



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

VALSE CINÉTICO:

**PROPUESTA DE VIDEOARTE BASADO EN EL VALSE *NATALIA* DE
ANTONIO LAURO Y LA OBRA CINÉTICA DE JUVENAL RAVELO**

CABELLO BOTTERO, Kelly Marian

PÉREZ LÓPEZ, Yelindi Andreína

Tutor:

BURGOS GARCÍA, Osvaldo

Caracas, septiembre de 2016

El producto multimedia del presente trabajo está disponible en:

<http://www.valsecinetico.com.ve>

Mi arte no es mío, es de todo el mundo, es una herencia que viene de atrás, de mis antepasados, y yo la disemino desinteresadamente, ayudando con mis brazos, con mi expresión...

Alirio Díaz

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer en primer lugar a la inspiración de Dios quien ha hecho posible que el arte sea parte fundamental en nuestras vidas, invadiéndonos de música, color y movimiento.

A nuestros padres y familiares quienes nos apoyaron en todo momento a pesar de las adversidades. A nuestros amigos, compañeros y colegas que también sintieron la inspiración y afinidad con este proyecto.

Agradecemos especialmente al maestro Juvenal Ravelo quien con su optimismo y pasión nos acompañó a lo largo de esta experiencia, y brindó su arte para realizar una propuesta audiovisual innovadora. Su apertura a nuevas ideas representó para nosotras un apoyo incondicional.

Al Centro de Arte Daniel Suárez por brindarnos la información necesaria y oportuna para la investigación y por hacer de sus espacios un puente entre el artista y las tesis.

También queremos agradecer a la familia Lauro y a la familia Díaz por su receptividad y por abrir las puertas a esta experiencia musical y visual, con su aprobación del proyecto gracias al legado de Antonio Lauro y Alirio Díaz.

Al Parque Cultural-Social Villa Teola, Festival Tempo de Guitarra, Venezuela en Seis Cuerdas, Archivo Audiovisual Biblioteca Nacional de Venezuela, Escuela de Música José Ángel Lamas, Centro de Investigación y Formación Humanística UCAB, Centro Cultural Padre Carlos Guillermo Plaza s.j. UCAB, Centro de Investigación de la Comunicación UCAB, Kys FM, al Dr. Osvaldo Burgos, Ainara Miranda, Ricarthy Carrer, Adolfo Alayón, Alejandro Bruzual, Isaías Anzola y Jhonny López.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. MARCO TEÓRICO	15
2.1 LA MÚSICA EN EL AUDIOVISUAL	15
2.1.1 Música y comunicación	16
2.1.2 El Valse venezolano.....	20
2.1.3 Antonio Lauro (1917-1983).....	22
2.1.4 Natalia.....	27
2.2 LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.....	29
2.2.1 La percepción del espectador.....	29
2.2.2 El arte cinético.....	34
2.2.3 Juvenal Ravelo (1934 -)	40
2.2.4 Arte de participación en la calle.....	45
2.3 EL VIDEOARTE.....	48
2.3.1 Avances tecnológicos en el siglo XX	50
2.3.2 Tecnología aplicada a las artes	53
2.4 EL MULTIMEDIA	55
2.4.1 Transmedia	55
2.4.2 Multimedia.....	57
2.4.3 Elementos del multimedia	58
2.4.4 Elementos del multimedia	58
2.4.5 Producción del multimedia	59
2.4.6 Animación	63
2.4.7 Realización de una animación por computadora	67
2.4.8 Antecedentes de animación que integran música e imagen	70

2.4.9 Antecedentes de animación que integran música e imagen en Venezuela.	73
III. MARCO METODOLÓGICO	74
Planteamiento del problema.....	74
Objetivos	75
Objetivo General.....	75
Objetivos específicos.....	75
Justificación	75
Delimitación	77
Objetivo de la aplicación	77
Público meta	78
Formato y subformatos audiovisuales	78
CONCEPTUALIZACIÓN.....	79
DISEÑO AUDIOVISUAL.....	79
Videoarte.....	79
Selección de obras de Juvenal Ravelo	80
El color	86
Los planos	86
La iluminación.....	87
Transiciones	87
Propuesta sonora	91
Storyboard.....	92
Calendario de animación	111
Ficha técnica	112
Lista de necesidades de producción.....	112
Audiogalería “Luz y Color en el Nuevo Milenio” de Juvenal Ravelo.....	113
Sinopsis.....	113
Propuesta visual	113
Propuesta sonora	114
Plan de grabación.....	114

Guion técnico.....	115
Corto Documental “Natalia”	126
Sinopsis.....	126
Propuesta Visual	126
Planos y encuadres	126
Iluminación y color	128
Grafismos	128
Montaje.....	129
Captación de audio.....	129
Musicalización	129
Plan de Rodaje	129
Guion técnico.....	130
Ficha técnica	135
Lista de necesidades de Producción	135
Geolocalización.....	136
Ficha técnica	138
DISEÑO MULTIMEDIA	139
Desglose de contenido.....	139
Mapa de navegación.....	139
Diagramación.....	140
Función de los Botones.....	142
Interfaz.....	143
Elementos gráficos.....	143
Logotipo, Fondo a usar y Favicon	143
Paleta de colores	144
Uso de la tipografía	144
IV. PRESUPUESTO	146
Análisis de costos	147
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	148

Bibliografia..... 152

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura nº 1 Módulos cromáticos Av. Libertador	80
Figura nº 2 Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito..	81
Figura nº 3 Figura nº 3 Homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta	81
Figura nº 4 Figura nº 4 Armonía cálida transparente	82
Figura nº 5 Armonía transparente con el color verde.....	82
Figura nº 6 Analogía por contraste sobre una base azul	83
Figura nº 7 Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny	83
Figura nº 8 Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare	84
Figura nº 9 Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton. .	84
Figura nº 10 Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón.....	85
Figura nº 11 Mural Av. Libertador	87
Figura nº 12 Transición 1	87
Figura nº 13 Transición 2.....	88
Figura nº 14 Transición 3.....	88
Figura nº 15 Transición 4.....	88
Figura nº 16 Transición 5.....	88
Figura nº 17 Transición 6.....	89
Figura nº 18 Transición 7.....	89
Figura nº 19 Transición 8.....	89
Figura nº 20 Transición 9.....	90
Figura nº 21 Transición 10.....	90
Figura nº 22 Transición 11	90
Figura nº 23 Transición 12.....	90
Figura nº 24 Transición 13.....	90
Figura nº 25 Transición 14.....	90
Figura nº 26 Transición 15.....	91
Figura nº 27 Transición 16.....	91

Figura nº 28 Fragmentación Cinética Homenaje a Denise René.....	114
Figura nº 29 Plano medio de Alejandro Bruzual	127
Figura nº 30 Plano detalle de cuatros	127
Figura nº 31 Plano general de Leopoldo Igarza.....	127
Figura nº 32 Logo Natalia	128
Figura nº 33 Grafismo créditos documental e Inserts	128
Figura nº 34 Geolocalización 1	136
Figura nº 35 Geolocalización 2	137
Figura nº 36 Geolocalización 3	137
Figura nº 37 Geolocalización 4	138
Figura nº 38 Geolocalización 5	138
Figura nº 39 Mapa de navegación	140
Figura nº 40 Logo, fondo y favicon	143
Figura nº 41 Paleta de colores.....	144

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Calendario Videoarte Valse Cinético	111
Tabla 2 Plan de grabación audiogalería	115
Tabla 3 Guion técnico audiogalería	115
Tabla 4 Plan de rodaje corto documental	129
Tabla 5 Guion técnico corto documental.....	130
Tabla 6 Desglose de contenido.....	139
Tabla 7 Función de los botones.....	142
Tabla 8 Elementos gráficos	143
Tabla 9 Uso de la tipografía	144
Tabla 10 Presupuesto.....	146
Tabla 11 Análisis de costos	147

I. INTRODUCCIÓN

Las artes forman parte de la identidad cultural de una sociedad, definida por el contexto, la estética y la imagen. Estas relaciones pueden estar influenciadas por procesos psicológicos, filosóficos, antropológicos y sociales.

En Venezuela, la evolución de las artes ha sido un proceso arduo. Este proyecto pretende contribuir a los esfuerzos de promoción que sensibilicen, generen críticos y visionarios en estas áreas.

El problema fundamental de la investigación se presenta en la diversidad cultural que existe en el país y en los esfuerzos por dar a conocer estas prácticas humanas, puesto que en la difusión de dichas artes no se realiza un análisis a profundidad de los valores que estas expresiones representan y en algunos casos no ofrecen al público una propuesta de disfrute más allá de lo folklórico.

Con el objetivo de aportar a los esfuerzos de difusión de dos corrientes artísticas en específico, se estudia la capacidad de la música de comunicar conjunto a la imagen, a través del videoarte y se realiza un análisis a profundidad a través de otros géneros audiovisuales como el documental y la audiogalería.

El videoarte titulado *Valse Cinético* se presenta a través de una plataforma multimedia, tiene como objetivo unificar la imagen con el sonido, por medio del valse *Natalia* de Antonio Lauro y la obra cinética de Juvenal Ravelo. El usuario podrá visualizar el tiempo y el ritmo de la música, por medio de la imagen, es decir, el proceso armonioso que lleva la pieza musical.

El sitio web, incluye la audiogalería titulada *Luz y Color en el Nuevo Milenio* que resalta las características de cada una de las obras que inspiraron el videoarte *Valse Cinético*. La narración de los atributos de cada una de las

piezas está a cargo del autor de las mismas, el maestro Juvenal Ravelo y cumple con el objetivo de dar a conocer las propiedades del arte cinético.

Cada obra es un compendio del temple del artista con anécdotas, información sobre su trayectoria, la historia del arte cinético y además están acompañadas de valsos de Antonio Lauro interpretados por Alirio Díaz como: Natalia, Yacambú, Carora, María Luisa y Angostura.

También se muestra el corto documental que retrata la vida y obra de Antonio Lauro y las características del valse *Natalia*, el cual inspira el videoarte *Valse Cinético* donde se origina la sincronía entre la imagen y el sonido que plantea este proyecto.

Se exponen las diversas razones que reflejan la importancia de estos artistas, cada uno en su área y corriente. El portal contiene textos, imágenes y un mapa de ruta con algunas locaciones en las que se pueden ubicar los murales más recientes de Juvenal Ravelo.

El cinetismo posee una cantidad de signos que permiten impulsar la capacidad analítica de los individuos por medio de estos procesos estéticos (movimiento, geometría, ilusiones ópticas y formas). Juvenal Ravelo denomina parte de su proceso artístico a través de este tipo de vanguardia como *El Arte de participación en la calle*, un activismo que pretende integrar a las comunidades y a los ciudadanos a las artes.

Con la música de Antonio Lauro se busca revivir el trabajo de uno de los principales maestros y compositores que ha surgido en nuestro territorio y que ha tenido relevancia a nivel internacional por el valor rítmico y didáctico, que aporta en su repertorio para la guitarra clásica y otros instrumentos musicales.

La investigación cuenta con un Marco Teórico en el cual se definen los conceptos que surgen a partir de los elementos principales que conforman el proyecto: La música y la imagen.

Desde el punto de vista de la música se estudia la capacidad comunicativa que ésta tiene en la sociedad y se expone un género musical en específico que es el valse venezolano y la biografía de uno de sus principales exponentes en el país, el maestro de la guitarra clásica Antonio Lauro.

En cuanto al enfoque de la imagen se explora la influencia que tiene en el espectador y sus características tomando como referencia el arte cinético y específicamente el trabajo realizado por el artista Juvenal Ravelo.

La investigación también presenta las definiciones de videoarte y multimedia en los cuales se detallan los procesos mediante los cuales se pueden presentar los medios en nuevas plataformas y las herramientas disponibles en la actualidad.

En el Marco Metodológico de la investigación se detalla la conceptualización del videoarte, el documental y la audiogalería exponiendo el diseño audiovisual de cada uno de ellos. Se presenta el diseño multimedia del sitio web donde se encuentran alojados los productos audiovisuales y, finalmente, el análisis de costos, las conclusiones y recomendaciones.

El estudio determina principalmente que es posible conjugar la música y la imagen de manera sincronizada en un videoarte animado. Sin importar que pertenezcan a corrientes y estilos distintos. Aunado al rol de la tecnología para generar experiencias distintas y abarcar más espacios.

Este proyecto busca incitar a la acción, es decir, invitar al público a conocer las manifestaciones artísticas, sus principales exponentes y el mensaje que buscan representar, visitando los museos, acudiendo a conciertos, leyendo sobre estos artistas o conociendo el trabajo de ellos.

Las nuevas técnicas y formas de comunicación, permiten crear sistemas innovadores de influencia, mecanismos creativos para exponer el arte y

visibilizar lo desconocido. Este sistema incide en los futuros actores sociales, integrantes o consumidores que tendrán acceso a fuentes de información concernientes al arte venezolano, por medio de mensajes visuales focalizados en registrar, profundizar, difundir ideas, sentimientos y emociones.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 LA MÚSICA EN EL AUDIOVISUAL

La música y el sonido han pasado a formar parte del entramado de la imagen desde 1927, cuando sale a la palestra pública la película *El cantante de Jazz*, se estima que desde ese momento son elementos indivisibles. Chion (1993) afirma que “No se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve.” (p.11).

Es decir, el valor añadido que se deriva de esta unión estimula los sentidos del individuo para generar algún tipo de reacción (Chion, 1993). En la semiótica esto se conoce como “Discurso social”, Eliseo Verón (2012) parte de la premisa de que son procesos de producción de contenidos compuestos de diversos elementos (Imagen, palabra, sonido, etc) y que pueden ser analizados. (Braga, 2012).

La percepción visual difiere de la sonora, cada una posee su ritmo. Sin embargo, pueden complementarse entre sí. (Chion, 1993).

Este mismo autor propone el concepto síncrexis. El origen etimológico de la palabra proviene de la unión de los siguientes términos: sincronismo y síntesis. Versa sobre el fenómeno que se produce cuando el sonido y la imagen convergen en un mismo momento.

Por otra parte distribuye una serie de conceptos para discernir mejor el aporte sonoro o visual que puede existir en un determinado producto audiovisual.

- Valor añadido: Es aquello que le confiere un valor expresivo o informativo a un sonido para que pueda enriquecer una imagen.

- Valor añadido por la música: Existen dos clasificaciones (música empática y música anempática) que sirven para generar emociones específicas de acuerdo a lo que se visualiza. La música empática según Chi6n (1993) es aquella que guarda una relaci6n directa con lo que se muestra, es decir, el ritmo y el fraseo van acorde a c6digos culturales espec6ficos, como pueden ser la alegr6a, la tristeza o la emoci6n.

La m6sica anempática, por su parte, intensifica las emociones, pero no guarda una relaci6n directa con la situaci6n que se presenta, m6s bien presenta alg6n tipo de indiferencia.

La relaci6n sonora/visual es dispar, es decir, la forma en que nuestros sentidos la perciben no posee la misma velocidad. El o6do suele percibir m6s r6pido los sonidos; la vista es menos h6bil. Chion (1993) considera que la vista se desenvuelve mejor espacialmente y el o6do temporalmente.

El tiempo y el espacio s6lo pueden ser determinados el uno por el otro. La espacialidad del tiempo en la m6sica es psicol6gica, los sonidos se desarrollan en un tiempo objetivo o cronom6trico secuencial, la sensaci6n de espacio depende de qui6n escucha y la traducci6n de ilusiones sonoras que llenen el espacio con la diversidad de vibraciones producidas. (de B6rtola, 1973).

De igual manera, la traducci6n de la m6sica a im6genes est6 sujeta al lenguaje de la fon6tica ac6stica, es decir, al sentido unitario de los sonidos y a la compresi6n del lenguaje musical como un acercamiento al lenguaje verbal para producir im6genes, aunque los mismos no tengan relaci6n alguna en sus dialectos a parte de la propiedad sonora. (Calle, 2008).

2.1.2 M6sica y comunicaci6n

La m6sica podr6a analizarse bajo un esquema de comunicaci6n similar al propuesto por Lasswell (1948). Seg6n este esquema, el fen6meno musical contiene un emisor, un receptor y un mensaje. Baxter (2007) explica que “la

música se ocupa de los sonidos, de ciertos sonidos. Algunos son muy pesados y graves, otros ligeros y agudos. Todos los sonidos están provocados por algo que vibra, es decir, por un pequeño movimiento de vaivén.” (p.12).

El maestro Leonard Bernstein (2003) al explicar lo que para él significa la música, afirma que aunque exista música que cuente historias, pinte imágenes o describa sentimientos, la misma simplemente es una combinación de sonidos de acuerdo al plan de la composición. La música es movimiento y expresa lo que se puede sentir al escucharla.

Podemos comprender realmente cuál es el significado de la música. Es lo que te hace sentir cuando la escuchas. (...) No es necesario que sepamos nada de sostenidos o bemoles, ni de acordes para entender la música. Si ésta nos transmite algo, no una historia ni una imagen, sino un sentimiento, si nos hace cambiar interiormente, entonces la habremos entendido. De eso se trata. Porque estos sentimientos pertenecen a la música. No son extras, como las historias y las imágenes de las que hemos hablado antes; no están fuera de la música. Son de lo que trata la música. (p. 51).

Según Chion (1993) el significado de la música es la música en sí misma, el disfrute de una pieza audiovisual se puede enmarcar en la temporalidad que brinda la melodía de la pieza y la espacialidad que confieren las imágenes. La música le otorga ritmo a la aceleración o desaceleración del montaje de las imágenes, y aquello que se puede apreciar en la imagen le concede contexto al sonido.

Por otra parte, Blacking (citado en de Aguilera, 2008) considera que la música tiene que ver con el contexto cultural, ya que expresa la experiencia del ser humano dentro de unas determinadas situaciones, y su interpretación va a depender de las emociones y estímulos cognitivos presentes.

De Aguilera (2008) también asegura que:

En los escenarios en los que se produce su audición esas músicas coinciden con varios elementos de naturaleza simbólica como son los imaginarios que cada oyente atesora,

y con ellos se relacionan y mezclan. Se amplía, pues, la gama de músicas que oímos y que integramos en nuestras vivencias, al mismo tiempo que la serie de contextos en los que disfrutamos de ellas. (p.14).

En el estudio de la música como agente influenciador, ramas como la sociología, la antropología, la comunicación e incluso la psicología han pasado a formar parte de las carreras que permiten hurgar en este fenómeno. (de Aguilera, 2008).

De hecho, los seres humanos crecen en el seno de ciertas culturas musicales; de melodías y tonadas que van forjando los esquemas mentales sonoros. (Frith, 2006).

Desde pequeños se empiezan a explorar ritmos y canciones de manera inconsciente. Según el autor ya mencionado “Este proceso de absorción musical no se detiene en la infancia, (...) aunque es entonces cuando escuchamos la variedad más extraordinaria de material musical” (p.151). Sin embargo, es en la adultez donde las personas son conscientes de la infinidad de canciones que conocen.

Los conocimientos que los individuos pueden obtener a nivel musical están supeditados a la cultura, la clase social, la familia, las amistades, la procedencia étnica y el lugar donde viven.

El proceso de conexión musical no solo se da entre el ejecutante y la partitura, sino entre el oyente y la pieza. En tal sentido, cada uno tiene un tipo de estímulo ante lo que escucha o toca. Según Copland (citado en Romero, 2002):

Todos escuchamos música según nuestras personales condiciones. Pero para poder analizar más claramente el proceso auditivo completo lo dividiremos, por así decirlo, en sus partes constitutivas. En cierto sentido todos escuchamos la música en tres planos distintos. A falta de mejor terminología, se podría denominar: 1) el plano sensual, 2) el plano expresivo, 3) el plano puramente musical. La única

ventaja que se saca de desintegrar mecánicamente en esos tres planos hipotéticos del proceso auditivo, es una visión más clara del modo como escuchamos. (p.5).

- Plano sensual: Hace alusión al placer que sentimos los seres humanos al escuchar o ejecutar una pieza.
- Plano expresivo: Representa el trasfondo que tiene la música, el significado que va más allá de las notas o la mera letra de un tema.
- Plano puramente musical: Se refiere al sonido mismo y a la forma en que las notas pueden ser moldeadas. Según Copland (2002) los seres humanos tienen una vaga idea de este plano, excepto los músicos en sí mismos.

La música ha incidido en la sociedad desde tiempos muy remotos, el autor Howard Goodall (2000) hace una serie de clasificaciones a las que llama “Big bangs musicales”.

En primer lugar, Goodall (2000) hace referencia al “Homo musicus”. Es decir, aquel homo sapiens que dotado de capacidades sensitivas empieza a crear cantos y sonidos que con el tiempo formarían los cimientos de lo que hoy se conoce como música.

Los instrumentos más antiguos en su debido momento sirvieron de acompañamiento en cortejos, guerras y encuentros sociales. Incluso con el auge de las civilizaciones hubo varios intentos de escrituras musicales.

Según este mismo autor, la escritura musical tardó en consolidarse, inicialmente las melodías eran transmitidas de boca en boca y al final eran tergiversadas. Sin embargo, con el pasar del tiempo llegó lo que se conoce como neumas, un sistema de notación que consistía en colocar una serie de grafismos encima del texto de una canción para especificar el ritmo y la altura musical que debía tener.

Guido de Arezzo mejoró este sistema y creó los comienzos de la escritura musical a través del himno de San Juan, del cual surgieron las notas musicales que en principio eran ut, re, mi, fa, sol, la. Esto sirvió para plasmar las melodías en papel, permitiendo el desarrollo de la polifonía y la composición.

Luego, indica lo que se conoce como “temperamento igual” hasta el día de hoy en la música occidental hace la división de una octava en doce notas usadas. En principio era empleado en clavecines, pianos, órganos, pero se extrapoló a los demás instrumentos.

Posteriormente empieza la preocupación por registrar los sonidos. El primer acercamiento fue gracias al invento de Thomas Edison, conocido como “el fonógrafo” que permitió grabar los sonidos para que en cualquier momento pudieran ser reproducidos. (Goodall, 2000).

Los cilindros del fonógrafo fueron sustituidos por los discos para gramófonos que inventó Emile Berliner, esto permitió mejorar la extensión y la calidad de las grabaciones. Después llegaron los famosos discos de vinilo de 78 rpm y en los años 1920 con la llegada del micrófono, la música se convirtió en un negocio. (Goodall, 2000).

Desde el punto de vista de Paul Théberge (2001) “la tecnología se ha convertido en un ‘modo’ de producción musical y consumo.” (p.26).

2.1.2 El Valse venezolano

El vals es un género musical. En el siglo XVIII se le acuñó este término a las piezas que contaban con un tiempo de tres por cuatro. Según la definición de Bennett (2003) es una “danza en compás ternario, generalmente de ritmo ligero y airoso (...). Se originó en Alemania y Austria hacia finales del siglo XVIII a partir de una pieza campesina austriaca llamada ‘Landler’”. (p.323).

Los vales europeos están escritos en compases de $\frac{3}{4}$ al igual que los que los vales venezolanos, pero el venezolano tiene una característica en este tres por cuatro donde el ritmo no son tres negras tradicionalmente juntas, el ritmo base se compone de negra con puntillo, corchea, negra. (Presa, comunicación personal, Febrero 21, 2016).

Daniel Mendoza (citado en Ramón y Rivera, 1976) aseguró que el valse tuvo su primera aproximación a Venezuela en el año 1823 en la ciudad de Calabozo. Sin embargo, hay autores que difieren de esa fecha y consideran

que llegó al país después de la Guerra de Independencia. El primer registro de un valse de un compositor nacional, data del año 1845 y fue publicado en la revista *El Álbum*.

Vicente Emilio Sojo se encargó de transcribir los valeses y piezas populares de Venezuela, ya que estas no contaban con ningún tipo de respaldo, pues en el siglo XIX los encargados de los asuntos musicales no registraron las creaciones que surgieron en la época. (Ramón y Rivera, 1976).

La meritoria y bien reconocida tarea de salvamento de nuestras tradiciones musicales cumplidas por el Maestro Vicente Emilio Sojo (1887 -1974), a quien se le deben no solo las transcripciones de valeses, canciones y toda suerte de piezas populares de fines del siglo pasado y principios del actual, sino artísticas armonizaciones y versiones pianísticas de ellas. Gracias a su extraordinaria memoria y calidad de hombre artista (...) pudieron salvarse de un definitivo olvido. (...) Las excepciones en cuanto a que se sepa o no el nombre de los autores de las piezas – no solo valeses-, se debe a partir de esos años, más a descuido de quienes manejan los asuntos musicales, que a la voluntad de permanecer anónimos o la falta de documentación. Estos descuidos llegan incluso hasta fechas muy recientes como las de los años 20. (Ramón y Rivera, 1976) (p.23).

De acuerdo a Llamozas, (citado en Paredes 2007) “el valse venezolano fue definido como una creación original y su ‘espiritual fisionomía’ revela de modo característico los encantos de la gracia nativa, y donde sirven de realce al voluptuoso abandono de la melodía, los ritmos más chispeantes e ingeniosos de la música criolla”. (p.51).

Raúl Borges y Antonio Lauro fueron los pioneros de este cambio, lucharon en contra de la influencia del vals francés que se venía instaurando en Venezuela. (Ramón y Rivera, 1976).

El valse venezolano tuvo dos subdivisiones:

- Aristocrática: Se utilizaba el piano para ejecutar este tipo de género. Iba dirigido a un grupo de personas pudientes. Mantenía una línea melódica.

- Popular: Se empleaba la guitarra o el cuatro. Era ejecutado por personas del pueblo o de casas más humildes.

Según Calcaño (citado en Paredes, 2007):

Era en el momento de tocarse un valse, cuando los músicos comenzaban a improvisar nuevos ritmos. Así se producía esa simultaneidad de diferentes golpes, como a veces los llamaban. Los instrumentos cantantes, por su parte, como lo eran el violín o la flauta o el clarinete, que eran los más frecuentes, la dieron de vez en cuando por tocar, no la melodía compuesta por el autor, sino variaciones también improvisadas.(p.52).

El valse venezolano tiene una característica propia y difiere del vals Europeo. Es decir, posee varias voces que le generan una riqueza sonora.

El hecho de que los valeses sean interpretados en piano, en guitarra o en otro instrumento es una coyuntura, es casual. Hay valeses tradicionales europeos para guitarra, minuets y cantidades de música. Era de esperarse que nuestros valeses venezolanos en algún momento alguien que decidiera dedicarse a escribir esos valeses para guitarra. Lauro es el que lo hace de la manera más primigenia, es uno de los primeros y sin lugar a dudas es el que le da el sello característico, el que lo hace mejor.

Lo cual dejó un legado que posteriormente ha inspirado a generaciones de guitarristas y compositores venezolanos a escribir valeses de una calidad extraordinaria, muchos incluso dedicados al maestro Lauro. (Presa, comunicación personal, Febrero 21, 2016).

2.1.3 Antonio Lauro (1917-1983)

Nace en Ciudad Bolívar el 3 de agosto de 1917. Su trayectoria musical comienza en el año 1931 cuando ingresó a la cátedra de piano en la Escuela de Música y Declamación de Salvador Narciso Llamozas. Posteriormente cursó clases particulares de composición con Vicente Emilio Sojo y de guitarra con Raúl Borges. (Ramos, 2005).

Vicente Emilio Sojo fue como un padre para él, incluso Lauro (citado en Bruzual, 1995) alegó que con él no solo aprendió de composición, sino “una formación integral de amor hacia lo nuestro, de amor hacia la patria, hacia todo lo venezolano”. (p.144).

La inclinación musical de Lauro no fue casualidad, su padre también compuso valeses en el siglo XIX. Incluso, fue el primer alumno en graduarse con Raúl Borges, quien hizo la apertura de la cátedra de guitarra en Venezuela.

Wade (2001) asegura que cuando Lauro fue a Caracas tuvo la oportunidad de explorar el repertorio de algunos virtuosos de la guitarra como Agustín Barrios Mangoré, y esto lo motivó a ejecutar ese instrumento. (Traducción libre de las autoras).

Según Álvarez (2014):

La reputación de Lauro como un valorado compositor de música para la guitarra, ocurrió cuando el español Andrés Segovia, el británico-australiano John Williams, el estadounidense Melchior Lorimer, el venezolano Alirio Díaz y el brasileño Narciso Yépez, incorporaron a su repertorio habitual de conciertos sus hermosas y bien estructuradas piezas musicales.¹

John Williams conocía a Alirio Díaz. Allí tuvo un acercamiento a la música de Lauro, tal fue su impacto, que el primer disco que graba contiene las piezas del maestro. Eso trajo como consecuencia publicidad para su música.

Álvarez (2014) califica al compositor como un apasionado del lenguaje politonal (presencia de más de dos tonalidades) y como un artista que cruzó los lindes venezolanos con su música y la llevó a las grandes salas del mundo.

¹ Las citas textuales que no poseen número de página pertenecen a una página web. Consultar URL en la bibliografía.

El compositor empleaba este tipo de lenguaje porque no quería que existiese un foco tonal fijo, sino que fuese modulante y con cambios cromáticos.

Tuvo el interés de estudiar otros sistemas musicales como los seriales. Lauro citado en Bruzual (1995) aseguraba que

A lo largo de mi carrera he investigado casi todos los sistemas como ejercicio en mi mesa de trabajo, solo por la curiosidad de estar enterado. De todos he sacado provecho en diversos sentidos, unos para asegurarme que jamás escogería ese camino y otros para descubrir ingeniosas posibilidades que yo podría aprovechar con mi lenguaje característico. (p.139).

Las obras del Lauro tienen una didáctica intrínseca, es decir, elementos para la técnica guitarrística que eran innovadores. Son elementos de carácter rítmico, melódico y tímbrico. (Presa, comunicación personal, Febrero 21, 2016).

En el año 1985 se le otorgó el Premio Nacional de Música por su significativa labor en pro de la cultura del país. Fue nombrado *Hijo Ilustre de Ciudad Bolívar*. Además de la creación de valeses, tuvo la oportunidad de formar el Trío Raúl Borges, obtener la cátedra de guitarra en el Conservatorio Juan José Landaeta y crear el trío de guitarras “Los Cantores del Trópico”. Ramos (2005).

Su estética musical fue influenciada por el nacionalismo y el folklore. Sin embargo consideraba que el folklore podía estar mejor sugerido en la música y no ser una copia de lo que ya se estaba haciendo.

Los venezolanos estamos tan empapados de folklore, que no necesitamos salir a buscarlo. Lo llevamos por dentro (...) La música de formas puras, como se produce en Italia y Francia, resulta ajena a nuestro oficio. Un nacionalismo espontáneo se impone a la composición musical y determina sus valores básicos. (Lauro, citado en Bruzual, 1995, p.138).

Bruzual (1995) afirma que el afán de Lauro en el nacionalismo se debía a que el neo-colonialismo no estaba de acuerdo con esta corriente artística por los cambios que podía propiciar en el Nacionalismo económico, para él era un placer molestar a los detractores de su nacionalidad.

Siempre se preocupó en generar emociones a través de una expresión natural y espontánea. Según Alirio Díaz la música de Lauro mostraba el gran espíritu venezolano que poseía y no seguía ningún tipo de canon. (Bruzual, 1995).

Desde el punto de vista de la composición tuvo cuatro fases

- Empírica y popular: Incluye sus primeras obras hasta 1944 que contienen una raíz netamente tradicional.
- Etapa culta: Donde empieza a componer piezas politonales que conjugan elementos clásicos con nacionalistas. Va desde 1945 a 1975.
- Etapa madura: Comienza en 1976 donde y es cuando se empieza a divulgar su obra en el ámbito internacional.
- Etapa de consagración: Va de 1977 a 1986 y representa la época en que sus obras empiezan a instaurarse. Durante esta fase ya no componía, sino que las piezas que se estaban dando a conocer databan de otros años.

Lauro compuso 16 valeses, los cuales tituló “Los valeses venezolanos” a saber:

1. Petronila.
2. Tatiana
3. Andreina
4. Natalia
5. Yacambú

6. El Marabino
7. María Luisa
8. Carora
9. Angostura
10. El niño
11. La gatica
12. María Carolina
13. El negrito
14. Momoti
15. La que no vuelve
16. Valse a Django Reinhardt

Lauro (citado en Bruzual, 1995, p.01) expresó:

Soy una persona agradecida de la vida. Soy feliz porque me tocó vivir con la música, privilegio que es difícil que la naturaleza o Dios le dé a otros. Me siento feliz de haber sido músico. Vivir la vida de los músicos, vivir la vida de la creación musical es para mí uno de los regalos más maravillosos que me ha dado la naturaleza. He tratado de aprovecharlo en la forma más digna, más honrada, más sincera que me ha sido posible. Sin buscar poses, sin tratar de hacer liderazgos apartando a los demás, sino sencillamente ocupando un puesto que me ha dado, primero a mí, satisfacción y después a los demás, a los que están vibrando - diría yo- con el ideal que perseguido en la vida.

Lauro fallece en Caracas el 18 de abril de 1986.

2.1.4 *Natalia*

Fue el primer valse criollo divulgado en el exterior y el más reconocido ampliamente de Antonio Lauro. (Bruzual, 1995). Lo empezó a desarrollar en una gira que tuvo con los Cantores del Trópico por Ecuador a mediados de 1940.

Dos años después lo escribió en Venezuela y le hizo una serie de modificaciones al final, donde añadió nuevos arpegios, de lo cual hay registros. (Bruzual, 1995)

La pieza posee tres partes constitutivas, la primera de una profundidad armoniosa, la segunda con un toque venezolano y la tercera emotiva/romántica.

La obra logró proyectarse por tres razones, primero la grabación de Andrés Segovia en 1995, en segundo lugar por las interpretaciones y audios de Alirio Díaz, por último cuando empezó a ser ejecutada a nivel internacional.

Cabe destacar que la obra al principio no estaba registrada, porque Venezuela no había firmado los derechos internacionales de Lauro, eso generó plagios y ediciones no autorizadas. (Bruzual, 1995)

La defensa de los derechos intelectuales de este valse se puede seguir gracias a la correspondencia que, en su momento, estableciera la compositora Conny Mendez, con Lauro desde Nueva York, y que se conserva el archivo de sucesión Lauro, como prueba del hecho. (Bruzual, 1995, p.184).

González, Franco y Loayza (2010) indican en una nota del diario *Correo del Orinoco* que inicialmente se llamaba Vals N° 3, pero posteriormente Lauro le acuñó el nombre de *Natalia* por su hija. Forma parte de los dieciséis valeses que compuso y requiere de pericia para ser ejecutado. Al respecto, Natalia Lauro, citada en este artículo declara que:

Cuando papá compuso el valse, aún no se casaba con mi mamá y faltaban como 10 años para que yo naciera. La pieza formaba parte de un cuadernillo que tenía tres valeses y ese era el número tres. Cuando yo cumplí 15 años, ya existía una versión para orquesta y papá me sacó a bailarlo, lo tocaba la orquesta de Daniel Milano. Bailando me lo dedicó y me dijo que a partir de ese día el tema llevaría mi nombre. Me siento muy orgullosa y afortunada, porque con el tiempo se convirtió en la gran obra de papá.

Actualmente es una pieza insigne a nivel nacional e internacional, forma parte del repertorio que deben ejecutar los estudiantes de guitarra en los conservatorios.

En la primera parte tiene algo muy interesante desde el punto de vista guitarrístico, de una dificultad grande pero de un talento compositivo extraordinario. El maestro resuelve esa composición de una forma ingeniosa porque la melodía es muy sencilla de notas cortas (...) Tiene un lirismo extraordinario en la segunda parte. (...) Natalia sin lugar a duda tiene un sello de éxito, es una obra que nació para ser tocada hasta la fatiga, hasta el cansancio. Está muy bien escrita. Y esa obra la empezó a escribir el maestro Lauro en Guayaquil cuando estaba de gira con los Cantores del Trópico. (Presa, comunicación personal, Febrero 21, 2016).

Por otra parte el entrevistado asegura que no hay manera de precisar cuándo una obra será de gran envergadura. Lo que hace que una obra obtenga el afecto de la gente depende de los criterios de cada quien.

Además enfatiza que muchas de las obras de Antonio Lauro se las atribuyen a Alirio Díaz porque fue él quien se encargó de difundirlas en Europa y a nivel mundial. “Alirio Díaz era el representante artístico de la obra de Antonio Lauro, muchas de las publicaciones que se pudieron realizar fue gracias al trabajo de Díaz” (Presa, comunicación personal, Febrero 21, 2016).

Alejando Bruzual, escritor del libro *Antonio Lauro* asevera que:

Natalia es un valse que logra el mejor equilibrio en las formas tradicionales del valse popular venezolano, está basado fundamentalmente en el contraste de dos partes: una parte alegre y otra parte más bien poética e invocativa. Natalia es una valse de tres partes que logra una especie de equilibrio

formal y sobretodo expresivo, en el cual está la primera parte poética, pero la segunda parte tiene un sabor venezolano muy fuerte y característico del acompañamiento y la imitación del instrumento popular. Es como si fuese un micro cosmos de lo que es el vals y de alguna manera en particular Natalia significa una revitalización del valse en Venezuela, porque tuvo una presencia y desarrollo muy importante en el siglo IXX en el mundo popular y académico en el piano. (Bruzual, comunicación personal, Abril 13, 2016)

Es una pieza que representa a la historia venezolana y está asociada al siglo, tiene mucho de Lauro y de su propia creatividad, donde está no sólo lo colectivo sino lo individual. *Natalia* representa esas dos cosas: la guitarra popular y la guitarra académica. (Bruzual, comunicación personal, Abril 13, 2016).

2.2 LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

2.2.1 *La percepción del espectador*

¿Por qué se observa una imagen? Jaques Aumont en su libro *La imagen* (1992) explica la razón de la misma en cuanto a su relación con el sujeto que la observa. El sentido de la vista permite al individuo establecer una conexión entre su mente y el mundo exterior a través de este órgano tan esencial como lo es el ojo humano. Es por ello que el autor define a quien observa la imagen como el espectador.

Si la imagen permite establecer una relación del espectador con su entorno, entonces Rudolf Arnheim (citado en Aumont, 1992) propone una triconomía entre los valores de la imagen de acuerdo a la realidad, los cuales son:

- a) Valor de representación: Una imagen representativa se encarga de cosas concretas pues “la representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, ocupará el lugar de lo que representa.” (p.108).

b) Valor de símbolo: Una imagen simbólica “es la que representa cosas abstractas”. Vale la pena volver a la definición pragmática del valor simbólico de una imagen que Aumont señala “por la aceptabilidad social de los símbolos representados”.

c) Valor de signo: “Para Arnheim, una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente.” (p.83).

Por otro lado, el autor define las funciones de la imagen, sin ánimos de exhaustividad, como aquellos modos que tiene la imagen para establecer una relación con el mundo:

a) El modo simbólico: La primera función de las imágenes fue sin duda simbolizar lo sagrado y conectar a los seres humanos con la divinidad, sin embargo a través de la historia “la función simbólica de las imágenes ha sobrevivido ampliamente a la laicización de las sociedades occidentales (...) para transmitir los nuevos valores (la Democracia, el Progreso, la Libertad, etc.)”. (p.84).

b) El modo epistémico: “La imagen aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales.” (p. 84) El autor hace énfasis en lo variado del tipo de informaciones que se pueden presentar, sin embargo ésta función se asigna a la imagen a partir de la modernidad y la aparición de géneros documentales.

c) El modo estético: “La imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones específicas”. (p.85). El propósito estético de la imagen es casi tan antiguo como la imagen misma y esta función es prácticamente un componente en el arte.

Dados los valores de la imagen de acuerdo a su relación con el mundo y sus funciones para mantener al espectador conectado con su realidad, Aumont propone que el espectador construye la imagen y a su vez la imagen construye al espectador.

Gombrich citado en Aumont (1992) habla del conjunto de acciones perceptivas y psíquicas que desempeña el individuo en su papel de espectador, sus funciones de cara a la imagen y cómo esta relación con la misma construye la imagen como una prolongación de quien observa.

De tal modo Humberto Valdivieso en el catálogo de la exposición *Taller de Geometría Plástica* (2014) expone lo siguiente:

Sabemos gracias a los escritos de Gombrich y otros autores, que no es posible hacer una diferencia tajante entre percepción y conocimiento. Miramos lo que aprendimos a mirar, reconocemos aquello de lo cual hemos tenido experiencia o información. Recordamos la experiencia y reconocemos el esquema. La obra es siempre un signo de la relación humana con la naturaleza. (p.3).

La posición de Gombrich plantea que la visión de la imagen no es inocente ya que el espectador construye una serie de aspiraciones, prejuicios e hipótesis que luego valida o invalida con respecto a la imagen. También habla de la “regla del etc” pues la imagen no es capaz de representar a cabalidad la realidad. Y, por último, explica las facultades del espectador en cuanto a los esquemas perceptivos. (Aumont, 1992).

El autor expone los enfoques más notables en cuanto a la relación del espectador con la imagen, entre ellos encontramos la tesis gestáltica de Rudolf Arnheim de acuerdo a sus estudios de historia del arte y su profesión de psicólogo.

Arnheim (citado en Aumont ,1992) plantea dos nociones que se repiten en su obra:

- a) El pensamiento visual: Establece una dinámica similar al lenguaje humano sin formar parte necesariamente de él, puesto que conforma el universo de las percepciones y las sensaciones primarias.

Aumont, resalta que esta noción no es una explicación absoluta de los procesos sensoriales y cognitivos de la percepción de la imagen por

parte del espectador, ya que la intervención del lenguaje es discreta mas no inexistente.

- b) El centramiento subjetivo: “El espectador tiene una concepción centrada en el sujeto del espacio que lo rodea” (p.99). Arnheim explica la importancia del espacio, pero no en coordenadas cartesianas sino en coordenadas polares centradas en el sujeto que observa y su entorno.

El objeto de estudio de Rudolf Arnheim en su libro *Arte y percepción visual La psicología del ojo creador* (1979) son algunas de las virtudes de la visión. Explica que la visión “no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos”. (p.18).

La función del lenguaje verbal es darle nombre a aquello que ha sido visto, oído o pensado y se enriquece de las experiencias codificadas por el análisis perceptual para después ser nombradas. (Arnheim, 1979).

El autor expresa que el estudio del arte es indispensable para la comprensión y el estudio del hombre, al ser la manera que tienen los seres humanos de plasmar su entorno haciendo uso de categorías de forma y color, en algo particular y universalmente significativo.

De las categorías estudiadas por el psicólogo cabe destacar las siguientes:

- a) La forma: El pintor Ben Shalm (citado en Arnheim, 1979) escribió: *Form is the visible shape of content*, ‘la forma es la silueta visible del contenido’. La forma material es determinada por un inicio y un fin, y por el volumen que ocupa en el espacio; la forma perceptual está determinada por el ángulo en que sea observada, también influyen aquellos elementos que comprenden cada uno de los puntos de sus rasgos.
- b) El espacio: La geometría define el espacio en tres dimensiones. La primera dimensión es la percepción de lo lineal; la segunda dimensión permite ubicar la línea en el espacio, hacia arriba, abajo, a los lados y comprender el concepto

de grande, pequeño, ancho, largo; finalmente la tercera dimensión expande el espacio en todas las direcciones e introduce la movilidad.

Arnheim, sin embargo, explica que la imaginación visual no tiene medida y que estas tres dimensiones pertenecen a construcciones intelectuales.

c) La luz: Casi todas las experiencias humanas involucran a la luz, sin ella sería imposible apreciar la forma, el color, el espacio o el movimiento. Arnheim (1979) destaca que a lo largo de la historia los artistas han presentado mayor interés por las creaciones de la luz que por la luz misma.

d) El color: Es un fenómeno de la luz a veces demasiado complejo para explicar. El color observado por dos personas puede ser percibido de manera diferente, sin embargo, Arnheim (1979) asegura que “la percepción del color es igual para todas las personas, sea cual sea su edad, formación o cultura. Salvo en casos patológicos individuales.” (p.364).

La luz y la oscuridad son parte primordial del color, también lo es el ambiente en el cual se perciben. Es decir, “un mismo color en dos contextos diferentes no es el mismo color. La identidad de un color no reside en el color sino que se establece por relación.” (p.367).

Según Paul Zelanski (2001) el color:

Afecta nuestras emociones en grado muy superior a lo que se cree y puede manifestar cualquier emoción (...) El color es el campo de todos los artistas, desde los pintores y alfareros a los diseñadores de productos y a los grafistas por ordenador. Sabiamente utilizado, es capaz de suscitar respuestas intensas. (p.1).

e) El movimiento: Es el estímulo visual más fuerte para llamar la atención. Esto implica un cambio en los aspectos del entorno, y ese cambio puede exigir reacción. “Toda percepción del movimiento es básicamente estroboscópica. El ojo ve una secuencia de registros efectuados por los receptores individuales o

‘campos receptivos’” (p.425). El sistema nervioso humano es el encargado de crear la sensación de movimiento continuo.

La percepción del movimiento está directamente relacionada con la velocidad.

El espectador participa activamente en su relación con la imagen desde una escala emocional y cognitiva, y a la vez, es un organismo psíquico sobre el cual actúa la imagen. (Aumont, 1992).

Elena de Bértola (1973) realiza un análisis sobre la espacialización del tiempo en la música como una “sensación de espacio” dada por los efectos de los sonidos y las sensaciones que los mismos producen en el oído humano. La autora también establece que existe una temporalidad del espacio en la pintura proporcionada por la percepción.

Existe una particularidad temporal en toda percepción y es que requiere de una lectura, una aprehensión sucesiva en el tiempo. Ver es recorrer con la mirada y este recorrido implica el paso del tiempo para que se produzca la manifestación de los sentidos inmanentes de la obra. (de Bértola, 1973).

En este sentido, no es casualidad que una de las frases célebres del pintor suizo Paul Klee verse sobre la forma en que “el arte no reproduce lo visible... Lo hace visible”.

2.2.2 El arte cinético

La tradición y vanguardia del arte figurativo en Venezuela como soporte esencial de la naturaleza y la realidad social, se desarrolla progresivamente en las artes plásticas, sin embargo, la figuración en conflicto con la abstracción propone una polémica en el estudio del arte. (Suazo, comunicación personal, Noviembre 11, 2015)

Existe una dicotomía entre lo figurativo y lo abstracto que ha sido muy utilizada por historiadores y críticos del arte. Lo figurativo alude al realismo y

tiene un compromiso con la anécdota. Por otro lado, lo abstracto alude a una síntesis que puede ser material, geométrica, electrónica o espiritual. (Valdivieso, 2014).

Este mismo autor expone que lo figurativo ha sido visto como un certificado universal de la realidad conocida y la abstracción como un discurso metafísico y propone por lo tanto dos interrogantes ante estos estereotipos: ¿qué tan real es lo que se está mirando? Y ¿qué tan humano es lo que ofrece la obra?

La abstracción no se refiere a contenidos representativos sino que se concentra en expresar “la esencia de las cosas, la energía, la interioridad del artista (...) de una manera directa, instintiva, gestual y también con entendimiento y razón” explica Margarita D’Amico. (Citada en Valdivieso, 2014).

La forma abstracta pura es la base del cinetismo, sin embargo, éste se diferencia de la abstracción geométrica en que no es plano, el interés de este estilo es “el desplazamiento de la imagen a través de un efecto óptico que se hace dependiendo del punto de vista o de la movilidad del espectador”. (VEREDA Venezuela Red de Arte).

La revista digital *Vereda* del Museo de Arte Moderno de Mérida Juan Astorga Anta define el cinetismo como “la producción del movimiento, real o ilusorio, en la obra como efecto de ésta en el mismo momento de su comunicación con el espectador”. (s.f).

El arte cinético es “una forma de arte plástico que presenta un movimiento –real u óptico- o una transformación en el cuerpo físico de la obra”. El término cinético proviene del griego “kinematikos” significa que tiene el movimiento como principio. (de Bértola, 1973).

La palabra *cinético* pasó formar parte del léxico artístico en 1955, es el año en que la galería Denise René de París reúne a importantes artistas en una

muestra llamada *Le Mouvement*. Se trata de la presentación de obras transformables o en movimiento de artistas plásticos como Nicolas Schöffer, Yaacov Agam, Jean Tinguely, Alexander Calder, Carlos Cruz-Diez, Jesús Rafael Soto, Victor Vasarely, entre otros.

El crítico Guy Habasque citado en de Bértola (1973) afirma que esta exposición organizada por Roger Bordier en la galería Denise René fue el primer manifiesto en conjunto y de facto de la obra cinética.

Frank Popper (citado en de Bértola, 1973) considera entonces que la palabra *cinético* aplica para:

Todas las obras bi o tridimensionales en movimiento real, comprendidas de máquinas, móviles y proyecciones controladas o aleatorias y, a las obras en movimiento virtual donde el ojo del espectador es guiado de manera evidente (...) el término 'arte cinético' comprenderá las obras en las que los fenómenos ópticos de movimiento desempeñan un papel predominante. (p.23).

Elena de Bértola (1973) hace una clasificación de las obras cinéticas según las diferenciaciones espaciales, en las que se encuentran: 1) las obras bidimensionales, 2) las obras tridimensionales y 3) las obras tridimensionales bidimensionalizadas o relieves.

La autora también clasifica las obras de acuerdo a los medios cinéticos empleados, que son: 1) el movimiento real; 2) el movimiento real luminoso; 3) el movimiento óptico y 4) la transformación.

El movimiento óptico es un conjunto de elementos que presentan relaciones dinámicas, ocurre en un contexto al igual que las ilusiones ópticas y depende de al menos dos elementos para producir algún efecto y la modificación de uno implica automáticamente la modificación del otro.

La ubicación inestable de formas-colores es un método de perspectiva derivado de las propiedades espaciales dinámicas del color y ha sido el punto de partida de un gran número de obras cinéticas.

Las obras cinéticas ópticas subrayan no sólo el carácter espacial del color sino su carácter relativo e inestable, lo que podríamos llamar 'su comportamiento biológico'. El color 'vive' y, al igual que los seres vivos, transmite su acción a los otros colores que lo rodean y a su vez es transformado por estos colores. (de Bértola, 1973, p.46).

Mediante el fenómeno de expansión del color se puede comprender por qué hay colores que dan la sensación de salir del plano como el rojo y el amarillo, mientras que otros colores dan la sensación de retroceder como el azul y el gris.

El color permite crear diversas sensaciones de distancia relativa al espectador, la interacción más dinámica es la que se produce generalmente entre colores opuestos o complementarios. En el arte cinético es posible lograr una animación deliberada del plano por contraste de colores.

Las posibilidades cinéticas del color son explotadas tanto en la superficie plana como en el espacio tridimensional, pues se sirven de sus relieves de orden cromático transformable, actualizado por el cambio constante de la luz y por el desplazamiento del espectador. (de Bértola, 1973).

El arte moderno ha perseguido un ideal de integración que el cinetismo ha sido capaz de alcanzar por medio del dinamismo de la forma geométrica, proporcionándole una dimensión real o virtual, porque adopta el movimiento y conquista el espacio físico. El dominio de las tres dimensiones renuncia a la planicie de la pintura y ha dado soluciones a la arquitectura integrándose y convirtiéndose en una tendencia. (VEREDA Venezuela Red de Arte).

Nino Calos (citado en de Bértola, 1973) afirma que "la inspiración del arte cinético proviene de nuestra época, que está signada por el dinamismo, por los descubrimientos científicos y por los sorprendentes vuelos espaciales" (p.123).

Por su parte, Pierre Francastel (1956) señala que:

El dinamismo es ley de oro de nuestro tiempo. Todo se pone en movimiento, todo transcurre, todo se transforma. Tanto en las sociedades como en los objetos y en las formas. El equilibrio ha dejado de hallarse en la inmovilidad para encontrarse sólo en el movimiento. Tenemos una experiencia directa, íntima del movimiento. Tanto cuando miramos un filme como cuando circulamos en el mundo o miramos las máquinas generadoras o destructoras de materia. Era inevitable que el arte llegara a expresar, utilizando medios adecuados, esta nueva experiencia que el hombre tiene del mundo exterior. (Citado en de Bértola, 1973, p.124).

Las obras cinéticas ofrecen una multiplicidad de soluciones en la unidad y el carácter específico que le otorgan la presentación del movimiento y la transformabilidad de la obra.

La transformación en el arte cinético es la actualización que le otorga el movimiento del espectador y permite descubrir los aspectos cambiantes de la obra; así como el movimiento implícito en la manipulación o el movimiento de los elementos exteriores, como por ejemplo la luz, para percibir otras facetas de la obra. (de Bértola, 1973).

La autora resalta que la obra cinética es un objeto en el cual el movimiento no está representado sino, por el contrario, está presente en su realidad concreta pues no muestra una imagen del movimiento, sino que ella misma es movimiento. “Hay siempre algo de sorprendente, de admirable, de desconcertante, de ‘no-saber-que-va-a-pasar-después’, propio de la percepción de la obra cinética”. (p.110).

En Venezuela, el cinetismo tiene un origen pictórico y sus realizadores han trabajado principalmente con el color, la luz y las vibraciones ópticas de naturaleza gráfica que se encuentran e interactúan al desplazarse el espectador. (VEREDA Venezuela Red de Arte).

Jean Cassou (citado en de Bértola, 1973) diferencia entre la representación y la presentación del movimiento. En las obras estáticas se refiere a que “el movimiento se sentía comprimido, hasta el punto de estallar; en la obras

cinéticas ha estallado y se comunica desde entonces a los propios objetos convertidos ellos mismos en movimiento”. (p.21).

Observar una obra estática y una obra cinética requiere de dos mecanismos diferentes de la conciencia: en el primer caso, la imaginación permite disfrutar el movimiento representado; mientras que en el segundo, la percepción es la encargada de traducir el movimiento en realidad concreta. (de Bértola, 1973).

La percepción manifiesta la especificidad del arte cinético en relación con otras obras plásticas. Jean Clay (citado en de Bértola, 1973) afirma que el tiempo y el movimiento se entrelazan en la obra “que pasa a ser un símil de la vida y no un mero refugio contra ella”. (p.19). El tiempo y espacio tienen la misma prioridad material en el arte cinético ya que el movimiento y la transformación permiten la experiencia temporal.

De Bértola (1973) afirma que “toda obra de arte, a diferencia de los objetos decorativos, oculta, enmascara o envuelve un pensamiento” (p.105). La realidad dinámica de la obra cinética que continúa más allá de su materialidad realizando acciones presenta un comportamiento cuasi orgánico.

La principal característica que determina una obra cinética es la presencia de movimiento o transformación en el cuerpo físico de la obra y un artista cinético se define por la presencia de estas cualidades en el conjunto de sus obras y en la preponderancia que le otorga a la solución de alguna problemática plástica en su producción global.

Antes de buscar un resultado particular, el artista debe resolver toda una serie de problemas que él se plantea, y que pertenecen a distintos órdenes. ‘Artista’ es aquel que trabaja en el dominio de la libertad y es capaz de presentar por medio de una obra un pensamiento original. (de Bértola, 1973, p.112).

Los artistas cinéticos presentan objetos-efectos que devienen del movimiento y la transformación, lo que ha modificado el status de la obra

plástica tradicional, hecho importante para la problemática del siglo XX pues afecta la esfera perceptiva y hasta la esfera conceptual. (de Bértola, 1973).

2.2.3 Juvenal Ravelo (1934 -)

Nace en Caripito, un pueblo del estado Monagas el 23 de diciembre de 1934. Su primer acercamiento al arte fue gracias a su padre quien lo estimuló a incursionar en este medio con sus prácticas autodidactas.

Durante su juventud recreaba junto a su padre cuadros de artistas clásicos como Goya, Renoir, Arturo Michelena y Tito Salas, de allí su entusiasmo por partir a la ciudad a estudiar arte.

En el año 1953 ingresa en la Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas de Caracas y posteriormente en la Escuela de Artes Plásticas Martín Tovar y Tovar de Barquisimeto, estado Lara. Estuvo bajo la tutela de profesores venezolanos como Juan Fabiani, Francisco Narváez y Rafael Monasterio. También incursionó en la docencia en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas. (Ravelo, s.f.).

Ravelo comenzó a pintar dentro de la corriente del arte figurativo y neofigurativo y tuvo varios éxitos a inicios de su carrera (Albornoz, 2012) como el Primer premio del Salón de Jóvenes Pintores Monaguenses en 1955, Premio Modesto Izquier en 1956, Premios Arístides Rojas y José Loreto Arismendi del Museo de Bellas Artes y el Premio para paisaje del Rotary Club en 1961. (Ravelo, s.f.).

Se interesó por las nuevas tendencias del constructivismo y el cinetismo que descubrió y aprendió a partir de su primer viaje a Francia.

En 1964 viaja a París e ingresa a la cátedra de Estudios sobre la Sociología del Arte con Pierre Francastel y Jean Cassou en la Escuela Práctica de Altos Estudios de la Universidad de la Sorbonne. Empieza a estudiar el cinetismo y

se desvía de las vertientes que venía ejecutando para generar su propio aporte y estilo. (Altamirano, 1989).

El artista realizó sus primeras investigaciones por medio de la serigrafía. Su proposición se fundamenta en el estudio de la luz y el color en sus dimensiones, concepto y forma, también explora las posibilidades estéticas de ciertos materiales para generar reflejos ópticos y retinales.

Ravelo considera que el paso más importante para impulsar su carrera fue la invitación que recibió de parte de Francia para la V Bienal Internacional de Jóvenes Artistas en París en el 1967 para participar en el pabellón de artistas latinoamericanos del arte cinético. (Ravelo, comunicación personal, Abril 15, 2016).

En 1974 Carlos Cruz Diez afirma que “Juvenal Ravelo pertenece a una generación de artistas venezolanos que piensan en la investigación como fuente revolucionaria del arte” y hace énfasis en la idea de fragmentación de la luz como una especie de flash de color como representación del medio ambiente. “Por el desarrollo de su obra, (...) Ravelo es un valor y un punto de referencia en la plástica venezolana contemporánea”. (Citado en Rodríguez, 2015, p.16).

La primera etapa del arte de Ravelo se basó en sus análisis para construir entramados seriales con pequeñas láminas o hilos de metal sobre una superficie monocroma y genera lo que algunos críticos definen como un *flash* cromático, un efecto que se hace más efectivo cuando el artista introduce pequeños espejos en el interior de las láminas de metal.

Popper citado en el catálogo *Luz y Color en el Nuevo Milenio* de Juvenal Ravelo (2012, p.16) expresa que:

El trabajo de Ravelo se funda en los efectos ópticos producidos por la retina, especialmente el efecto tornasolado, para lograr la sensación de movimiento. (...) Así pues, una superficie monocroma puede ‘reflejarse’ en otro color que se

yuxtapone sobre una misma superficie, plana o de relieve, de modo que el objeto vibra prácticamente bajo nuestros ojos.

El concepto plástico que aporta Juvenal Ravelo con su obra en general es fragmentación de luz y color, que explora con mayor profundidad con la serie que realiza a partir del año 2000. Pasa de la monocromía y los colores reflejos a enfatizar, a través de colores exaltantes, múltiples expresiones ópticas presentes en la superficie de la pintura. (Rodríguez, 2015).

Al respecto de su investigación, Ravelo en el artículo de Dubraska Falcón (2012) publicado en *El Nacional* expresó:

Cuando arranqué a hacer la investigación de la fragmentación de la luz y el color, me llamó la atención que Newton estudió el fenómeno del arcoiris, es decir, de la descomposición de un rayo de luz blanco en siete colores. ¡Me impresionó! Hizo un trabajo de laboratorio para descubrir por qué ese fenómeno se daba en la naturaleza. Así que para estas obras hice la investigación plástica, tomé las gamas de colores que él seleccionó, y luego las integré a mis planteamientos plásticos.

Bélgica Rodríguez (2015) habla del descubrimiento de Ravelo en cuanto a la energía de la vibración “que se sucede en lapsos definidos de tiempo y espacio, a la vez basa sus preocupaciones en las posibilidades vibratorias de los elementos que utiliza” (p.19).

Fragmentación de la luz y el color ha sido el título genérico de toda su producción desde los años setenta, y este proceso de fragmentación representa la condición cinética de la obra, por las múltiples posibilidades que ofrecen al espectador creando ondas virtuales y con la dirección de la luz que recibe. (Rodríguez, 2015).

Para el periodo 2006-2007 recibe el Premio Nacional de las Artes haciendo mención al mural que realizó a lo largo de la Avenida Libertador en Caracas, Venezuela. En el año 2003 el artista Jesús Soto declaró:

El mural de Ravelo en la Avenida Libertador de Caracas es una de las obras extraordinarias del arte cinético actual. Es la

propuesta estética de una simetría cromática resuelta en grandes espacios y, la puesta en evidencia, de las vibraciones ópticas creadas con ingenio y sabiduría, por uno de los artistas importantes del arte universal. (Citado en Rodríguez, 2015, p.16)

La trayectoria Juvenal Ravelo incluye numerosas distinciones nacionales e internacionales, así como su participación en exposiciones colectivas, y exposiciones individuales seleccionadas en orden cronológico:

1958 Taller Libre de Arte Caracas. Venezuela.

1967 V Bienal Internacional de Jóvenes Artistas en París. Invitado por Francia. Exposición de un mural con medidas: 8 m de largo y 4 m de alto.

1969 VI Bienal Museo de Arte Moderno de París. Pabellón de Venezuela.

1971 Galería Conkright. Caracas, Venezuela.

1971 III Festival Internacional de la Pintura. Cagnes Sur-Mer. Francia.

1974 Galería de Arte Contacto. Estructuras Cinéticas sobre la Fragmentación de la luz. Caracas, Venezuela.

1975 Galería Gaudí. Maracaibo, Venezuela.

1981 Espace Latino Americain. Investigaciones sobre la luz y el color. Paris.

1985 Salón de Exposiciones. PDVSA Maturín. Edo. Monagas Venezuela.

1987 Galería Euroamericana. Proyectos y Maquetas. Caracas, Venezuela.

2001 Mural en espacio urbano. Av. Libertador, Municipio Chacao. Módulos Cromáticos. Con medidas de 2.500m de largo por 6m de alto. Caracas, Venezuela.

2008 Museo de Arte Contemporáneo del Zulia MACZUL Expo Laboratorio. Maracaibo, Venezuela.

1975 – 2015 Más de doce manifestaciones de Arte de Participación en la Calle en comunidades de Venezuela, incluyendo la Universidad Católica Andrés Bello.

2012 Centro de Arte Daniel Suárez. Luz y Color en el Nuevo Milenio. Caracas, Venezuela.

2012 Arte de Participación en la Calle en la ciudad de Marcigny, Francia.

2012 Arte de Participación en la Universidad Yacambú. Barquisimeto Edo. Lara.

2015 Galería Durban Segnini. Miami, Estados Unidos.

2015 Arte de Participación en la XII Bienal de La Habana Cuba. (Ravelo, s.f.).

El trabajo de Juvenal Ravelo cuenta con las características que Etienne Souriau (citado en de Bértola, 1973) menciona sobre el carácter constructivo de la búsqueda cinética y afirma que el artista cinético cuenta “con su inteligencia y su voluntad” para implementar los métodos experimentales abiertos a técnicas propuestas por la investigación científica. (p.121).

El movimiento y la transformación en el arte cinético son función de un pensamiento, medios capaces de materializar una situación visual que sea la respuesta a las diferentes sollicitaciones del mundo exterior. Las ideas que motivan el resultado cinético dependen del temperamento, la concepción del mundo y la ideología del artista. (de Bértola, 1973).

La autora clasifica las fuentes que motivan la respuesta cinética como:

- 1) Fuentes de orden epistemológico: Interés de los artistas cinéticos por el conocimiento científico contemporáneo.
- 2) Fuentes de orden tecnológico: Renovación artística a través del material técnico contemporáneo.

- 3) Fuentes de orden plástico: Posibles novedades o soluciones a problemas plásticos pre-existentes.
- 4) Fuentes de orden sociológico: “La obra de arte debe servir para materializar ideas concernientes a un nuevo tipo de hombre y, en particular, a un nuevo tipo de espectador” (p.123).

2.2.4 Arte de participación en la calle

Una obra de arte refleja el contexto social y permite darle significado al desarrollo de una cultura, al respecto Pierre Francastel (citado en Rojas, 2003) explica que un “artista traduce, mediante su lenguaje particular una visión del mundo común de la totalidad de la sociedad en que vive”. (p.412).

Robert Lebel (citado en de Bértola, 1973) afirma que:

Durante el acto de creación el artista pasa de la intención a la realización a través de una cadena de reacciones totalmente subjetivas. Su lucha por la realización constituye una serie de esfuerzos, de dolores, de satisfacciones, de rechazos, de decisiones que no pueden ni deben ser completamente consistentes, al menos en el plano estético. Esa lucha da como resultado una diferencia entre la intención y la realización, diferencia que escapa a la conciencia del artista. (p.120).

Ravelo se caracteriza por ser un artista vanguardista, ya que decide extrapolar el cinetismo elitista a las paredes de las calles. Es decir, quiso mostrar lo más profundo y sublime del arte, a través del reflejo humano. (Falcón, 2012).

Al respecto, esta misma autora enfatiza que el artista se aproximó a este proyecto a través del Realismo Socialista que implementaron Diego Rivera y José Clemente Orozco (México) y Héctor Poleo, César Rengifo y Gabriel Bracho en Venezuela.

Este interés lo llevó a realizar los módulos cromáticos. Ravelo hizo un estudio acerca de cómo el ser humano se identifica con los colores. Ahí descubrió la armonía por analogía, que

no es más que las combinaciones que realizan las personas cuando se van a vestir o a decorar sus casas.

Realizó un estudio exhaustivo antes de emprender este proyecto, trabajó de la mano de psicólogos, sociólogos y artistas plásticos. Aunado a la encuesta casa por casa en las comunidades que trabajaba, para determinar la potencialidad de la cultura y el nivel educativo, con el fin de implementar talleres que fomentaran la inclusión en el arte de calle. (Altamirano, 1989).

Esta labor inicia en el año 1975 en el Barrio Los Cerritos de Caripito. La meta de Ravelo es sencilla: no limitar la participación de las personas al aspecto visual y promover la relación del artista con su tiempo y circunstancia, y expresa citando a Ravelo que “esta relación entre la masa y el artista inaugura en Venezuela una nueva posibilidad de hacer arte en la calle... en una proposición útil, dinámica y popular” (Guevara citado en Rodríguez, 2015, p. 20)

En 1979 Julio Cortázar le dedica unas líneas a su amigo:

Querido Juvenal. Después de ver el cortometraje realizado por Luis Altamirano *Ravelo y el Arte de Participación en la Calle*, siento que esta vez el arte me ha tocado profundamente y hoy estoy viendo un enfoque distinto, un arte que reivindica a los vecinos olvidados en los rincones alejados de los grandes centros de cultura del mundo. Les devuelve la felicidad, es otro arte. (Citado en Figueira, 2010, p.06)

El acontecimiento visual que Ravelo produce con sus obras de dimensiones más o menos reducidas, se convierte en un suceso de carácter festivo en la escala cívica y al respecto Arturo Uslar Pietri escribió una reseña en la que expresa:

Juvenal Ravelo, excelente artista de la abstracción, viene de un barrio marginal de un apartado pueblo del oriente de Venezuela. Un día dejó su taller de París para ir a ver a sus viejos vecinos del barrio y los invitó a la más inesperada y extraordinaria fiesta. Llegó cargado de latas de pintura y los convidó a pintar, entre todos, por un patrón diseñado por él, las fachadas de las modestas viviendas. Fue una fiesta incomparable y un descubrimiento. En un día de inusitado

hallazgo cambiaron el pueblo y el marco de sus vidas. La vieja calle se convirtió en un arlequín de alegría. Y cuando Ravelo se marchó se dieron cuenta de que les había regalado una fiesta sin término, un pueblo nuevo y si acaso una nueva vida. (Citado en Figueira, 2010, p.06)

Para Ravelo el arte debe salir a la calle y hablar con la misma voz del pueblo, se debe crear y celebrar al mismo tiempo para aprovechar el regocijo de la gente y animar cualquier objeto, convertirlo en un prodigio cuando solamente se consideraba algo utilitario como un mural o una escalera. (Altamirano, 1989).

Al final se lograron dos resultados: un cambio en la estructura física del barrio donde realizaban la actividad y un cambio en la estructura mental de los que estaban participando. (Ravelo, comunicación personal, Abril 15, 2016)

La motivación del artista se ve plasmada en la necesidad de completar la experiencia estética y humana fuera de los museos y de las galerías, en la calle, en contacto vivo con la gente.

El Arte de Participación en la Calle de Juvenal Ravelo es el resultado reflexivo de un artista con sus orígenes, regresando a sus raíces, a su tierra natal, insertando su trayectoria y proposiciones artísticas principales las cuales Gaston Diehl (citado en Rodríguez, 2015) define como “la repetición voluntaria sobre grandes superficies de efectos elementales que permiten también su inserción normal en una estructura arquitectural” (p.15) para integrar a las comunidades a una esfera cultural.

Esto se puede evidenciar cronológicamente en sus murales e intervenciones en la arquitectura:

1983 Mural en el Aeropuerto Internacional José Tadeo Monagas. Maturín, Venezuela.

1985 Mural en el Colegio de Médicos. Maturín, Venezuela.

1986 Cilindro Tridimensional. Plaza del estudiante Maturín, Venezuela.

1989 Mural en la fachada del periódico El Oriental. Maturín, Venezuela.

1990 Mural en la Universidad de Oriente, Núcleo Monagas. Maturín, Venezuela.

1993 Prisma Tridimensional. Estación Maternidad del Metro de Caracas. Venezuela.

1997 Mural edificio Linaza. Maturín, Venezuela.

2002 Módulos Cromáticos Mural Av. Libertador Municipio Chacao, Caracas, Venezuela.

2003 Escultura Espacial Luminocromática. Maturín, Venezuela.

2.3 EL VIDEOARTE

El videoarte propone una hibridación de distintos lenguajes y al mismo tiempo en su forma, pues integra arte y tecnología. En tal sentido, Habich y Carrillo (1994) aseguran que:

El video tomó algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes (cómic, pintura, medios de información, publicidad), la seriación y repetición, la estrecha relación entre arte y tecnología, la confrontación, oposición y mezcla de imágenes anacrónicas y de estilos contrapuestos, de diferentes épocas y lugares. (Citado en Roncallo Dow, 2013, p.115)

La relación entre el video con otras artes como la pintura o el cine son evidentes en el aporte estético de la figura pictórica y en el aporte tecnológico del cine al hablar de imagen en movimiento, por otro lado, al hablar del acercamiento del video desde la música puede resultar menos claro pues se trata de un arte no representativo y ajeno a la imagen.

La asimilación del videoarte con la música se puede asociar en una perspectiva que escapa a los parámetros tecnológicos y a lógicas rígidas. Roncallo Dow (2013) asegura que el videoarte “tiene la movilidad de una pieza

musical” (p.115), como con el jazz o el blues el video es creación pura y posee libertad de improvisación.

En los primeros usos sociales y artísticos del video (...) convergían las ideas de artistas plásticos, poetas y músicos que se preocuparon mucho más por la forma, la integración de la imagen y el sonido, que por algún tipo de construcción narrativa particular. Así, en un primer momento, podría decirse que el video no cuenta: solo muestra. (Roncallo Dow, 2013, p.116)

La Fundación Museos Nacionales de Venezuela en su portal web define el videoarte como:

Toda aquella obra en la que total o parcialmente se da la utilización de la tecnología vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital, y donde la creación audiovisual presenta una intencionalidad claramente artística. Los videoartes generalmente son un elemento destacable dentro de las Instalaciones, que son obras integradas por diversos elementos y diversas técnicas artísticas como pintura, fotografías o dibujos, combinados meticulosamente para plantear una idea. (s.f.).

Laura Rosseti Ricapito (2008) asegura que las primeras contribuciones del medio cinematográfico, luego el video y en los últimos veinte años de las computadoras y sus múltiples aplicaciones han integrado los medios audiovisuales favorablemente para la producción artística deviniendo en nuevas formas expresivas bajo diferentes denominaciones, entre ellas el videoarte.

Los siguientes apartados forman parte de las hipótesis establecidas por la profesora Rosseti Ricapito en su investigación sobre la relación entre arte y tecnología y las motivaciones que empujaron a los artistas a incursionar en el género del videoarte.

2.3.1 Avances tecnológicos en el siglo XX

La primera hipótesis de la profesora Laura Rosseti Rikapito (2008) versa sobre: “Las vanguardias artísticas y cinematográficas del siglo pasado, a pesar de no tener a su alcance la tecnología actual, prefiguraban obras de arte, espectáculos y eventos con características multimediales e interactivas”. (p.77).

La meta era crear un nuevo tipo de producción cultural e instituciones alternativas que apoyen nociones más igualitarias y pluralistas de interacción cultural.

Mientras que la televisión era la fuerza central detrás de una sociedad crecientemente consumista, los artistas sintieron que el sistema de galería había empezado a limitar la exhibición solamente a aquellos artistas cuyos trabajos eran altamente comerciales. (Horsfield, 2006).

Sergio Roncallo Dow establece las relaciones entre el video, la fotografía y el cine, en cuanto al modo de producir concluyendo que a pesar de ser capturadas las imágenes por la cámara, un elemento común, Debray (1994) expresa que “en la foto y el cine, la imagen existía físicamente. Una película es una sucesión de fotogramas visibles al ojo desnudo en régimen continuo. En el video, no hay ya imagen, sino una señal eléctrica en sí misma invisible”. (Citado en Roncallo Dow, 2013, p.112).

El autor considera que el video es el hijo ilegítimo de la fotografía el cine y la televisión, pero que principalmente hereda del último la nueva condición de la imagen: la inexistencia, la imagen que es configurada en la decodificación por medio de un lector. La imagen en video obtiene su existencia material en la recomposición que hacen los sentidos y se actualiza cada vez que es decodificada.

(...) La televisión y el video han estado en permanente contacto entre sí, muchas de las obras de videoarte parecían

buscar la televisión como espacio soñado de difusión, sin embargo, como formas de expresión audiovisual resultan inconmensurables. Es claro que el carácter artístico del video y su particular forma de crear/mostrar establece, de entrada, una dicotomía que es evidente y conceptualmente relevante: la televisión es un espacio en el que lo popular adquiere su refugio, el video, por el contrario, es un territorio de lo culto, lo experimental. (Roncallo Dow, 2013, p.112)

Los artistas provenientes de la pintura, la música, el happening y el arte conceptual adoptaron el video porque era nuevo y con un potencial estético no desarrollado y podría ser utilizado como medio de expresión personal. Es así como el videoarte “hereda una filiación compleja y multiforme” (Zunzunegui citado en Roncallo Dow, 2013, p.115)

En 1965 Sony mercadeó un equipo portátil de grabación de video llamado *Portapak*, el video inmediatamente capturó la atención de artistas que vieron el potencial de esta herramienta para crear nuevos tipos de representación para hacerle oposición a la ubicua comercialización de la industria televisiva.

El artista surcoreano Nam June Paik (1932-2006) es uno de los pioneros de videoarte, en 1965 compra una de las primeras *Portapack* disponibles en Estados Unidos y poco después presenta la cinta *Electronic Video Recorder* en el Café Au Go Go de Nueva York. Definió el término video como un modelo de vida. (Martin, 2006).

La autora Sylvia Martin (2006) esboza por medio de entrevistas las definiciones de diversos videoartistas y sus principales observaciones del video como medio:

Bill Viola escribe en sus notas en 1980: ‘Sin comienzo/sin final/sin dirección/sin duración – el video como una mente’. En una entrevista, tres artistas de una joven generación responden a la siguiente pregunta: ‘¿Qué es para usted lo que caracteriza el video como un medio?’, Según Anri Sala: ‘El código del tiempo’. Según Ann-Sofi Sidén: ‘Simples ideas presentándose a sí mismas en un instante pero seguidas de un periodo de producción intenso o expansivo, que tiene como resultado largas horas frente al ordenador mirando, editando, relejendo’. Según Mark Leckey: ‘4,3,2,1, ¡despegue!, 4 para

los instantes de amor, 3 para las etapas de la vida, 2 para el blanco y el negro, 1 para lo monocromático y el color, el cine y el vídeo, la televisión y la vida, Hitler y [Simone] Weil, Spielberg y Godard'. (p.7)

Kate Horsfield (2006) hace un recuento histórico del videoarte donde asegura que a final de los años 60 y principios de los 70 los artistas y activistas sociales fueron influenciados por la poderosa política de la contracultura y todos los realizadores de videoarte tenían una visión muy optimista de cómo el video podía ser utilizado para generar un cambio en el arte y la sociedad a largo plazo.

En el mundo artístico, el video inicialmente era utilizado como una herramienta de bajo costo para documentar presentaciones en vivo, solían ser una variedad de ejercicios conceptuales o perceptuales para investigar el cuerpo, el ser, el espacio o la relación con otros y la sociedad misma.

A pesar de las limitaciones de los primeros equipos de video, contenía características específicas que eran utilizadas de formas creativas como una fuente de experimentación estética más allá de simplemente grabar presentaciones frente a una cámara. (Horsfield, 2006).

Algunos equipos de video a principios de los años 70 tenían la capacidad de visualizar efectos para manipular la imagen como mezclar, colorizar, y conectar a múltiples cámaras, pero el acceso a esta tecnología era escaso.

Inspirados en los Sintetizadores *Moog* algunos artistas en colaboración con científicos de la electrónica diseñaron herramientas de visualización que llamaron sintetizadores de video para alterar y controlar señales de video y producir imágenes abstractas y altamente colorizadas. Fueron utilizadas en presentaciones en vivo para generar imágenes que transportaban a la audiencia a una nueva esfera de experiencia sensorial. (Traducción libre de las autoras) (Horsfield, 2006).

El video, al margen del arte, la comunidad, la expresión individual y comunicación de masas estaba determinado a revelar los contenidos y contradicciones en la construcción jerárquica en las artes, los medios y la sociedad. Los videoartistas utilizaron la estrategia de deconstrucción para analizar temas de políticas, diferencia de clases, raza, género y orientación sexual. (Horsfield, 2006).

2.3.2 Tecnología aplicada a las artes

La segunda hipótesis de la autora Rosseti Ricapito (2008) habla de cómo “la tecnología audiovisual, aplicada a las artes, puede hacer revivir la propuesta de ‘obra de arte total’ y llevarla a su realización”. (p.77)

En una segunda fase del video, en los años 80, muchos de los aspectos revolucionarios del video habían pasado. Las estrategias visuales del video se basaban en las tecnologías de post producción como múltiples entradas de cámara, fundidos y barridos de imagen, cámara lenta, efectos de collage, texto en movimiento y animación. (Traducción libre de las autoras) (Horsfield, 2006).

La apropiación se convirtió en un nuevo tipo de crítica visual y textual basada en tomar imágenes de su contexto original y otorgar nuevos significados determinados por el artista, para dar luz en cómo los medios refuerzan ideologías culturales como un tipo de control social.

Para mostrar cómo se ha desarrollado el videoarte Roncallo Dow (2013) divide las formas que puede presentar esta reconstrucción audiovisual y sus modos estéticos:

1. Captura de acciones(...).
2. Indagaciones sobre espacio y tiempo: Con los advenimientos tecnológicos son cada vez mayores las investigaciones y los juegos que pueden hacerse con el espacio y el tiempo. El videoarte no ha escapado a estos juegos
3. Multidimensionalidades y estetizaciones: El empaquetamiento en una cinta, es una visión restrictiva

del video arte. Muchos artistas han incorporado la imagen video a instalaciones que se acercan más a la idea de una escultura que al mero esqueje de la imagen televisiva. El videoarte se abre como un ámbito de experimentación en el que la imagen no solo está para ser vista sino también como parte de un ambiente o de una nueva figura. (p.118).

Las nuevas tecnologías digitales de edición hacen económicamente posible para los artistas editar en computadoras en vez de los caros sistemas de post producción usados en otros tiempos. El uso de tecnología digital estimuló rápidamente la producción de video y estableció las distinciones entre film y video, que ofrecen posibilidades para la distribución de medios en una variedad de formatos digitales.(Horsfield, 2006).

Tom Sherman (2008) habla más profundamente del video como medio al afirmar que es predominante en el siglo XXI, su relevancia se centra en su capacidad de mezclarse con otros medios y es el ejemplo más avanzado de telecomunicaciones digitales.

El video presentó el primer modelo a pequeña escala de cómo descentralizar los medios permite participar en una cultura de masas retadora que otorga usos creativos y alternativos de los medios hasta el día de hoy.

La cultura mediática y el arte hoy en día están compuestos por información compleja, híbrida y multisensorial. Los videoartistas deben tener algo que decir y hacerlo de manera sofisticada, atractiva e innovadora, deben introducir una estética de video particular por encima de todas las expresiones de video que existen pues deben ganar sus audiencias a través de mensajes con contenidos. (Traducción libre de las autoras) (Sherman, 2008).

La característica principal de la época actual se expresa en lo móvil y lo múltiple de las expresiones artísticas cada vez más abiertas y reconfiguradas, al mismo tiempo que la imagen representa la realidad. Roncallo Dow (2013) reflexiona respecto a la ruptura epistémica que daba a las imágenes un estatus inferior: “Lo real no se veía: hoy lo real es lo que se ve”. (p.119).

2.4 EL MULTIMEDIA

2.4.1 *Transmedia*

El ámbito audiovisual presenta cambios que abren paso a nuevas estructuras narrativas ya que modifican “la forma y el contenido de los objetos que producimos o recibimos” (Vilches citado en Castro, 2014, p.91). De igual manera, la autora habla de Denis Porto Renó quien sostiene que usar los distintos soportes de comunicación combinados para la narrativa audiovisual digital permite evocar nuevas formas de representación.

Más allá de los diversos procesos de producción, Castro (2014) también propone que la mirada de los públicos cambia ante los medios de comunicación digitales pues aquellos que “tienen acceso a programas audiovisuales multimedia son diferenciados, más dispersivos, tienen una relación no lineal con la imagen. Están acostumbrados a una actitud más activa, determinada por el contacto con otros medios de comunicación”. (p.94).

La digitalización de los medios de comunicación y la correlación entre los mismos permite acceder a contenidos audiovisuales digitales a través de diversas plataformas y de formas interactivas (Castro, 2014). La interactividad “depende de las sensaciones despertadas por el contenido y las posibilidades de manipulación del objeto ofertado al público, proporcionados por el lenguaje y por el soporte utilizado como medio de expresión”. (p.92).

“Los medios amplían las posibilidades narrativas y permiten explotar diferentes lenguajes, géneros y formatos”. (p.96). La interactividad de los contenidos audiovisuales en plataformas digitales pasa a formar parte de un área de conocimiento que va más allá de los estudios sonoros, visuales, de dramaturgia, literatura o el cine, según Castro (2014).

Scolari (2014) plantea que el transmedia constituye un desafío para los campos de estudio monomediáticos como la semiótica de la música, las artes plásticas, la radio, etc., sin embargo, los enfoques antropológicos y semionarratológicos son complementarios y pueden desarrollar una mirada integrada de las narrativas transmediáticas.

El transmedia es una forma de narrativa que puede estar sujeta a distintos medios y formas de lenguaje que operan simultáneamente para una infinidad de usuarios. (Renó & Ruiz, 2014).

El término se utiliza a partir del año 1975, cuando Stuart Saunders Smith propuso una estrategia para combinar diversas melodías musicales provenientes de varios instrumentos. El nombre inicial era “trans-media music”.

Con el tiempo sufrió una serie de modificaciones y tuvo cabida en otros campos. Uno de ellos fue el de intertextualidad transmedia, un término acuñado por Marsha Kinder en el año 1991 y que consiste en “el ‘diálogo’ entre textos distintos, pero con el concepto trans, es decir, no hay una jerarquía de importancia en el proceso de construcción y lectura del contenido”. (Renó & Ruiz, 2014, p.55).

Antoni Roig citado en Scolari (2014) explica que “la narrativa transmedia implica el diseño y la creación de un universo propio, lo bastante complejo y consistente con el fin de facilitar su reconocimiento y su coherencia a través de sus diferentes manifestaciones mediáticas”. (p.142).

Henry Jenkins en el año 2009 presentó lo que hoy en día se conoce como “Narrativa transmedia”. Es decir, una historia con múltiples relatos que se desarrollan en diversos soportes mediáticos.

McLuhan (citado en Scolari, 2014) habla de cómo “el contenido de un nuevo medio siempre es un viejo medio” (p.158) y explica que las narrativas no solamente se expanden sino que también se pueden comprimir. En pocas

palabras, los contenidos transmediáticos tienen su máxima expresión en el internet.

2.4.2 Multimedia

Según Tay Vaughan (2011) en su libro *Multimedia: Make it work*, cualquier combinación de texto, arte, sonido, animación y video recibida por un computador u otro dispositivo electrónico digital es considerado multimedia.

Se entiende como multimedia el soporte que permite alojar imágenes, audio, video, animación, texto, y donde los elementos pueden estar interrelacionados entre sí. (Carrier, 2001).

Es un término que se ubica en el plano descriptivo y según la etimología latina es la integración de una variedad de medios que conducen información de diversas formas. (Colina, 2002).

Vaughan (2011) asegura que el multimedia es apropiado en el momento en que un ser humano está conectado a información electrónica de cualquier tipo. El multimedia realza las interfaces minimalistas de un solo texto y alcanza un rendimiento beneficioso para captar la atención y el interés de los usuarios, es decir, el multimedia mejora la retención de información. (Traducción libre de las autoras).

Cuando un multimedia está debidamente construido, puede llegar a ser profundamente entretenido así como útil. Determinar cómo el usuario va a interactuar y navegar a través del contenido de un proyecto requiere de gran atención al mensaje, el guion o storyboard, el arte y la programación del multimedia. (Vaughan, 2011).

Carlos Colina (2002) se refiere a la relación de los usuarios con los contenidos multimedia relacionándolos con las nuevas dimensiones que ha adquirido el empleo del tiempo libre en la actualidad. “Los consumidores han

alcanzado mayor capacidad de elección (selectividad), y control, es decir, capacidad de responder, dirigir, almacenar y manipular lo que ellos ven en sus pantallas”. (p.48).

Definir multimedia es simple, sin embargo hacer que funcione es complicado. Lo que realmente será canalizado a través de este sistema de entretenimiento, referencia, y experiencias de aprendizaje de por vida serán netamente los elementos del multimedia. (Traducción libre de las autoras) (Vaughan, 2011).

2.4.4 Elementos del multimedia

El multimedia debe contener una serie de elementos que lo sustenten, por lo general, son imágenes, animaciones, sonidos o videos. Los usuarios reciben información y participan en el proceso. (Guerrero, 2014).

Un proyecto multimedia es interactivo cuando otorga a los usuarios el control de la navegación y estos pueden divagar de un contenido a otro a su voluntad. Cuando se provee al usuario de una estructura de elementos conectados a través de los cuales el usuario puede navegar, el multimedia interactivo se convierte en hipermedia. (Traducción libre de las autoras) (Vaughan, 2011).

Colina (2002) define el hipertexto como “un sistema sofisticado de administración y recuperación de información” (p.52) afirma además que este concepto se ha formulado a través de los años pues este lenguaje supone la vinculación de múltiples textos en un metatexto disperso a través de una red, tal como lo es la Web en Internet.

Guerrero (2014) define los tres elementos básicos del multimedia de la siguiente manera:

- Interactividad: Hace referencia a la relación que se da entre el usuario y la plataforma, es decir, el grado de control que puede tener la persona ante una información determinada que contenga un multimedia.
- Hipermedia: Son aquellos contenidos que integran texto, imágenes, video, sonido y animaciones que no están organizados de forma lineal.
- Hipertexto: Son aquellos textos que no están organizados de forma lineal.

2.4.5 Producción del multimedia

Todo proyecto inicia con una idea que después es alineada a un mensaje y unos objetivos. Es importante identificar la forma en que cada mensaje y objetivo va a desarrollarse a través de un sistema creativo como el multimedia. (Vaughan, 2011).

Para desarrollar un multimedia es necesario pasar por las siguientes fases: diseño, producción, postproducción y evaluación. En este proceso se determinan los elementos que se utilizaran y se integrarán en la plataforma. (Guerrero, 2014).

Por su parte, Vaughan (2011) también propone cuatro etapas primarias de la realización eficaz de un proyecto multimedia. Algunas de estas etapas deben completarse antes de que las otras inicien y otras pueden combinarse o incluso omitirse. Estas cuatro etapas básicas son:

- 1) Planificación y costos: Antes de iniciar el desarrollo de un multimedia se deben planificar las habilidades de escritura, arte gráfico, música, video y otras experticias a requerir. En esta etapa se elabora un primer bosquejo de lo que el espectador va a ver en la pantalla y cómo va a interactuar con ello, así como la estructura del sistema de navegación que permitirá al usuario visitar mensajes y contenido, tomando en cuenta las herramientas creativas de realización disponibles en la actualidad.

Es necesario estimar el tiempo para realizar todos los elementos y, luego, un presupuesto. La realización de un esquema inicial permite una definición concreta del proyecto que puede ahorrar tiempo y costos. (Nielsen, 1995).

2) Diseño y producción: Es importante desarrollar de manera eficiente cada una de las tareas planificadas hasta obtener un producto finalizado. Durante esta etapa podrían existir diversos ciclos de retroalimentación hasta obtener el resultado que se espera.

- **Diseño, investigación y producción:** Abarca la fase de preproducción, que según Dulce María Gilbón (2005) se trata de una etapa donde “se aborda la elaboración del guion conceptual y del literario, así como la propuesta para el diseño gráfico multimedia” (p.176)

Según Burgos (s.f) esta fase se puede realizar determinando los siguientes puntos:

Objetivo de la aplicación multimedia: Permite saber cuál es el propósito de la aplicación, qué quiere comunicar y qué es lo que se quiere lograr.

El público meta: Establece a qué tipo de personas va dirigido el portal, de acuerdo a sus intereses, su ubicación, edad, sexo, nivel económico, entre otras variables. Con el fin de establecer una comunicación más cercana con las personas que están interesadas en lo que se ofrece.

Nombre de la aplicación: En este punto se determina un nombre para la aplicación, por lo general suele cambiar mientras se desarrolla el proyecto, pero es importante definir uno con la mayor brevedad posible.

Diseño de contenido: Luego de la fase de investigación y los requerimientos necesarios para efectuar la página se procede a discernir qué contenidos van a ir y de qué forma estarán estructurados.

Para esto se emplea un árbol de contenidos y se coloca en una tabla los contenidos, los medios y de dónde provienen. (Burgos, s.f.)

Diseño de identidad: Se establecen los elementos gráficos que alojará la página, los colores, la tipografía, los isologotipo o logos, fondos y todo lo que se verá en pantalla.

Además se determina la jerarquía de cada elemento y si posee alguna particularidad. Por ejemplo, en el caso de las letras si será cursiva, negrita, entre otros.

En el caso de los colores se debe colocar en los números hexadecimales de la paleta RGB.

Diseño de interactividad: Incluye las rutas que puede tomar el usuario dentro de la página web y permite establecer los controles necesarios dentro de la interfaz.

Diseño de interfaz: Incluye el aspecto de cada una de las categorías que tiene la página y la función de los elementos que se alojan.

Storyboard: Es un documento donde se establece qué imágenes, textos, sonidos o audios van en cada pestaña o espacio de la página. (Burgos, s.f.).

- 3) Pruebas: Se prueba la plataforma para asegurar que cumpla con los objetivos del proyecto, que trabaje correctamente con la plataforma de envío destinada y que cumpla con los objetivos de los usuarios.

Jakob Nielsen (1995) ofrece una serie de pasos o estrategias que pretenden generar soluciones o prevenir problemas en el multimedia. A saber:

- Visibilidad del estado del sistema: El multimedia o aplicación debe mantener al usuario informado y aclarar sus dudas.
- Relación entre el sistema y el mundo real: Se deben usar palabras clave que el usuario pueda discernir y asociar al mundo real.

- Libertad y control por parte del usuario: El usuario debe tener la potestad de escoger lo que quiera y además tener una vía de escape en caso de acceder a un sitio errado.
 - Consistencia y estándares: Los usuarios no deben cuestionarse si las situaciones o palabras dentro de la página significan lo mismo.
 - Prevención de errores: Cuidar el diseño para evitar los errores, ayudar al usuario para que no se equivoque, presentar al usuario una opción de confirmación antes de someterse a una acción determinada.
 - Reconocer antes de recordar: Hacer las cosas visibles para que el usuario no deba recordar información.
 - Flexibilidad y eficiencia en el uso: Pensar el sitio para usuarios novatos y avanzados. Agregar atajos y permitir que usuarios puedan personalizar algunas de sus acciones.
 - Diseño estético y minimalista: La página solo debe tener la información pertinente.
 - Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores: Se deben proporcionar mensajes que indiquen el tipo de error que se está presentando, de manera sencilla, precisa y que sugiera una solución al problema.
 - Ayuda y documentación: Se necesita una guía que proporcione ayuda y documentación. Debe ser de fácil acceso y no muy extensa.
- 4) Envío: En esta fase se efectúa el proceso de empaque y se envía el proyecto al usuario final considerando futuras actualizaciones, modificaciones o reparaciones. (Traducción libre de las autoras).

Guerrero (2014) establece las características a tomar en cuenta durante la realización de un proyecto multimedia entre las cuales se encuentran:

- Utilización de metáforas del mundo real.
- Consistencia y coherencia durante la utilización de la aplicación.

- Efectos visuales y de sonido: generales y de transición.
- Definición de los elementos de control de la aplicación por parte del usuario.
- Definición de los procesos reversibles. Indulgencia hacia el usuario.
- Definición de la estética de la aplicación. Definición del estilo visual: tipo de letras, botones, aspecto general (humorístico, científico, histórico). Uso de ilustraciones e imágenes.
- Definición de la forma de los mensajes, de manera tal de tener simplicidad y consistencia visual.
- Definición de los elementos gráficos de la aplicación. Animaciones. (p. 9).

Vaughan (2011) expone que los elementos intangibles fundamentales para realizar un buen multimedia son la creatividad, la organización y las habilidades comunicativas. También propone a los realizadores la búsqueda de la innovación y no temer a romper las reglas.

2.4.6 Animación

Por definición, la animación le da vida a presentaciones estáticas ya que permite un cambio visual a través del tiempo, se trata de objetos moviéndose a través, dentro o fuera de la pantalla. Las animaciones pueden otorgarle gran poder al multimedia. Antes que el video se convirtiera en un lugar común, las animaciones eran una fuente primaria de acción dinámica. (Traducción libre de las autoras). (Vaughan, 2011).

Hay autores que consideran que uno de los primeros acercamientos se da después del estudio de Peter Mark Roget acerca del fenómeno visual de persistencia retiniana. (Wright, 2005).

Vaughan (2011) asegura que la animación es posible debido a este fenómeno visual llamado persistencia retiniana que consiste en que un objeto observado por el ojo humano permanece químicamente mapeado en la retina por un corto tiempo después de ser visto.

La persistencia retiniana y el fenómeno psicológico llamado *phi*, se combinan en la necesidad de la mente de completar conceptualmente una acción percibida que permite evocar una ilusión de movimiento al mezclar una serie de imágenes cambiantes rápidamente una tras otra. (Vaughan, 2011).

Diego Ojeda citado en Trujillo (2014) define la animación de la siguiente forma:

Llamamos animación a la simulación de movimiento producida por una secuencia de dibujos (...) y de objetos que, reproducidos bajo ciertas condiciones, dan sensación de movimiento. Así pues una animación se caracteriza por la existencia de:

- Imágenes (una animación es un tipo de representación gráfica).
- Movimiento (aunque sea aparente).
- Simulación (existencia de objetos gráficos, modelos, etc. Creados artificialmente para el fin propuesto) (p.31).

El cambio veloz de una imagen observada es el principio de un libro animado o un zootropo. Para hacer que un objeto viaje a través de la pantalla mientras cambia su forma en la animación por computadora, solamente se debe cambiar la forma y además mover o trasladarlo algunos pixeles por cada cuadro. Luego, al reproducir los cuadros a mayor velocidad, aquellos cambios se mezclan para lograr movimiento y animación. (Vaughan, 2011).

Según María Gámez (2001) la animación por computadora es “la creación de una imagen a través de un soporte informático que la codifica en base a datos matemáticos (...). Esta información es solo visible cuando se manifiesta en forma de pixels sobre la pantalla o el papel.” (p.16).

Los primeros acercamientos a la animación por computadora se dieron por parte de ingenieros o científicos. Sin embargo, con los años se extrapoló a la industria del arte y del entretenimiento. Se estima que para los años ochenta fue que pasó a formar parte de manera asidua en el cine, la televisión y los videos musicales. (Gámez, 2001).

En la animación computarizada se pueden manejar las texturas, volúmenes, estructuras, objetos, posiciones y escalas que pueden ser moldeadas de acuerdo a las necesidades creativas. “La asignación de materiales y texturas es una parte esencial de la animación ya que definen las características visuales que proporcionan la apariencia de verosimilitud a un objeto.” (p.18).

Vaughan (2011) plantea que utilizando un software y técnicas apropiadas se pueden animar imágenes de muchas maneras. Las animaciones más simples suceden en un espacio de dos dimensiones (2-D); otras más complejas en un espacio intermedio “2½-D” y las animaciones más realistas en un espacio tridimensional (3-D).

El autor también explica que existen principios de técnicas de la animación tradicional que prevalecen y se manejan también en la animación por computadora. Por ejemplo la animación *cel* que proviene del uso de láminas gráficas de celuloide superpuestas progresivamente en cada cuadro del film fue una famosa técnica utilizada por Disney.

El trabajo artístico de la animación *cel* inicia con los fotogramas clave, el primer y último cuadro de acción. Este proceso manejado manualmente se ha conservado en la actualidad pero de forma digital; se entiende que la serie de cuadros entre los fotogramas clave son dibujados en un proceso llamado interpolación cuyo término también aplica hoy día en la animación computarizada. (Vaughan, 2011).

Según Webster (2005) la sincronización en la animación es el aspecto más básico y fundamental, puede ser estilizada o naturalista de acuerdo con el efecto requerido. En su forma más refinada, la animación deja de ser un acto mecánico simplista de la creación de una secuencia de movimiento de imágenes y se convierte en un *performance*.

La mayor parte de animación abstracta o de dibujos animados tiene cualidades muy diferentes a la animación naturalista, por lo tanto, una buena

sincronización podría decirse que es algo subjetiva, sin embargo, la sincronización en la animación es lo que la hace creíble.

Toda sincronización en la animación está determinada por la secuencia de imágenes y su posición relativa a la anterior y posterior a aparecer en pantalla. Las acciones rápidas o lentas son logradas por las variaciones en las relaciones espaciales entre las imágenes individuales dentro de una secuencia animada.

En pocas palabras, cuanto más cerca estén las imágenes subsecuentes unas con otras en su posición en la pantalla, más lenta es la acción; cuanto mayor es la distancia entre las imágenes, mayor es la velocidad de acción. (Webster, 2005).

El autor describe mediante un sistema jerárquico los diferentes niveles que se pueden alcanzar en la animación, *Las cuatro A de la animación*:

- **Actividad:** Esta categoría se limita a describir la forma más básica de movimiento que se puede observar. Estos movimientos no están asociados con la naturaleza y en este sentido son completamente abstractos.
- **Acción:** Esta categoría describe los movimientos que pueden ser atribuidos a un objeto específico.
- **Animación:** Describe el tipo de dinámica que surge del interior del sujeto material.
- **Actuación:** Describe el más alto nivel de movimiento animado. No sólo son los movimientos sujetos a las leyes de la naturaleza, sino que también existen claras razones psicológicas para estos movimientos. (Traducción libre de las autoras).

El objetivo de una animación es alcanzar un alto estándar y sincronía, y para lograrlo se debe entender cómo se comportan los objetos en la

naturaleza, tal como declaró Walt Disney: "*Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real*".

2.4.7 Realización de una animación por computadora

Jean Ann Wright (2005) afirma que el proceso de producción es ligeramente diferente entre los estudios de animación alrededor del mundo, incluso en un mismo estudio cada director o productor tiene sus preferencias.

El diseño para animación es un elemento global e indispensable puesto que implica la conceptualización de aspectos cinematográficos a partir de storyboards y animatics y otros elementos no gráficos como el sonido, la música, el guion.

Webster (2005) enlista una serie de criterios de diseño a ser tomados en cuenta al realizar una animación:

- El diseño debe demostrar idoneidad con el concepto.
- El diseño debe tener empatía con la narrativa del film; esta característica aplica incluso a piezas de animación abstractas.
- El diseño siempre debe estar determinado por la idoneidad de los procesos como animación 2D, 3D, animación por computadora, etc. Cada una de estas disciplinas tiene limitaciones y necesita ser comprendido para la realización de un diseño eficiente.
- El diseño debe estar acorde con los requerimientos prácticos y específicos de producción de la película animada.
- El diseño debe tomar en cuenta todos los procesos y las personas involucradas en la línea de producción.
- En el proceso de diseño de cualquier proyecto de animación se debe asegurar que otros puedan entender la intención en la finalidad del proyecto.

Todo diseño obedece a un estilo y el proceso de producción en su totalidad tendrá un impacto en el diseño final del film animado. Los métodos adoptados, la tecnología aplicada, el tipo y la cantidad de recursos disponibles, el equipo de producción y el nivel de las habilidades que poseen son el soporte del proyecto.

La animación inicia usualmente con un guion, si no existe tal, al menos inicia con alguna idea en forma escrita como un esquema o tratamiento. Posteriormente las acciones del guion son tomadas y presentadas en un storyboard, a través de una secuencia de imágenes que lleva, panel por panel, la progresión narrativa del film. (Traducción libre de las autoras) (Webster, 2005).

Un animatic es un tipo de película que corre en secuencia de la misma manera que el film final, sin embargo éste no consiste en animación sino que contiene los fotogramas dibujados en el storyboard. Puede contener audio y permite al director del proyecto ensamblar una idea concreta del resultado final y la sincronización.

Una producción profesional exige un modelo bien estructurado con una línea establecida en la cual cada miembro del equipo de producción conozca su papel dentro de ella. Para los animadores independientes o *amateur*, es tan importante tener algún tipo de plan de producción que probablemente será mucho menos detallado o intenso que un sistema profesional, pero de igual manera le ahorrará tiempo, esfuerzo y probablemente dinero también.

Existen diversas herramientas de gerencia de producción que permiten desarrollar con mayor efectividad un proyecto de animación, Webster (2005) menciona las siguientes:

- Tablas de producción: Es la forma en la que se identifica cada aspecto de la animación. Suele ser la tarea del gerente de producción, cuyo trabajo consiste en identificar cada elemento de la película, establecer

esto en contra de los cronogramas de producción y, por lo tanto, el seguimiento del estado de procesos separados.

- Cronograma de producción: El cronograma de producción, junto con el presupuesto de producción, puede dar forma a la naturaleza de la producción y sus valores; por otro lado, los valores de producción y presupuesto pueden determinar los horarios. Estos elementos interdependientes de gestión de la producción deben mantenerse en equilibrio y jerarquía entre ellos para el éxito de la producción.
- Carpetas de producción: Todos los animadores deben hacerse el hábito de crear carpetas de producción para todas sus escenas. Estos productos deberán contener copias de todos los documentos pertinentes, tales como diseños, superposiciones, capas base, los diseños de los personajes, etc.
- Presupuesto de producción: El otro aspecto principal de gestión de la producción es el presupuesto, pues es fundamental saber desde el principio cuánto costará la película terminada. Para las producciones comerciales esto es vital. Está relacionado tanto con el cronograma como con las tablas de producción, ya que el presupuesto disponible en última instancia determinará cuánto tiempo se puede invertir en un proyecto y la cantidad de recursos, incluyendo equipo de producción, que serán utilizados. (Traducción libre de las autoras).

En resumen, al crear una animación por computador, se debe organizar la ejecución a través de una serie de pasos lógicos. Primero, reunir todas las actividades que se deseen realizar en la animación, un guion o storyboard podría ayudar a la previsualización de esa idea.

Luego, se escoge la herramienta de animación que mejor se adapte al trabajo y, por último, la renderización y la postproducción de la animación incluye también agregar efectos sonoros, aunque en algunos casos el proceso es inverso, pues la imagen se adapta al sonido. (Vaughan, 2011).

2.4.8 Antecedentes de animación que integran música e imagen

Una visión remota de cómo se escucha lo que se ve:

- Louis- Bertrand Castel fue el encargado de teorizar en 1720 sobre la relación que existe entre los colores del arcoíris y las notas de la escala tonal, acuñando el término de *clavecín ocular*.

Su afán era convertir la música en color para que la gente disfrutara más de ella, sobre todo las personas con discapacidades auditivas. Pitágoras abordó primero este tema al hablar de *la música de las esferas* y Aristóteles con la obra *De Sensu*, que versaba sobre una analogía de los colores con la armonía sonora.

Castel estudió a Newton para llegar a la conclusión de que los colores generan vibraciones al igual que las melodías. Incluso argumentó que “si cuando suena un instrumento musical alguien pudiera ver los movimientos producidos en el aire, no vería sino una pintura de una extraordinaria variedad de colores” (Collado, s.f.).

El arte danzante de Oscar Fischinger:

- Oscar Fischinger fue un artista integral que juntó en una animación la música, la pintura y el movimiento. Esto lo denominó como *poesía óptica*, sin embargo, es conocida también como danza ornamental. Sus primeras aproximaciones fueron bidimensionales, pero caracterizadas por una complejidad conceptual.

En una de sus propuestas visuales llamadas *Muratti marches on*, decenas de cigarrillos cobran vida y marchan al son de la música. En esta pieza, realizada mediante la técnica de animación de stop-motion, se pone de manifiesto su aporte a la producción audiovisual.

Durante 1930 sus películas se hicieron muy populares, aunque su auge fue especialmente en 1940 con *Fantasia* de Disney. Un largometraje de 120 minutos que conjuga dibujos abstractos que bailan al ritmo de

piezas clásicas y van al son de la melodía. Algunas piezas son El Cascanueces de Tchaikovsky, La Ópera Gioconda de Amilcare Ponchielli, Ave María de Schubert y fragmentos de la 5ta Sinfonía de Beethoven. (Moritz, s.f.).

La abstracción experimental de Walter Ruttmann:

- Walter Ruttmann fue un cineasta que se encargó de hacer una serie de animaciones abstractas donde lo audible se convertía en material. Esta experimentación se llevó a cabo en 1920, y por este legado es considerado como el pionero del cine experimental y abstracto.

Según Adrian Searle (2013):

La animación de Ruttmann fue hecha a mano en cristal y la filmación de cada pincelada antes de que fuera borrado del vidrio era repintado y filmado de nuevo. El trabajo de tintado a mano de Ruttmann, proyectado en varias pantallas, fue acompañado por una orquesta en vivo.

Abstracción visual y musical de Hans Richter:

- Hans Richter fue un alemán que también dejó una huella en el abstraccionismo. Sus aportes a la cultura visual sentaron las bases de las colaboraciones que luego haría con Viking Eggelin, Man Ray y Marcel Duchamp.

Cuando los nazis asumieron el poder tuvo que emigrar a Francia y Suiza. Donde adquirió conocimientos sobre el surrealismo y exploró el formato cinematográfico.

Su aporte se basó en pintar los rollos de películas para realizar filmes experimentales que mostraran variaciones visuales abstractas y que tuviesen concordancia con la música. (Hinojosa, s.f.).

La geometría musical:

- Viking Eggeling también fue uno de los pioneros del abstraccionismo animado. Trabajó de la mano de Hans Richter y se encargó de continuar

su trabajo con los rollos de película. Eran secuencias de imágenes pintadas que buscaban representar la transformación de las formas geométricas al ritmo de la música.

Durante 1922 y 1923 Eggeling intentó varias pruebas más de animación que resultaron infructuosas. En el verano de 1923 conoció a Erna Niemeyer quien lo ayudó a animar el film *Symphonie diagonale*. (Marshall, s.f.).

Al principio los distintos elementos de la composición se efectuaron en hojas de papel negro, pero más tarde fue utilizado el papel de estaño. La película fue hecha con la técnica habitual para la película de dibujos animados, es decir exposiciones de un solo cuadro.

Las ilusiones de McLaren:

- Norman McLaren es considerado uno de los precursores de la animación experimental conjugada con técnicas vanguardistas que emplean el ilusionismo. Uno de sus principales aportes fue crear bandas sonoras raspando el celuloide.

Su primer proyecto fue *Hand-painted Abstraction* donde se encargó de pintar y dibujar encima del celuloide. (Martínez, s.f.).

La innovación visual y digital de John Whitney:

- John Whitney es tildado como el padre de la animación computarizada. Gran parte de sus trabajos los realizó en *Motion Graphics* una empresa que fundó y con un software especializado en animación que él mismo inventó llamado *Whitney-Reed RDTD* y que combinaba gráficos con sonidos.

Él creía que:

La innovación tecnológica nos proveerá de los medios para desarrollar un nuevo arte para el ojo y el oído. Las computadoras son el único instrumento que nos permite crear música relacionada con colores en movimiento y gráficas, y

aunque su complementariedad es aún experimental, se puede prever grandes y promisorias consecuencias. (Martínez, Cine de animación, s.f.).

2.4.9 Antecedentes de animación que integran música e imagen en Venezuela

Las animaciones en Venezuela han tenido un auge significativo durante los últimos años, con un compendio de creaciones no sólo en 3D por computadora, sino con otras técnicas. La presencia de elementos alusivos a las artes visuales y la música en las animaciones se pueden encontrar en los siguientes ejemplos:

Santiago Pol es un diseñador gráfico considerado uno de los 250 mejores del mundo según la Organización *Cato Brand Partners*. En sus obras llamadas *Maculaturas* emplea colores acrílicos, los expone sobre tela o papel y permite explorar los colores en todas sus dimensiones.

Sobre este trabajo se realizó una animación en 2009 que conjugaba la experiencia visual con la música rap del grupo caraqueño *System*, apelando a la sincronía entre ambas partes y un estudio de la semiosis de algunas manifestaciones urbanas del siglo XXI. (Valdivieso, 2013)

Por su parte, Rolando Peña también deja una huella en el arte nacional e internacional. Fue pionero en los espectáculos plásticos que se valían de un multimedia para generar un estilo que cautivara más sentidos.

Para él las artes son una manera de comunicar e implican un reto a la inteligencia. Utiliza barriles de petróleo como propuesta conceptual que critica la explotación del crudo que afecta el ecosistema. Él se encarga de juntar sus piezas visuales en una animación, donde la música no guarda concordancia con la imagen, pero le permite mostrar su trabajo de una manera ecléctica con características propias de la animación. (Linares, 2012).

Desde el enfoque universitario María Ignacia Alcalá, Ángela De Castro y Nelesi Rodríguez realizaron una tesis en la Universidad Católica Andrés Bello

llamada *El Replay*, un discurso visual y sonoro que converge mientras se aproxima a las piezas de Santiago Pol, Rafael Cardenas y Alfredo Naranjo. Valiéndose de los recursos tecnológicos para redimensionar las formas de comunicación.

III. MARCO METODOLÓGICO

Planteamiento del problema

Las artes aportan un valor cultural a la sociedad que está sustentado en un contexto y en una estética específico de cada expresión. El ser humano forma parte de todas estas expresiones artísticas pues se ve reflejado en ellas.

La tecnología comunicacional avanza a diario y el reto para los profesionales de las artes audiovisuales es crear sistemas innovadores de influencia que permitan visibilizar lo desconocido y exponer valores culturales presentes en el arte.

El videoarte *Valse Cinético* es una propuesta que toma lo tradicional de los vales de Antonio Lauro, específicamente el valse *Natalia* reconocido internacionalmente y también toma la vanguardia del cinetismo de Juvenal Ravelo en el contexto de arte de participación, un arte para que el público sea partícipe de la creación.

Este videoarte es concebido como una forma de entretenimiento pues el espectador puede disfrutar de los elementos musicales y también visualizar obras de arte formarse con sus colores y figuras a través de la armonía sonora.

Este videoarte es alojado en una plataforma multimedia donde se cuenta con elementos documentales y audiovisuales didácticos para brindar una experiencia completa a los usuarios.

Se trata de llevar el arte a nuevos escenarios digitales para contribuir con los esfuerzos de promoción cultural en Venezuela, e influenciar en los futuros consumidores que tendrán acceso a fuentes de información concernientes al arte venezolano, por medio de mensajes visuales focalizados en registrar, profundizar y difundir ideas, sentimientos y emociones.

Objetivos

Objetivo General

Realizar un videoarte basado en el valse *Natalia* de Antonio Lauro y la obra cinética de Juvenal Ravelo.

Objetivos específicos

1. Establecer los elementos característicos del valse *Natalia* de Antonio Lauro.
2. Describir las características del cinetismo de Juvenal Ravelo.
3. Definir qué es el videoarte y cuáles son sus características.
4. Crear una aplicación multimedia para presentar la pieza de videoarte.

Justificación

La música y las artes plásticas, han acompañado a los seres humanos a lo largo de su existencia proporcionándoles de acuerdo al contexto histórico, una serie de elementos antropológicos, psicológicos, sociológicos y en especial comunicacionales.

Las artes, cuentan con un lenguaje, es decir, transmiten un mensaje a través de un compendio de símbolos y signos que permitan comprender fragmentos del mundo en el que vivimos y abarcar realidades cognoscibles.

En Venezuela es necesario afianzar las labores que fomenten el desarrollo de facultades expresivas, espíritu crítico, creatividad e incluso arraigo por los procesos culturales que tienen cabida en el país.

En este sentido, representar el valse y el cinetismo a través de un videoarte, pretende promover el legado de dos artistas venezolanos: Juvenal Ravelo y Antonio Lauro, y los aportes artísticos que han hecho a lo largo de sus trayectorias.

El proyecto tiene fines educativos y culturales, ya que ofrece al público la posibilidad de escuchar y ver a dos artistas que están entre los más representativos de sus respectivos géneros, tanto en Venezuela como en el mundo.

La innovación que propone este proyecto es una actividad sin precedentes dentro de la trayectoria de Juvenal Ravelo pues implica la realización de un videoarte que toma sus obras y las reinventa, animándolas con ritmos y transiciones musicales. Tampoco existen antecedentes de esta naturaleza usando las obras musicales de Antonio Lauro.

Este videoarte, alojado en una plataforma multimedia con los recursos documentales, gráficos y sonoros, establece un compendio comunicacional que despierta un interés particular en las líneas de investigación de diferentes departamentos de la Universidad Católica Andrés Bello como el Centro de Investigación y Formación Humanística y el Centro de Investigación de la Comunicación.

Cabe destacar que el artista Juvenal Ravelo realizó una exposición en el Centro Cultural Padre Carlos Guillermo Plaza s.j. en el año 2015 y realizó una obra de participación colectiva en el edificio de Ingeniería del campus de la UCAB en 2008, lo cual consolida un nexo con la universidad y ratifica el valor de la investigación y la producción de este trabajo de grado.

El videoarte *Valse Cinético* puede significar un avance para los trabajos de grado de la modalidad multimedia pues aloja un producto audiovisual

que combina dos ramas de las artes y se inspira en las trayectorias de artistas venezolanos para su desarrollo.

El proyecto representa una construcción y reformulación de mensajes que se han transmitido a lo largo de la historia venezolana en la música nacional y el arte contemporáneo y se lleva a una plataforma digital para ser consumido por nuevas audiencias desde un lenguaje creativo y actual que otorgan las artes audiovisuales.

Delimitación

El proyecto se desarrolla bajo la temática de la música y la comunicación. Se establece la relación entre el valse como representación musical de Venezuela enfocado a la obra del maestro de la guitarra clásica Antonio Lauro, y la imagen en las artes plásticas; específicamente en el cinetismo del maestro Juvenal Ravelo.

Los elementos principales del proyecto se exponen a través de un videoarte en una plataforma multimedia en la cual el público puede experimentar estos valores culturales con una propuesta audiovisual.

El proyecto se realiza en la ciudad de Caracas, Venezuela. Durante el periodo octubre 2015 a septiembre 2016.

Objetivo de la aplicación

El videoarte *Valse Cinético* busca promover la cultura en una plataforma multimedia, donde se combinan las obras cinéticas del maestro Juvenal Ravelo y el valse *Natalia* de Antonio Lauro.

El producto que se plantea busca promover a dos artistas que se han gestado en Venezuela y realzar sus atributos, con el fin de dar a conocer el aporte cultural que ofrecen e inspirar a otros individuos que quieran incursionar en estas ramas, o simplemente al disfrute de su producción artística.

La cultura, permite así, el adiestramiento de los hombres del futuro y los prepara en actividades puntuales que los sensibilizan a los cambios que van surgiendo con el tiempo y las circunstancias.

Cabe destacar que este tipo de representaciones culturales, forman parte de la identidad de una sociedad y exponen los ideales y pensamientos más profundos.

El objetivo de la aplicación es hacer de *Valse Cinético* un videoarte alojado en una plataforma multimedia que sea una expresión cultural y una herramienta didáctica al alcance de un click.

Público meta

Las artes permiten generar una visión holística del mundo que rodea a los seres humanos y los hace seres críticos, el videoarte a visualizar en el multimedia, tiene como objetivo alcanzar un público en general que sienta atracción por el cinetismo y el valse venezolano.

Está dirigido a estudiantes, músicos, artistas y adultos, que sientan interés por el arte venezolano y deseen consumirlo a través de una nueva propuesta audiovisual que fomente el valor cultural y los aportes de los artistas Juvenal Ravelo y Antonio Lauro.

Formato y subformatos audiovisuales

El producto audiovisual escogido como formato principal para llevar a cabo el proyecto es un videoarte que posteriormente será cargado en la plataforma Youtube e insertado en la interfaz multimedia titulada *Valse Cinético*.

Valse cinético es un proyecto que atañe una necesidad a satisfacer en el ámbito comunicacional. En este sentido, la música y las artes plásticas como medios expresivos se conjugan en un videoarte por medio de

procesos de animación por computadora y propone una visión innovadora de lo normalmente concebido en las artes audiovisuales.

Las imágenes en formato JPG enriquecen la información presentada mediante textos en un esquema gráfico de la interfaz.

También incluye un widget de geolocalización donde el usuario puede ubicar los murales realizados en los últimos años por el maestro Juvenal Ravelo, tanto en Venezuela como a nivel internacional.

El primer subformato escogido es un corto documental que da a conocer el valse *Natalia*, pieza emblemática del maestro Antonio Lauro que sigue marcando venezolanos y al mundo de la guitarra clásica con su melodía. Como asegura Michel Chion (1995) “no se ve lo mismo cuando se oye y no se oye lo mismo cuando se ve” (p.11).

Y el segundo subformato seleccionado para formar parte del multimedia es una audiogalería para conocer de la voz del propio maestro Juvenal Ravelo su proceso creativo en cada obra que ha inspirado el videoarte.

CONCEPTUALIZACIÓN

DISEÑO AUDIOVISUAL

Videoarte

El videoarte titulado *Valse Cinético* consiste en una animación por computadora donde el valse *Natalia* de Antonio Lauro interpretado por Alirio Díaz es representado visualmente con la imagen y las transiciones rítmicas con colores y formas geométricas que se inspiran en diez obras de arte cinético de Juvenal Ravelo.

Selección de obras de Juvenal Ravelo

En el videoarte prevalece el montaje rítmico a través de la pieza *Natalia* de Antonio Lauro, y el montaje no lineal por medio de una sucesión de obras cinéticas de Juvenal Ravelo que no guardan relación entre sí, pero cuya selección intencional representa sus obras más destacadas y diferentes momentos del trabajo del artista plástico a lo largo de su vida, por su relevancia o por el homenaje que el mismo Ravelo les otorga.

- **Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela:** Es uno de los patrimonios culturales de Caracas. Fue inaugurado en marzo del año 2002. Presenta una serie de módulos cromáticos en unas paredes de una longitud de 2500 metros de largo por seis de alto.

Antes de su realización, Juvenal Ravelo estudió a través de bocetos, las vibraciones ópticas que podía causar la obra en los conductores que transitan esa vía. También analizó el impacto de los colores en las personas.



Figura nº 1 Módulos cromáticos Av. Libertador

- **Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas:** En esta obra el artista hace homenaje a su tierra natal, evoca dinamismo en su estudio del color y recuerda elementos presentes en la

naturaleza.

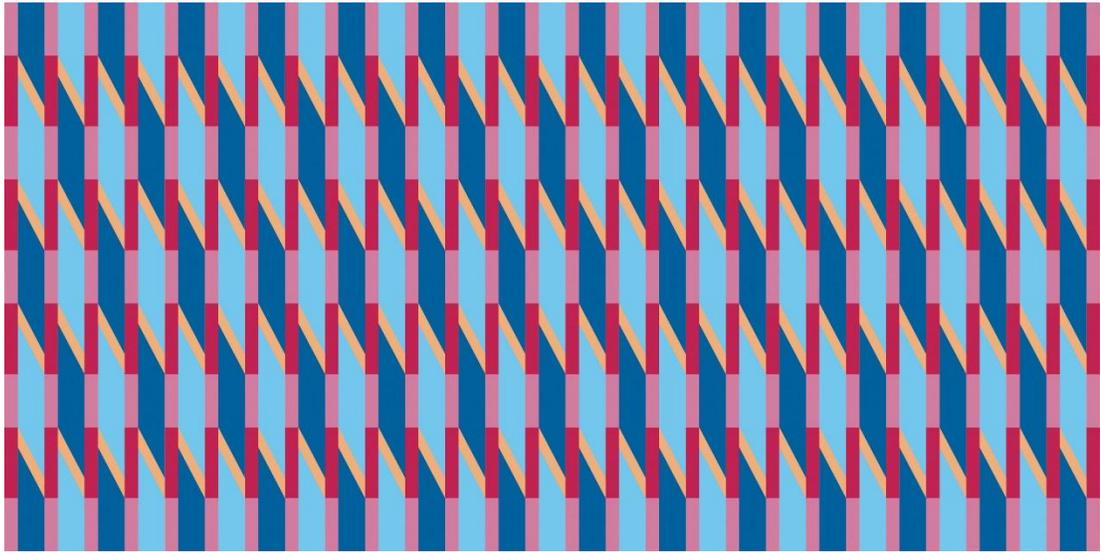


Figura nº 2 Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito

- **Fragmentación de la luz y el color en armonía trasparente por analogías y por contraste:** Estas cuatro obras forman parte de su trabajo individual. La primera, en azul Homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta trabaja los matices que se pueden obtener a partir de un solo color y el efecto que proporcionan los elementos reflectantes en su búsqueda de la luz y el color.

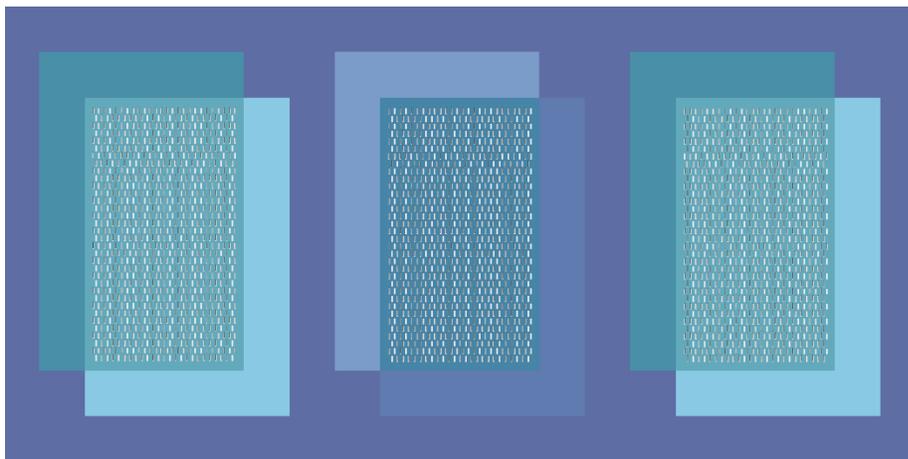


Figura nº 3 Homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta

La siguiente obra es en armonía cálida transparente, y aplica la ley de excepción con el color marfil para variar en el centro de las tres figuras a una tonalidad naranja.

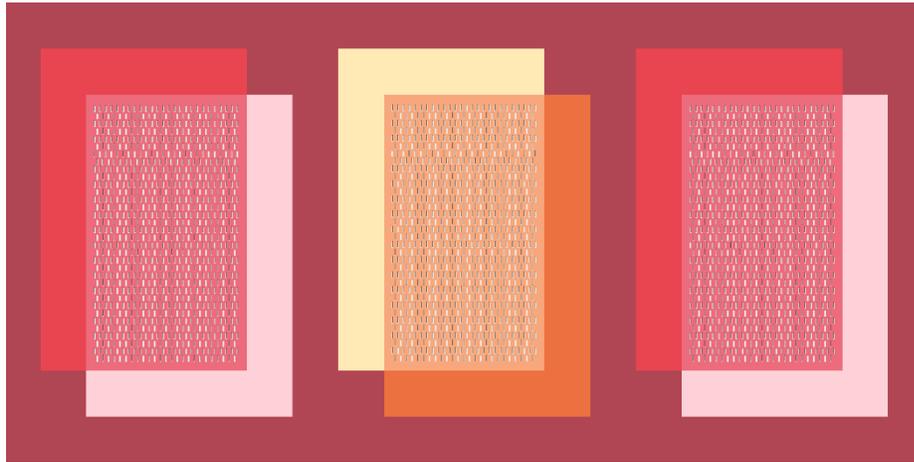


Figura nº 4 Armonía cálida transparente

El artista logra el mismo efecto de armonía transparente con el color verde y se presenta en la siguiente obra.

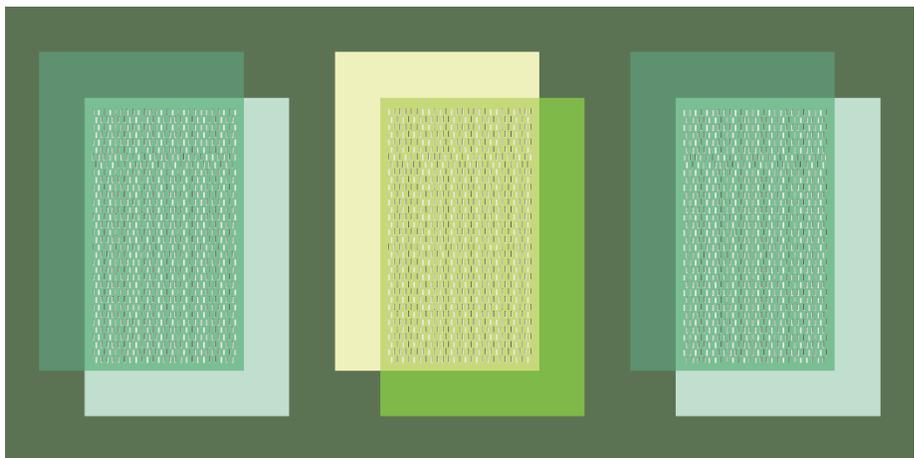


Figura nº 5 Armonía transparente con el color verde

Por último la obra en analogía por contraste sobre una base azul utiliza las combinaciones de colores complementarios posicionando la figura azul en transparencia en el centro para contrastar las figuras en amarillo y naranja.

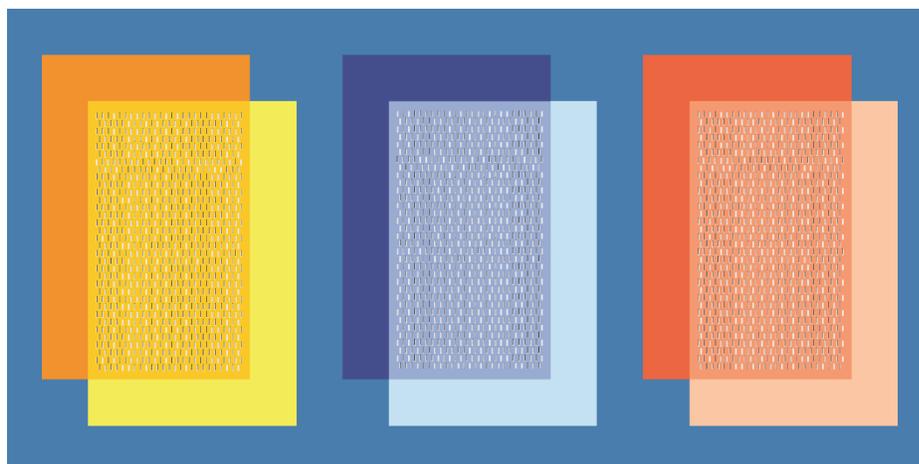


Figura nº 6 Analogía por contraste sobre una base azul

- **Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny, en Francia:** Es un mural realizado en el año 2012 en compañía de más 400 personas de todas las edades residentes de la ciudad francesa de Marcigny en la región de Borgoña y durante su participación en la VI Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Marcigny. Ravelo fue condecorado por el alcalde de la ciudad Monsieur Louis Poncet como “Ciudadano de Honor”.

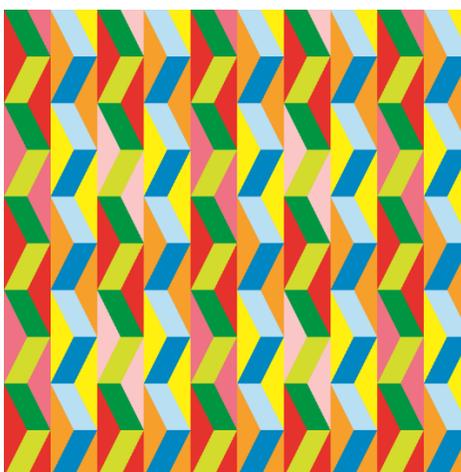


Figura nº 7 Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny

- **Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare:** Es una obra que forma parte del trabajo individual de Ravelo. Evoca el multicolor presente en el trópico y marca la influencia que tiene la naturaleza en el artista. Le hace homenaje a los

Diablos de Yare con la presencia del movimiento cinético que recuerda los bailes tradicionales de estos personajes vestidos de rojo.



Figura nº 8 Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare

- **Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton:** Son cuatro obras que representan el estudio que hizo Isaac Newton sobre el arcoíris y demuestra cómo la luz se puede desfragmentar en siete colores.



Figura nº 9 Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton.

- **Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón:** Se trata de una obra que combina el azul del Litoral Central, específicamente de Macuto de donde era Reverón y el blanco de la luz. En una entrevista para El Universal Juvenil expresó: "¡Él hizo la magia de la luz! Esa luz fuerte, que a veces lo dejaba ciego, la convirtió en blanco. Reverón es una referencia en la búsqueda de la luz en la plástica bidimensional. Por eso en la obra hago referencia a los blancos que él veía y al azul del mar que lo acogió" (Falcón, 2012)



Figura nº 10 Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón.

El videoarte *Valse Cinético* brinda al espectador una mirada a través del tiempo con el ritmo de la pieza musical *Natalia*, un valse de Antonio Lauro y las obras de Juvenal Ravelo.

Es un recorrido atemporal que inicia con un mural representativo para todos los caraqueños como lo es el de la Av. Libertador, los orígenes de dónde viene el artista con la obra de Fragmentación del color homenaje al río Caripe en Caripito, su ciudad natal y también se representan las fronteras que ha cruzado y hasta donde ha alcanzado su trabajo de Arte de Participación en la Calle con el mural homenaje a Marcigny en Francia.

Con las obras en armonía transparente se recuerda la primera etapa del trabajo de Ravelo donde predominan los elementos reflectantes y lo monocromático. Y la segunda etapa de su trabajo se puede representar a través de la obra *Diablos Danzantes de Yare*, pues a partir del 2012 su creación ha estado más invadida de color.

Las influencias de Juvenal Ravelo también son claras en este recorrido pues el trabajo sobre la luz de Armando Reverón es una clave en la *Fragmentación de la Luz* y por eso el artista le hace homenaje en una de las obras presentes en la animación.

Y, por último, las obras de *Fragmentación del color Homenaje a Isaac Newton* que determina en escalas de colores y grises la síntesis cinética de Juvenal Ravelo.

En el recorrido audiovisual, el espectador tiene la oportunidad de disfrutar de las múltiples propuestas dinámicas de formas, colores y ritmos que brindan el valse de Antonio Lauro y la *Luz y el Color en el Nuevo Milenio* de Juvenal Ravelo.

El color

Juvenal Ravelo busca mimetizar las tonalidades que se derivan de la luz, con una paleta que se va degradando como el arcoíris. Sobre el fondo dispone unos pequeños espejos que dan una sensación de luz o que los colores se multiplican.

Tuvo una influencia de tonalidades grises cuando vivió en Europa, pero al realizar los estudios del color que planteaba Newton empezó a explorar otras facetas.

En el videoarte se conjugan los colores cálidos y fríos a través de las obras que fueron mencionadas anteriormente. Donde resalta el color azul, el rojo, el amarillo, el naranja, el rosado, el negro, el morado, el verde y el gris en sus diversas tonalidades.

Los planos

En el videoarte predominan los planos generales exponiendo cada una de las obras que se van formando al ritmo de la música. Se produce el movimiento de cámara en la animación realizando planos detalle y desplazando con zoom in y zoom out para apreciar cada detalle de las obras en las diferentes transiciones.

El atributo que otorga el cinetismo en la realidad se traslada al videoarte *Valse Cinético* para que los usuarios puedan apreciar la transformación de una obra plástica en un formato digital.

La iluminación

La iluminación viene dada por las mismas obras de Ravelo, que buscan destacar los volúmenes, las formas y los destellos de luz, a través del empleo de los colores y el uso de los espejos.

La diferencia de luminosidad es variada porque cada paleta cromática de las obras que se van a presentar busca generar un tipo de emoción o una reacción óptica.

Transiciones

Las transiciones que se escogieron entre cada obra son múltiples. La primera se da entre los Módulos cromáticos del mural de la Avenida Libertador y el Homenaje al Río Caripito a través del color azul, que en la primera obra representa el cielo del transitar por la Avenida y en la siguiente obra es el plano en el que se reúnen los demás componentes.



Figura n° 11 Mural Av. Libertador

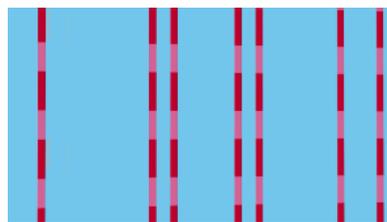


Figura n° 12 Transición 1

De la obra Homenaje al Río Caripito a las obras de fragmentación y color en armonía transparente se utilizan las líneas principales rojas de la obra de Caripito para simular un pentagrama, mientras aparecen las figuras simulando notas musicales.

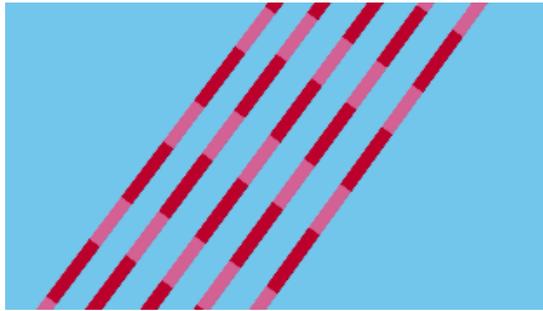


Figura nº 13 Transición 2

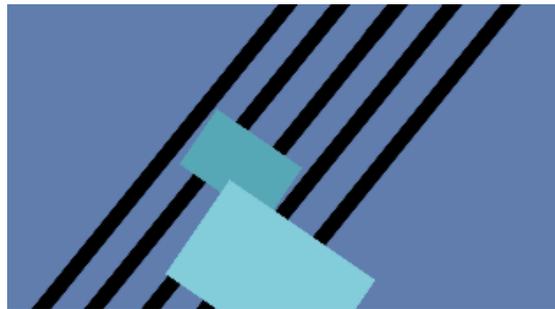


Figura nº 14 Transición 3

En la siguiente transición se descomponen las obras por analogía y contrastes, y mediante las principales franjas rojas y naranjas, se construye la obra Homenaje a Marcigny.

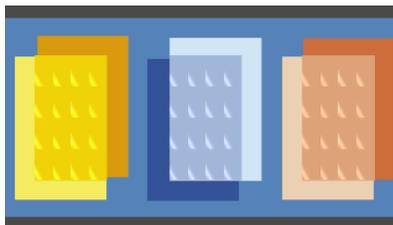


Figura nº 15 Transición 4



Figura nº 16 Transición 5



Figura nº 17 Transición 6

De un fondo rojo que queda del paso de la obra de Marcigny aparece la obra Diablos Danzantes de Yare.

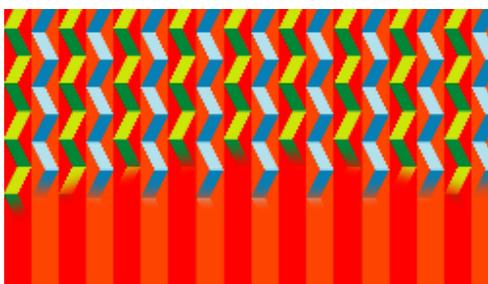


Figura nº 18 Transición 7

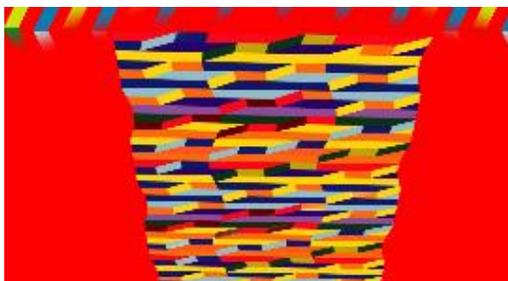


Figura nº 19 Transición 8

Del fondo rojo de Diablos Danzantes de Yare se hace un zoom out desde una de las franjas de las obras Homenaje a Isaac Newton para presentarla en sus diferentes versiones y por último la obra Homenaje a Armando Reverón de la cual se proyectan seis líneas para formar las cuerdas de una guitarra que es el fin del videoarte y la entrada a los créditos.



Figura nº 20 Transición 9

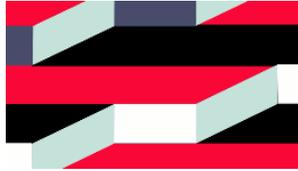


Figura nº 21 Transición 10

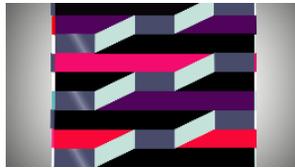


Figura nº 22 Transición 11



Figura nº 23 Transición 12

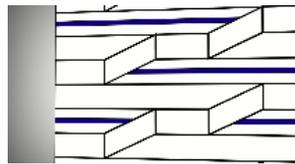


Figura nº 24 Transición 13

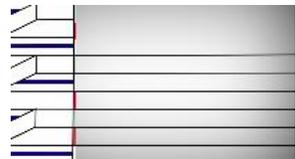


Figura nº 25 Transición 14



Figura nº 26 Transición 15



Figura nº 27 Transición 16

Propuesta sonora

En este proyecto la música es la encargada de llevar la batuta armónica y visual, expande los sentidos y transporta información en múltiples niveles, logrando combinaciones que forjan esquemas mentales y de los cuales la memoria puede apropiarse.

La música tiene la capacidad de generar emociones y experiencias que pueden exponer el contexto que rodea a los ciudadanos, quiénes son, las tradiciones, la cultura e incluso los valores de la sociedad.

Además puede representar un trasfondo ideológico o sociológico. A continuación se especifican los requerimientos sonoros del videoarte *Valse Cinético*:

Las transiciones, los planos y los movimientos de cámara en el videoarte ocurren al ritmo de la melodía del valse *Natalia*, una pieza tomada de la Colección Alirio Díaz *Música de España y América Latina*, un disco compacto disponible en el archivo audiovisual de la Biblioteca Nacional de Venezuela.

Se selecciona este valse ya que permite trasladar al oyente a una conjugación de sonidos del vals clásico con el folklore politonal, un estilo que

desarrolló Antonio Lauro en sus diversas etapas como compositor consolidado.

Se toma la versión del valse que interpretó Alirio Díaz, por su impecable ejecución y porque él fue el encargado de dar a conocer el trabajo de Lauro fuera y dentro de Venezuela.

Storyboard

El storyboard del videoarte *Valse Cinético* se constituye siguiendo la partitura² del valse *Natalia* y representa compás por compás los elementos visuales que surgen al ritmo de la música. Cada obra que se presenta en los diferentes momentos de la pieza musical forma una escena del videoarte.

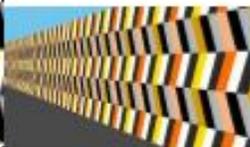
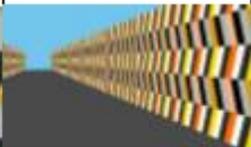
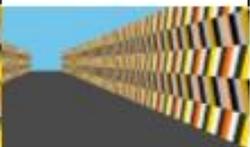
² Partitura original de Antonio Lauro revisada por Alirio Díaz disponible en los Anexos digitales del CD adjunto al trabajo.

Escena 1 – Obra: Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela			
Compás 1	Compás 2	Compás 3	Compás 4
			
La obra se arma de arriba a abajo en cada una de sus franjas sobre un fondo gris			

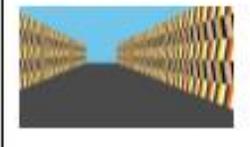
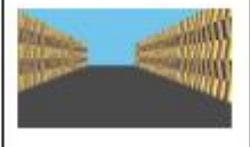
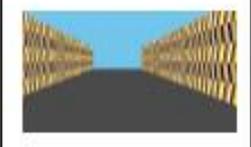
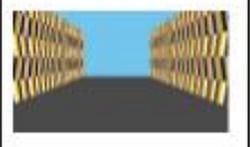


Escena 1 – Obra: Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela			
Compás 5	Compás 6	Compás 7	Compás 8
			
Se termina de armar la obra con su última franja naranja			El plano se empieza a proyectar en diagonal

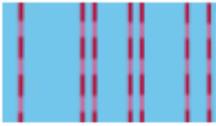
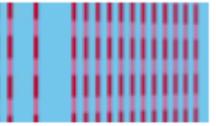


Escena 1 – Obra: Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela			
Compás 9	Compás 10	Compás 11	Compás 12
			
El plano se proyecta en diagonal		El plano se proyecta en diagonal y se forma un punto de fuga	

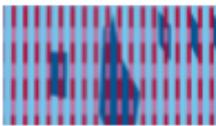
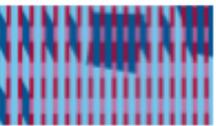
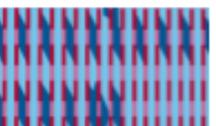
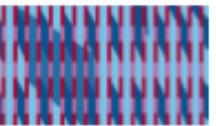


Escena 1 – Obra: Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela			
Compás 13	Compás 14	Compás 15	Compás 16
			
Zoom in hasta el punto de fuga con el fondo azul que representa el cielo y la parte inferior en gris que representa el pavimento			

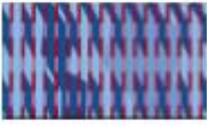
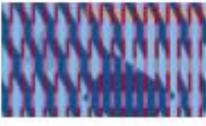


Fin de Escena 1	Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela		
Compás 17	Compás 18	Compás 19	Compás 20
			
Zoom in hasta el fondo azul	La obra se arma de abajo a arriba en cada una de sus franjas rojas sobre un fondo azul		

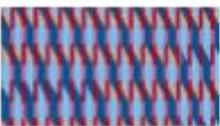
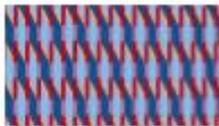
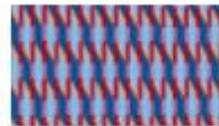
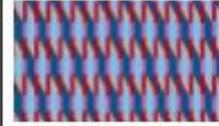


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 21	Compás 22	Compás 23	Compás 24
			
Se componen cada uno de los elementos geométricos azul oscuro desde varios puntos del plano para posicionarse en la obra			

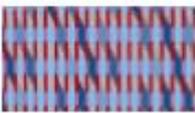
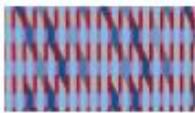


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 25	Compás 26	Compás 27	Compás 28
			
Se terminan de componer los elementos geométricos azul oscuro y aparecen con el ritmo las franjas color amarillo			

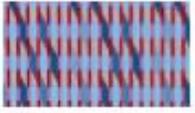
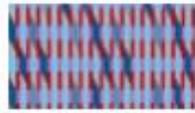
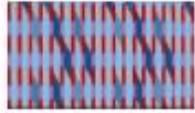


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 29	Compás 30	Compás 31	Compás 32
			
Plano general de la obra completa. Las franjas rojas sobresalen del plano de derecha a izquierda y de derecha a izquierda			

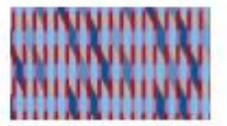
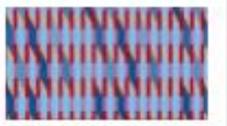
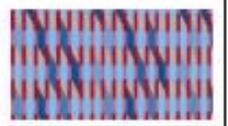


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 33	Compás 34	Compás 35	Compás 36
			
Los elementos geométricos azul oscuro aparecen y desaparecen en fade. Las franjas rojas se desplazan uniformemente en diagonal			

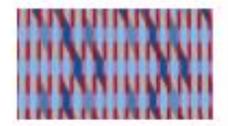
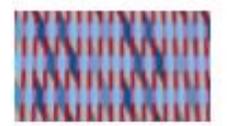
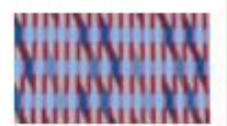


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 37	Compás 38	Compás 39	Compás 40
			
Los elementos geométricos azul oscuro aparecen y desaparecen en fade. Las franjas rojas se desplazan uniformemente en diagonal			



Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 41	Compás 42	Compás 43	Compás 44
			
Los elementos geométricos azul oscuro aparecen y desaparecen en fade. Las franjas rojas se desplazan uniformemente en diagonal			

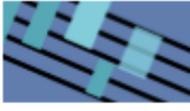


Escena 2 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela			
Compás 45	Compás 46	Compás 47	Compás 48
			
Los elementos geométricos azul oscuro aparecen y desaparecen en fade. Las franjas rojas se desplazan uniformemente en diagonal			Zoom in a la obra. Desaparecen en fade todos los elementos excepto las franjas rojas



Fin de Escena 2	Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía transparente por analogías y por contraste		
Compás 49	Compás 50	Compás 51	Compás 52
			
Las franjas rojas se proyectan en diagonal hacia arriba representando un pentagrama	Sobre el fondo azul las líneas del pentagrama se desplazan de derecha a izquierda y de arriba abajo. Entran figuras geométricas en diferentes tonalidades de azul. Continúa hasta el compás 53		



Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía transparente por analogías y por contraste			
Compás 53	Compás 54	Compás 55	Compás 56
			
- Continúa	El color del fondo cambia a una tonalidad granate	Sobre el fondo granate las líneas del pentagrama se desplazan. Entran figuras geométricas en diferentes tonalidades cálidas.	

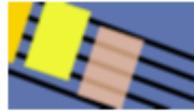


Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía transparente por analogías y por contraste			
Compás 57	Compás 58	Compás 59	Compás 60
			
Sobre el fondo granate las líneas del pentagrama se desplazan de derecha a izquierda y de arriba abajo. Entran figuras geométricas en diferentes tonalidades cálidas. Continúa hasta el compás 62			

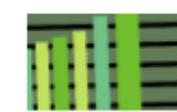


Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía transparente por analogías y por contraste			
Compás 61	Compás 62	Compás 63	Compás 64
			
- Continúa		El color del fondo cambia a una tonalidad azul. Sobre el fondo azul las líneas del pentagrama se desplazan de derecha a izquierda y de arriba abajo. Entran figuras geométricas en diferentes tonalidades contrastantes.	



Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía trasparente por analogías y por contraste			
Compás 65	Compás 66	Compás 67	Compás 68
			
Sobre el fondo azul las líneas del pentagrama se desplazan de derecha a izquierda y de arriba abajo. Entran figuras geométricas en diferentes tonalidades contrastantes. Continúa hasta el compás 69			

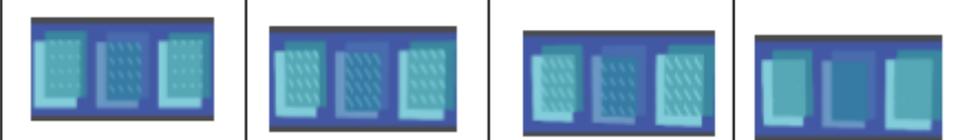


Escena 3: El pentagrama – Obras: Fragmentación de la luz y el color en armonía trasparente por analogías y por contraste		
Compás 69	Compás 70	Compás 71
		
- Continúa	El color del fondo cambia a una tonalidad verde. Las líneas del pentagrama se desplazan y entran figuras en diferentes tonalidades verdes	



Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en armonía transparente homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta			
Compás 72	Compás 73	Compás 74	Compás 75
			
Se componen cada uno de los elementos geométricos en diferentes tonos de azul desde varios puntos del plano para posicionarse en la obra			Se simulan los elementos reflectantes de la obra original



Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en armonía transparente homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta			
Compás 76	Compás 77	Compás 78	Compás 79
			
Se simulan los elementos reflectantes de la obra original			



- Disolven- cia	Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en armonía cálida transparente		
Compás 80	Compás 81	Compás 82	Compás 83
			
El fondo azul y los elementos geométricos disuelven al fondo granate	Se componen cada uno de los elementos geométricos en diferentes tonos cálidos desde varios puntos del plano para posicionarse en la obra		Se simulan los elementos reflectantes de la obra original



- Disolven- cia	Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en verde		
Compás 84	Compás 85	Compás 86	Compás 87
			
Se simulan los elementos reflectantes de la obra original	Se componen cada uno de los elementos geométricos en diferentes tonos verdes desde varios puntos del plano para posicionarse en la obra		Se simulan los elementos reflectantes de la obra original

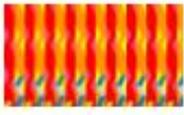
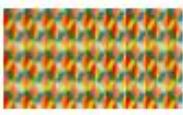
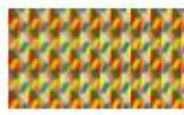
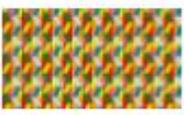


Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por contraste			
Compás 88	Compás 89	Compás 90	Compás 91
			
Se componen cada uno de los elementos geométricos en diferentes tonos contrastante desde varios puntos del plano para posicionarse en la obra			Se simulan los elementos reflectantes de la obra original

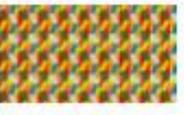
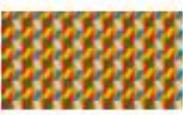
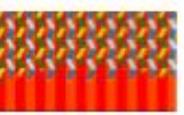


Escena 3 – Obra: Fragmentación de la Luz y el Color por contraste		
Compás 92	Compás 93	Compás 94
		
Se simulan los elementos reflectantes de la obra original		Se descomponen los elementos geométricos sobre el fondo gris



Escena 4 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny, en la región de Borgoña, Francia			
Compás 95	Compás 96	Compás 97	Compás 98
			
Se arma la obra de abajo a arriba con la franjas rojas y naranja	El resto de las franjas que componen la obra se desplazan desde abajo hacia arriba		



Escena 4 – Obra: Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny, en la región de Borgoña, Francia			
Compás 99	Compás 100	Compás 101	Compás 102
			
El resto de las franjas que componen la obra se desplazan desde abajo hacia arriba			La obra desaparece hacia arriba sobre el fondo rojo



Escena 5 – Obra: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare			
Compás 103	Compás 104	Compás 105	Compás 106
			
La obra entra en el plano desde abajo hacia arriba sobre el fondo rojo hasta hacer una diagonal de izquierda a derecha			



Escena 5 – Obra: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare			
Compás 107	Compás 108	Compás 109	Compás 110
			
Zoom in y zoom out de la obra mientras se desplaza de izquierda a derecha			



Escena 5 – Obra: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare			
Compás 111	Compás 112	Compás 113	Compás 114
			
Zoom in y zoom out de la obra mientras se desplaza de izquierda a derecha			



Escena 5 – Obra: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare			
Compás 115	Compás 116	Compás 117	Compás 118
			
Zoom out de la obra mientras se desplaza de izquierda a derecha hasta desaparecer en fade sobre el fondo rojo			



Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 119	Compás 120	Compás 121	Compás 122
			
El plano se torna del rojo al fucsia	Zoom out de abajo a arriba desde la franja fucsia a plano general de la obra Homenaje a Isaac Newton de fondo negro.		

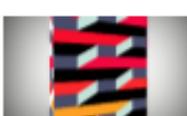


Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 123	Compás 124	Compás 125	Compás 126
			
Plano general obra Homenaje a Isaac Newton de fondo negro. Gira sobre su eje para revelar la siguiente obra		Plano general obra Homenaje a Isaac Newton de fondo blanco. Zoom in de arriba a abajo	



Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 127	Compás 128	Compás 129	Compás 130
			
Zoom in de arriba abajo obra Homenaje a Isaac Newton de fondo blanco			La obra gira sobre su eje para revelar la siguiente

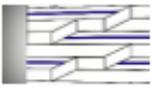
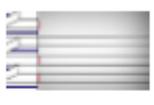


Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 131	Compás 132	Compás 133	Compás 134
			
Se muestra la obra Homenaje a Isaac Newton de fondo blanco con variación de los elementos reflectantes, de abajo a arriba			Gira para revelar la siguiente obra



Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 135	Compás 136	Compás 137	Compás 138
			
Obra homenaje a Isaac Newton presenta la siguiente obra mediante un fade	Fragmentación de la luz y el color en negativo	Gira para revelar la siguiente obra	Obra Homenaje a Isaac Newton presenta la siguiente obra mediante un fade



Escena 5 – Obras: Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton y Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón			
Compás 139	Compás 140	Compás 141	Compás 142
			
Obra Homenaje a Armando Reverón, se proyectan seis de las líneas que la conforman. De izquierda a derecha	Las seis líneas de la obra presentan una guitarra que se ubica en el lado derecho del plano para dar entrada a los créditos. FIN		



Calendario de animación

El siguiente esquema presenta las fechas de realización de los diversos procesos de animación correspondientes a cada escena que conforma el videoarte *Valse Cinético*.

Tabla 1 Calendario Videoarte Valse Cinético

Procesos	Fecha	Observaciones
Selección de la pieza musical	29/03/2016	Se indica la fecha de obtención de la grabación del valse <i>Natalia</i> de la <i>Colección Alirio Díaz Música de España y América Latina</i> disponible en el Archivo Audiovisual de la Biblioteca Nacional de Venezuela.
Selección de las obras	Del 22/06/2015 al 16/04/2016	Selección de las obras que inspiran el videoarte a partir de la exposición de Juvenal Ravelo en la UCAB en 2015, pasando por el estudio de sus catálogos más recientes como el de "Luz y Color en el Nuevo Milenio", hasta la selección final de las obras.
Realización del Storyboard	Parte 1 29/04/2016 Parte 2 28/05/2016	La primera etapa del storyboard se realizó siguiendo la partitura del valse <i>Natalia</i> hasta la primera barra. La segunda etapa, desde la coda hasta el final de la pieza.
Animación de escenas	Escenas 1 y 2 19/06/2016 3 7/07/2016 4 8/07/2016 5 11/07/2016 6 16/07/2016	Se indica la fecha de culminación de cada escena sin tomar en cuenta las pruebas y correcciones.
Animación de créditos	17/07/2016	Realización de los créditos finales, cuya animación forma parte de la última escena del videoarte.
Render final	22/07/2016	Compilación de la introducción, todas las escenas y créditos del videoarte.

Ficha técnica

Título: Valse Cinético

Duración: 3:34 minutos

Género: Videoarte

Dirección: Kelly Cabello

Producción: Yelindi Pérez

Animación: Keylimar Cabello

Música: *Natalia* de Antonio Lauro interpretada por Alirio Díaz

Lista de necesidades de producción

- **Requerimientos técnicos:**

Software de animación After Effects CC (2015)

Sistema operativo Windows 10

Intel Core2 Duo procesador de soporte 64-bit

4GB de RAM

5GB de espacio disponible en el disco duro (requerimiento mínimo)

Software QuickTime 7.6.6 de reproducción de video

Conexión a internet

- **Obras de Juvenal Ravelo:**

- Módulos cromáticos en la Av. Libertador, Municipio Chacao, Caracas, Venezuela
- Fragmentación del color. Homenaje al Río Caripe, en Caripito, edo. Monagas, Venezuela
- Fragmentación de la luz y el color en armonía trasparente por analogías y por contraste
- Fragmentación del color. Homenaje a Marcigny, en la región de Borgoña, Francia

- Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a los Diablos Danzantes de Yare
- Fragmentación de la luz y el color. Homenaje a Isaac Newton
- Fragmentación de la luz. Homenaje a Armando Reverón

- **Animador:**

Keylimar Cabello Diseñador Gráfico

- **Música:**

Vals *Natalia* de Antonio Lauro interpretado por Alirio Díaz. Colección Alirio Díaz *Música de España y América Latina*.

Audiogalería “Luz y Color en el Nuevo Milenio” de Juvenal Ravelo

Sinopsis

La audiogalería Luz y Color en el Nuevo Milenio es un compendio de clips que resaltan las características de cada una de las obras que inspiraron el videoarte *Valse Cinético*. La narración de los atributos de cada una de las piezas está a cargo del mismo autor de las obras cinéticas, el maestro Juvenal Ravelo.

Cada obra posee un contenido didáctico y al mismo tiempo anecdótico pues el artista expone su idiosincrasia y al mismo tiempo narra eventos sobresalientes en la historia del arte cinético.

Propuesta visual

Cada clip de la audiogalería tiene como protagonista una obra de las que se toman para la realización del videoarte *Valse Cinético*. La obras son presentadas en pantalla en su totalidad, en planos generales y también haciendo detalle en sus elementos más representativos en momentos clave de la narración, utilizando zoom in, zoom out y paneos.

El público también puede visualizar imágenes de locaciones o de personalidades de las cuales se está hablando en la narración de cada obra para enriquecer el contexto bajo el cual fue creada cada obra utilizando disolvencias entre una imagen a otra.

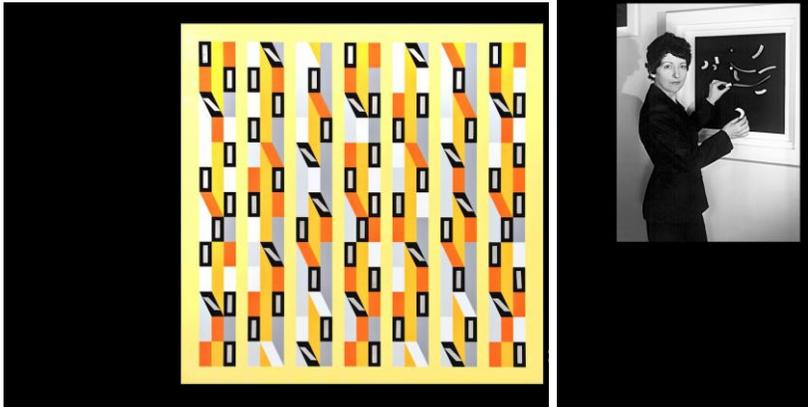


Figura nº 28 Fragmentación Cinética Homenaje a Denise René

Propuesta sonora

El audio principal es la voz del artista plástico Juvenal Ravelo con la narración de los atributos de cada obra cinética en su respectivo clip audiovisual. La grabación de la narración se realizó en un estudio profesional de la emisora de radio Kys FM.

La musicalización de cada clip comprende los valeses venezolanos Natalia, Yacambú, Carora, María Luisa y Angostura de Antonio Lauro interpretados por Alirio Díaz de la Colección Alirio Díaz Música de España y América Latina.

Plan de grabación

El siguiente esquema presenta las fechas de realización de los diversos procesos de producción correspondientes a cada obra que conforma el videoarte *Valse Cinético* y su respectivo clip audiovisual con los audios de la narración de Juvenal Ravelo.

Tabla 2 Plan de grabación audiogalería

Procesos	Fecha	Observaciones
Entrevistas a Juvenal Ravelo	Entrevista 1 15/04/2016 Entrevista 2 21/05/2016	En la primera entrevista se conversa sobre aspectos más importantes de las primeras 6 obras utilizadas para la animación del videoarte, y en la segunda entrevista, sobre las últimas 4.
Transcripción	27/06/2016	Se procede a transcribir los audios de las entrevistas.
Elaboración del guion final basado en las entrevistas	30/06/2016	Se procede a elaborar un guion con los aspectos más importantes sobre cada obra conversada en las entrevistas.
Grabación de la narración con Juvenal Ravelo	2/07/2016	Se procede a grabar el guion narrado por Juvenal Ravelo en la emisora de radio Kys FM
Edición de los audios	13/07/2016	La grabación obtenida es editada y montada con los vales de Antonio Lauro <i>Natalia, Yacambú, Carora, María Luisa y Angostura.</i>
Edición de los clips	20/07/2016	Se hace el montaje de imágenes de acuerdo a la narración de los audios para obtener los clips definitivos para la audiogalería.

Guion técnico

El presente guion es el esquema de cada uno de los clips que conforman la audiogalería *Luz y Color en el Nuevo Milenio*, se indica el texto de la narración de cada obra transcrito³ a partir de entrevistas con el artista y también se indican las imágenes que el usuario puede visualizar en determinado momento de la narración.

Tabla 3 Guion técnico audiogalería

IMAGEN	AUDIO
	<p>PRODUCCION: KELLY CABELLO Y YELINDI PÉREZ OPERADOR: RICARTHY CARRER VOZ: JUVENAL RAVELO</p>

³ Transcripción de entrevistas disponibles en los Anexos digitales del CD adjunto al trabajo.

	<p style="text-align: center;">Música: VALSE NATALIA DE FONDO</p> <p style="text-align: center;">MÓDULOS CROMÁTICOS EN LA AV. LIBERTADOR, CARACAS, VENEZUELA</p>
<p>Imagen de apoyo Fotografía panorámica Mural en la Av. Libertador</p>	<p>Las obras urbanas quedan solitarias desde el punto de vista color, solamente un gris es el más frecuente. Es lo que en el mundo de las artes plásticas, los artistas y los críticos de arte llaman muros deshumanizados. Cuando las artes plásticas se apoderan del muro, lo embellecen y los artistas proponen su arte, se humaniza la arquitectura y la ingeniería.</p> <p>Dentro de este contexto es que nace la idea de este mural, en una arteria vial tan grande como la avenida Libertador que es muy transitada, con mucho desplazamiento del ente humano dentro de un vehículo yendo y viniendo.</p> <p>Cuando me propusieron esto, yo con mi equipo de trabajo hicimos los estudios, nos metimos dentro de un automóvil y empezamos a recorrer, para producir una vibración por desplazamiento del vehículo para los ojos de quien va montado en un carro. Entonces nos dimos cuenta que a diferentes velocidades se producen diferentes efectos, si vas más lento, es más suave la presencia de la vibración, cuando el automóvil se desplaza con mayor velocidad se ve más fuerte.</p> <p>El arte cinético rompió con la bidimensionalidad. Para producir el movimiento en las obras cinéticas algunas están basadas en la cibernética, otras en la física del</p>

	<p>color y en estudios que hacemos los diferentes artistas cinéticos con los efectos ópticos.</p> <p>Se trata de provocar el movimiento y que ocurra la vibración, de no ser así, entonces permanece como una pintura de arte abstracto que coloca planos con diferentes geometrías, pero sin el movimiento, que debe estar presente en el arte cinético. En el mural no hay elementos en relieve para provocar el movimiento, ni los elementos reflectantes que yo utilizo cuando hablo de Fragmentación de la Luz y el Color.</p> <p>Entonces utilicé los módulos cromáticos para provocar ese movimiento por el desplazamiento del espectador, la gente percibe ese movimiento y se convierte en una obra cinética. En esta obra no se trata de que el espectador va caminando por allí, por ser una vía vehicular y el espectador va dentro de los vehículos.</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE YACAMBÚ DE FONDO</p> <p>FRAGMENTACIÓN DEL COLOR. HOMENAJE AL RÍO CARIPE, CARIPITO EDO. MONAGAS, VENEZUELA</p>
<p>Entra imagen de apoyo Barrio los Cerritos en Caripito</p> <p>Entra imagen de apoyo Cueva del Guácharo en Caripe</p>	<p>Esta obra permite recordar lo que caracteriza la geografía del pueblo donde yo nací, Caripito. Esta propuesta con los dos tonos de líneas azules, que van haciendo curvas, recuerdan lo que forma el río. Opté por hacerle un homenaje a Caripito con el río Caripe, ese río que viene desde Caripe donde está la cueva del Guácharo, y desemboca en el río San Juan, un río navegable.</p>

<p>Entra imágenes de apoyo Rio y Araguaney</p>	<p>No se trata de una pintura figurativa, en mi época de estudiante tengo paisajes pintados, pero aquí no hay presencia de ningún elemento figurativo de la naturaleza, sino que son los recuerdos llevados a la forma geométrica, utilizando los meandros que va a haciendo el río, los traje con los azules y la presencia de otros colores que se forman en la naturaleza con árboles rojos y árboles amarillos como el araguaney.</p> <p>El arte son recuerdos y es invención: la naturaleza nos inspira con su diversidad ambiental, con su fauna, las especies vegetales, su maravillosa geografía con agua de ríos transparentes y la divina fantasía azul del mar bajo otros azules del cielo infinito. Pero es en el ser humano donde se despierta la sensibilidad del artista, quien nace buscando la expresión del arte en todas sus dimensiones.</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE NATALIA DE FONDO FRAGMENTACIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR. POR ANALOGÍAS EN ARMONÍA</p>
	<p>En este caso se trata de mi obra individual, este cuadro está basado en lo que yo he llamado Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en armonía transparente homenaje al poeta Cruz Salmerón Acosta. En la obra original están presentes elementos reflectantes que cuando uno se desplaza aparece la fragmentación de la luz.</p> <p>Este homenaje a Cruz Salmerón Acosta, poeta distinguido nacido en el estado Sucre, es recordando su poema "Azul" que comienza diciendo: <i>Azul de aquella</i></p>

<p>Entra imagen de apoyo Fotografía de Cruz Salmerón Acosta</p>	<p><i>cumbre tan lejana hacia la cual mi pensamiento vuela bajo la paz azul de la mañana, color que tantas cosas me revela...</i></p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE YACAMBÚ DE FONDO FRAGMENTACIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR POR CONTRASTE</p>
	<p>En este cuadro llamado Fragmentación de la Luz y el Color por contraste se colocó el azul en el centro para que diera una variante a la obra en relación con el amarillo y anaranjado. Abriendo esa posibilidad de que un solo color se puede transformar en muchas gamas que es lo que llamamos el uso del matiz. Está matizado el color, solamente el azul, utilizando el blanco da esa posibilidad por mezcla obtenemos varios tonos.</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE MARÍA LUISA DE FONDO FRAGMENTACIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR POR ANALOGÍA</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en verde ocurre exactamente lo mismo que ocurre con el azul. Se está utilizando el verde oscuro en el plano detrás que hace de pantalla y después utilizando la gama de verdes distintos para que exista la variedad. Y aquí ocurre también el fenómeno de fragmentación porque cuando el público se desplaza aparecen y desaparecen los elementos reflectantes. Va sugiriendo la luz con la presencia del color. Los elementos reflectantes están colocados en un orden geométrico matemáticamente calculado en el plano.</p>

<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE MARÍA LUISA DE FONDO FRAGMENTACIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR POR ANALOGÍA EN ARMONÍA CÁLIDA TRANSPARENTE</p>
	<p>Fragmentación de la Luz y el Color por analogía en armonía cálida transparente Este es el mismo caso, con el rojo. Aquí hice lo que llamarían la regla de excepción con el amarillo para variar las tonalidades a un anaranjado, mezclado con un color marfil, beige y se obtiene esta tonalidad del centro, un anaranjado claro.</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE CARORA DE FONDO FRAGMENTACIÓN DEL COLOR. HOMENAJE A MARCIGNY</p>
<p>Entra imagen de apoyo Embajador de Francia y esposa</p> <p>Entra imagen de apoyo Juvenal Ravelo en Marcigny</p> <p>Entra imagen de apoyo Niño y señor pintando el mural en Marcigny</p> <p>Entra imagen de apoyo Fundadores del Centro de Arte pintando el mural</p> <p>Entra imagen de apoyo Frank Popper</p>	<p>La obra de Arte de Participación en la calle que está en Marcigny, en la región de Borgoña en Francia, fue una invitación del Embajador de Francia Jean-Marc Laforêt y su esposa Anne Louyot.</p> <p>Llegué Francia en el año 2012, se convocó a la comunidad y hubo una respuesta muy contundente y favorable de todo el conglomerado social que habita en Marcigny, una ciudad medieval, desde niños hasta adultos de todas las edades.</p> <p>Con los fundadores del Centro de Arte Frank Popper (destacando que Frank Popper es uno de los grandes críticos de arte que está en Francia, historiador, egresado de la universidad de La Sorbona con el doctorado mención arte y es el que ha escrito la historia del arte</p>

<p>Entra imágenes de Mural y calle de Marcigny Ciudadanos pintando el mural</p>	<p>cinético, tiene varios libros y sobre todo ha tratado el tema de la participación).</p> <p>Un buen día del año 2012 comenzamos a trabajar, fue apoteósico el entusiasmo de la gente, igual que como ocurre aquí en Venezuela.</p> <p>Yo tenía la duda si eso iba a tener la misma respuesta, primero porque se trata de otra cultura muy lejana a la nuestra, otro idioma, y sin embargo el mismo fervor que se ve aquí eso lo vimos allá.</p> <p>La gente participando eso fue una cosa de camaradería y comunicación entre toda la gente que participaba hasta los turistas en pleno verano paraban los carros y se involucraban en el mural.</p> <p>Ese mural luego fue inaugurado, tuvo repercusión en la prensa, le dedicaron grandes espacios porque resaltaban que es una idea inédita que no habían visto en toda Francia. Esto despertó a la gente el hecho que ellos realizaran una obra de arte que hasta ahora estaban acostumbrados a la participación visual nada más a mirar obras colgadas en la pared pero jamás interviniendo con el color ni con los pinceles ni las brochas.</p> <p>Ese es precisamente el aporte del arte de participación en la calle: crea en los habitantes un sentido de participación y pertenencia de lo que realizan.</p>
<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE ANGOSTURA DE FONDO FRAGMENTACIÓN DE LA LUZ Y EL COLOR. HOMENAJE A LOS DIABLOS DANZANTES DE YARE</p>

	<p>Este cuadro está dentro del contexto de la obra individual, ya no se trata de un arte colectiva como ocurre con el Arte de Participación de Calle.</p>
<p>Entra imágenes de apoyo fachada Centro de Arte Daniel Suárez</p>	<p>Esta es una obra hecha con el equipo del Centro de Arte Daniel Suárez. Todo un equipo con el que he hecho toda esta obra individual que estamos preparando.</p>
<p>Juvenal Ravelo en el taller</p>	<p>Los Diablos de Yare nacen porque entre lo que yo observaba en París cuando estaba haciendo las obras allá en el taller resaltó mucho el medio ambiente porque influye sobre uno, lo que puede ocurrir en los fenómenos naturales.</p>
<p>Entra imagen de apoyo París</p>	<p>Allá hay un gris, blanco y negro permanente prácticamente a excepción de los meses de julio y agosto que es el verano. Entonces uno está influenciado por una paleta con pocos colores, en mi caso, a lo mejor a otros artistas no les pasa eso.</p>
	<p>Cuando yo me pongo a hacer las obras aquí me veo invadido por toda la naturaleza que tiene Venezuela, la flora con una variante de colores infinitos.</p>
<p>Entra imágenes de apoyo Araguañey, frailejón, Apamate</p>	<p>Uno ve los amarillos de los araguañeyes, los frailejones de los andes, los apamates con los colores rojos, violeta, y toda esa naturaleza exorbitante que me influenció mucho y lo llevé a estos cuadros que estoy haciendo aquí desde el 2012 hasta ahora son cuadros con mucho colorido del trópico que me invadió mentalmente.</p>

<p>Imagen de la obra en planos detalle y plano general</p>	<p>Música: VALSE NATALIA DE FONDO FRAGMENTACIÓN CINÉTICA. HOMENAJE A MADAME DENISE RENÉ</p>
<p>Entra imágenes de apoyo fotografías de Denise René</p> <p>Cartel de Exposición “Le Mouvemente”</p> <p>Fotografías Jesús Soto, Víctor Vasarely, Obra Víctor Vasarely, Fotografías Alexander, Calder y Aula magna UCV. Fotografías Jean Tinguely, Marcel Duchamp, Yacoob Agam</p> <p>Cartel de Exposición “Le Mouvemente”</p> <p>Entra imágenes de apoyo Fotografía Julio Le Parc, Obra de Narciso Deboung y Carlos Cruz Diez</p>	<p>Esta es una obra cinética con la Fragmentación del Color y la Luz y los elementos reflectantes.</p> <p>Denise René fue quien fundó la galería que lleva su nombre y se ocupó estrictamente de la divulgación del arte cinético, hizo exposiciones muy importantes con los artistas que estaban trabajando en la vía del cinetismo e hizo una exposición de trascendencia donde participó Jesús Soto como el primer venezolano que ha participado en una exposición de esa magnitud, Víctor Vasarely el padre del arte óptico pues produce movimiento aun siendo la obra bidimensional, Calder (quien hizo el Aula Magna de la Ciudad Universitaria en Caracas), el escultor Jean Tinguely quien basándose en la cibernética mueve los elementos de la escultura, Marcel Duchamp un artista que viene de la época del cubismo y llegó a realizar obras muy importantes, Yacoob Agam también un artista israelí nacionalizado francés.</p> <p>Ese grupo fue la exposición extraordinaria que se hizo del arte cinético en 1955 eso repercutió en todas partes y de allí se expandió por todas partes con nuevas generaciones de artistas como Julio Le Parc, Narciso Deboung venezolano y Carlos Cruz Diez.</p> <p>Yo le hago el homenaje a René porque me di cuenta que tantos años trabajando con muchos artistas ninguno le ha hecho un homenaje así. Se lo merece por toda la</p>

Entra imágenes de apoyo fotografías de Denise René	trayectoria y el trabajo. Madame Denise René murió en ese mismo año de la exposición de esa obra en el 2012.
--	--

Corto Documental “Natalia”

Sinopsis

El corto documental *Natalia* es un producto audiovisual que busca realizar un paseo por una de las piezas más emblemáticas y de mayor trascendencia del maestro Antonio Lauro.

Natalia fue el primer valse criollo divulgado en el exterior y el más reconocido de Antonio Lauro. Empezó a desarrollar la composición de este valse durante una gira que realizó con Los Cantores del Trópico por Ecuador a mediados de 1940.

Propuesta Visual

El corto documental *Natalia* es una pieza audiovisual que expresa valores biográficos y de trayectoria del guitarrista y compositor Antonio Lauro, los testimonios de los entrevistados representan la influencia que ha tenido el legado del artista en sus propias carreras.

Las entrevistas se presentan con disolvencias en las imágenes de apoyo, con una iluminación cálida y con pocos movimientos de cámara, con la intención de centrar la atención del espectador en las anécdotas e historias narradas por cada uno de los participantes, se pretende generar empatía con el contexto de la música y el valse *Natalia*.

Planos y encuadres

- Se utilizan planos medios para cada uno de los entrevistados.
- Planos detalle para visualizar los instrumentos musicales.
- Para el intérprete de guitarra se emplea plano general.



Figura nº 29 Plano medio de Alejandro Bruzual



Figura nº 30 Plano detalle de cuatros



Figura nº 31 Plano general de Leopoldo Igarza

Iluminación y color

La iluminación es cálida para generar empatía y emoción con los testimonios que expresan cada uno de los entrevistados. Se torna entre el amarillo y el naranja.

Grafismos

A continuación se presentan el logo del documental Natalia, el grafismo para la presentación de los créditos finales y un ejemplo de los inserts para identificar a los entrevistados:

Natalia

Figura nº 32 Logo Natalia



Figura nº 33 Grafismo créditos documental e Inserts

Montaje

El tipo de montaje es narrativo, ya que cuenta los acontecimientos que llevaron a Antonio Lauro a desarrollar su valse *Natalia* mezclándolo con unos videos de archivo del maestro.

Captación de audio

Se utilizó un grabador de audio digital Zoom H4N para captar el audio de las entrevistas y el audio de ambiente.

Musicalización

Se emplea el valse *Natalia* de Antonio Lauro interpretado por Alirio Díaz, de la Colección Alirio Díaz *Música de España y América Latina*.

Plan de Rodaje

Tabla 4 Plan de rodaje corto documental

Plan de rodaje							
Fecha	Plano	Locación	Int/Ext	Día/Noche	Entrevistado	Hora	Equipos
3 de junio	Detalle guitarra	Villa Teola	Int	Día	X	03:00 p.m.	Equipos utilizados en todas las pautas:
3 de junio	Detalle cuatro	Villa Teola	Int	Día	X	03:00 p.m.	
4 de junio	Medio	Villa Teola	Int	Día	Leopoldo Igarza	11:00 a.m.	Trípode Cámara Canon T3i. Lente 28mm- 135mm.
4 de junio	Medio	Villa Teola	Int	Día	Silvio Mencias	11:30 a.m.	
4 de junio	Medio	Villa Teola	Int	Día	Richard Arellano	12:00 p.m.	Zoom H4N
4 de junio	Medio	Villa Teola	Int	Día	José Luis Lara	12:30 p.m.	
4 de junio	General	Villa Teola	Ext	Día	Leopoldo Igarza	01:30p.m.	
4 de junio	Detalle fotos	Villa Teola	Int	Día	X	02:00 p.m.	
10 de junio	Medio	Celarg	Int	Día	Alejandro Bruzual	2:00 p.m.	
31 de julio	General concierto	MAC	Int	Día	X	11:00 a.m.	

Guion técnico

El presente guion técnico es el esquema de las entrevistas y las visuales que conforman el corto documental *Natalia*, se indica el audio de las declaraciones de los entrevistados y también se indican las imágenes que se presentan en simultaneo, describiendo los planos y los clips de origen de cada uno de ellos.

Tabla 5 Guion técnico corto documental

IMAGEN	AUDIO
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Lauro nace en Ciudad Bolívar en 1917
Imagen de archivo de VTV. Antonio Lauro tocando guitarra.	AUDIO ORIGINAL DE LAURO TOCANDO ALEJANDRO BRUZUAL (FONDO) Es hijo de padre y madre italiano.
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Su padre era músico
Imagen de archivo de VTV. Antonio Lauro tocando guitarra.	ALEJANDRO BRUZUAL De hecho también tocaba guitarra, guitarrista aficionado pero guitarrista y cantante;
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Y algo muy importante Lauro nace signado por el vals. Su padre compuso un vals que se llamó el primogénito
Clip MVI_0988 plano detalle cuatros.	ALEJANDRO BRUZUAL Que se tocó en la banda de la ciudad de la cual formaba parte y fue interpretado en el momento en que nació y luego en su bautizo.
Imagen de archivo de VTV. Antonio Lauro tocando guitarra.	ALEJANDRO BRUZUAL Es decir el gran exponente del vals en Venezuela va estar signado desde su nacimiento por una obra de su padre
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL La obra guitarrística de Lauro se inscribe precisamente en el nacionalismo latinoamericano específicamente por supuesto la experiencia venezolana
Fotografía Lauro en el piano	ALEJANDRO BRUZUAL

	Lauro comienza inicialmente paralelo a sus estudios
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL En la escuela una actividad popular dentro de un conjunto, primero fue un cuarteto y luego se convirtió en un trío quedo reducido a un trio de guitarra y voz siendo él la figura principal que se llamó los cantores del trópico.
Fotografía Cantores del Trópico	ALEJANDRO BRUZUAL Con los cantores Lauro recorre buena parte de Venezuela y hacen una larga gira de conciertos
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Conciertos gerenciados prácticamente por ellos mismos
Clip MVI_0997 Plano detalle guitarra	ALEJANDRO BRUZUAL Al lado de otro gran guitarrista venezolano Manuel Enrique Pérez Díaz
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Iban a llegar hasta Chile, es importante esta experiencia popular y esta experiencia precisamente guitarrista y como cantante, porque en ese viaje va a tener la inspiración si lo queremos llamar así de su valse Natalia.
Clip MVI_1029 Leopoldo Igarza tocando	INTRO VALSE NATALIA
Clip MVI_1011	LEOPOLDO IGARZA Es un valse muy particular. Yo creo que todos los guitarristas habrán sus excepciones pero casi todos los que yo conozco ese valse ha sido para nosotros una primera meta. Incluso uno que está dando clases de guitarra, cuando un alumno por fin toca ese valse siente como una realización
Clip MVI_0974 Armazón guitarra	ALEJANDRO BRUZUAL Natalia obviamente es el valse más conocido de Antonio Lauro y quizás el vals venezolano más conocido en el mundo,

	quizás el único si podemos decirlo así puesto que en todas partes del mundo
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL De concierto, una guitarra culta, por decirlo de manera colectiva está la posibilidad y el deseo de tocar Lauro, no es que sea obligatorio tocar Lauro. Lauro invoca un deseo de tocar sus valeses, sus obras y por lo tanto música venezolana
Imagen Archivo familia Lauro	VALSE NATALIA DE FONDO
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL El valse se conoce primero por Andrés Segovia, luego por Alirio Díaz
Imagen Archivo Youtube Alirio Díaz	VALSE NATALIA DE FONDO
Clip MVI_1113, plano medio	ALEJANDRO BRUZUAL Y a partir de ahí con la influencia del sonido de Alirio Díaz, con la interpretación de este valse de Alirio Díaz grandes intérpretes lo han tocado y grabado. Entre ellos. gigantes de la guitarra como John Williams, otro gigante de una generación más joven David Rosell, Ricardo Fernández Isnaola que hoy se llama Ricardo Isnaola.
Clip MVI_0991, plano detalle guitarra	VALSE NATALIA DE FONDO
Clip MVI_1014, plano medio	SILVIO MENCIAS Una de sus obras más importantes que desarrollo el maestro y que se dio a conocer a nivel internacional
Imagen partitura	SILVIO MENCIAS Fue su valse n 3 valse Natalia
Clip MVI_1014, plano medio	SILVIO MENCIAS Que posterior a años después él le colocó el nombre de su hija. Pero realmente esa obra él la compuso en homenaje a su maestro Raúl Borges
Clip MVI_1115, plano medio Imagen archivo Familia Lauro	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL

	<p>La obra sin duda es no un resumen de todos sus numerosos vales, pero si es la obra estelar. Yo creo que es muy difícil definir el por qué quizás el vals que busca los contrastes entre sus partes haya alcanzado en Natalia un momento de esplendor. Una parte muy romántica que es la parte que más se conoce, es la parte con una cosa invocativa de la primera y quizás ese juego de la imitación del conjunto popular tan bien logrado en la segunda parte. Y esto recuerda el hecho que Lauro no solamente era músico popular reconocido por el medio popular, famoso como guitarrista popular en los años 40.</p>
Imagen archivo Familia Lauro	<p>VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Forma parte del acervo de los músicos populares venezolanos, puesto que en Venezuela no hay una competencia</p>
Clip MVI_1115, plano medio	<p>VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Entre el mundo académico y el mundo popular y mucho menos en la guitarra realmente se alimenta de los dos ámbitos. Entonces claro esa segunda parte recuerda no solamente a su maestro Raúl Borges que era un gran acompañante y creador de vales para la guitarra sino a su propia experiencia como cuatrista y como músico del grupo popular.</p>
Clip MVI_1115, plano detalle guitarras	<p>VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Es decir, Natalia tiene la cualidad a diferencia</p>
Clip MVI_1115, plano medio	<p>VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Aunque no en competencia con los otros vales que son sumamente hermosos y sumamente ricos en términos de calidad musical</p>
Imagen archivo familia Lauro	<p>VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL</p>

	En el hecho de quizás de haber alcanzado de todo el repertorio de él.
Clip MVI_1115, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Y de todo el repertorio guitarrístico venezolano, el mejor equilibrio entre las sugerencias de sus tres partes
Imagen archivo familia Lauro	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL en al mismo tiempo en el anuncio
Clip MVI_1115, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Y en recordar la vieja tradición popular y al mismo tiempo una renovación que él mismo significa como guitarrista activo porque cuando el lo compone, compone este valse en sus manos de interprete
Imagen archivo familia Lauro	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Y creo que este sabor idiomático este sentido fuertemente guitarrístico
Clip MVI_1115, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO ALEJANDRO BRUZUAL Hizo que el vals tuviera tanto éxito y que todavía lo tiene en todas partes del mundo
Clip MVI_1017, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO RICHARD ARELLANO Este valse es emblemático se conoce del maestro Lauro en todo el mundo
Clip MVI_1024, plano general Leopoldo Igarza	VALSE NATALIA DE FONDO RICHARD ARELLANO Y es una obra obligatoria en mucho programas y conservatorios no solo en Venezuela, sino en muchos lugares del mundo
Clip MVI_1022, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO JOSÉ LUIS LARA El maestro Antonio Lauro ha sido la esencia y la verdadera fuente de inspiración para muchos guitarristas
Imagen de archivo de VTV.	VALSE NATALIA DE FONDO JOSÉ LUIS LARA

	Venezolanos sin dejar de reconocer y sin dejar de agradecer el legado que han dejado otros maestros venezolanos. Yo creo que el maestro Lauro creó una nueva forma de tocar la guitarra de hecho una forma de hacer el valse para guitarra
Clip MVI_1022, plano medio	VALSE NATALIA DE FONDO JOSÉ LUIS LARA De hecho Lauro se conoce como el Strauss de la guitarra. Lauro ha sembrado en todos nosotros los guitarristas venezolanos principalmente un repertorio
Imagen de archivo de VTV	AUDIO LAURO (ORIGINAL DEL VIDEO)

Ficha técnica

Título: Natalia

Duración: 9:20 minutos

Género: Corto documental

Dirección: Yelindi Pérez

Producción: Kelly Cabello

Asistente de Producción: Greizel de Pérez

Cámara y Sonido: Kelly Cabello

Edición y Montaje: Yelindi Pérez

Diseño Gráfico: Keylimar Cabello

Música: *Natalia* de Antonio Lauro interpretada por Alirio Díaz

Colección Alirio Díaz Música de España y América Latina

Lista de necesidades de Producción

- **Requerimientos técnicos:**

Cámara Canon T3i

Lente 28mm – 135mm

Zoom H4N

Software de edición de video Premiere CC (2015)

Sistema operativo Windows 10

Intel Core2 Duo procesador de soporte 64-bit

4GB de RAM

5GB de espacio disponible en el disco duro (requerimiento mínimo)

Software QuickTime 7.6.6 de reproducción de video

Conexión a internet

Geolocalización

El multimedia contiene un mapa de geolocalización para ubicar los murales más reciente realizados por el maestro Juvenal Ravelo. Se entiende como geolocalización la herramienta en línea que permite obtener una locación geográfica a través de una aplicación en un dispositivo móvil o un computador.

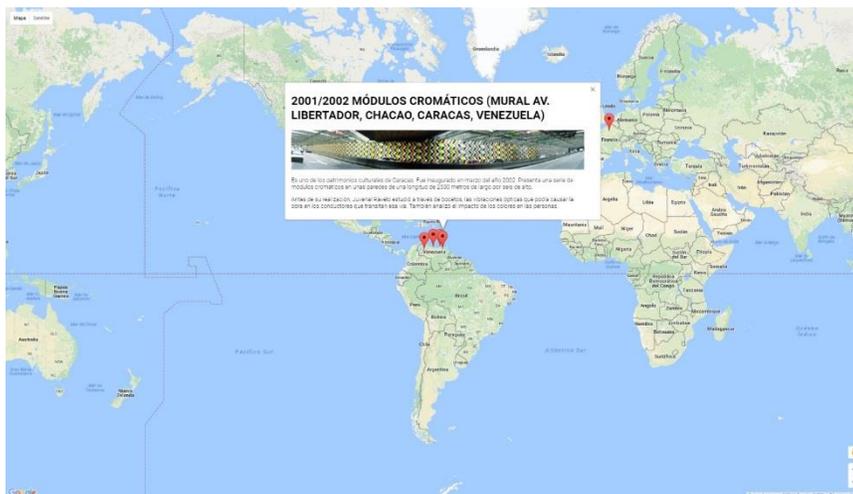


Figura nº 34 Geolocalización 1

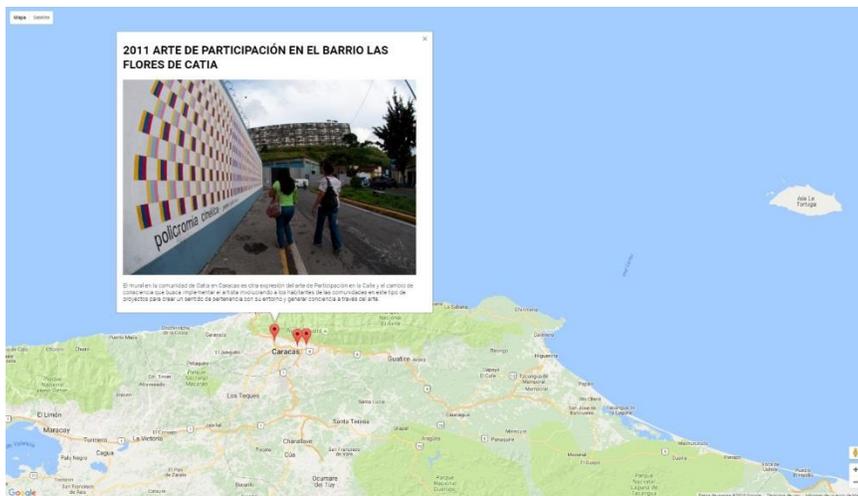


Figura nº 35 Geolocalización 2

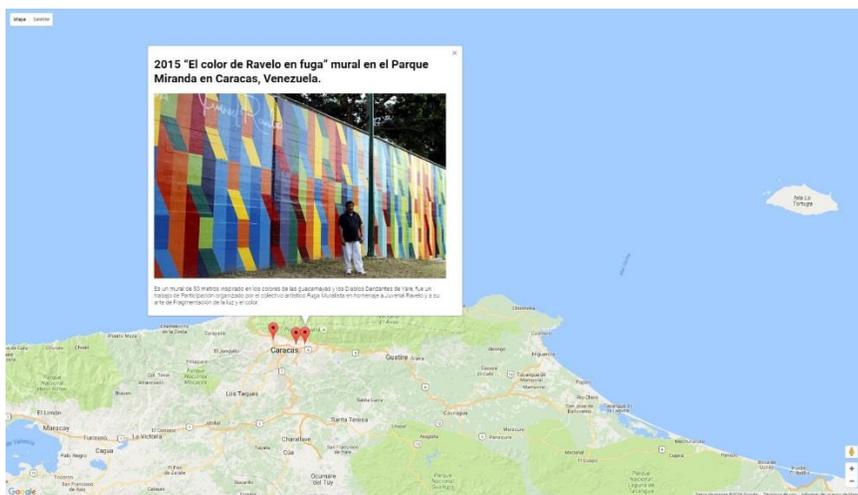


Figura nº 36 Geolocalización 3

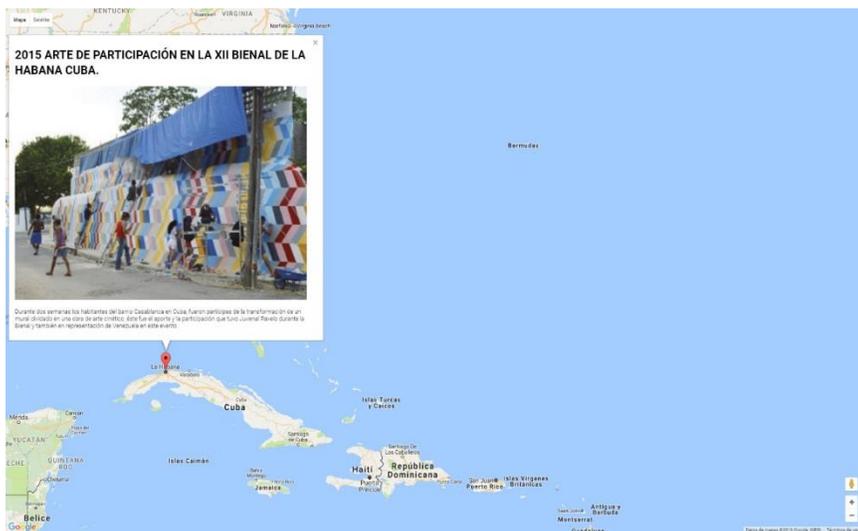


Figura nº 37 Geolocalización 4



Figura nº 38 Geolocalización 5

Ficha técnica

Producto: Geolocalización

Realizador: Isaias Anzola

Asistentes de Producción: Kelly Cabello y Yelindi Pérez

- **Requerimientos:**
 - Sistema operativo Windows 10
 - Intel Core2 Duo procesador de soporte 64-bit
 - 4GB de RAM
 - Conexión a internet
 - Locaciones de los murales de Juvenal Ravelo

DISEÑO MULTIMEDIA

Desglose de contenido

La siguiente tabla muestra el contenido del sitio web *Valse Cinético*, los diferentes medios a emplear y el origen de cada uno de ellos, los cuales en su mayoría, son de realización propia.

Tabla 6 Desglose de contenido

Contenido	Medio	Origen
Valse Cinético	<ul style="list-style-type: none">• Videoarte	Realización propia
Aspectos	<ul style="list-style-type: none">• Texto	Realización propia
Clave	<ul style="list-style-type: none">• Texto	Realización propia
Conexión	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Fotos	Realización propia Fotos de las realizadoras
Antonio Lauro	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Video• Audio	Audios de Alirio Díaz. Texto y video documental de creación propia Testimonios Antonio Lauro
Juvenal Ravelo	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Audiogalería	Textos de Julio Cortázar, Arturo Uslar Prietri, Carlos Cruz Diez, Frank Popper y Jesús Soto. La audiogalería es de realización propia
Geolocalización	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Fotos	Realización propia Fotografías de los murales
Contacto	<ul style="list-style-type: none">• Texto• Formulario	Realización propia

Mapa de navegación

El mapa de navegación del sitio web *Valse Cinético* le brinda al usuario una estructura lineal desde la cual puede acceder a cualquiera de los enlaces en la misma pantalla con hacer *scroll* hacia abajo o hacia arriba, además de contar con un menú estático que permite navegar con facilidad.

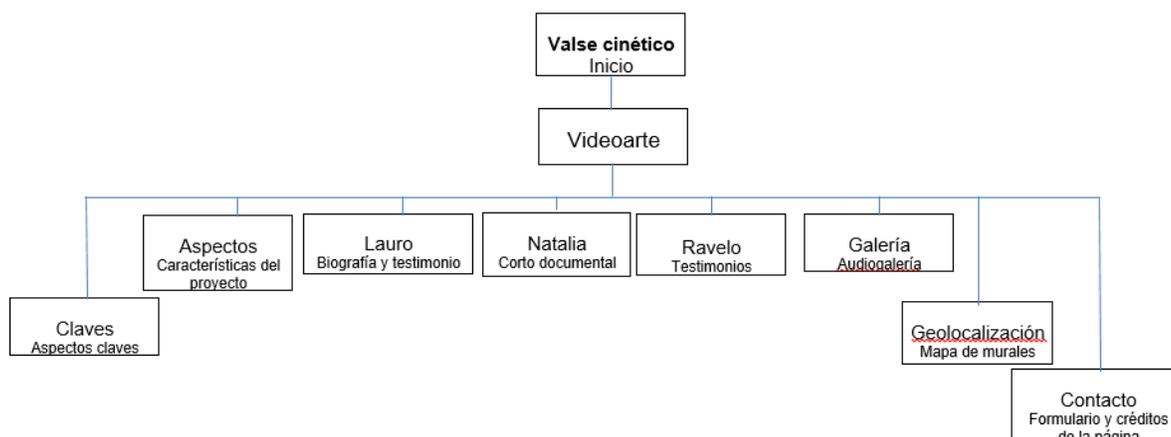


Figura nº 39 Mapa de navegación

Diagramación

El presente esquema representa el orden de ubicación de cada uno de los elementos en el sitio web multimedia *Valse Cinético*. El videoarte del mismo nombre se encuentra en la página de inicio.

Al hacer scroll hacia abajo se desprenden todos los elementos del menú. El menú queda fijo en la parte superior de la pantalla para facilitar la navegación.

Los enlaces ASPECTOS y CLAVES se describen las características del proyecto.

El enlace LAURO proporciona información biográfica del músico y el enlace NATALIA dirige a la reproducción del corto documental.

El enlace RAVELO dirige al banner de testimonios de arte cinético con comentarios de personalidades como Julio Cortázar, Jesús Soto, Carlos Cruz-Diez, Arturo Uslar Pietri y Frank Popper sobre el arte de Juvenal Ravelo.

El enlace GALERÍA dirige a la audiogalería “Luz y color en el nuevo Milenio” y por último, los usuarios podrán visualizar el mapa de GEOLOCALIZACIÓN de los principales murales que ha realizado el artista durante su trayectoria.

El enlace CONTACTO dirige al formulario de comentarios y a los créditos finales.

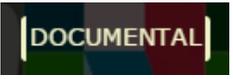


Figura nº 40 Diagramación

Función de los Botones

En la siguiente tabla se describen las acciones y los eventos que ocurren al interactuar con los botones del menú principal del sitio web *Valse Cinético*.

Tabla 7 Función de los botones

Botones	Acciones		Eventos
	Rollover	Click	
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Desplaza al usuario a la información sobre el proyecto
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Desplaza al usuario a la las claves del proyecto
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Desplaza al usuario a la información de las realizadoras y colaboradores del proyecto
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Lleva al usuario al apartado de Antonio Lauro, desde cualquier sección
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Lleva al usuario al corto documental <i>Natalia</i>
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Lleva al usuario al apartado de Juvenal Ravelo
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Lleva al usuario a la audiogalería desde cualquier sección
	Aparece una animación alrededor de las letras	Aparece una animación alrededor de las letras	Lleva al usuario al apartado de contacto desde cualquier sección

Interfaz

- El imagotipo está situado en la parte superior de cada sección.
- El diseño se mantiene en cada sección.
- Se cuenta con un menú que contiene las secciones: Valse cinético, Antonio Lauro, Juvenal Ravelo y Quiénes somos. Estas secciones se desplegaran hacia abajo, no en páginas individuales.

Elementos gráficos

La presente tabla describe los elementos gráficos presentes en el sitio web *Valse Cinético* y sus respectivas ubicaciones.

Tabla 8 Elementos gráficos

Descripción	Color	Ubicación
Valse cinético (Logo)	#000000	En la parte superior izquierda
Menú	Barra superior #000000 Opacidad 50%	En toda la parte superior
Videoarte	Icono de video: #F2F4C8	Centrada en la pantalla de inicio
Corto documental	Icono de video: #F2F4C8 Fondo: #88BC37	En la sección NATALIA
Audiogalería	Fondo en transparencia: #3497BB. Texto: blanco	En la sección GALERÍA
Fotos		Ilustrando las secciones CONEXIÓN, LAURO, RAVELO y GALERÍA

Logotipo, Fondo a usar y Favicon



Figura nº 41 Logo, fondo y favicon

Paleta de colores

Se utiliza una paleta de colores que representan los estudios de la luz y el color realizados por Juvenal Ravelo, las tonalidades que se escogieron están presentes en las obras de Fragmentación de la luz y el color por analogía en armonía transparente homenaje a Cruz Salmerón Acosta, en armonía cálida y en verde. También se toma en cuenta su significado básico en la psicología del color para ser aplicado en el sitio web:

- Negro: Representa el ausentismo de luz.
- Azul: Concentración, naturaleza y representa un símbolo de amistad.
- Verde: Juventud, esperanza, tranquilidad.
- Rojo: Energía, dinamismo.

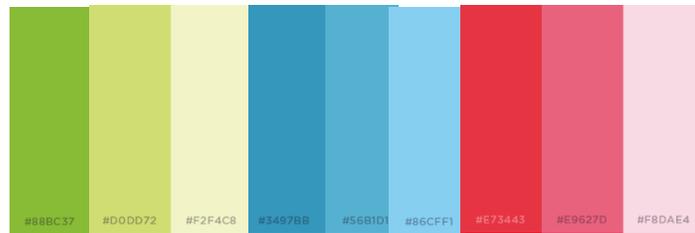


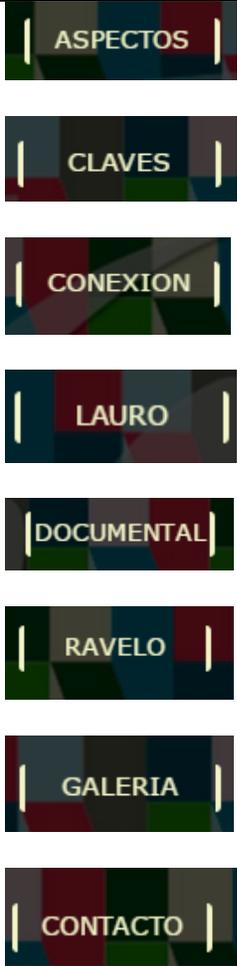
Figura nº 42 Paleta de colores

Uso de la tipografía

La presente tabla indica la tipografía utilizada en los principales textos del sitio web *Valse Cinético*.

Tabla 9 Uso de la tipografía

Descripción	Ejemplo	Fuente	Muestra
Título principal	Valse cinético		

<p>Texto del menú</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Aspectos •Claves •Conexiones •Lauro •Documental •Ravelo •Galería •Contacto 	<p>Verdana</p>	
<p>Texto de las secciones Lauro</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Biografía •Texto 	<p>Century Gothic Bold</p>	
<p>Texto de la sección Ravelo</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Testimonios •Galería 	<p>Century Gothic Bold</p>	

IV. PRESUPUESTO

La presente tabla indica los montos presupuestados⁴ de las principales necesidades de producción de cada uno de los productos presentes en la plataforma multimedia y del mismo sitio web.

Tabla 10 Presupuesto

Producto	Precio
Videoarte	
Animación	300000,00
Diseño gráfico	50000,00
Documental	
Honorarios Dirección	25000,00
Rental Cámara	25000,00
Rental Sonido	25000,00
Honorarios Edición	25000,00
Audiogalería	
Estudio de Grabación por hora	800,00
Honorarios Guionista	25000,00
Honorarios Edición	25000,00
Multimedia	
Domino y Host 5GB	3150,00
Honorarios Programación	70000,00
Total	573950,00

⁴ Presupuestos de diversas empresas de realización audiovisual disponibles en los Anexos digitales del CD adjunto al trabajo.

Análisis de costos

La presente tabla indica los costos que efectivamente representó la realización de cada uno de los productos en la tesis *Valse Cinético*, obtenidos por convenios, descuentos y asignación.

Tabla 11 Análisis de costos

Producto	Precio
Videoarte	
Animación	90000,00
Diseño gráfico	0
Documental	
Honorarios Dirección	0,00
Rental Cámara	12000,00
Rental Sonido	5000,00
Honorarios Edición	0,00
Audiogalería	
Estudio de Grabación por hora	0,00
Honorarios Guionista	0,00
Honorarios Edición	0,00
Multimedia	
Domino y Host 5GB	3150,00
Honorarios Programación	0,00
Total	110150,00

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las manifestaciones artísticas representan lo que los seres humanos desean exteriorizar, bien sea a través de la música, la pintura, la danza, las artes plásticas, entre otros. El videoarte *Valse Cinético* surgió como una herramienta para comunicar el arte de Juvenal Ravelo y la música de Antonio Lauro, cada uno desde sus corrientes y estéticas diversas, pero que a través de una animación se conjugan en una experiencia audiovisual.

Se utilizó una plataforma multimedia que incorpora la contemporaneidad desde el valse de Antonio Lauro y el cinetismo de Juvenal Ravelo, para ilustrar el trabajo y el legado que han dejado estos dos artistas en Venezuela y alrededor del mundo.

Cada producto audiovisual alojado en la plataforma multimedia cumple con los objetivos del proyecto de investigación: el videoarte cumple con el objetivo general, el corto documental cumple con el objetivo específico de establecer los elementos característicos del valse *Natalia* de Antonio Lauro; la audiogalería cumple con el objetivo específico de describir las características del cinetismo de Juvenal Ravelo y el sitio web cumple con el objetivo específico de crear una aplicación multimedia para presentar la pieza de videoarte.

El videoarte que lleva el mismo nombre de la página *Valse Cinético* requirió de un trabajo de conceptualización que abarcó principalmente el análisis de un storyboard basado en los compases de la partitura del valse *Natalia* de Antonio Lauro.

Este videoarte se ideó a partir la música, de acuerdo a la melodía se crearon las animaciones de cada obra categorizada por escenas y momentos de la melodía del valse *Natalia* que posteriormente se unificaron para el montaje final, junto con el audio, la introducción y los créditos.

Con el videoarte se puede vislumbrar que sí es posible la sincronía entre ambas expresiones artísticas, sin embargo, es importante tener nociones básicas de música para que la imagen vaya acorde al ritmo que plantea el compositor de la obra.

El corto documental retrata la vida de Antonio Lauro, sus fases, su estética, pero sobre todo el valse que lo llevó a la fama, *Natalia*. Previo a las grabaciones de las entrevistas de personalidades de la música que fueron influenciados por Lauro, se realizó una investigación biográfica que se ve reflejada en este trabajo.

El montaje audiovisual final del documental representó un reto pues se seleccionaron los testimonios obtenidos en el marco del festival *Tempo de Guitarra* los cuales requirieron de un proceso técnico de mejora del audio por ser captado en un espacio público con condiciones sonoras medias. Si bien el género documental requiere de planificación, también supone de oportunidad de captar la información oportuna en el espacio en que se desenvuelve su temática.

Aunque la captación del audio se realizó bajo condiciones sonoras medias y en algunos casos bajas con presencia de ruido, la posibilidad de entrevistar a un grupo considerable de músicos en el marco del festival de guitarra llevó a realizar las entrevistas en ese espacio.

A pesar de los inconvenientes técnicos que se pudieron presentar el documental esboza las características relevantes del valse en el cual se basó el videoarte *Valse Cinético* y ofrece una mirada didáctica y biográfica al público.

Con la audiogalería se realiza un recorrido por una selección de obras de Juvenal Ravelo que inspiraron el videoarte *Valse Cinético*. Para establecer la selección se realizó la investigación que se ve reflejada en este trabajo, la cual

inició en la UCAB en el año 2015 cuando el artista realizó una exposición en la Sala Magis del Centro Cultural Padre Carlos Guillermo Plaza s.j.

Este estudio incluyó la revisión de los catálogos de exposiciones recientes de Ravelo como *Luz y color en el Nuevo Milenio* de 2012 del cual se seleccionaron la mayoría de las obras incluyendo murales. El propio Juvenal Ravelo brindó apoyo y asesoría al proyecto y su disposición y optimismo hacia esta iniciativa innovadora motivó cada día más los avances.

De diversas reuniones y entrevistas se capturaron testimonios del artista sobre el proceso creativo y las anécdotas de cada obra que inspiraron el videoarte, luego, estos testimonios fueron transcritos para la elaboración de un guion que el artista se animó a narrar en una cabina de radio para posteriormente elaborar un montaje audiovisual que ilustrara cada narración.

La audiogalería es una herramienta didáctica que acerca al público al artista y sus obras y presenta el arte en otro formato digital y audiovisual fuera de los museos o las galerías, que es un principio que ha trabajado Juvenal Ravelo desde el Arte de Participación.

Aunque el arte se manifiesta desde tiempos remotos, es importante hacer eco y labrar el camino de los artistas que tienen cabida en nuestro país. Ya que estas manifestaciones permiten establecer una visión holística, crítica y en muchos casos permiten comprender nuestro contexto a través de estos oficios artísticos.

La tecnología también juega un papel preponderante, ya que llega a un mayor número de personas y a su vez hacer más entretenida la experiencia. Además ofrece la posibilidad de establecer una relación entre una actividad y otra sin importar el tiempo en que se haya gestado. Es decir, por medio de la tecnología podemos visualizar obras o piezas que crearon nuestros antepasados y de las que quizá no se tenía conocimiento.

Se recomienda realizar más actividades de este tipo que fomenten los valores culturales y el trabajo que hacen los artistas en Venezuela. Tomando en cuenta sus corrientes, estéticas o combinaciones que puedan surgir de la unión de la música con la imagen.

En la Universidad Católica Andrés Bello, no hay proyectos similares. Se contó con el apoyo del Centro de Investigación y Formación Humanística y el Centro de Investigación de la Comunicación.

Durante un año se trabajó en establecer comunicación con el maestro Juvenal Ravelo que se logró concretar gracias al apoyo del Centro de Arte Daniel Suarez; también se mantuvo contacto con la familia del músico Antonio Lauro y con el escritor e historiador Alejandro Bruzual quienes fueron fuentes clave para el avance de la investigación.

Cabe destacar que este tipo de trabajo requiere una investigación previa, para poder establecer una estructura, el medio y lo que se quiere comunicar a través de un producto audiovisual.

Bibliografía

Fuentes bibliográficas:

- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual. La psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Forma.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Baxter, H. y. (2007). *Cómo leer música*. Barcelona: Ediciones Robinbook. s. l.
- Benett, R. (2003). *Léxico de música*. Madrid: Ediciones, Akal, S.A.
- Bernstein, L. (2003). *El maestro invita a un concierto*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Braga, M. L. (2012). *Seis semiólogos en busca de un lector*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Bruzual, A. (1995). *Antonio Lauro*. Caracas: CVG Siderurgica del Orinoco C.A.
- Bruzual, A. (1995). Antonio Lauro a través de sus etapas creativas. *Actual*, 31(27), 116.
- Bruzual, A. (1998). *Antonio Lauro*. Caracas: FUNDARTE.
- Calle, Q. (2008). *Música y comunicación I Lenguaje y medios*. Barcelona: Editorial UOC
- Campalans, C. (2014). Microconversaciones y microica del poder: la dimensión comunicativa de las políticas públicas y sociales en escenarios de transmediación. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola, *Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas* (págs. 103-116). Bogotá: Editorial UOC.
- Carrier, J.-P. (2001). *Escuela y multimedia*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Castro, C. (2014). Breves reflexiones sobre narrativa audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola, *Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas* (págs. 85-101). Bogotá: Editorial UOC.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Ediciones Paidós Iberica.
- Colina, C. (2002). *El lenguaje de la res. Hipertexto y posmodernidad*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

- de Bértola, E. (1973). *El arte cinético*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Gámez, M. (2001). *Guía para analizar Shrek*. Valencia: Ediciones Octaedro S.L.
- Gevara, R. (1978). *Arte para una nueva escala*. Caracas: Ediciones Maraven.
- Figueira, R. (2010). Juvenal Ravelo y la intencionalidad social del arte. *Artefacto*, 004-007.
- Frith, S. (2006). La música pop. En S. Frith, W. Straw, & J. Street, *La otra Historia del Rock* (págs. 149-153). Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Ramón y Rivera, L. (1976). *La música popular de Venezuela*. Caracas: Ernesto Armitano Editor.
- Ramos, I. (2005). *Historia de la guitarra y los guitarristas españoles*. Alicante : Editorial Club Universitario.
- Renó, D., & Ruiz, S. (2014). Reflexiones sobre periodismo ciudadano y narrativa transmedia. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola, *Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas* (págs. 49-67). Bogotá: Editorial UOC.
- Rodríguez, B. (2015). *Juvenal Ravelo*. Miami: Durban Segnini Gallery.
- Rojas, S. (2003). Pierre Francastel: Crítica de la comprensión inmediata del arte. En R. Xirau, & D. Sobrevilla, *Estética* (págs. 395-426). Madrid: Editorial Trotta.
- Scolari, C. (2014). Lostología: Narrativa transmediática, estrategias crossmedia e hipertelevisión. En C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola, *Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas* (págs. 137-163). Bogotá: Editorial UOC.
- Trujillo, F. (2014). *Artefactos digitales: Una escuela digital para la educación de hoy*. Barcelona: Editorial Grao.
- Valdivieso, H. (2014). Taller de Geometría Plástica. En C. d. Suárez. Caracas.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelos y modelos de guion: argumentos clásicos y modernos en el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: making it work*. Maine: Mc Graw Hill.
- Wade, G. (2001). *A Concise History of the Classic Guitar*. U.S.A: MelBay.

Webster, C. (2005). *Animation the mechanics of motion*. Londres: Focal Press.

Wright, J. (2005). *Animation writing and development*. USA: Focal Press.

Zelanski, P. (2001). *Color*. Madrid: Ediciones AKAL.

Fuentes electrónicas:

Albornoz, F. A. (Dirección). (2012). *Notables: Juvenal Ravelo* [Película]. Caracas: Colombeia TV. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=BvC9kNoF1Dg>

Altamirano, L. (Dirección). (1989). *Juvenal Ravelo, el viajero de la luz* [Película]. Monagas : LagoVen. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=46Um09Dco90>

Álvarez, H. (5 de Julio de 2014). *Venezuela Sinfónica*. Obtenido de Venezuela Sinfónica: <http://www.venezuelasinfonica.com/>

Anónimo. (28 de Julio de 2010). 70 años del valse "Natalia" de Antonio Lauro. *El Universal*. Obtenido de http://www.eluniversal.com/2010/07/28/cul_ava_70-anos-del-valse-n_28A4259891.

Calzadilla, J. (1993). *Museo de Arte Moderno Juan Astorga Anta*. Obtenido de VEREDA-PRO WEB 2.0: http://vereda.ula.ve/mamja/?page_id=173

Collado, A. M. (s.f.). *Ensayo*. Obtenido de Sineris: http://www.sineris.es/jcfcastel_sinestesia.html

de Aguilera, M. (2008). El encuentro entre la comunicación y la música: razones, criterios, enfoques. En M. de Aguilera, J. Adell, & A. Sedeño, *Comunicación y música 1 lenguaje y medios* (págs. 9-45). Barcelona: Editorial UOC.

Egaña, C. (9 de Octubre de 2015). Juvenal Ravelo: "El cinetismo es un arte que reivindica al género humano". *Prodavinci*. Obtenido de <http://prodavinci.com/2015/10/09/artes/juvenal-ravelo-el-cinetismo-es-un-arte-que-reivindica-al-genero-humano/>

Falcón, D. (3 de Junio de 2012). La luz de Juvenal Ravelo. *El Universal*. Obtenido de <http://www.eluniversal.com/que-hay/120603/la-luz-de-juvenal-ravelo>

- González, F. y. (6 de Agosto de 2010). El valse “Natalia” lleva 40 años sonando en todo el mundo. *Correo del Orinoco*. Recuperado el 7 de Diciembre de 2015, de <http://www.correodelorinoco.gob.ve/comunicacion-cultura/valse-natalia-lleva-40-anos-sonando-todo-mundo/>
- Goodall, H. (2000). *Big Bangs: Five Musical Revolutions*. EEUU: Chatto and Windus.
- Guerrero, E. (2014). *Elaboración de material didáctico multimedia*. Marpadal Interactive Media. Obtenido de <https://books.google.co.ve/books?id=KydVBQAAQBAJ&pg=PA9&dq=elementos+multimedia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiiuIX4g6XKAhXD8z4KHYY0GBSAQ6AEIGjAA#v=onepage&q=elementos%20multimedia&f=false>
- Hinojosa, L. (s.f.). *Rhythmus 21*. Obtenido de Museo Reina Sofia: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/rhythmus-21-ritmo-21>
- Juvenal Ravelo. (s.f.). *Juvenal Ravelo*. Obtenido de <http://juvenalravelo.com/>
- Linares, A. (2012). *Rolando Peña: “El petróleo es el gran camuflaje de la historia”; por Albinson Linares*. Obtenido de Prodavinci: <http://prodavinci.com/2012/05/28/artes/rolando-pena-el-petroleo-es-el-gran-camuflaje-de-la-historia-por-albinson-linares/>
- Marshall, C. (s.f.). *The First Masterpieces of Abstract Film: Hans Richter’s Rhythmus 21 (1921) & Viking Eggeling’s Symphonie Diagonale (1924)*. Obtenido de Open Culture: <http://www.openculture.com/2016/03/masterpieces-of-abstract-film-hans-richters-rhythmus-21-1921-viking-eggelings-symphonie-diagonale-1924.html>
- Martínez, E. (s.f.). *Cine de animación*. Obtenido de Uhu: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#John_Whitney,_los_inicios_de_la_animación_por_ordenador_
- Martínez, E. (s.f.). *Norman McLaren la experimentación en el cine de animación*. Obtenido de Uhu: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuras_mclaren.htm
- Moritz, W. (s.f.). *Bio*. Obtenido de Oskar Fischinger.org: <http://www.oskarfischinger.org/OFBioLong.htm>

Searle, A. (2013). Oskar Fischinger: el asistente de animación que enfureció a Walt Disney y los nazis. Reino Unido. Obtenido de <http://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jan/09/oskar-fischinger-animation-disney-nazis>

Valdivieso, H. (5 de Enero de 2013). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=o0KhGRJO8WU>

VEREDA Venezuela Red de Arte. (s.f.). *Museo de Arte Moderno Juan Astorga Anta*. Obtenido de VEREDA-PRO WEB 2.0: http://vereda.ula.ve/mamja/?page_id=173

Wikipedia. (5 de Mayo de 2016). *Wikipedia.Org*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juvenal_Ravelo&oldid=90905852

Trabajos de grado:

Paredes, O. (2007). *Obra pianística de Heraclio Hernandez*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. Obtenido de <http://190.169.94.11:8080/jspui/bitstream/123456789/1885/1/Tesis%20completa.pdf>

Romero, A. (2002). Piano y vanguardia a partir de Antonio Estévez. Obtenido de http://tesis.ula.ve/postgrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=4812

Suarez, M. E. (2009). *Aplicación educativa multimedia para la enseñanza de la distribución ubuntu de linux a usuarios de windows*. Universidad de Oriente, Cumaná. Obtenido de http://ri.bib.udo.edu.ve/bitstream/123456789/367/1/TESIS_MS.pdf