



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE ARTISTA VISUAL**

**“NOSTALGIAS Y OLVIDOS: CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS DIGITALES COMO
DETONANTES DE MEMORIA”**

LEIDER GEOVANNY FERRIN DE LA CRUZ

DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR

QUITO, 2021

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor Ernesto Salazar, quien me ha acompañado en mi proceso artístico desde mucho antes de ser mi director de tesis, siendo un gran referente artístico y profesional hacia mi persona, con sus conocimientos y apoyo me guió a través de cada una de las etapas de este proyecto para alcanzar los resultados que buscaba.

También quiero agradecer a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por brindarme todos los recursos y herramientas que fueron necesarios para llevar a cabo el proceso de investigación y la rapidez con la que lograron resolver los problemas que se atravesaron por la pandemia, logrando proporcionarnos fuentes de información virtual importantes para el desarrollo de una tesis, así mismo como dispositivos electrónicos para mantener la conexión virtual con las clases, a pesar de la dificultad presentada a inicios de la pandemia.

Por último, quiero agradecer a mis compañeros, amigos, profesores, tutores no oficiales y a mi familia, por apoyarme en este proceso aun cuando mis ánimos decaían en medio de la pandemia global. En especial, quiero hacer mención de mis padres, que de alguna manera u otra se han encontrado presentes en todo mi proceso de crecimiento académico.

Muchas gracias a todos.

ÍNDICE

Introducción:	4
Capítulo I:	5
Capítulo II:	6
Capítulo III:	17
Conclusión:	26
Bibliografía:	27
Índice de imágenes:	28

Introducción

Siento que la memoria puede interpretarse de diferentes maneras y así mismo puede ser representada de muchas formas, mi tesis trabaja en base a la memoria impulsada por la nostalgia, pero esta se encuentra atravesada por un factor importante de cada ser humano “El olvido”.

En el transcurso de mi proyecto he intentado descifrar diferentes conceptos de la memoria, y me he percatado como en cada una de ellas se encuentra un detonante importante que impulsa a recordar: algunos son el amor, el odio, el resentimiento y entre otros sentimientos que nos hacen evocar el pasado. He citado varios referentes importantes sobre la memoria, los cuales me han ayudado a aclarar mi línea de trabajo y no perderme en diferentes conceptos de la misma.

En el primer capítulo están mis motivaciones para todo este proceso; por qué decidí abarcar la memoria a través de la nostalgia, y cómo el olvido ha transformado los recuerdos de mis representaciones de aquello que fue en su momento. Así mismo, los referentes en los que me basé para darle concepto a todo aquello en lo que he estado trabajado, así como las nociones que he tenido sobre los mismos y cómo los interpreté hacia mi memoria personal.

El segundo capítulo se encuentra dedicado a los referentes artísticos que he tomado para todo este proyecto y cómo he tomado un poco de cada uno de ellos para mi trabajo, la importancia que han tenido en el desarrollo tanto estudiantil como profesional en mi crecimiento como artista visual, dejando claro que, sin duda, han marcado mi trayectoria y que puedo contar con ellos cada que necesite apoyo o encuentre una duda que no pueda resolver sin ayuda de alguien más.

El tercer capítulo es para mí sin duda muy importante, porque se describe como la memoria de mi proyecto, lo interpreto como “la memoria” de “mi memoria” mostrar todo aquello en lo que resultó todo mi esfuerzo y dedicación, lo que recorrí para poder llegar hasta este punto, el cómo fue toda mi experiencia a la hora de exponer y los comentarios que recibí de profesores y compañeros que son tomados en cuenta para seguir creciendo profesionalmente.

Capítulo I

Nostalgias y olvidos: construcción de espacios digitales como detonantes de memoria

La memoria es un ejercicio insoportable, una tortura. Cada instante, cada detalle de la realidad se acumulan en su mente, llenan su cabeza de datos e imágenes odiados y evitados hasta el cansancio (Alonso 2006, p. 35.)

Mi proyecto trabaja en base a la memoria producida por la nostalgia, “este sentimiento de querer recordar y no poder ya que el olvido se presenta en nuestra mente sin que lo notemos” (Jelin, 2002, p. 10.) Esta idea central se trabaja enlazada al origen de esta nostalgia. Busco esta sensibilidad causada por las personas en un espacio y momento determinado, y la interactividad que tienen con el mismo. A veces parece natural solo ir avanzando en la cotidianidad, pero si miramos un poco hacia atrás podemos percatarnos que vamos dejando cosas importantes en el camino. Por ello, el recordar momentos, personas, sentimientos y espacios, es la herramienta principal en mis proyectos. Además, cabe recalcar que como detonante de mis recuerdos utilizo la nostalgia, ya que como mi referente teórico señala en su libro, la memoria tiene muchos detonantes, que varían según el tipo de recuerdo, la persona, y la situación bajo la cual se presente dicho detonante.

Mi motivación para este trabajo surge por la indagación en la memoria personal y cómo esta se pierde con el tiempo, ya que, “así como recordamos también se olvida” (Jelin, 2002, p. 14). Desarrollé mi ejercicio de creación de espacios tridimensionales en una realidad virtual, para poder dar una idea de lo que puede ser una representación de una nueva realidad de lo que se está olvidando.

Desde pequeño he intentado refugiarme en mi memoria personal, intentando recordar las cosas que he ido perdiendo; juguetes, videojuegos, amigos e incluso familia. Pienso que realmente olvidamos mucho más de lo que recordamos. El olvidar termina siendo un proceso incontrolable en mi mente hasta el punto donde a veces ya no solo he olvidado rostros y espacios, sino también los sentimientos que estos producían.

Quizás puede parecer contradictorio el hecho de que el olvido está presente constantemente en mi mente, y al mismo tiempo quiero recordar sin perder nada, pero este conjunto de procesos que se presentan en nuestra mente es incontrolable. Siento que

la memoria funciona de una manera quizás aleatoria, elige recuerdos, sentimientos, emociones, personas y lugares que cree que deben pasar al olvido.

Día a día me encuentro en diferentes situaciones con mis trabajos en mi memoria personal, dichos trabajos que parece que, en algunas ocasiones funcionan de manera aleatoria, a veces queriendo no recordar, encontrando otras conexiones diferentes a la que buscaba, es tan raro y al mismo tiempo complaciente y abrumador. Tal vez, culpar a mis recuerdos y al olvido es la forma de librarme del sentimiento de agobio y de la desesperación que traen los recuerdos.

Es irónico el cómo a veces me siento como en bucle, hasta el punto en el que quizás en mi día a día deseo no recordar lo que en un momento fue, pero aun así mi memoria siempre está presente día tras día, obstaculizando el paso para el olvido. Tal vez sea parte de mí, el vivir diariamente con la memoria, quizás sea parte de mí el olvido, el pensar en ambos me hace cuestionar en cuál de ellos debo apoyarme para seguir.

Personalmente, mi exploración de conceptos sobre la memoria, y cómo se pueden presentar de diferentes formas en cada individuo viene del libro “Los trabajos de la memoria, 2002” de Elizabeth Jelin. La autora plantea diferentes exploraciones de la memoria y el olvido; de cómo se pueden encontrar detonantes de la memoria, y cómo se pueden manifestar en muchas cosas, como nuestra personalidad o nuestros miedos, señalando así que la memoria puede tanto construirnos como deconstruirnos.

Capítulo II

Dentro de mi área de producción para mis proyectos, tengo como referentes dos artistas visuales contemporáneos, los cuales han sido de mucha ayuda e inspiración a la hora de enfocarme en mis metodologías y procesos. Sin duda ambos referentes son tomados como tales, debido a la cercanía que he tenido con ambos, ya que han sido profesores importantes en mi crecimiento como artista; con ambos referentes he tenido pasantías y han sido tutores hacia mi persona. Por estas razones he logrado ver reflejado en ellos ciertas conexiones y conceptos que le dieron fuerza a mis trabajos.

Miguel Ángel Murgueytio, es un gran artista que se desenvuelve en el área de los nuevos medios, creando proyectos que tengan interacción con los espacios donde los desarrolla, usando como concepto central de sus obras la oscuridad, y cómo esta interactúa con diferentes factores como la luz, la escala y el tiempo.

“Mis proyectos artísticos se encuentran inmersos en la investigación y la práctica en arte de los nuevos medios. Espacio, luz, oscuridad, escala y tiempo, son los factores determinantes de mi obra”- M. Miguel. (2021). Statement. Miguel Angel Murgueytio.

Recuperado el 20 de noviembre del 2020 de

<http://miguelangelmurgueytio.com/statement/>

Miguel Ángel ha sido sin duda un referente importante en mi obra, aunque sus conceptos no estén directamente conectados con los míos, factores como la luz, la oscuridad y el espacio, se encuentran presentes en mis trabajos.

Dystopia

Una obra que se desarrolla a través de la interacción del espectador con la misma; la obra cambia en base a las acciones que los espectadores desarrollan sobre un panel con un sensor de movimiento, el cual transmite la imagen producida por los movimientos sobre una pantalla frontal



Fig. 1. Murgueytio, M. (2017) *Dystopia*. Recuperado de:
http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/dystopia-es/

Specular light

Una obra creada por medio de la colaboración entre Miguel y la Escuela Politécnica Nacional, *Specular light* es una creación de un espacio lumínico por medio del uso de lasers ubicados de una manera que crean una figura tridimensional e interactiva con el espectador.

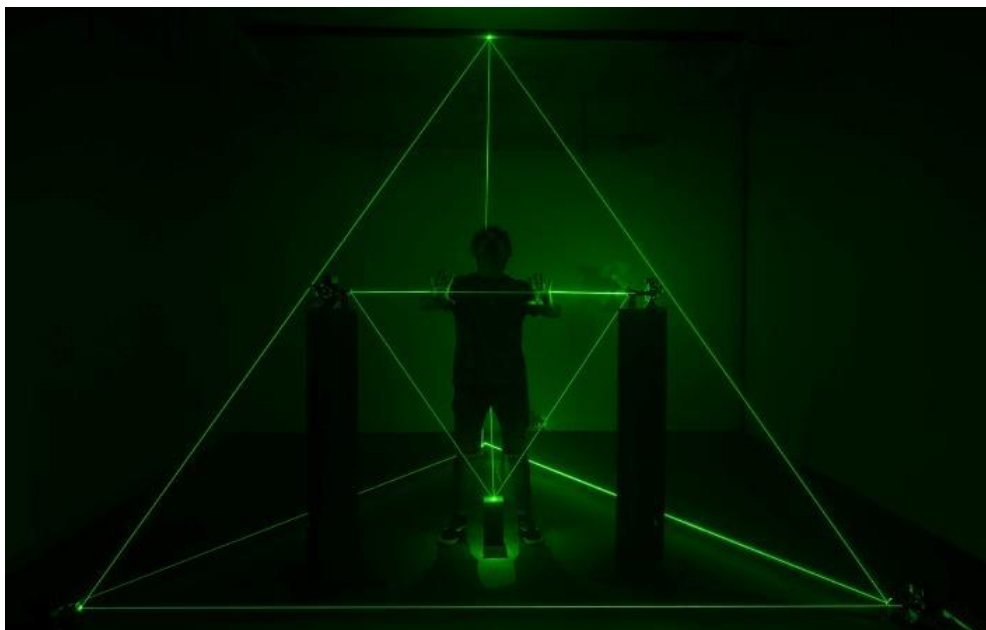


Fig. 2. Murgueytio, M. (2019) *Specular light*, recuperado de:
http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/specular-light-es/

Por otra parte, Ernesto Salazar es otro de mis referentes artísticos, uno de suma importancia en mis proyectos de hecho, específicamente en el área de la virtualidad y la exploración de las obras mediante la realidad virtual, ya que trabaja con herramientas informáticas similares o las mismas que las mías, así mismo como la tonalidad que le doy a mis obras, color y texturas, por ejemplo.

Ernesto trabaja bajo conceptos diferentes a los míos en sus obras ya que su trabajo como él mismo lo describe, ha mantenido un camino donde medita en la formación de un individuo y su identidad, tomando factores tanto internos como externos de él. Y que, para este proceso, ha generado varios enfoques donde ha colocado las herramientas digitales y los servicios de comunicación como los principales recursos de formación del ser.

Como mencione anteriormente, mi vínculo con Ernesto también ha sido tanto de profesor-alumno y además tutor, lo cual hace que como referente sea mucho más fácil poder intercambiar, aprender y practicar conocimientos, metodologías y estrategias. Su tratado de obras, y exploración con las mismas son de mucha importancia para mi proyecto, así como la experiencia con el espectador, los nuevos medios y el modelado 3D.

#bodywriter

Previo a la pandemia, Ernesto dio a conocer su obra *#bodywriter*, un trabajo que se encontraba ligada a la experiencia del espectador y la del proyecto realizado. Tuve la experiencia de acudir personalmente a dicha muestra, y que sin duda en su momento me dejó plasmado sobre las posibilidades que podían presentar los nuevos medios al momento de exponer.

#bodywriter fue una obra que también se encontraba presente en las redes sociales, en las cuales se podían ver las creaciones de Salazar, así mismo la interacción de las mismas con los medios digitales y existía la posibilidad de ser parte de las construcciones que se nos estaban mostrando.



Fig. 3. Salazar, E (2019) *#bodywriter*.

Recuperado de <https://3rnst.com/bodywriter>

FAUNA

FAUNA es una obra que no trabaja con la interacción, pero personalmente pienso que funciona como una muestra de las gamas tonales que maneja el autor en sus obras, es una expresión total de color y formas, que pueden parecer aleatorias, pero que sin duda tiene un significado potente si revisamos los trabajos de Ernesto.

Se basa en la representación de animales bajo la mirada del artista, es decir les da una reinterpretación desde su punto de vista, son aspectos que viéndose desde un ángulo directo quizás no tengan nada que ver con mis conceptos, pero el reconstruir tras la digitalización es algo que se ve presente también en mis proyectos.

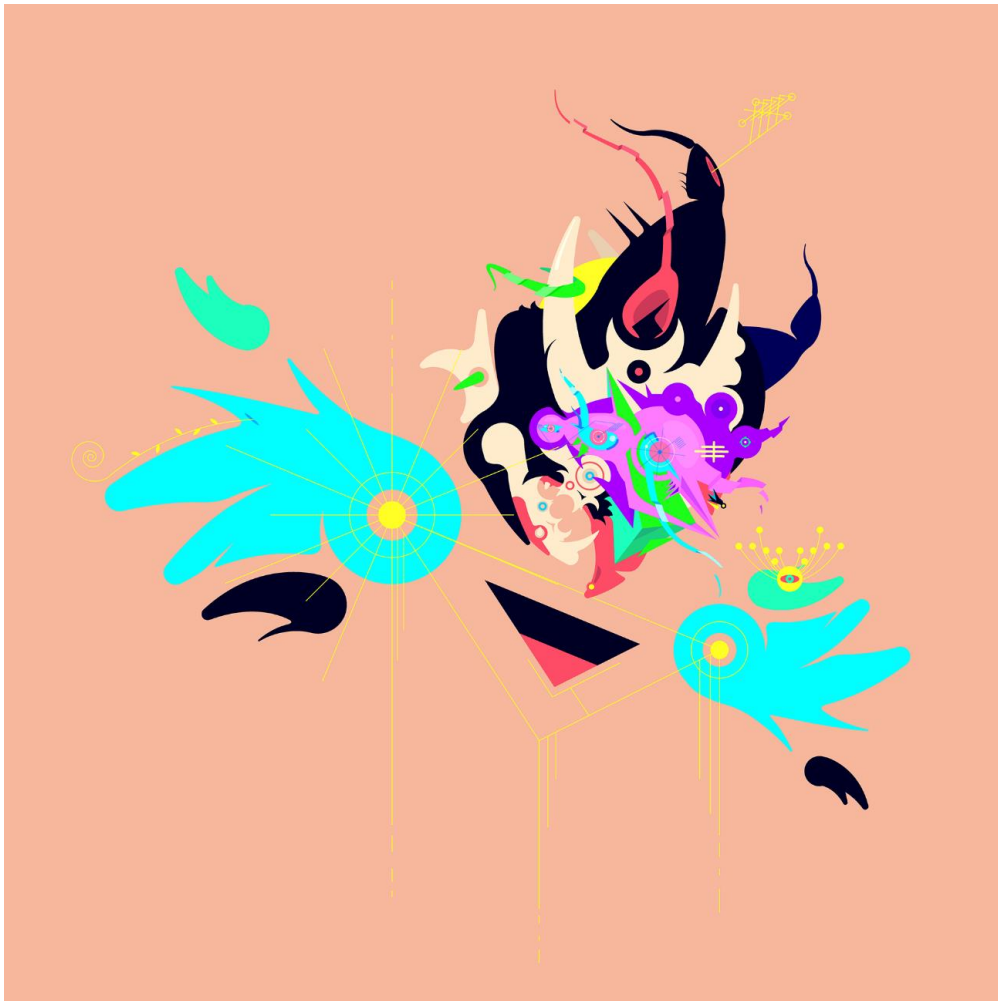


Fig. 4. Salazar, E (2017) *FAUNA*.

Recuperado de <https://3rnst.com/fauna>

#Miscount

Una de las obras más recientes de Ernesto, en la cual se basa sobre la alteración de la realidad por medio de herramientas de escaneo 3D, cómo la realidad se puede ver percibida y construida de otra manera a la que nosotros la solemos ver.

#Miscount también trabaja con la interacción con los usuarios, así como la posibilidad en las redes con la misma, dándonos ese acercamiento sobre la alteración de la realidad y cómo con esta herramienta se le puede dar un giro a esto que vemos en el día a día.



Fig. 5. Salazar, E (2021) *#Miscount*

Recuperado de: <https://3rnst.com/miscount>

Metodología

Ahora bien, explicaré cómo se producen mis obras. Todo este proceso que a veces puede parecer muy simple suele tornarse totalmente cuesta arriba en diferentes situaciones y momentos determinados. Hablando desde mi punto personal claramente; el hecho que diferentes objetos del presente contengan información visual capaz de alterar tus memorias más lejanas, dificulta aún más encontrar detonantes de tus recuerdos, para complicar más la situación, nuestras actividades cotidianas distorsionan nuestras memorias originales. En otras palabras, me di cuenta que al momento de querer representar mi memoria, la actualidad nubla mucho el pasado, perdiendo así los detalles de los recuerdos que intento graficar.

Para dar a entender un poco de mi proceso artístico, empezaré con esta premisa: nuestro día a día está inundado de información que almacenamos sin darnos cuenta, y que hace que el proceso de recordar se vuelva difícil, por ello, me he mantenido en un ejercicio constante de recordar. Parece simple sentarse a recordar sin más, pero el proceso se complica cada vez que intentas pensar en algo específico, un ejemplo es recordar, “¿Cómo era mi antigua cama?”; puedes hacerte una imagen sencilla de una cama normal, pero ir más allá y pensar en los detalles es lo que hace que este proceso se vuelva complicado.

Dando otro ejemplo sobre las situaciones que se pueden plantear, “¿Cómo era la sala de mi última casa?”, simple sería decir una sala normal con muebles y adornos, pero el recordar los detalles de cada una de estos objetos que estamos situando en nuestra cabeza se vayan enfocando entre más nos acercamos, pero al mismo tiempo perdemos de vista los otros componentes de nuestra sala. Es decir, entre más nos enfocamos en algo, podemos ir perdiendo un poco de lo otro, y este proceso repitiéndose en cada momento en el que hago este ejercicio, lo cual se vuelve agotador.

Por otra parte, algo más que caracteriza mi metodología a la hora de crear mis obras es el ir construyendo en base a lo que estoy recordando en la inmediatez del momento, es decir, mediante se van activando mis recuerdos sobre estos espacios que estoy olvidando, al mismo tiempo los estoy construyendo, no hago bocetos ni archivos preliminares, todo está en un solo trabajo.

Esta manera de trabajar me parece interesante ya que así voy reconstruyendo sin demasiada oportunidad de ir borrando y corrigiendo. Lo que plasmo un día en mi espacio, ahí se queda hasta que quizás recuerde algo más del mismo, o sin moverse debido a que no recuerdo nada más.

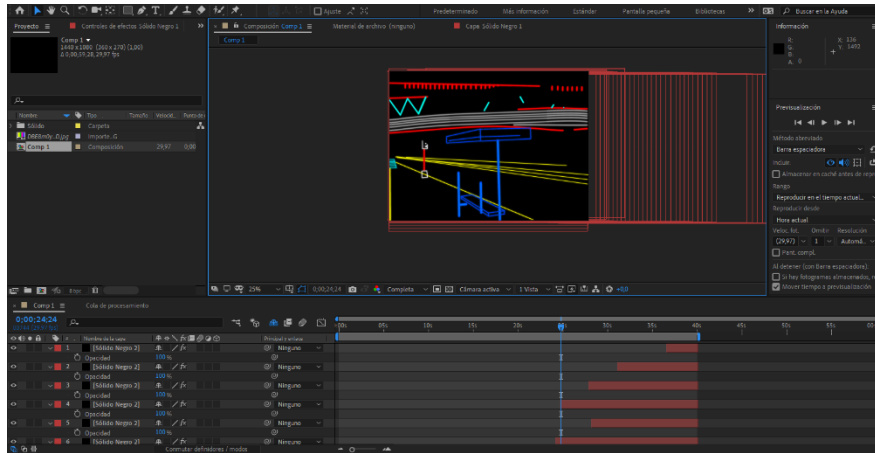


Fig. 6. Ferrin, L. (2020) Primer paso de creación de espacios. Screenshot de Leider Ferrin

En esta imagen muestro lo que fue la creación de mi primera obra en acercamiento a la creación de espacios digitales, si bien no es una obra interactiva con el espectador, por primera vez generé una representación personal de lo que era un espacio concurrente en mi rutina entre los 16-17 años.

El nombre de esta obra es *Borroso*, la cual es una construcción personal de un espacio de mi adolescencia a través de la memoria y la nostalgia. La representación de los detalles, los colores, los sonidos y los destellos de la imagen son los restos que quedan en mi mente sobre este lugar. Todo esto está ligado a los sentimientos que eran producidos en el ejercicio de recordar o lo que me producía estar aquí, quizás es solo una vaga imagen de lo que realmente fue.

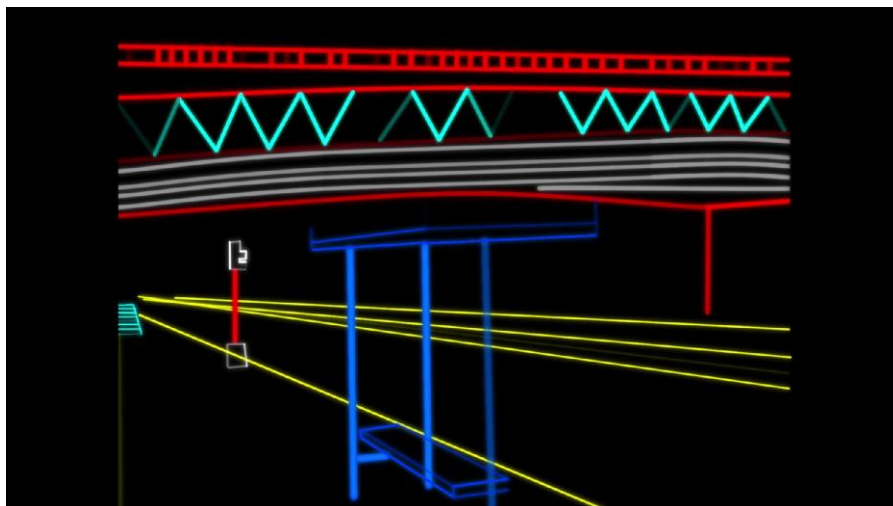


Fig. 7. Ferrin, L. (2020) *Borroso*. [Video] Screenshot de Leider Ferrin

Luego de ello, me planteé la meta de lograr la interactividad con el espectador, uno de mis más grandes retos, ya que nunca había podido cruzar esa barrera, para ello empecé a

experimentar. Algo que quizás me limitaba era la herramienta con la que trabajaba que en sus momentos era “After Effects”, la razón era porque no había aprendido sobre otras herramientas que le dieran fuerza a mi proceso metodológico.

El resultado que dio mis exploraciones fue un video interactivo en 360 grados, pero que, a pesar de lograr la interacción con el espectador y el espacio, no me sentía del todo contento con lo que sentía que quería y podía lograr con mi proyecto artístico que tenía planteado.

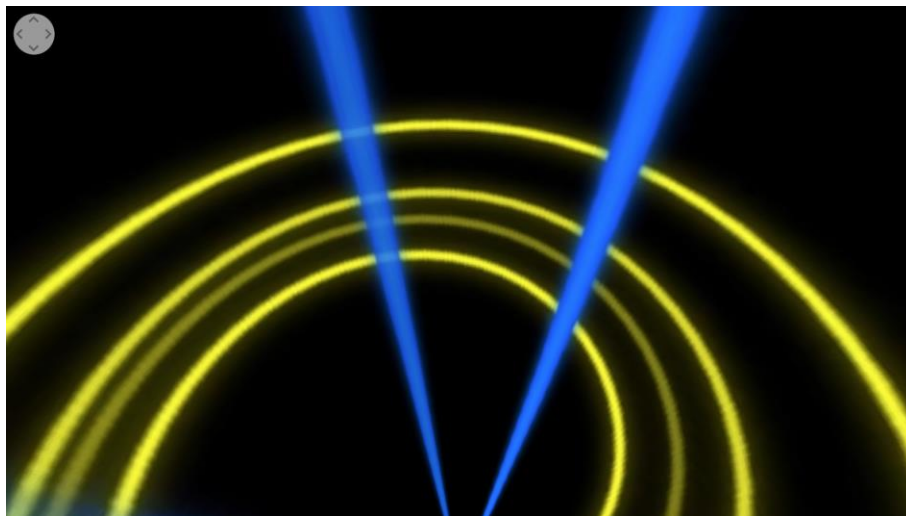


Fig. 8. Ferrin, L. (2021) *360°*. [Video interactivo] Screenshot de Leider Ferrin

Como había mencionado anteriormente, seguía trabajando bajo la limitación de aprendizaje debido a que la estructura que se manejaba en mi carrera sobre medios de creación, en su momento era bastante plástica, lo que hacía que mi interés por los nuevos medios a veces se viera un poco estancado. No es una queja, para nada, solo que para ello, por suerte tuve la opción de poder aprender de maneras optativas, herramientas que hicieron que mi proyecto actual se llevará a cabo, y que quizás sin ellas, me hubiera visto en un grave aprieto metodológico-conceptual.

Ahora bien, cuando me refiero a “maneras optativas” es tanto a cursos por fuera de la universidad, como a clases optativas dentro de la facultad. Las herramientas que se me proporcionaron, lograron que pudiera desarrollar mis proyectos actuales.

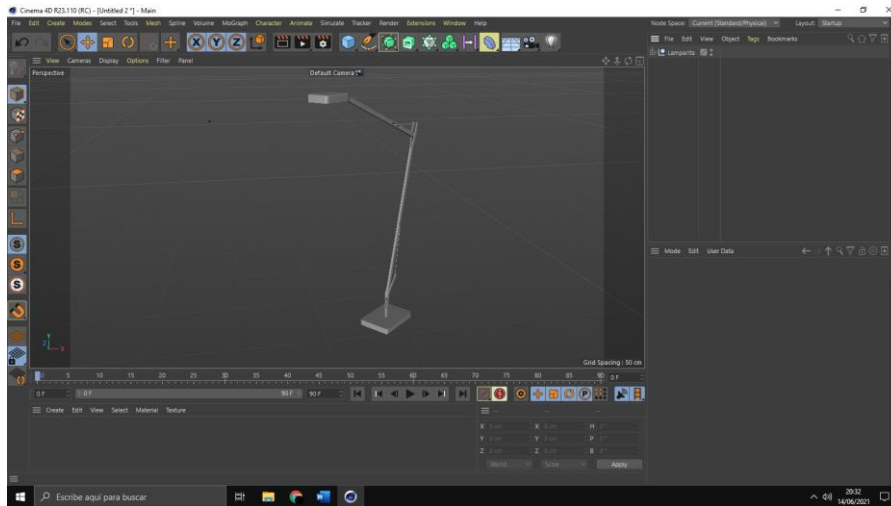


Fig. 9. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo personal. Screenshot de Leider Ferrin

Mi espacio de trabajo actual se produce en su mayoría en la herramienta “Cinema 4D”, que es el medio por el cual, desarrolló todas mis obras, la gran parte del trabajo es creado aquí; tamaño, color y el objeto en general es construido y desarrollado con este programa.

Como se puede ver en la imagen, cada uno de los objetos que constituyen los espacios que he creado, se van trabajando de manera individual, para irse agregando después al espacio completo, siguiendo la corriente de mi proceso creativo de ir creando cada uno de los objetos, enfocándome en cada uno y en los detalles de este.

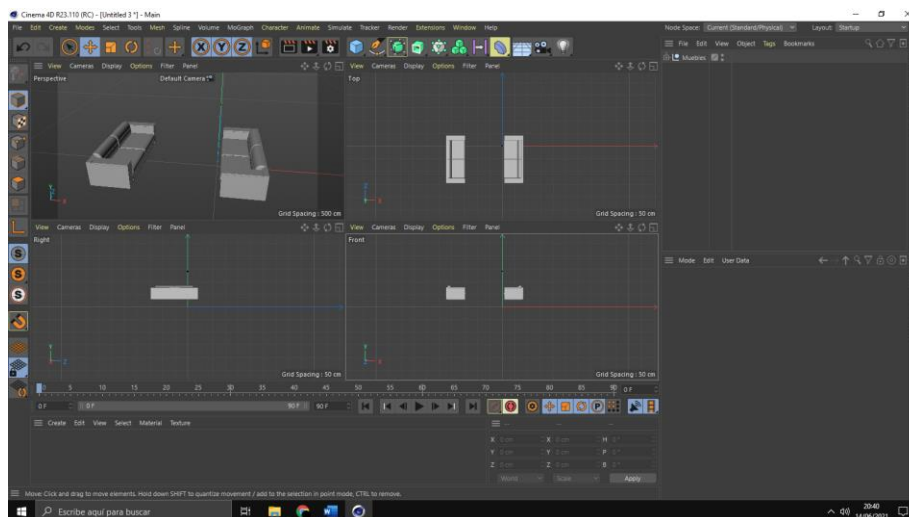


Fig. 10. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo personal. Screenshot de Leider Ferrin

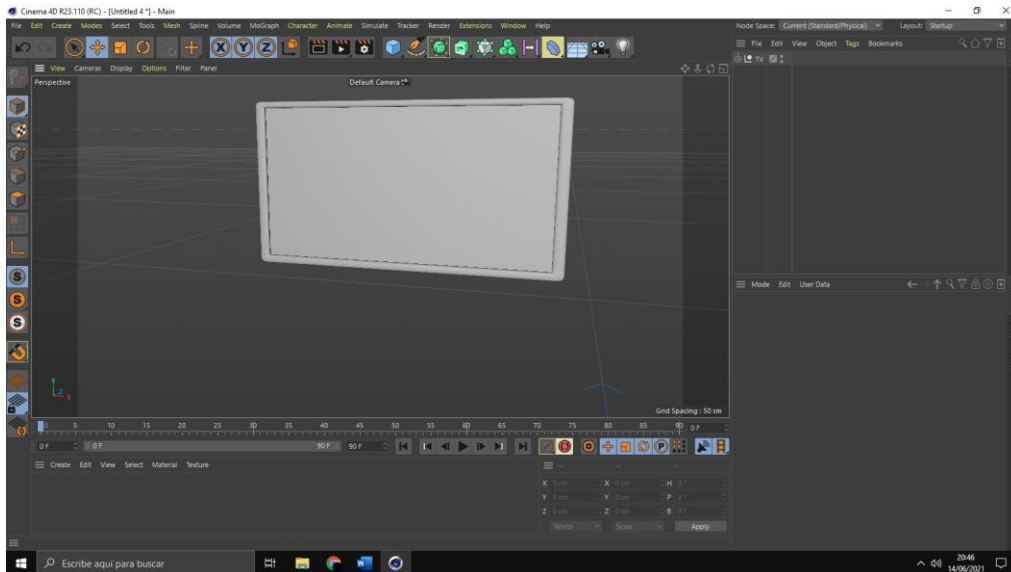


Fig. 11. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo personal. Screenshot de Leider Ferrin

Algunos de los objetos que construyo quedan realmente genéricos, y a veces hasta parece que no me importa darles más detalle, pero no es así como funciona. Todo es parte del proceso de creación de cada uno; con algunos puedo indagar con más claridad en mi memoria, y con otros simplemente puedo recuperar lo que mi olvido ha dejado de ellos.

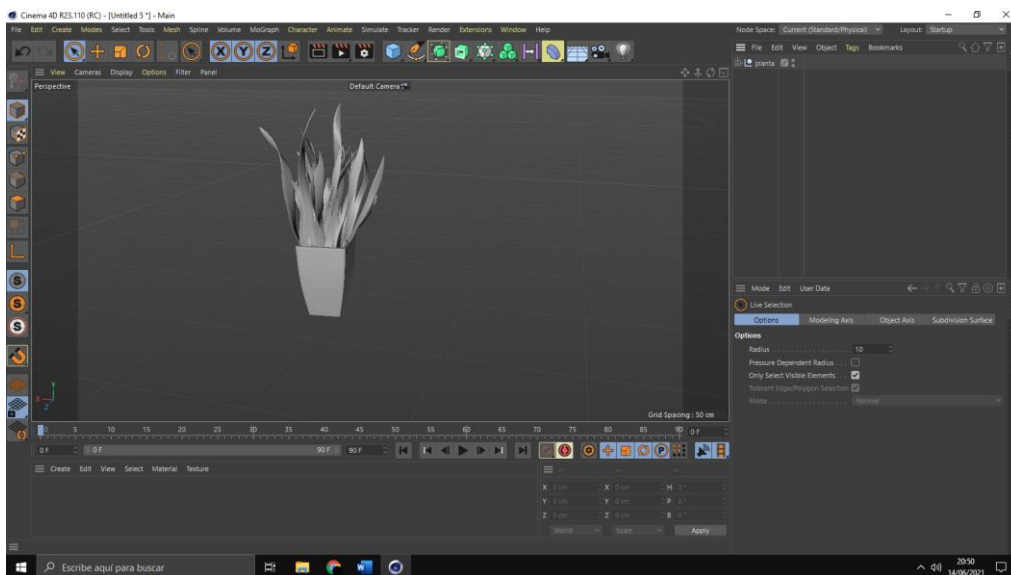


Fig. 12. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo personal. Screenshot de Leider Ferrin

Pero de igual manera, existen ciertos recuerdos que se presentan con mucho más detalle, quizás por ciertos detonantes del día, pero que provocan que me enfoque más en ellos y me incentivan a representar en su totalidad lo que mi memoria expulsa de ellos. Claro que, aun así, es importante tomar en cuenta que cada uno de estos recuerdos, tienen un poco de olvido en ellos.

Capítulo III

La memoria de “mi memoria”; esta parte en la que me siento que estoy haciendo el mismo ejercicio que he venido desarrollando durante todo este tiempo para mi proyecto; sin duda me da un poco de nostalgia el ver cómo ahora me toca recordar el momento de mi “exposición de final de carrera”, y cómo se ve tan ligado el nombre de la misma con todo lo que se viene, “Un punto en la memoria”, un lugar construido desde cero para ser aquel lugar donde quedará plasmado todo aquello que fue el recorrido de mi carrera universitaria, algo tan importante que dentro de un tiempo se puede ir perdiendo en mi mente y cada vez recordaré menos de él; los detalles de la misma que ahora parecen claros pero que quizás el olvido los somete, los condiciona y los nubla a su favor.

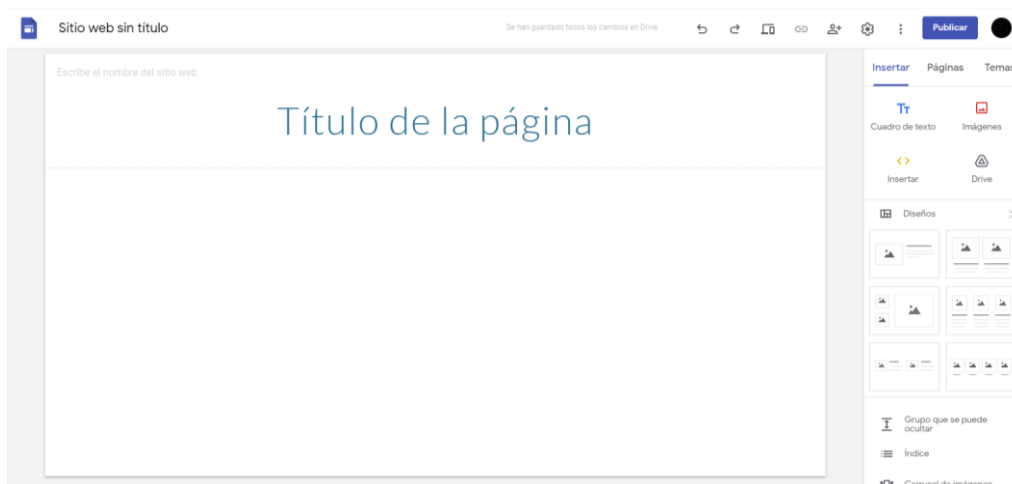


Fig. 13. Ferrin, L. (2020) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Así comenzó “Un punto en la memoria”, con un requisito que implica una pregunta, al momento de colocar el “Título de la página web”. Parece sencillo de resolver qué título llevará tu exposición, pero termina siendo una de las elecciones más difíciles a mi parecer en cada uno de los trabajos y proyectos a los que nos dedicamos. ¿Cómo puedo abarcar todo un conjunto de información en una sola frase?, mi página permaneció en blanco durante mucho tiempo, la diseñé alrededor de mediados del 2020 creyendo que lo tendría claro de un momento a otro. Mostrar mi espacio de trabajo me parece muy importante porque siento que contiene información clave en todo el proceso que he recorrido hasta ahora.

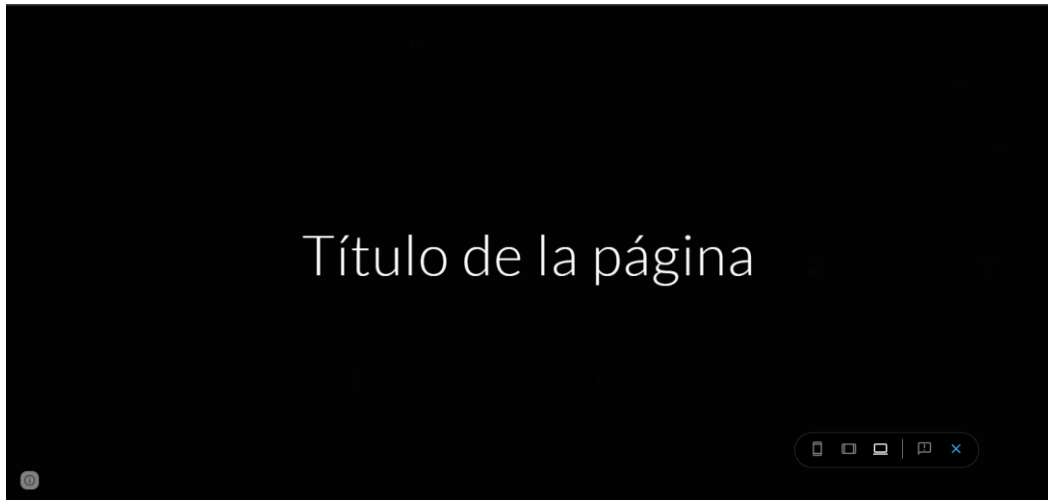


Fig. 14. Ferrin, L. (2020) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Algo que siempre tuve claro era el concepto del color negro como representación del “Olvido”, algo vacío con pequeños puntos en él. La creación de mi página web era algo a lo que sin duda le tenía mucho miedo, porque sentía que quizás no lograría abordar lo que quería, o iba a quedar sin sentido, o que podía dificultar la manera de explorar mis trabajos. Sentía que era un riesgo bastante grande y cada día que pasaba me replanteaba el sobre si era buena idea hacer mi exposición de manera virtual, o simplemente seguir con una alternativa presencial.



Fig. 15. Ferrin, L. (2020) Páginas de prueba. Screenshot de Leider Ferrin

Para ir perdiendo este miedo que tenía a tomar el riesgo de hacer una página web para mi exposición, realicé algunas páginas de prueba para diferentes ejercicios en algunas de las materias de mi carrera. Experimentaba con color, imágenes, formas de mostrar, compatibilidad y todo lo relacionado con el buen funcionamiento de la misma para poder verificar que era una buena elección lo que estaba haciendo.

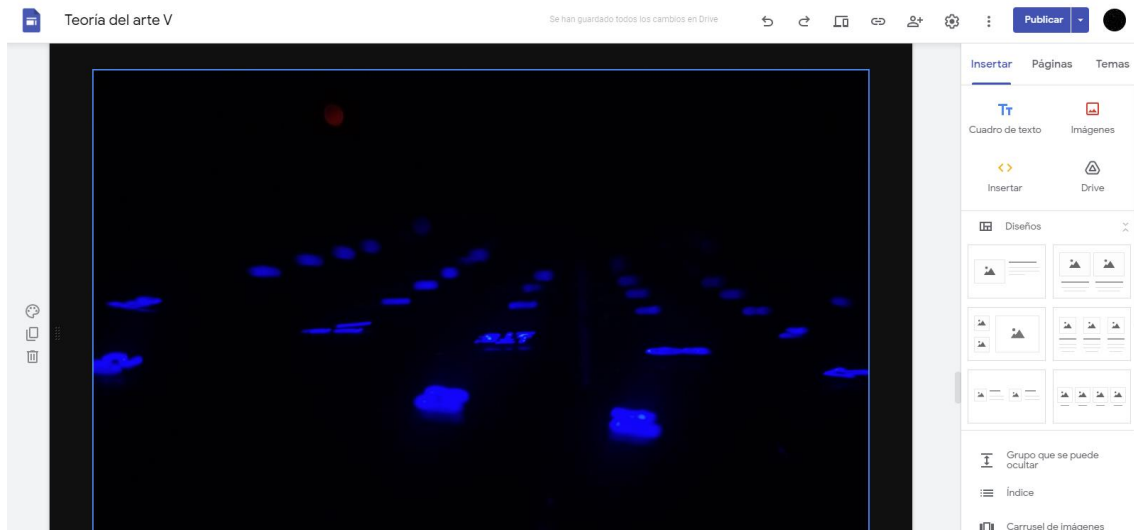


Fig. 16. Ferrin, L. (2020) Páginas de prueba. Screenshot de Leider Ferrin

Claramente, cada vez que hacía estas pruebas, pedía recomendaciones sobre mis ejercicios, sobre qué podía mejorar o si estaba bien lo que estaba haciendo, para poder tener claro que estaba yendo por el camino correcto. Estos diferentes ejercicios que planteé y que desarrollé en diferentes páginas web, sin duda fueron importantes para adquirir tanto conocimientos de la herramienta que estaba usando, así como las capacidades y limitaciones que tenía.

Hasta en algunos casos creaba páginas web por diversión, ya se había convertido en un ejercicio de exploración que era capaz de mantener mi atención por mucho tiempo, así como cuando un niño tiene un juguete nuevo, quizás tiene que ver con todo el amor que le tengo a la tecnología, mezclado con las ganas de poder lograr mi exposición. Se había convertido en más que una meta, controlar lo que hacía en las páginas web, en una interacción continua con la herramienta de trabajo. Esa naturalidad con el espacio hacía que pudiera crear lo que tanto quería para mi exposición, un espacio capaz de dialogar con lo que estaba mostrando en mis proyectos artísticos.

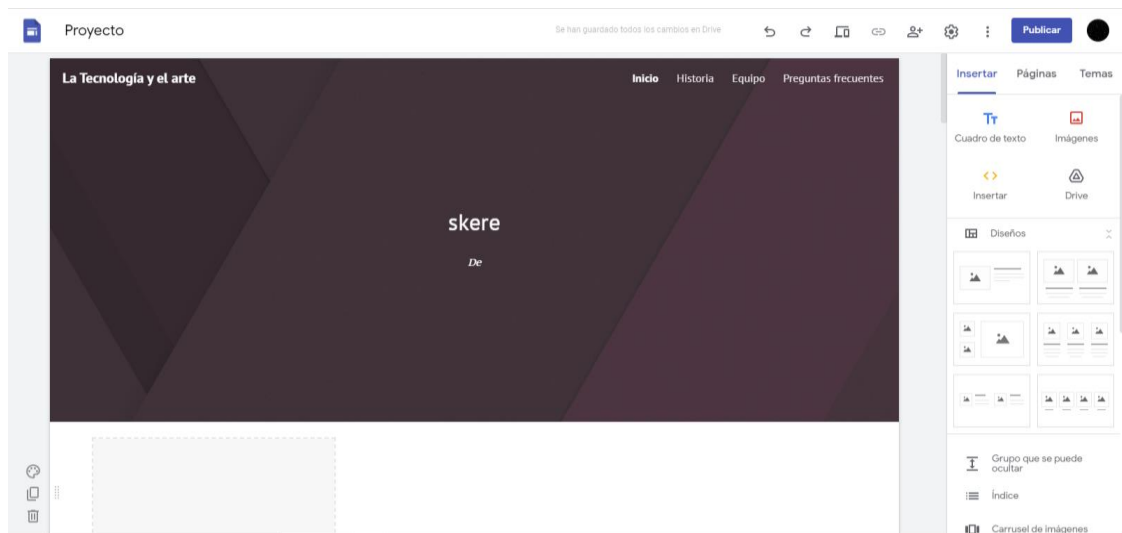


Fig. 17. Ferrin, L. (2021) Páginas de prueba. Screenshot de Leider Ferrin

Cuando al fin decidí el título de la exposición, fui avanzando constantemente en el desarrollo de la misma, sin duda se veían los resultados de las horas que le había dedicado a la herramienta de trabajo. Fue muy satisfactorio ver cómo progresaba la construcción del espacio.

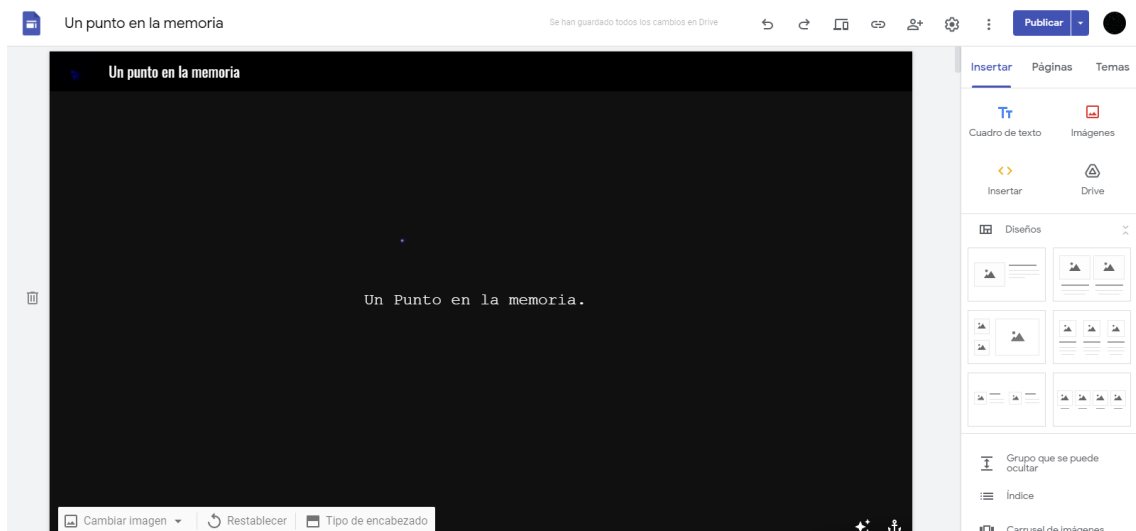


Fig. 18. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Paso a paso avanzaba lo que creí que no lograría en un principio, estaba construyendo el lugar que tendría aquella “exposición de final carrera”, parecía que estaba construyendo el final de un camino, y me sentía lleno de miedo que no fuera lo adecuado para aquel cierre tan soñado.



Fig. 19. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Cada imagen, cada color elegido, cada frase, todo tenía un por qué. Estaban ahí porque así lo quería, fui lo más cuidadoso a la hora de crear esta experiencia, lo más apegado a lo que siempre quise construir, hacer dialogar mis obras y el espacio, que estuvieran bien distribuidos, que lograra transmitir lo que quería.

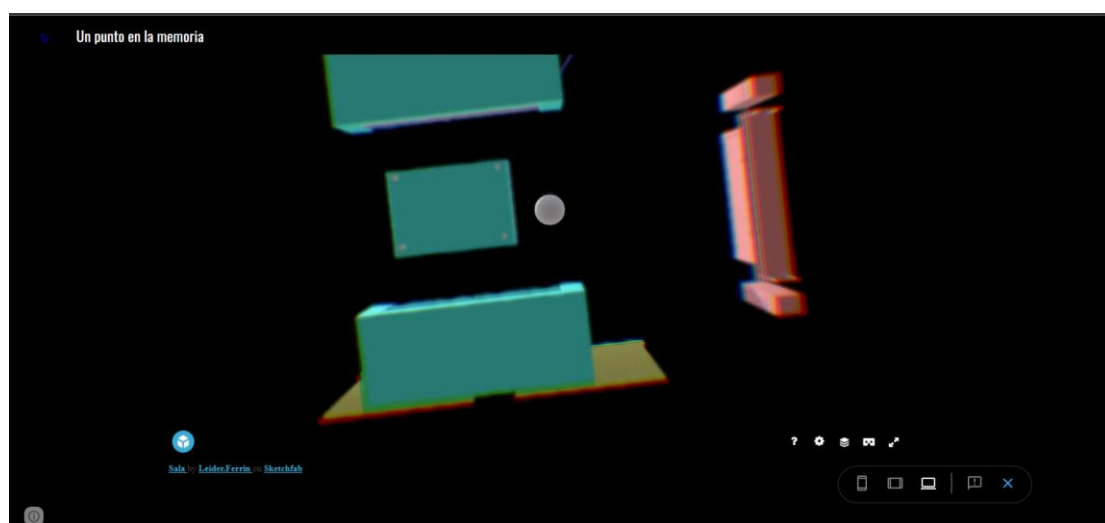


Fig. 20. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Lograr la interacción con el espectador, que pudieran estar dentro de los espacios de mi memoria, poder estar en lugares que son tan íntimos como cualquier otro, y que cada uno pudiera tener interpretaciones diferentes de lo que era mi trabajo y cómo podían estar ahí de una manera u otra, hizo que me sintiera muy satisfecho.

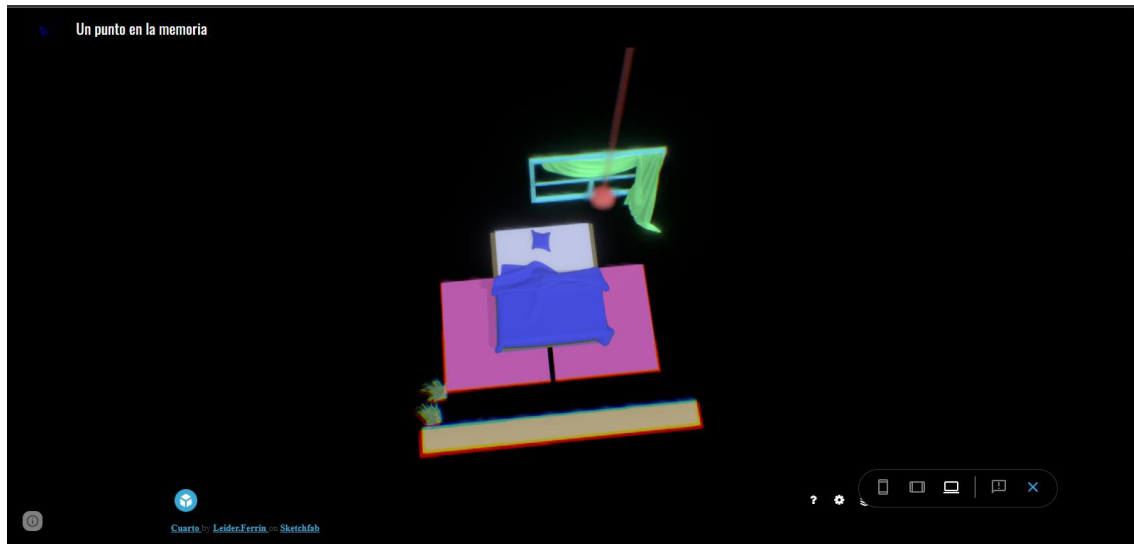


Fig. 21. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

En general, recibí un gran apoyo y cariño de parte de los presentes en mi obra, todos acreditaban mi esfuerzo, los comentarios sobre aquello que logré no fueron más que buenos. Pero, aunque hasta ahora no haya recibido recomendaciones de lo que pude haber mejorado o cosas que quizás pudieron ser de otra manera, sé que puedo seguir mejorando cada vez más en mis proyectos.

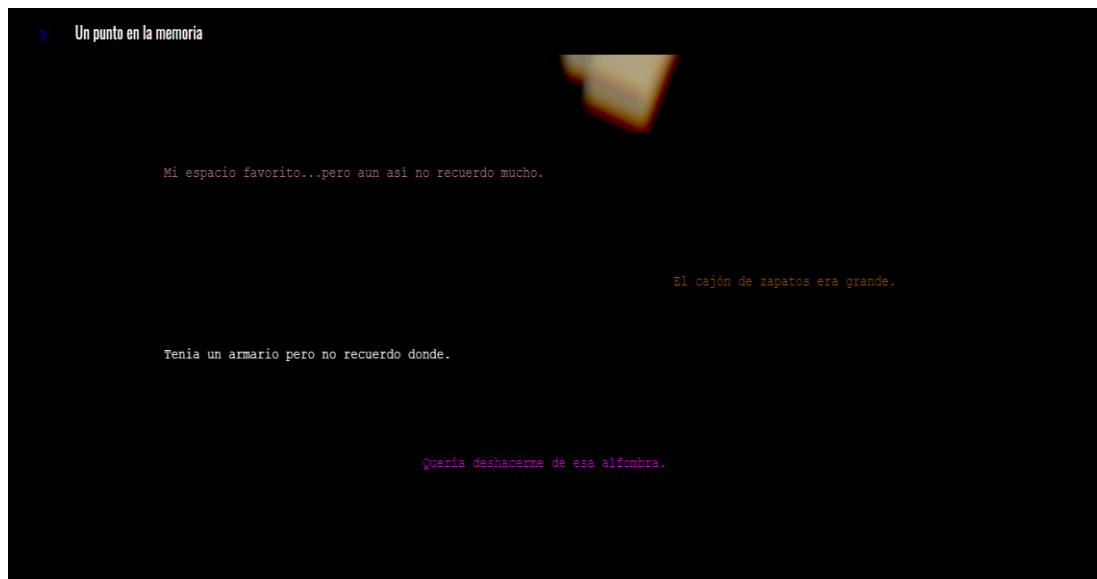


Fig. 22. Ferrin, L. (2021) Espacio de trabajo de la página web. Screenshot de Leider Ferrin

Algo no menos importante en mi exposición, son las palabras y expresiones que están antes de cada obra, como había mencionado anteriormente en mi sustento conceptual, existen detonantes de memoria, y pues las mias son las que están representadas previo a cada obra, cada una de ellas están con los colores de los objetos principales que construían en mi proyecto, son conversaciones con algún familiar, o simples recuerdos vagos pero importantes, que recuerdo sobre cada uno de los espacios; pequeños detalles sobre el tamaño, características o color que tenía algún objeto en específico. De esta manera siento que hay una conexión más directa con el espacio personal que represento.

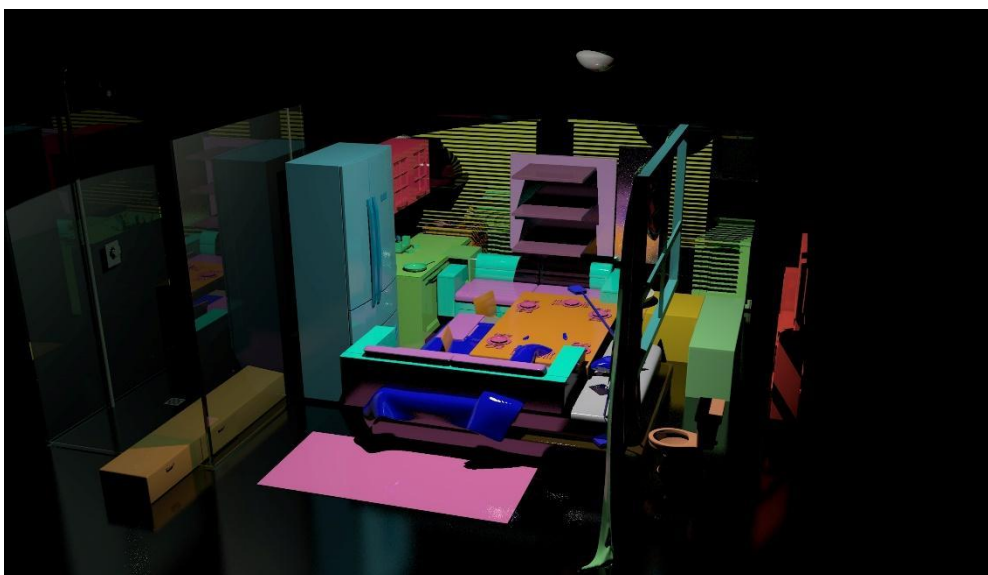


Fig. 23. Ferrin, L. (2021) Todos los espacios unos sobre otros. Screenshot de Leider Ferrin

Esta última imagen a pesar de que no es una obra en sí, se pensó como la ficha de invitación que diseñé para mi exposición virtual. Sin embargo, la imagen es más importante de lo que parece, ya que es la mezcla de todos los espacios que construí uno sobre el otro, por ello es la presentación que decidí que fuera para mi exposición.

Conclusión

Sin duda, fue un camino largo el que he recorrido con mi proyecto, y haberlo terminado me da la sensación de nostalgia y satisfacción al mismo tiempo, el cómo ahora esto también pasará a ser parte de mi memoria. Logré concluir que todo mi trabajo ha estado atravesado por mi memoria personal, y cómo ha sido alterada nuevamente por el olvido con el pasar de los años.

Como todo el proceso tiene un por qué, tratando siempre de no dejar nada a la suerte, y que todo tenga que ver con lo que hice hasta ahora, se logró comprender el concepto bajo el cual decidí trabajar en mi tesis, y cómo se desarrolló cada una de las partes del mismo, mi motivación para hacer todo esto y que siempre estaba presente en cada cosa pequeña que hacía.

La importancia que tuvieron los referentes en mi trayecto de crecimiento artístico, y lo que logré obtener de cada uno de ellos, cómo fueron de apoyo para los conceptos que tomé de ellos, y la relación que tenía con los mismos. Detalles no solo de mis espacios íntimos que mostré, sino de mis áreas de trabajo y todo el proceso que guardaban cada una de ellas.

La memoria de “mi memoria” plasmada en el último capítulo, sin lugar a duda, este escrito ha mostrado no solo mis lugares íntimos, sino también cómo soy yo, cómo me expreso, cómo hablo, cómo me siento a la hora de escribir, de hacer mis espacios, y es porque la memoria se produce en mí por los sentimientos, y estos han sido los que me han desarrollado.

Bibliografía

Alonso, R, (2006) *La necesidad de la memoria*. Rodrigo Alonso.
http://www.roalonso.net/es/arte_cont/memoria.php

Galán, C, (2013) *Proyecto de investigación: Los elementos en la memoria del migrante*, Bogotá, Colombia: Facultad de Comunicación y Lenguaje, Pontificia Universidad Javeriana.

Jelin, E, (2001). *Memorias de la represión. Los trabajos de la memoria*, Siglo veintiuno de España editores, Siglo veintiuno de Argentina editores.

López, C, (2009) *El costo emocional de la separación en niños migrantes: un estudio de caso de migración familiar entre Tlaxcala y California*, Facultad de Sociología, Trabajo Social y Psicología, Universidad Autónoma de Tlaxcala, México.

Murgueytio, M. (2021). *Statement Miguel Ángel Murgueytio*.
<http://miguelangelmurgueytio.com/>

Salazar, E (2019). *Bio. Ernesto Salazar*. <https://3rnst.com/index>

Índice de imágenes

Figura 1: <i>Dystopia</i> . Murgueytio, M. (2017) <i>Dystopia</i> . Recuperado de: http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/dystopia-es/	7
Figura 2: <i>Specular light</i> . Murgueytio, M. (2019) <i>Specular light</i> , recuperado de: http://miguelangelmurgueytio.com/portfolio_page/specular-light-es/	8
Figura 3: <i>#bodywriter</i> . Salazar, E (2019) <i>#bodywriter</i> . Recuperado de https://3rnst.com/bodywriter	9
Figura 4: <i>Fauna</i> . Salazar, E (2017) <i>FAUNA</i> . Recuperado de https://3rnst.com/fauna	10
Figura 5: <i>#Miscount</i> . Salazar, E (2021) <i>#Miscount</i> . Recuperado de: https://3rnst.com/miscount	11
Figura 6: Primer paso de creación de espacios.....	13
Figura 7: <i>Borroso</i> . (2020).....	14
Figura 8: <i>360°</i> . (2021).....	14
Figura 9: Espacio de trabajo personal.....	15
Figura 10: Espacio de trabajo personal.....	16
Figura 11: Espacio de trabajo personal.....	16
Figura 12: Espacio de trabajo personal.....	17
Figura 13: Espacio de trabajo de la página web.....	18
Figura 14: Espacio de trabajo de la página web.....	18
Figura 15: Páginas de prueba.....	19
Figura 16: Páginas de prueba.....	20
Figura 17: Páginas de prueba.....	21
Figura 18: Espacio de trabajo de la página web.....	21
Figura 19: Espacio de trabajo de la página web.....	22

Figura 20: Espacio de trabajo de la página web.....	23
Figura 21: Espacio de trabajo de la página web.....	23
Figura 22: Espacio de trabajo de la página web.....	24
Figura 23: Todos los espacios unos sobre otros.....	25