmitir e inmiscuir al espectador en las referencias cotidianas de la memoria, componiendo así su propia realidad perceptiva.



Acuarela de la serie  
*Perú, The life of the Mountain.*  
Rance Jones

## ***Norman Rockwell (USA)***

Ilustrador norteamericano caracterizado por representar con ironía y humor a la cultura americana del momento. Capturaba imágenes de la vida cotidiana para posteriormente ilustrarlas y sacar su verdadera creatividad basándose en ellas (Cf. <https://www.oldskull.net/fotografia/las-fotografiasque-hay-detras-de-la-ilustracion-de-norman-rockwell/>)

Rockwell es ese creador imaginario de la realidad, utilizando la referencia para componer su propia visión de lo que para él era su contexto, al igual esta instalación busca que el espectador-participante recree su propia versión real-imaginaria de la realidad percibida.



Ilustración basada en fotografía. Norman Rockwell

## ***Carola Bravo (Venezuela-USA)***

Sus obras de arte van desde video e instalación artística inmersiva específica del sitio hasta arte público con un sólido fondo de arquitectura. El trabajo de Bravo explora como experimentamos y nos relacionamos con los espacios, estableciendo un orden geométrico ligado a la historia, la memoria y el tiempo. En sus actuaciones en video, dibujos topográficos de pared, trabajo de estudio e intervenciones públicas propias del sitio, ella mapea densas acumulaciones de finas líneas, un acto poderosamente simbólico para el artista. (Cf.

<https://www.instagram.com/p/CiTVICuN1Y/?igshid=YmMyMTA2M2Y>

Bravo es la referencia inmersiva que se apropia del espacio para figurar elementos del mismo, justificando así la experiencia del espectador en su participación elemental sobre la obra y el uso de nuevos lenguajes para la composición técnica de la obra.



Carola Bravo. Avilagrafía. Título: "Avilagrafía I" Fecha:1998 Medidas:100x15mts. Modalidad: intervención en espacio público. Materiales: Cal sobre asfalto.

## ***Sebastião Salgado (Brasil)***

La obra de Salgado es reconocida principalmente por su cautivadora composición en blanco y negro. Este enfoque monocromático realza la calidad dramática de sus imágenes, realzando la cruda realidad de sus sujetos. La ausencia de color elimina las distracciones, obligando al espectador a confrontar la esencia cruda del tema. (Cf. <https://www.amazonasimagenes.com/sebastiao-salgado/>)

El sublime y poderoso uso del blanco y negro en la fotografía de Salgado nos demuestra el potencial más allá de la imagen y su manejo, el mensaje que transmite mediante el concepto que se desea enviar hacia el espectador, nos nutre de herramientas para aumentar el dramatismo y purificar la escena, algo que con el color pocas veces se puede lograr. En el caso de este proyecto la fotografía monocromática ayuda a aumentar el concepto y percepción de vacío en el paisaje para así contrastarlo con el color y bullicio del sonido.



Sebastião Salgado, Oro (1989).

## **Nelson Garrido (Venezuela)**

Garrido crea sus propias escenografías e iluminación para construir un mundo a veces infernal como las pesadillas manieristas de Bruegel o El Bosco, a veces ingenuas como la imaginería religiosa popular. Esta misma tendencia propiciaría muy pronto en su obra la realización de instalaciones y "retablos" cargados de imágenes, como El altar de la autocrucifixión (1993), de 275 x 340 cm. Víctor Fuenmayor encuentra estas fotografías e instalaciones "como la puesta en escena de un espacio que los semiólogos han llamado carnavalesco, dialógico, intertextual" ([1992], s.p.). (Cf. [https://vereda.ula.ve/wiki\\_artevenezolano/index.php/Garrido,\\_Nelson](https://vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Garrido,_Nelson))

De la misma manera que Garrido busca propiciar sus escenografías en el estudio mediante su brillante uso de la cámara y el concepto de sus propuestas, el basto imaginario popular representa el vínculo del artista con su obra y el contexto. El uso de la manipulación del entorno para reforzar una idea está representado en un estudio del espacio abordado, para este proyecto el escenario gris y sombrío casi apocalíptico brinda la posibilidad de que el espectador interprete mediante su imaginario individual y complementa la ausencia de información. La obra de Garrido podría decirse que no tiene relación conceptual con esta propuesta, pero a nivel de uso del escenario podríamos entablar un diálogo técnico en el abordamiento del mismo, obviando las diferencias que corresponden a un estudio controlado por el autor y una escena urbana poco manipulable. Artista-obra-espectador-imaginario se complementan para darle sentido a la idea del porque se cita este referente.



Caracas Sangrante (1996)

## REFERENTES SONOROS

### ***Rommel Hervez (Anaco-Venezuela).***

Investiga y desarrolla propuestas a las que ha llamado “acciones multidisciplinarias”, conjugando como arte intermedia la danza, la música instrumental y coral, el video y objetos escultóricos en el espacio, junto con el dibujo, la escultura, el arte sonoro, el videoarte, la narrativa, ensayos reflexivos e instalaciones (Cf.

<https://cantonocturnodelpe.wixsite.com/poesia-experimental/rommel-hervez>)

De manera magistral Hervez fusiona distintos elementos para dialogar con el espacio y sumergirse en un contexto sonoro, de esta manera el medio ambiente funge como estímulo (objeto excitante) que proporciona el material que alimenta la obra y funciona en distintos entorno.



Mrlajshil (Plenitud). 2015. Acción sonora. Participan los poetas: Jaime Chávez (Otomí); Lorenzo Hernández (Mixteco); Rommel Hervez (Qalítico) y Pedro Martínez (Náhuatl). En el marco de la Exposición "Mrlajshil". Galería R-38 de la Universidad del Claustro de Sor Juana. México.

## **Julio César Palacio (Venezuela)**

Compositor experimental, artista sonoro y visual, arquitecto, mezcla el sonido analógico con el procesamiento digital para explorar la espacialización del sonido (Cf. <https://insonora.org/ficha-artista/julio-cesar-palacio-sun-color/>)

Palacios nos demuestra cómo se puede enriquecer el sonido ambiente con el uso de la tecnología y nuevos elementos que potencien la experiencia del participante, usando la fuente como herramienta interpretativa, de igual manera nuestro espacio sonoro se nutre del espacio visual para condensar la experiencia en una muestra audiovisual, haciendo uso de la tecnología como lo es la computadora y los audífonos para recrear un ambiente más íntimo y personal.



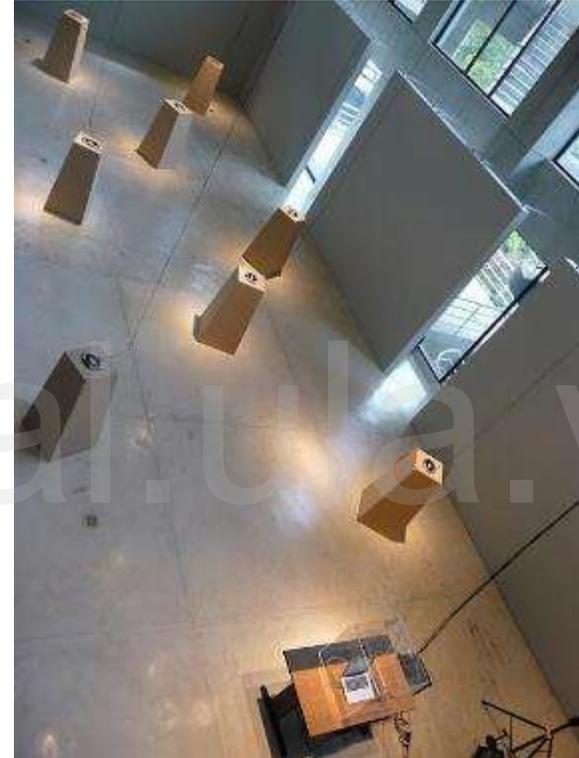
***Music for Rubber Tape*** (2018). Julio César Palacio. Instalación sonora. La disposición de los diferentes adhesivos en la mesa genera un patrón gráfico que se traduce en partitura. Los movimientos indican la acción (despegar la cinta), y el orden en que debe realizarse. La longitud, espesor y tipo de adhesivo generan diferentes matices sonoros.

## ***Muu Blanco (Venezuela)***

Su trabajo ha sido considerado como una crítica al poder, la riqueza y el narcisismo, así como un comentario sobre el paisaje urbano de la Caracas moderna. [ 4 ] También es conocido como DJ Muu o Dr. Muusica [ 6 ] por su trabajo musical y trayectoria con experiencias de arte sonoro.

(Cf. file:///C:/Users/Usuario/Documents/Muu%20Blanco%20-%20Wikipedia.pdf)

Haciendo uso del sonido ambiente Blanco construye un paisaje mediante el sonido y la percepción del mismo de una manera lógica que para el espectador refleja una percepción del entorno que habita al igual que el artista. Un claro ejemplo del funcionamiento del sonido que en este proyecto representa parte de la realización del tercer espacio real-imaginario. Sustentado de igual manera por un trabajo de campo en el área abordada.



Paisaje Sonoro, Caracas-Berlin (2009). La música y el sentido de lo urbano unen a dos artistas pertenecientes a culturas diferentes: Muu Blanco de Venezuela y Robert Lippok de Alemania. *Paisaje sonoro* es consecuencia lógica de estas dos experiencias. Se trató de un trabajo de campo con la idea de construir un paisaje aún más abstracto pues la muestra consistió en ocho módulos con ocho cornetas dispuestos en la sala principal de la Sala Mendoza, cada uno con composiciones musicales producto de la fusión de los sonidos tomados de ambas ciudades.

## REFERENTES NUEVOS MEDIOS

### ***Nela Ochoa (Venezuela)***

Se enfoca en cómo se relaciona el sujeto con su entorno urbano; cómo es desde la óptica de la medicina, el cuerpo humano su territorio. Los videos de Nela Ochoa, y posteriormente sus instalaciones y performances, recibirán directamente la influencia de su formación en danza: los principios de escenografía y puesta en escena, así como la simbología del lenguaje corporal y el cuerpo como tema y objeto de reflexión han sido constantes en toda su obra. *“Su obra se ubica en las corrientes artísticas más contemporáneas, las cuales parten del supuesto de la experiencia como totalidad indivisible, deshaciéndose de una vez por todas de las tendencias positivistas que buscan aprehender la realidad a partir de dividirla, categorizándola en segmentos monolíticos, jerárquicos y mutuamente excluyentes”.* (Cf. *file:///C:/Users/Usuario/Documents/referentes%20tesis/Nela%20Ochoa%20-%20Wikipedia,%20la%20enciclopedia%20libre.pdf*)

De igual manera como Nela Ochoa buscar reflexionar sobre el cuerpo del individuo por medio del videoarte y la instalación, los distintos elementos que la componen, y así enviar un claro mensaje de la subjetividad en la percepción del ser en la cultura que habita, nuestro proyecto busca vincular un estímulo natural de la memoria y los recuerdo en la percepción de elementos cotidianos que corresponden a un espacio colectivo para recrearlo de manera íntima e individual. No es fácil abordar un proceso de la vida que damos por sentado de manera autónoma en los seres humanos como la creación de imágenes perceptivas, pero, así como autónomo es poco consiente y

asumible de manera reflexiva, es por esto que el proyecto toma importancia ya que sugiere al espectador-participante una creación, aunque autónoma ahora consiente dejando develar el potencial creativo del individuo por medio de referencias colectivas. Así como Ochoa da importancia al videoarte, para esta obra es de profundo interés la experiencia audiovisual ya que permite al espectador percibir los estímulos necesarios que refuerza el potencial conceptual y técnico para el debido funcionamiento del mismo.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



Conversatorio de la Artista Nela Ochoa en el (TEA) Tenerife Espacio de Arte.

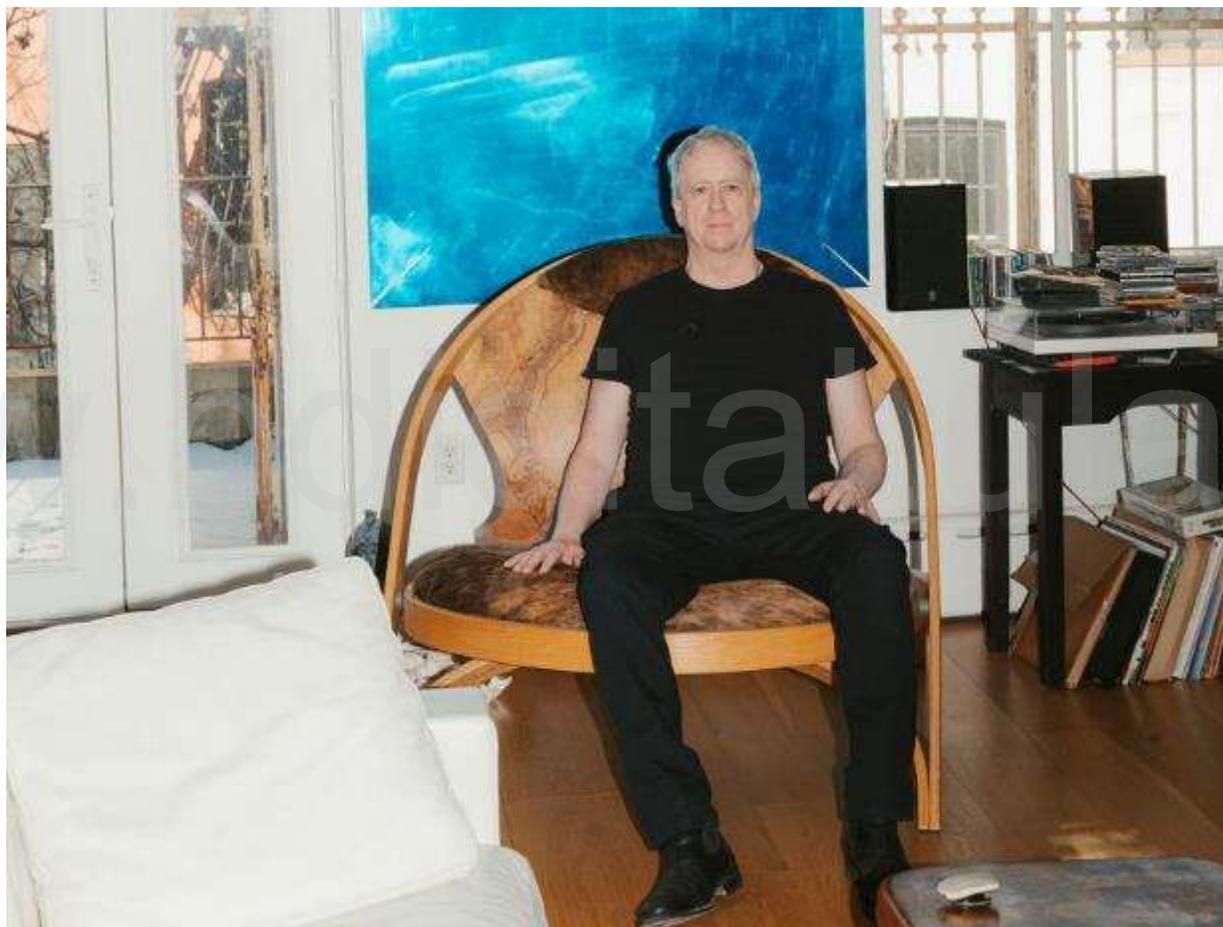
## ***Tony Oursler (USA)***

Durante toda su carrera, Tony Oursler ha indagado en torno a los efectos de la tecnología. Con paciencia y un trabajo de investigación más propio de un hombre de la Ilustración que de una persona criada con los flashazos de la MTV, las primeras series de culto y el consumo interminable de imágenes. Oursler es un pionero del videoarte desde que a principios de los setenta comenzó a experimentar con los trucos más antiguos de las linternas mágicas o las cámaras oscuras para adaptarlos a esculturas, pinturas e hipnóticas instalaciones. (Cf. <https://elpais.com/icon-design/2022-06-28/un-estudio-de-tres-plantas-en-manhattan-en-casa-de-tony-oursler-el-rey-del-videoarte.html>)

Oursler es la referencia que sustenta el uso del videart como herramienta efectiva para la comunicación del concepto práctico de la obra, su uso correcto en sentido técnico representa para el arte el avance de la tecnología para la comunicación creativa, en este sentido nos sitúa en un contexto donde la imagen estática pese a su importancia queda de lado y comienza a nutrirse de otros elementos. Las imágenes presentadas en el videoart de este proyecto a pesar de ser estáticas no dejan de tener movimiento, no solo por estar en secuencia en el corto, sino por tomar movimiento en la construcción creativa en la memoria del espectador-participante al momento de reconstruir la escena mediante el uso del sonido, es aquí cuando deja de ser rígida la imagen. A pesar de estar en

un tiempo donde el consumo de la imagen es abrumador mediante las diversas fuentes tecnológicas, esta propuesta sugiere un pensar sobre la imagen sugerida, así deja de ser algo meramente contemplativo y comienza a ser reflexivo.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



Tony Oursler, sentado en su salón en la silla que intercambio con su amigo el artista Ricard Artschwager. En la pared, el espejo azul obra de Oursler. Ryan Lowr

## CAPÍTULO III

### Metodología

Tomando como importancia el proceso investigativo y de campo dentro del entorno abordado, teniendo como principio la experiencia personal para este trabajo, me parece idóneo la utilización de la metodología cualitativa, ya que no es necesaria una fórmula numérica para recopilar información inherente al tema, debido a que la propuesta planteada se expresa interpretando subjetivamente los resultados de la investigación. Es por ello que:

“El objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven”  
(Tylor y Bogdan, 1984)

Comprender el entorno que habito y sus diferentes potencialidades para mi obra, me ayuda a reflexionar y potenciar el concepto, este trabajo está cargado de un amplio reconocimiento de los distintos espacios perceptivos, los cuales se ven reflejados en la obra y lo que permite que el espectador-participante de rienda suelta a esa capacidad creadora llamado espacio real-imaginario lo que viene siendo ligada a la línea de investigación expuesta en el desarrollo de la propuesta.

## **Género que acompaña la propuesta**

### ***Ensayo***

Los recuerdos son la prueba más contundente de los hechos vividos por el ser humano, la huella casi imborrable que yace en la memoria de cada uno de nosotros. De esta manera reconocemos e identificamos elementos de nuestro cotidiano, podemos interpretar lo desconocido haciendo referencia aquello que recordamos y hemos percibido con nuestros sentidos en el pasado. Los espacios nos exigen constantemente hacer uso de ellos, para tener conciencia de la ubicación o identificación de algunos aspectos típicos en la sociedad.

La imaginación del ser humano utiliza los recursos de la memoria gracias a todas las experiencias adquiridas en el pasado para recrear y generar de manera muy personal ciertos espacios que nos ayudan a tener una percepción abstracta de los sucesos percibidos en el presente vivido.

Asimismo, la imaginación necesita del objeto excitante para poder hacer uso de los recuerdos almacenados en la memoria y crear el espacio real imaginario, los cuales se perciben mediante los sentidos, como la vista y el oído; cada vez que se cumple este ciclo el individuo se convierte en un ser creativo ya que al sustraer elemento del pasado el contexto del presente los obliga a modificar diversos códigos del referente y recrearlos de manera que cambia su estructura original para adaptarla y aplicarla al presente continuo.

Mediante el ejercicio cíclico de la memoria y los recuerdos, los sentidos y el sujeto participante, se puede observar de manera consiente al ser creativo, buscando así el mayor potencial sensorial sensitivo en cada uno de ellos.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## **CAPITULO IV**

### **proceso creativo**

para el proceso creativo, comienzo con el abordaje del territorio que suministrara los elementos básicos para la obra, delimitando de esta manera la población de Santa Cruz de Mora, Mérida, Venezuela. se realizó un trabajo de campo abordando los lugares que propicien de manera efectiva la contraposición de lecturas teniendo en cuenta el espacio 1 (vista-imagen) y el espacio 2 (oído-sonido), para esto se realizaron varias sesiones y maquetas audiovisuales para definir los espacios con mayor capacidad de lectura.

Para evitar distracciones y concentrar mis sentidos en el objetivo de la obra utilizo una fotografía como herramienta dirigiéndola y ubicándola en el lugar y espacio que quiero así evito interrupciones al momento de percibir imagen y sonido. Como director ubico y espero el momento preciso para dar instrucciones del tiempo en el cual se tomarán las fotos ya que, al no ser un espacio controlado como un estudio, la escena se puede ver interrumpida y perder el objetivo del mismo, al mismo tiempo me ubico en el espacio para capturar los sonidos que complementan a la imagen.



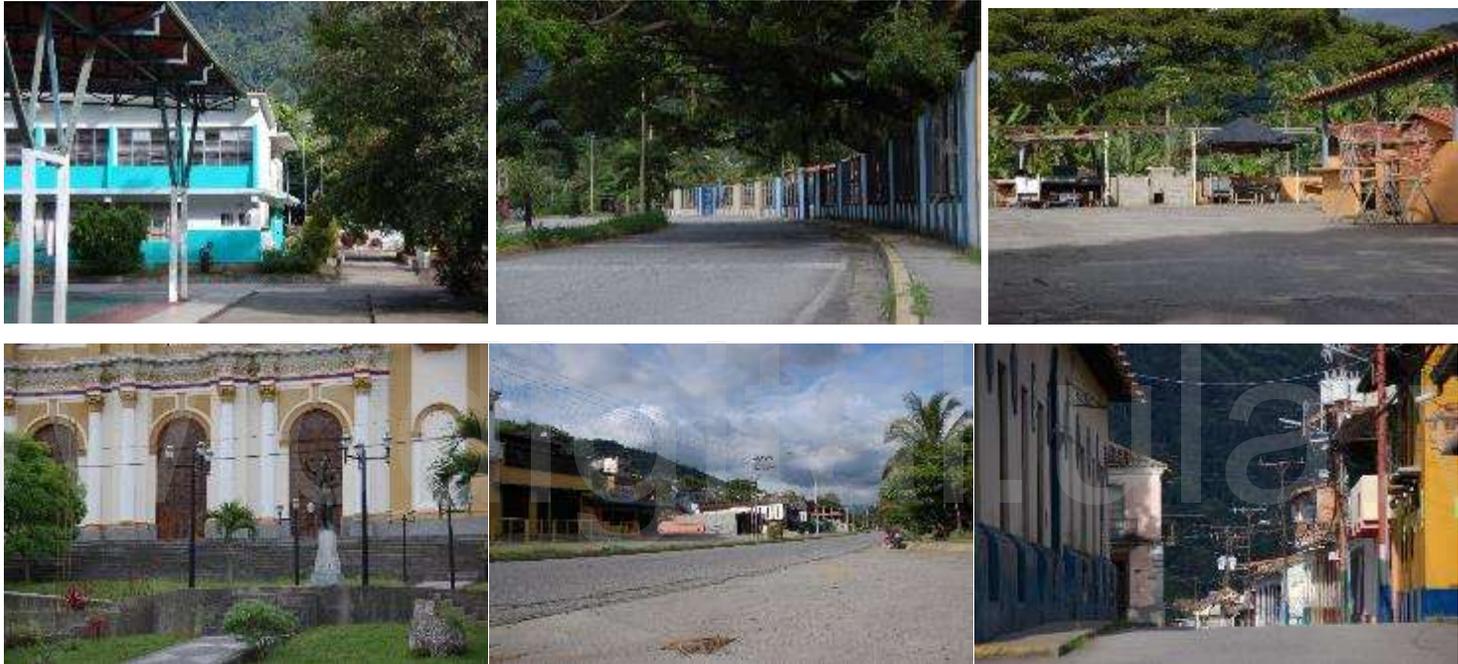
El registro de la información (imagen-sonido) se obtuvo mediante fotografías tomadas por una cámara Nikon D50 y el sonido ambiente por medio de la grabadora de audio de un móvil redmi 9C, de esta manera se obtuvieron 395 imágenes y 48 audios, de los siguientes sectores del pueblo de Santa Cruz de Mora (Puerto rico, polideportivo, Av perimetral, mercado los artesanos, mercado principal, calle Ayacucho, calle Bolívar, plaza Bolívar, el Salle). Obtenido el material se procede a la depuración del material audiovisual a utilizar en el videoart de la instalación.



Para la depuración del contenido se seleccionaron las imágenes y sonidos que cumplieran con el objetivo del proyecto, teniendo como resultado 12 imágenes y 12 audios, para de esta manera comenzar con el proceso de edición y enriquecimiento del concepto.



www. do ve



Las 12 imágenes seleccionadas son tomadas de los mismos sitios de los cuales se obtuvo el sonido ambiente el cual remite un mensaje totalmente distinto. En las imágenes se puede observar la soledad y el vacío, muy distinto al registro percibido por el sonido, esto ocasionado de manera intencional para poder generar ese contraste en la lectura de ambas fuentes, esto busca que el espectador relacione de manera creativa mediante sus memorias cualquier escena que pudiese estar pasando en dicho contexto y generar la apertura de ese tercer espacio Real-

imaginario. Para reforzar la idea perceptiva de ausencia en las imágenes se opte por usar el dramatismo monocromático del blanco y negro en las fotografías, de esta manera crear una visión casi apocalíptica y simular un lienzo donde el espectador-participante pueda ir recreando la escena ubicando los personajes y el ambiente que aparecen en el sonido.





Teniendo definidas las imágenes, seleccionadas y editadas en blanco y negro se procede a la edición del videoarte donde el tiempo de lectura de cada fotografía y audio serán de 15 segundos, tiempo suficiente para que el espectador-participante pueda recrear lo que está aconteciendo en la escena y pueda crear mediante sus memorias (recuerdos) su espacio real-imaginario. La duración del rodaje completo del videoart se limitó a 3

minutos con 22 segundos. De esta manera se pueden definir concretamente los tres espacios planteados en la teoría ahora de manera práctica.

**Espacio 1 = Vista/Imagen**

**Espacio 2 = Oído/Sonido)**

**Espacio 3 = Real-Imaginario**

Ya conformada la elaboración del videoarte se procede a la identificación del mismo con el título que promueve este proyecto, Espacio Real-imaginario: heterotopías de la memoria.

### ***Disposición de la pieza instalativa***

La instalación consiste en reproducir el videoart en tres computadoras simultáneamente, cada una con sus respectivos audífonos, con el objetivo de que cada experiencia sea íntima entre el espectador-participante y la obra. Las tres computadoras estarán instaladas una al lado de la otra sobre una mesa con su respectiva silla. Esto quiere decir que solo podrán interactuar tres personas cada vez que el video vuelva a comenzar su ciclo de reproducción.

Frente a la instalación de las computadoras en la sala expositiva estarán ubicadas las fotografías en físico previamente impresas para que un público pueda tener una apreciación externa del proceso artístico de la obra.

Disposición de la pieza instalativa en la sala expositiva.  
Espacio Real-imaginario.



Boceto previo al montaje de la obra.

## **CAPITULO V**

### **Conclusión**

Para la creación de este trabajo fue necesario entender cómo funciona la memoria y los recuerdos, su implicación en el espacio y la relación con los sentidos de la vista y el oído. Reflexionar sobre la sociedad, el individuo y la experiencia del cotidiano para el autoconocimiento, las capacidades creativas y su función artística. Desde este punto se manifiestan diferentes ideas y estudios, encontrando así los términos heterotopía y diégesis los cuales sustentan la función del espacio, la imagen y el sonido.

Los espacios funcionan como entes individuales, los cuales se ven relacionados con el hecho creativo de cada individuo, de esta manera se genera una composición única que caracteriza la formación del ser mediante sus experiencias cotidianas. Para el proyecto audiovisual cabe destacar que los objetos excitantes varían (imagen y sonido) fomentando de esta manera un mayor esfuerzo, usando todos sus recursos (recuerdos) de la memoria

para la composición del espacio real imaginario, un espacio íntimo que se adentra en el autoconocimiento del espectador.

Finalmente, la intencionalidad de este proyecto se centra en el uso de dos diferentes espacios y sentidos (Vista/Imagen) y (Oído/Sonido) para la conformación del espacio (Real-Imaginario), el cual está sustentado de manera académica en un proceso investigativo de la función práctica del concepto, teniendo como principal protagonista al espectador y su percepción de la propuesta. Arrojando como resultado que todos los elementos aquí planteados son necesarios para el objetivo de la obra lo cual es generar el tercer espacio llamado real-imaginario.

## Bibliografía consultada o citada

Burch, N. (1987). El tragaluz del infinito. Cátedra, Madrid.

De Pablos, J. (s/f) La diégesis cinematográfica y sus implicaciones didácticas.

<http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20360/diegesis-cinematografica.pdf>

<file:///C:/Users/Usuario/Documents/tesis%20definitiva/Diégesis%20-%20Wikipedia,%20la%20enciclopedia%20libre.pdf>

EcuRed (s/f) Diégesis. <https://www.ecured.cu/Di%C3%A9gesis>

Guerrero Y. y Rodríguez M. (2019). Aproximaciones a las nociones del territorio: ciudad, sentidos, mapas e imaginarios. *Calle14: Revista de Investigación en el campo del Arte*. 14 (25). DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.14076Unive>.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279063839013>

Jiménez, M. (2017). Diégesis: Sobre la historia de una confusión terminológica. *Tropelías*.

Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, número extraordinario 1  
(2017). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6145322>

Julio César Palacio/ Sun Color. *In-Sonora International*. Recuperado de <https://insonora.org/ficha-artista/julio-cesar-palacio-sun-color/>

Manes, F. (2014). Misterios de la memoria. *La Nación*.

<https://www.lanacion.com.ar/opinion/misterios-de-la-memoria-nid1657596/>

Parra, J. (2017). Imagen, virtualidad y heterotopía. Reflexiones acerca de la imagen y su función heterotópica. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, vol. 17, núm. 32, pp.

229-244, 2017. DOI: <https://doi.org/10.22518/16578953.828>.

II La Fotografía. Acercamiento a una definición. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/tesis%20definitiva/capitulo2.pdf>

Definición y orígenes del audiovisual. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/tesis%20definitiva/01.pdf>

Rance Jones (s/f) (Página web) <https://www.rancejonesart.com/>

Rommel Hervez. *Canto Nocturno del Pez*.

<https://cantonocturnodelpe.wixsite.com/poesiaexperimental/rommel-hervez>

(s/f) Las fotografías que hay detrás de la ilustración de Norman Rockwell. [Blog] Recuperado de

<https://www.oldskull.net/fotografia/las-fotografias-que-hay-detras-de-lailustracion-de-norman-rockwell/>

Carola Bravo. Perfil de Instagram @carolabravoartstudio

<https://www.instagram.com/p/CiTVICuN1Y/?igshid=YmMyMTA2M2Y>

Sebastiao Salgado. La maestría monocromática. Página web

<https://www.amazonasimagenes.com/sebastiao-salgado/>

Fotografía de la obra de Sebastião Salgado, oro (1989) obtenida de:

<https://magazine.scienceforthepeople.org/vol25-2-bleeding-earth/sebastiao-salgado-portraits-of-pain-and-dignity/>

Nelson Garrido. [https://vereda.ula.ve/wiki\\_artevenezolano/index.php/Garrido,\\_Nelson](https://vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Garrido,_Nelson)

Caracas Sangrante. <https://fundacionnelsongarrido.com/woek/caracas-sangrante-nelson-garrido/>

Muu Blanco. Biografía

<file:///C:/Users/Usuario/Documents/Muu%20Blanco%20-%20Wikipedia.pdf>

fotografía de Nela Ochoa, (TEA) Tenerife Espacio de las Artes. Obtenida de:

<https://www.eldia.es/cultura/2018-05-19/7-TEA-organiza-encuentro-artista-venezolana-Nela-Ochoa.htm>

Muu blanco. Paisaje Sonoro. Texto publicado en la revista Art Nexus No. 74, septiembre/noviembre, 2009 con motivo de la exposición realizada en la Sala Mendoza, febrero-marzo, de ese mismo año.

<https://susana benko.blogspot.com/2010/09/muu-blanco-y-robert-lippock.html>