

**GOGIC-POMPIC: una experiencia audiovisual sobre alucinaciones
fronterizas del sueño**

Carla Antonia Villalobos García

Memorias de investigación creación para optar al título de Maestra en Artes Visuales

Asesora

Paula Andrea Acosta Triana

Magíster en Estética e Historia del Arte

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN
2023**

| | |
|--------------------------------|--|
| Cita | Villalobos García, C. (2023) |
| Referencia APA 2017 | Villalobos García, Carla. <i>GOGIC-POMPIC: Una experiencia audiovisual sobre alucinaciones fronterizas del sueño</i> . [Trabajo de grado] 2023. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia. |



Pregrado en Artes Visuales

Facultad de Artes y Humanidades

ITM Institución Universitaria



Departamento de Biblioteca y Extensión Cultural

Repositorio Institucional: <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/13>

ITM Institución Universitaria - www.itm.edu.co

Rector: Alejandro Villa Gómez.

Decano/Director: Carlos Andrés Caballero Parra.

Jefe departamento: Diego León Zapata Dávila.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de ITM. Institución Universitaria ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

A todos los soñadores que buscan refugio creativo en el mundo de lo onírico

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi querida madre Lina García Londoño, porque siempre me incentivó a la creatividad con su cariño. Y sobre todo a mi querida hermana Diana Villalobos García, por su incondicional apoyo y amparo en el mundo del arte y en la vida misma. Además, agradezco a todos los docentes quienes brindaron el conocimiento para hacer posible esta propuesta de investigación creación, en especial a la profesora Paula Andrea Acosta, quien apoyó profesionalmente la sustentación del presente proyecto.

Tabla de contenido

| | |
|---|-----------|
| RESUMEN | 1 |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA O PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN | 3 |
| 2 DECLARACIÓN DE ARTISTA..... | 4 |
| 3 JUSTIFICACIÓN..... | 5 |
| 4 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN – CREACIÓN | 6 |
| 4.1 OBJETIVO GENERAL..... | 6 |
| 4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | 6 |
| 5 MARCO TEÓRICO | 7 |
| 5.1 FUNCIONES DEL SUEÑO Y LA APARICIÓN DE ALUCINACIONES HIPNAGÓGICAS E HIPNÓMPICAS 7 | |
| 5.2 PERCEPCIÓN AUDIOVISUAL, LA FUENTE PRIMARIA PARA DIGERIR EL LENGUAJE..... | 11 |
| 5.3 EL ESPACIO LIMINAL COMO SOPORTE ONÍRICO DE LA VIDEO INSTALACIÓN | 14 |
| 5.4 REFERENTES O ANTECEDENTES ARTÍSTICOS | 16 |
| 5.4.1 OSCAR MUÑOZ | 16 |
| 5.4.2 <i>PATRÓN MONO</i> POR CAROLINA CAYCEDO..... | 17 |
| 5.4.3 <i>ONÉIROS, LA INQUIETUD POR LA SENSACIÓN DEL SOÑANTE</i> POR RUTH JIMÉNEZ ARIAS | 18 |
| 5.4.4 JULIO LE PARC..... | 19 |
| 5.4.5 <i>ASCENSIÓN</i> POR BILL VIOLA..... | 20 |
| 5.4.6 <i>SKYSPACE, ESPÍRITU DE LUZ</i> POR JAMES TURRELL | 21 |
| 6 DISEÑO METODOLÓGICO | 23 |
| 6.1 RECONOCIMIENTO DE LAS PERCEPCIONES ONÍRICAS POR MEDIO DE UN CUESTIONARIO DIGITAL | 24 |
| 6.2 CONSTRUCCIÓN DE FASES PROCESUALES PARA UN RESULTADO CREATIVO..... | 27 |
| 7 PROCESO DE CREACIÓN | 30 |

| | |
|--|------------------|
| 7.1 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS DEL CUESTIONARIO Y TOMA DE DECISIONES CREATIVAS..... | 30 |
| 7.2 MATERIALIZACIÓN DE LA IDEA..... | 32 |
| 7.3 STORY BOARD | 37 |
| 7.4 PREVISUALIZACIÓN DE LA IDEA | 40 |
| 7.5 FORMALIZACIÓN DE LA IDEA | 52 |
| | |
| <u>8 PRESENTACIÓN, RESULTADOS Y CONCLUSIONES</u> | <u>57</u> |
| | |
| 8.1 UNA PALMADA, LA MÍNIMA ACCIÓN PARA SALIR DE LA HIPNOSIS ONÍRICA | 58 |
| 8.2 INTERVENIR EN LA PROYECCIÓN, LA ANALOGÍA DE INTERACTUAR CON EL SUEÑO AJENO | 59 |
| 8.3 EFECTO HIPNÓTICO, CÓMO PLASMAR LO INTRÍNSECO DE LOS SUEÑOS | 61 |
| 8.4 EL ESPACIO LIMINAL, DONDE HABITAN LAS EMOCIONES EFÍMERAS..... | 62 |
| 8.5 DIFICULTADES Y LOGROS..... | 63 |
| 8.6 AMBICIONES | 65 |
| | |
| <u>9 RESEÑA DE ARTISTA.....</u> | <u>67</u> |
| | |
| <u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u> | <u>68</u> |
| | |
| <u>ANEXOS</u> | <u>70</u> |
| | |
| <i>ANEXO A. FORMULARIO DE RECONOCIMIENTO DE SOÑADORES</i> | <i>70</i> |

Resumen

El presente trabajo de investigación-creación corresponde a una video instalación que actúa desde lo efímero en una narrativa orgánica de dos proyecciones buscando generar reflexión sobre el potencial creativo otorgado por los sueños y cómo les asignamos a estos cualidades técnicas y formales con las que caracterizamos colectivamente una estética onírica. Esta propuesta fue creada dentro del proceso formativo en el programa de Artes Visuales del ITM Institución Universitaria. Se enfoca en el mundo onírico, especialmente en las alucinaciones fronterizas del sueño las cuales se conocen científicamente con los nombres de imaginería hipnagógica e hipnopómpica, presentes al momento de despertar o quedarnos dormidos.

Palabras claves: video instalación, sueños, alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, percepción audiovisual, espacios liminales.

Introducción

El presente documento contiene las memorias de investigación creación del proyecto *GOGIC-POMPIC: Una experiencia audiovisual sobre las alucinaciones fronterizas del sueño*, el cual fue creado a partir de la exploración teórico-plástica sobre lo que habita dentro del mundo onírico, buscando responder desde la video instalación a la problemática activa sobre el adiestramiento de la percepción audiovisual a través del potencial creativo brindado por las experiencias oníricas, ofreciendo una narrativa dialógica entre proyecciones lumínicas para evocar reflexión sobre lo que caracterizamos colectivamente como una estética del sueño.

A partir de la formulación y ejecución del proyecto se fueron desplegando metodologías e intereses que se incrustaron en la investigación creación. Entre ellos se encuentran los conceptos de alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, espacios liminales, percepción audiovisual y video instalación, los cuales se sometieron a la exploración plástica y representación audiovisual a partir de su reconocimiento por medio de la comunicación colectiva y la documentación científica. En base a esto, el proyecto se sistematizó en fases de: un marco teórico referente a lo onírico, una metodología de carácter tipo encuesta con documentación testimonial, un proceso creativo con exploración audiovisual y finalmente unos resultados con conclusiones generadas a partir de la presentación del proyecto.

La video instalación se construyó a partir de la apropiación de un espacio liminal para hacer énfasis en lo transitorio y efímero de los sueños, junto con la fugacidad de las alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, esto con el fin de proyectar una ventana hacia el mundo onírico, el cual es percibido desde lo íntimo y privado, propuesto a través de *GOGIC-POMPIC* en un espacio público y colectivo, haciendo contraste simultáneamente con la atemporalidad transitoria de los sueños y con el tiempo lineal de la vigilia.

A continuación, se presentan en modo de reflexiones y registros gráficos, los procesos que se desglosaron en el proyecto de investigación creación, el cual, opta oportunamente al título de Maestra en Artes Visuales con la modalidad de producción-creación artística. Aquí se encontrarán con una estética onírica fundamentada en unas fases de formulación teórica que se despliegan en capítulos sobre la función del sueño, la aparición de las alucinaciones fronterizas, la percepción audiovisual, los espacios liminales y la video instalación, junto con la formulación de una metodología en base al reconocimiento de las percepciones oníricas colectivas. Además de la ejecución práctica y experimental de la creación audiovisual: video instalación del proyecto *GOGIC-POMPIC*.

1 Definición del problema o pregunta de investigación-creación

Nos encontramos en tiempos en que el pensamiento y la percepción audiovisual están sumergidas en lo que ofrecen las tecnologías emergentes, al punto de adiestrar nuestras formas de lectura e interpretación gráfica como auditiva. Hoy en el presente año del 2023, conociendo las posibilidades que nos brindan las inteligencias artificiales para la creación y producción artística, junto con las novedades hacia la inmersión de la realidad virtual, los sueños actúan como una fuente creativa ante las limitaciones de la percepción audiovisual. Las experiencias oníricas contienen los estímulos que las nuevas tecnologías están buscando simular por medio de las extensiones corpóreas como gafas de realidad virtual y otro tipo de emuladores. Cada vez más, con las novedades y posibilidades para la creación, se hace difusa la delgada línea entre lo que es un testimonio real audiovisual o de lo que está alterado por herramientas que juegan con nuestra percepción.

Es así como la presencia de los sueños funciona como un factor potencial creativo ante el adiestramiento a la percepción audiovisual, habitando sutilmente en formas polisémicas dentro de las narrativas y representaciones que circulan en la comunicación, actuando intrínsecamente en pequeñas acciones rituales que se ejecutan en momentos previos o posteriores a la ensoñación, pero que se pierden aisladamente en lo efímero de la constante interacción junto con la fragilidad del recuerdo y la memoria. Así, el presente proyecto indaga desde las artes visuales la siguiente pregunta: ¿Cómo generar una reflexión sobre el potencial creativo brindado por los sueños a través de metáforas audiovisuales para evocar una estética onírica en el espectador?

2 Declaración de artista

El misterio que habita en el mundo onírico, ha captado mi atención a tal punto de sentir la necesidad de dejar registro de mis propios sueños. Acompañada del interés por conocer *qué* y *cómo* sueñan mis familiares, conocidos y el entorno que rodeo, me dispuse a explorar métodos de interpretación visual, con el fin de analizar los mensajes encriptados en polisemia que carga el contenido onírico. Vivo con el constante impulso y la obsesión creativa por encontrar en las experiencias oníricas propias y colectivas, cualidades conceptuales y formales que caracterizan el mundo de los sueños, capturando por medio de la expresión audiovisual, aquellas estelas y fragmentos que se pierden en la memoria al despertar de un sueño.

Hasta el momento he explorado algunos tipos de materiales gráficos y fílmicos, encontrando interés en las técnicas del video arte y la video instalación, jugando con la superposición de imágenes orgánicas junto con exaltaciones cromáticas provocadas por la fluidez de la tinta cuando se riega sobre el papel o lienzo, generando un efecto de *dripping* que pongo en diálogo poéticamente junto con escenas cotidianas y la exaltación del color.

Por medio de la apropiación espacial y métodos de seducción a la percepción audiovisual, busco emular sensaciones y estímulos a través de las proyecciones efímeras en espacios de transición, con el fin de hacer referencia a lo liminal y lo alucinatorio de los sueños. Invitando a reflexionar sobre cómo colectivamente hemos configurado una estética onírica que encontramos implícitamente en nuestra monotonía constante.

3 Justificación

La pertinencia para hacer una propuesta de investigación creación que trate sobre lo onírico y alucinaciones fronterizas al sueño se debe a que, cada vez más, con el auge de las tecnologías emergentes y la inmersión hacia una realidad virtual, se torna difusa la línea que diferencia lo real de lo alterado por el medio audiovisual, jugando con la percepción del espectador, al punto de convencer a la conciencia a través de la ilusión. Siendo esta particularidad, muy similar a lo que sucede en nuestra mente cuando soñamos o visualizamos alguna alucinación hipnagógica o hipnopómpica; imágenes que se funden y pierden en la memoria al momento de despertar o quedamos dormidos. Gracias a las múltiples alternativas y herramientas para la creación brindadas por las tecnologías emergentes, las posibilidades para evocar un estímulo o sensación onírica en el espectador se facilitan por sus cualidades de inmersión.

Además de presentarse actualmente las condiciones precisas para configurar una estética onírica por medio de las nuevas tecnologías, socialmente compartimos los sueños de forma colectiva en experiencias anecdóticas que se cuentan o dialogan brevemente en el desayuno o alguna conversación casual, convirtiéndose en algo que ejercemos culturalmente, formando parte de lo ritual en lo rutinario. Inconscientemente nos preparamos cada noche para ir a dormir, en pequeñas acciones, cómo lo es aplicarse un *skincare* (limpieza y cuidado facial), beber o comer algo en particular, tomar unos minutos para meditar, orar, ver una serie o programa de nuestro agrado.

4 Objetivos de investigación – creación

4.1 Objetivo general

Proponer una experiencia audiovisual que invite a la reflexión sobre el potencial creativo brindado por las experiencias oníricas, empleando las cualidades y elementos formales que caracterizan colectivamente una estética del sueño a través de una video instalación.

4.2 Objetivos específicos

1. Reconocer el potencial creativo de las experiencias oníricas por medio de un cuestionario digital de carácter descriptivo analítico, dirigido a una población juvenil de soñadores.
2. Interpretar desde las técnicas formales y narrativas audiovisuales, las experiencias y percepciones oníricas obtenidas a través del cuestionario presentado como *Reconocimiento de soñadores*.
3. Elaborar una experiencia audiovisual por medio de la video instalación, empleando las cualidades y elementos formales que caracterizan una estética del sueño invitando al espectador a la reflexión sobre lo onírico.

5 Marco teórico

El siguiente marco teórico trabaja aspectos asociados con los sueños, comenzando por una orientación reflexiva sobre las funciones oníricas, la composición del sueño y su diferenciación entre la fase *R.E.M* y *no R.E.M*, enfatizando en esta segunda fase con la aparición de alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, continuando con una exploración sobre la percepción audiovisual y su importancia para digerir la comunicación colectiva. Finalizando con la relación intrínseca entre el espacio liminal y los sueños, siendo estos pertinentes para resaltar el concepto de lo efímero y lo fluido en el soporte de la video instalación.

5.1 Funciones del sueño y la aparición de alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas

El mundo de los sueños ha sido un campo enigmático para las ciencias humanas y exactas. Desde tiempos inmemorables se les han asignado cualidades mágico-sagradas a las experiencias oníricas, cumpliendo con funciones sacramentales y espirituales en distintas partes, cómo culturas del mundo. Pero hace poco más de un siglo (1896), con la teoría del psicoanálisis fundada por Sigmund Freud, venimos reconociendo las funciones y posibilidades que nos brindan los sueños, dando paso al movimiento de vanguardia surrealista tiempo después en los años de (1924).

En un salto hasta el siglo XXI, el conocimiento sobre las funciones del sueño plantea múltiples oportunidades para el campo de la creación, derivadas de la expansión científica que tiene como objeto de estudio la complejidad del sueño, cómo lo hace la neurociencia y la psicología. Al respecto, especialistas como Zara Niebles y Valentina Gómez, (2005) psicólogas de la Universidad EAFIT, reflexionan sobre las funciones del sueño:

En muchas situaciones, algunas de las funciones importantes que cumple el cerebro mientras sueña es la de desechar y elegir los recuerdos, además de solucionar los problemas

que roban nuestra atención durante el día. Pero también se construyen los sueños como una colcha de retazos, con pedazos de lo que vemos, escuchamos, olemos, probamos y demás construcciones propias. (Niebles y Gómez, párr. 6)

Las psicólogas plantean las funciones del sueño como un filtrador de memorias y recuerdos, que curiosamente plasman en una analogía entre la colcha de retazos y la composición onírica, afirmando que los sueños no se conforman de narrativas ni especificaciones temporales, evidenciando que lo que se rescata, son fragmentos de memorias y sensaciones que se fusionan o superponen entre sí, generando un diálogo incoherente pero hipnótico para quienes los perciben.

También se les han asignado otras funciones con propiedades creativas que le permiten al soñante acceder a posibilidades y respuestas desde la expresión artística, como se hace mención en el apartado *Los sueños: su estudio científico desde una perspectiva interdisciplinaria* afirmando que:

Vale la pena hacer referencia a algunas otras funciones específicas que se le han atribuido al sueño MOR (R.E.M.) La primera afirma que el cerebro, durante el sueño MOR, desarrolla nuestra capacidad creativa, proporcionando nuevas ideas y soluciones a viejos problemas o simplemente haciendo creaciones fantásticas. Una segunda se relaciona con la experiencia de sueño como un entrenamiento, buscando recrear imaginativamente. Y por último, se especula la posibilidad de tomar el sueño MOR como un extraordinario espejo de nuestro mundo interior. (Munévar, et al. 1995, p. 51)

Resaltando el carácter creativo de los sueños, junto con la posibilidad de reflejar el mundo interior de nosotros mismos. Los sueños pueden analizarse desde sus funciones fisiológicas y posibilidades creativas, pero existe paralelamente a esto, la constante problemática de la interpretación. Si de por sí, es complejo recordar fragmentos de los sueños, someterlos a

interpretación se transforma en una tarea más ardua que comúnmente ha quedado en manos de mediadores de la imagen, como en artistas e intérpretes de la simbología:

La suerte del sueño se define al despertar, sometida a la triple presión de la memoria, del relato y de la interpretación. Esta última con frecuencia se refiere al soñante mismo, incluso cuando la interpretación incluye a miembros de su ambiente, entre el soñante y el intérprete se establece una relación íntima y singular. (Augé, 1998, p. 47)

El autor recalca la existencia de una relación íntima y singular entre el intérprete y el soñador generando la posibilidad de que aquel intérprete sea el mismo soñante, o una persona ajena al soñador. Ozziel Nájera (2008) enfatiza:

Es por ello que es menester percibir el lenguaje del sueño desde una perspectiva semiótica; entender al sueño como portador de un sentido, como un vehículo formador y procesador de imágenes, de signos y símbolos que entran en juego para ofrecer una narración, un relato que podemos analizar desde varias posturas semióticas. (p. 159)

En este sentido, según el autor, si los sueños pueden someterse a diferentes posturas semióticas, no hay hasta el momento un método absoluto para la interpretación onírica. Por tanto, evidenciar los significados que puedan encriptar los sueños, sigue estando en la polisemia de la interpretación, posibilitando mayormente a la creatividad, más que la propia revelación de mensajes. Pero esto no significa que los sueños no carguen con significados personalizados, cada soñador puede analizar sus experiencias oníricas desde la interpretación, ya sea con finalidades recreativas o simplemente por autoexploración.

Gracias a los avances de la ciencia y la divulgación, podemos entender la forma química y fisiológica en la que se comportan y construyen los sueños, reconociendo las siglas R.E.M

asociadas al estar dormido o soñando, pero sin saber, que antes de esto suceden cuatro fases previas a la experiencia onírica:

Estas cuatro etapas del sueño se denominan sueño sin movimientos oculares rápidos, y su característica más destacada es el sueño de ondas lentas (etapa IV). Lo más difícil es despertar a la gente del sueño de ondas lentas; por lo tanto, se considera que es la etapa más profunda del sueño. Sin embargo, después de un período de sueño de ondas lentas, las grabaciones de EEG muestran que las etapas del sueño se invierten para alcanzar un estado bastante diferente llamado sueño de movimiento ocular rápido, o REM, por sus siglas en inglés. (Purves, et al. 2001, párr. 5)

Esto demuestra que el proceso de descanso no consiste simplemente en cerrar los ojos y que se proyecten las imágenes oníricas, dependen de cuatro fases que suceden químicamente en el cerebro para así llegar a experimentar el sueño. Sin embargo, curiosamente en esta IV etapa, también suelen aparecer tipos de alucinaciones fronterizas que se fusionan con la experiencia onírica. Estas alucinaciones se conocen como hipnagógicas e hipnopómpicas:

Se cree que las alucinaciones hipnagógicas se producen porque la fase R.E.M se adelanta y se solapan los dos estados, mientras que las hipnopómpicas, la fase R.E.M estaría presente al despertar. Por supuesto esto dura unos segundos. Este tipo de alucinaciones se da en todo tipo de poblaciones, sujetos sanos y no implica ningún tipo de patología. (Canal Itae Psicología, 2022, 5m12s)

Es interesante cómo los sueños también pueden mezclarse con el estado de la vigilia, presentándose en fenómenos de las alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, lo que implica que en breves estados de conciencia pueden aparecer tintes oníricos que terminan por entrar o salir de un sueño. Esto quiere decir que “las alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas se producen

al quedarse dormido y durante el despertar, respectivamente, son complejas y comprenden fenómenos visuales, auditivos y somestésicos” (Stern, 2016, p. 238)

Implicando que, dentro de las fronteras del sueño, también hay estímulos creativos que son emanados por la libertad de la mente, que de acuerdo con el neurólogo Oliver Sacks “pocos fenómenos nos dan una idea de la creatividad y poder computacional del cerebro como el torrente infinitamente variado y siempre cambiante de estructuras y formas que se pueden ver en los estados hipnagógicos” (2012, p.133)

Con la aparición de las alucinaciones fronterizas al sueño, las formas de clasificar lo que se ve en vigilia y lo que se ven en sueños, ya no se limita al simple contraste entre lo real y lo fantástico, los sueños pueden ser tan lúcidos e inmersivos que se logran confundir con lo real, jugando así con la percepción audiovisual del soñante.

5.2 Percepción audiovisual, la fuente primaria para digerir el lenguaje

La percepción audiovisual es la capacidad con la que leemos y comprendemos el mundo; podríamos plantearla cómo la herramienta que educa la mirada junto con el sentido de la escucha, por medio un entrenamiento intuitivo de interpretación de códigos. Para que socialmente podamos comunicarnos, establecimos convencionalmente unos métodos de lectura visual y auditiva que nos permiten recibir y emanar mensajes, los cuales se han construido especialmente desde el campo de las artes gráficas y visuales. Pero sobre todo desde las múltiples disciplinas del cine.

El planteamiento de una teoría sobre la percepción audiovisual generada a partir de la experiencia del cine habla de parámetros formulados en base a técnicas para la comprensión lingüística de los mensajes, postulando una teoría que concentra un flujo de percepción, emoción, cognición y acción motriz:

La teoría describe cómo la experiencia del cine se apoya en un flujo de procesamiento que sigue la arquitectura general del cerebro, es decir, un flujo desde la percepción (oídos y ojos), por la vía de las estructuras visuales y auditivas del cerebro, las áreas de asociación y las estructuras frontales del cerebro para la acción (activación motriz). El flujo no solo involucra un procesamiento abstracto de datos, tal como un chip de computador, sino que el biocomputador humano es un sistema integrado de percepciones, emociones, cogniciones y activaciones musculares. Por esta razón he denominado al modelo el flujo de percepción, emoción, cognición y acción motriz PECMA. (Grodal, 2019, p. 25)

El estudio planteado desde la percepción del cine reúne todas las cualidades y herramientas para sumergir al espectador en una experiencia audiovisual cautivadora de emociones. Y es que, cuando vemos una buena película o serie, nos convencemos tanto de lo que está sucediendo en la trama, al punto de sentir empatía con las escenas visualizadas y digeridas entre el sentido visual y auditivo. Posteriormente, el autor enfatiza lo siguiente:

La invención del cine creó un nuevo medio para la simulación de experiencias narrativas. (...) Las películas hacen posible moverse libremente por el tiempo y el espacio, generan y simulan experiencias cercanas a la percepción de la primera persona, bien sea directamente por medio de tomas de puntos de vista subjetivo, o bien a través de tomas desde posiciones cercanas a los personajes, (...). (p.68)

Las formas en que se conforman las narrativas en el cine coinciden directamente con las narrativas que se presentan en sueños, mostrando cualidades atemporales, sensaciones intensas en emociones y con transiciones en el espacio tiempo. Esto evidencia que el cine ha posibilitado desde medio audiovisual la forma más fiel de representar los sueños, ya que, los factores de movimiento audiovisual son una característica intrínseca de las experiencias oníricas.

En el presente año 2023, donde el desarrollo de las nuevas tecnologías se ha disparado en un incremento impresionante, entró en juego un nuevo concepto que busca cautivar y seducir novedosamente a la percepción audiovisual, circulando en todas partes como el nombre de *inmersión a la realidad virtual*. Al respecto Gutiérrez reflexiona desde el campo de la antropología visual sobre este concepto:

Cuando pensamos en Antropología Visual y VR (realidad virtual) es necesario tomar en consideración las posibilidades que ofrecen estos nuevos medios de la imagen. El primer elemento por considerar no es solamente la presencia de la antropóloga/o en el terreno, su inserción en el campo o el lugar en el que la/o posiciona la cámara, sino también el lugar y la experiencia del público. En VR el concepto de inmersión es un tema central. Estamos inmersas/os en el terreno con nuestro cuerpo. Los entornos de realidad virtual permiten al público elegir por sí mismo en qué dirección y en qué tipo de perspectiva quiere ver el espacio, ya que no está simplemente frente a las imágenes, sino que está «dentro». La narración ya no es lineal y la experiencia se basa en una relación entre la usuaria/o y el espacio, capaz de crear una orientación inmediata, activando la participación desde el compromiso físico del cuerpo. (Gutierrez, 2022, párr. 5)

Las nuevas tecnologías tienen como propósito sumergirnos cada vez más en experiencias altamente estimulantes, contribuyendo a que se generen nuevas problemáticas en la percepción, ya sin saber discernir que es real o que ha sido alterado por el medio audiovisual. Irónicamente las tecnologías emergentes han tomado características ilusorias, como si buscasen insertar la constante duda en el espectador o usuario; *¿esto es real?*, interactuando en el estado de vigilia de formas muy similares y paralelas a cómo se comportan las experiencias oníricas.

La realidad virtual consiste en crear las tres ilusiones que conforman la presencia. La ilusión de plausibilidad, la sensación de que el mundo es real y que está respondiendo a nuestras acciones. La ilusión de encarnación es la sensación de tener un cuerpo en el mundo virtual. (párr. 9)

Y es que, con los alcances que traen las tecnologías emergentes y el concepto de la inmersión a la realidad virtual, somos proclives a experiencias únicas, que juegan con la percepción, fusionando lo que se ve a simple vista con otras realidades formuladas desde la creación y producción artística.

5.3 El espacio liminal como soporte onírico de la video instalación

El concepto de lo liminal no es algo que se reconozca popularmente, pero es un concepto propio e intrínseco del ser con el cual habitamos cotidianamente, ya que, está ligado directamente con el estado o periodo de la transición. Muchas veces, en tiempos extendidos o efímeros nos encontramos transitando por estados liminales, como lo es pasar del periodo de niñez a la adultez a través de la adolescencia. O como lo es transitar de la vigilia al sueño por medio de alucinaciones fronterizas hipnagógicas e hipnopómpicas. Y es que: “los sueños liminales son aquellos que tienen lugar en el límite entre la vigilia y el sueño, y se caracterizan por la presencia de imágenes fragmentarias, emociones tenues y sensaciones ambiguas, que a menudo son difíciles de describir y recordar” (Hobson, 2005, p. 52)

Pero lo liminal no sólo se presenta dentro de percepción individual del ser, también existen los espacios liminales por los cuales transitamos monótona y colectivamente, como lo son medios de transporte público, pasillos, escaleras, puentes, calles o carreteras, espacios que cumplen la función de trasladarnos de un lugar a otro, haciéndose propicios para plasmar una reflexión sobre lo que caracteriza la estética onírica; una sensación pasajera, un tiempo efímero que deja una

emoción latente, pero que se pierde entre la constante interacción del ser. Al respecto se puede entender que:

El espacio liminal se puede definir de varias maneras. Se habla de él como un umbral y, de hecho, la etimología de «liminal» viene de la raíz latina «limen», que significa «umbral». Los espacios liminales son espacios de transición o de transformación. Son las zonas de espera entre un punto del tiempo y el espacio y el siguiente. (Psicólogos 10, s.f., párr. 4)

Enfatizando en la frase “los espacios liminales son espacios de transformación” le da el incentivo al proyecto de plasmarse en estos entornos, resaltando aquella estética que caracteriza lo onírico y lo alucinatorio de los sueños. Cotidianamente no somos conscientes cuando transitamos por estos entornos liminales. Pero si se plantea desde las artes visuales una interacción entre estos estados y espacios de tránsito, en un diálogo efímero sobre lo onírico, se podría direccionar e invitar a la reflexión sobre lo volátil que son los sueños por medio de la video instalación.

La video instalación al igual que el cine, contiene intrínsecamente la imagen en movimiento, pero sumándole la cualidad a la segunda, de hacer posible que la narrativa audiovisual pueda interactuar con el espectador, generando implícitamente la analogía con los sueños, ya que, las experiencias oníricas son movimiento, son transformaciones, sensaciones e interacciones, pero también son rastros de emociones fragmentarias que dialogan entre nuestras transiciones cotidianas.

El video es capaz de suplantar al lienzo en todas sus funciones. Una de las que más atracción demuestra es la de la autorrepresentación; las prácticas videográficas persiguen obsesivamente la presencia del yo en relación con el mundo, pero de una manera subversiva y con múltiples pliegues comunicativos. (Esteban de Mercado, 2002, p. 107)

La anterior referencia enfatiza uno de los objetivos más importantes de la video instalación; la de la autorrepresentación del ser con relación al mundo, proponiendo formas desde el medio audiovisual en las que el individuo puede entender su entorno. Y es que;

Uno de los puntos más importantes tratados por los video-instaladores es el espacio. Hay una toma de conciencia acerca del valor que éste tiene para la creación de una obra. El origen de esta preocupación está claramente fundamentada a su vez en el conceptual (p. 110).

En base a esto, queda en evidencia la pertinencia para crear desde las artes visuales una propuesta en forma de video instalación, que invite a la reflexión conceptual sobre lo onírico y alucinatorio de los estados fronterizos del sueño, en la intervención de un espacio liminal, que propicie el concepto de lo efímero y fugaz de las experiencias oníricas.

5.4 Referentes o antecedentes artísticos

A continuación, aparecen algunos artistas que han servido de apoyo para el desarrollo del presente proyecto de investigación-creación. En tanto se ocupan del tema de los sueños o trabajan metodológicamente con herramientas y soportes útiles para la creación onírica en formatos como la fotografía, el video arte y la video instalación. Entre los referentes locales se citan a Oscar Muñoz, Carolina Caycedo y Ruth Jiménez Arias y entre los referentes internacionales se resalta a Julio le Parc, Bill Viola y James Turrell.

5.4.1 Oscar Muñoz

El artista colombiano Oscar Muñoz trabaja desde disciplinas específicas, generando una reflexión sobre la memoria fragmentaria, empleando recursos básicos y vitales como el agua, el

fuego o el aliento del espectador, enfatizando en conceptos como la desintegración, desaparición y lo efímero de la memoria.

Figura 1

Protografías



Nota. Registro de la obra efímera *Protografías*, Tomado de (Artishock, 2013)

Se rescata la metodología del notable trabajo de Oscar Muñoz, por la forma en que logra evidenciar la temporalidad de la memoria con propuestas simples pero transgresoras, inspirando a explorar la materialidad de los recursos primarios y vitales, para ahondar en lo orgánico y fragmentario que pueden llegar a ser los registros oníricos.

5.4.2 Patrón Mono por Carolina Caycedo

La artista Carolina Caycedo ha desarrollado varios de sus proyectos artísticos en la localidad. Su trabajo se especializa en visibilizar las expresiones sociales que exigen tomar conciencia sobre los derechos humanos y ambientales. Especialmente traigo colación, su obra en formato de video instalación sin audio de la serie *Retratos de Agua, Patrón Mono*, una experiencia

visual que retrata el cañón del bajo Cauca, el cual, ha sido afectado por el en conflicto de Hidroituango.

Figura 2

Patrón Mono



Nota. Crédito directo al autor de la fotografía Tom Noal, cortesía del Centro BALTIC de Arte Contemporáneo. Tomado de (Nolan, 2022)

Cito la video instalación *Patrón Mono* por el método de extraer la belleza armónica e intrínseca de una fuente vital como lo es el río Cauca, en un retrato que juega entre la analogía de la jerga de decirle “Patrón” al jefe y entre su significado de repetición continua, logrando un resultado envolvente y atractivo para el espectador, incitando a generar una analogía entre lo que sucede con los sueños por medio de gráficas armónicas y rítmicas en movimiento.

5.4.3 Onéiros, *La inquietud por la sensación del soñante* por Ruth Jiménez Arias

Jiménez explora la temática onírica con relación al agua, haciendo referencia a las reflexiones del fisiólogo Gastón Bachelard en el texto *El Agua y los sueños*, el cual plantea una estrecha coincidencia entre los dos conceptos como un estado de fluidez y reflejo del ser. En su

proyecto *Onéiros* ofrece un paisaje de ensueño por medio de fotografías sublimes que texturizan lo líquido de los sueños.

Figura 3

Onéiros, La inquietud por la sensación del soñante



Nota. Resultado fotográfico del proyecto *Onéiros. La inquietud por la sensación del soñante*. Tomado de (Jiménez, 2020)

Se extrae del presente proyecto, su relación directa con los intereses conceptuales a mi propuesta de investigación creación, ya que la artista resolvió desde la fotografía y la poética de lo líquido, la sensación que percibe el soñante dentro de sus experiencias oníricas.

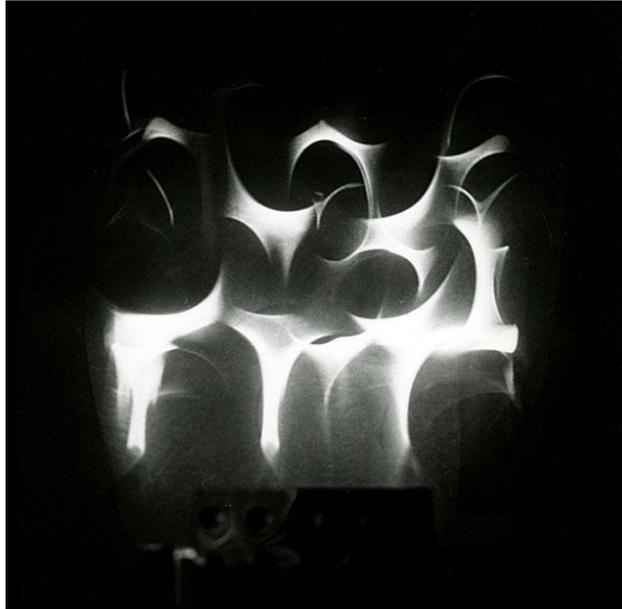
5.4.4 Julio le Parc

Julio le Parc es un artista latinoamericano de nacionalidad argentina. Reconocido como pintor, escultor y artista cinético con más de 50 años de trayectoria, el cual experimenta la relación lumínica con el ser, especialmente en la serie de obras “Lumières”. En ellas logró evocar un

impacto visual a través del juego de luces en movimiento, provocando efectos armónicos y rítmicos en el ambiente y espacio apropiado.

Figura 4

Lumières



Nota. Encontrado como: *Proyecciones-1966-1971* Tomado de (Parc, 2014)

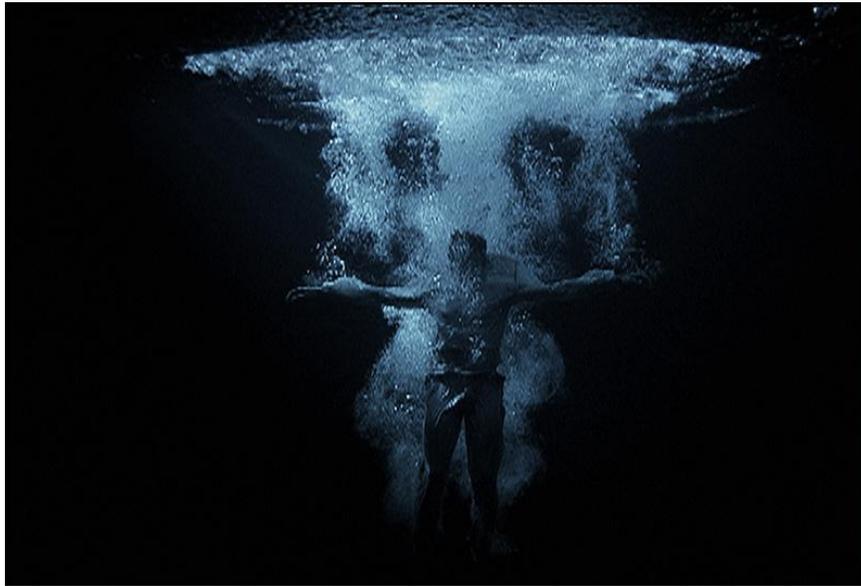
El trabajo del artista suscita la idea de interactuar con el espectador por medio de un baile lumínico que genera altos contrastes. Inspirando a evocar a través de la sincronía de la luz, un diálogo que provoque una estética onírica en el espectador.

5.4.5 Ascensión por Bill Viola

Bill Viola es un reconocido artista estadounidense el cual trabaja con la narrativa audiovisual, la contemplación y la reflexión del tiempo. La obra “Ascensión” del año 2000, se compone de una video instalación en que se observa un paisaje acuoso que juega un papel hipnótico e intrigante, capturando la atención del espectador, dejando fluir la concentración en los movimientos orgánicos y paulatinos que brinda el ritmo audiovisual del filme.

Figura 5

Ascension



Nota. Proyección de video en color, sonido estéreo, Intérprete: Josh Coxx, Foto: Kira Perov, Cortesía de Bill Viola Studio. Tomado de (Perov, s.f.)

Los trabajos audiovisuales del artista invitan a pensar las narrativas con las que se construyen frecuentemente las películas y los tiempos del video, dejando la posibilidad a la poética y la contemplación de sumergir al espectador en escenas asincrónicas que permiten reflexionar sobre la realidad misma, las pausas y movimientos imperceptibles de la cotidianidad.

5.4.6 *Skyspace*, Espíritu de luz por James Turrell

Esta obra es un diseño arquitectónico a modo de observatorio realizado en Monterrey, México por el artista estadounidense James Turrell, construido especialmente para el Distrito Tec. Inaugurada en febrero del año 2022 la obra tiene libre acceso para todo público ofreciendo una experiencia inmersiva en la que interactúan el color del cielo en horas del amanecer y el atardecer.

Figura 6

Skyspace, Espíritu de Luz



Nota. Registro de *Skyspace* en México, Cortesía de Tec de Monterrey. Tomado de (Archdaily, 2022)

Viendo el impresionante trabajo del artista, se entiende como desde las artes se pueden crear experiencias inmersivas en cromas y sensaciones coloridas que provoquen cinestesis en el espectador, lo que inspira a plantear una propuesta onírica en una intervención espacial, dándole predominancia y protagonismo a la luz junto con los efectos cromáticos con el fin de causar sensaciones y emociones por medio de la construcción de una paleta cromática del sueño.

6 Diseño metodológico

En el presente capítulo se encuentra el desarrollo metodológico que se empleó para plantear un resultado creativo, con el fin de responder a grosso modo, al objetivo general del presente proyecto, pero especialmente a los objetivos específicos que sustentan la propuesta de investigación creación en fases procesuales de preproducción, producción y postproducción.

La ejecución metodológica y creativa del presente proyecto, se realizó en 12 semanas que abarcaron el cronograma institucional del primer semestre del año 2023 correspondientes a los meses de marzo a junio del mismo año. En dicho periodo se hace un registro en una bitácora digital y personalizada de las experimentaciones, análisis y tomas de decisiones que encaminaron la creación de la presente investigación.

Este proyecto es de carácter cualitativo ya que “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.” (Hernández, 2014, p. 40). Siendo así un aprendizaje creativo y reflexivo ligado a las ciencias sociales específicamente en el área de las artes visuales. Además de ser una investigación cualitativa, pretende tener el carácter de investigación creación ya que;

Esto implica abordar al menos dos sentidos posibles: en primera instancia comprender que la creación artística es un saber que obedece prácticas manifestadas como tendencia en cada época; en segunda instancia, que la *praxis* artística, así como reclama un conocimiento, produce conocimiento sensible a partir del manejo de técnicas materiales e inmateriales, de posturas políticas y estructuración o subversión de las formas de realidad normalizadas desde regímenes discursivos. (Abarracín, 2022, p. 166)

A continuación, se presenta, la construcción y el análisis de resultados al cuestionario de *Reconocimiento de soñadores* el cual se configura como la metodología que dio paso a la formulación de las fases procesuales del proyecto, en los respectivos tiempos de pre, pro y post producción.

6.1 Reconocimiento de las percepciones oníricas por medio de un cuestionario digital

Para lograr reconocer el potencial creativo de las experiencias oníricas, se planteó un cuestionario de forma digital con preguntas abiertas y cerradas, con el fin de identificar por medio de las diversas respuestas, las múltiples formas de percepción del sueño y los factores comunes o repetitivos que se presentan en los mismos. A continuación, se visualiza el tipo de cuestionario y sus características generales.

Tabla 1

Tipo de encuesta

| Según sus objetivos | Según su forma de aplicación | Según la frecuencia de aplicación | Según el tipo de pregunta y respuesta | Según el tipo de muestreo |
|---|--|-----------------------------------|---------------------------------------|---------------------------|
| Es una encuesta cualitativa de carácter descriptivo y analítico | De forma online, por redes sociales, correo y en persona | Encuesta retrospectiva | Respuestas abiertas y cerradas | Bola de nieve |

El cuestionario que recibió el título de *Reconocimiento de soñadores* fue divulgado durante el 31 de marzo hasta el 8 de abril del año 2023 y constó de 21 preguntas, las cuales se dividieron en sub temáticas de: datos básicos de edad y género, características generales de las percepciones oníricas, pesadillas e influencia visual terrorífica, cualidades de la percepción audiovisual en sueños, reacción fisiológica del cuerpo durante el sueño y posterior a este, intimidad y creatividad por medio del diálogo de las experiencias oníricas y por último una influencia del cine o medio

audiovisual sobre los sueños. Todas las respuestas obtenidas fueron graficadas estadísticamente por Google Forms (**Anexo A**).

En clasificación a las respuestas de los datos básicos se consultó a una población entre los 23 a 25 años con un total de 76 respuestas de las cuales el 62,3% equivalen a mujeres, el 33,8% a hombres y el 3,9% restante prefirió no decirlo. En los resultados relacionados a las características generales de la percepción onírica, la mayoría es capaz de recordar sus sueños al menos una o dos veces por semana, seguido por quienes los recuerdan todos los días, siendo la minoría quienes rememoran en menor frecuencia o casi nunca (pregunta 1). Los soñadores se perciben a sí mismos mayoritariamente en primera persona en un 80,5% (pregunta 2). En escenarios y temáticas de la cotidianidad en su mayoría un 71,4%, seguido por sueños fantásticos, pesadillas, sueños lúcidos, entre otros escenarios y temas alternativos (pregunta 3). También comparten estos escenarios oníricos con personajes amistosos y habituales de su vida cotidiana en un 83,1 % (pregunta 9).

Desde una percepción terrorífica relacionada con las pesadillas, se obtuvo un porcentaje del 57,1% de respuestas en que los soñadores perciben sus pesadillas con temática de persecuciones (pregunta 4), seguida por escenas de violencia y muerte, accidentes, situaciones paranormales, desilusiones afectivas, entre otras que completan el 100% de la muestra. A modo de influencia por parte del medio audiovisual, si alguna película de terror le ha causado pesadillas al soñador, muchos no recordaban en particular, pero otras respuestas alternativas evidenciaron resultados de películas cómo: *Actividad paranormal*, *E.T*, *It*, *Chuky*, *Harry Potter*, *El señor de los anillos*, *Resident Evil*, *Doctor Strange*, entre otras (pregunta 19).

Analizando en conjunto las respuestas a las cualidades de la percepción audiovisual en sueños, según los resultados obtenidos, en su mayoría se ven a color con un 63,6%, seguido de cualidades realistas, borrosas, fantásticas, abstractas y sin croma (blanco y negro) completando el

100% de la muestra (pregunta 5). También se registró que dentro de los sueños se perciben los cuerpos acordes a su realidad mayoritariamente en un 92,2% (pregunta 6). Desde la percepción auditiva resultó que oyen sus sueños acordes a su realidad conceptual en un 70,1% (pregunta 7). Y según su narrativa y relación temporal se componen entre una mezcla de los tres tiempos pasado, presente y futuro del soñante también en un 70,1% (pregunta 8).

Con respecto a las respuestas sobre la reacción fisiológica del cuerpo en el sueño y posterior a este, se determinó que las emociones producidas en las experiencias oníricas pueden traspasar a la rutina del día desde; la tristeza en un 72,7%, seguida de la melancolía, miedo, felicidad frustración, confusión, entre otras (pregunta 10). Mientras que, en estado onírico, los soñantes identificaron que han sufrido alta sudoración en un 48,6%, seguida de parálisis del sueño, espasmos, calambres, bruxismo y respuestas de síntomas alternativos que completan el 100% de la muestra cómo: excitación, ansiedad, taquicardia entre otros (pregunta 11). En su mayoría los soñantes hablan dormidos en un 35,5% (pregunta 12), pero no presentan episodios de sonambulismo en un 80,3% (pregunta 13).

Con base al análisis a las respuestas sobre intimidad y creatividad por medio del diálogo de las experiencias oníricas, el 65,8% interpreta tus propios sueños (pregunta 14). Pero es un porcentaje menor quienes los dibujan, escriben o plasman de alguna forma en un 39% (pregunta 15). Sin embargo, es un porcentaje significativo del 77,9% de la población quienes comparten sus sueños con familiares y amigos cercanos (pregunta 16). Esto evidencia que los sueños son un tema que coexiste entre el diálogo de la población, pero que no se registra frecuentemente, a pesar de que los compartidos por medio de la oralidad permitiendo que vivan efímeramente en el tiempo en que se deteriorara la memoria y fluye la interacción comunicativa.

Referente a las respuestas sobre una influencia del cine o medio audiovisual en lo onírico, preguntando si habían soñado con escenarios de películas o series, un gran porcentaje no lo recuerda, otras respuestas nombraron escenarios de acción como batallas con zombis, escenarios fantásticos como los de *Harry Potter* o animados como los de *Toy Story* (pregunta 17).

Con respecto si habían soñado con alguna herramienta poder u objeto en particular, se repitió el mismo modo de respuesta, un gran porcentaje no recuerda, otro nombró objetos como las esferas del dragón, superpoderes de fuerza y agilidad, o herramientas y armas como cuchillos y pistolas (pregunta 18). Finalmente, cuando se les preguntó si habían soñado con algún actor de película en particular, nuevamente la mayoría no lo recordó, pero hubo respuestas alternativas como: Pedro Pascal, Leonardo di Caprio, Milla Jovovich entre otros (pregunta 20). Y las respuestas según el tipo de personaje canónico favorito, todas las opciones obtuvieron un porcentaje a la par (pregunta 21).

6.2 Construcción de fases procesuales para un resultado creativo

En base al apartado anterior de interpretación de resultados, se sistematizan 3 fases para la elaboración del proceso creativo, de las cuales se asignaron actividades específicas para cada tiempo procesual que completan en forma general la elaboración del presente proyecto.

Preproducción: Esta fase se compone a partir de una lista de actividades iniciales que direccionaron la construcción artística de la investigación creación según su planteamiento e implementación, las cuales se desglosaron en:

- Selección de herramienta de investigación cualitativa.
- Análisis de cuestionario Reconocimiento de Soñadores
- Definición de conceptos que se evidenciarán en el resultado del proyecto
- Construcción de *story board* y narrativa audiovisual

- Construcción de guion para el vídeo
- Planteamiento de sonido
- Elección de recursos audiovisuales para la intervención
- Mapeo del espacio a intervenir

Producción: En la siguiente fase se enlistan las actividades que se ejecutaron y formalizaron el carácter creativo y proceso experimental con distintas materialidades del presente proyecto:

- Registro fotográfico y en video con siluetas
- Producción de tomas definitivas para la edición
- Edición de videos de siluetas de palmera y manos
- Elaboración del avión ilustrado o recortado fotográficamente
- Grabación de escenas con efecto *dripping*
- Prueba de proyectores y equipo técnico

Postproducción: En la última fase creativa del proyecto derivada de las etapas previas, surgen unas actividades específicas que caracterizan y definen los conceptos formales de la investigación creación:

- Superposición de capas de vídeo para crear la escena a proyectar
- Exportar vídeo ensamblado
- Definición del sonido y montaje en el vídeo
- Adecuaciones del espacio para el montaje
- Diseño y divulgación de la invitación a la instalación a través de una publicación o reel
- Montaje del espacio, instalación de proyectores
- Activación de la muestra en la facultad

-Análisis de interacción de públicos

Tabla 2

Cronograma del proyecto

| Fases/Tiempos | Sem 1 y 2 (del 19/03 al 01/04) | Sem 3 y 4 (del 02/04 al 15/04) | Sem 5 y 6 (del 16/04 al 29/04) | Sem 7 y 8 (del 30/04 al 13/05) | Sem 9 y 10 (del 14/05 al 28/05) | Sem 11 y 12 (del 29/05 al 09/06) |
|----------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--|---|
| Preproducción | | | | | | |
| Producción | | | | | | |
| Postproducción | | | | | | |

Nota. * En el siguiente capítulo del documento se evidencian detalladamente los procesos de preproducción, producción y postproducción del presente cronograma.

7 Proceso de creación

A continuación, se presentan los procesos creativos que dieron paso al resultado del presente proyecto, las justificaciones matérico-prácticas que fueron seleccionadas para la propuesta de investigación creación, junto con las actividades que se ejecutaron y asignaron previamente en el diseño metodológico, a través de las fases procesuales de pre, pro y post producción, trayendo a colación apartados directos de la bitácora personalizada para contextualizar de forma gráfica las decisiones, reflexiones y herramientas seleccionadas para la construcción audiovisual de la video instalación.

Cabe mencionar que el proceso creativo de GOGIC-POMPIC está compuesto en su mayoría por experimentaciones audiovisuales, por tanto, mucho de los registros rescatados de la bitácora son capturas de pantalla de pequeños segundos de video, además de imágenes que recopilan en detalle los fotogramas que posteriormente se ensamblaron en el montaje. También incluye bocetos digitales, infografías y fotografías, algunas recuperadas de la web con las respectivas atribuciones en copyright, pero la mayoría de propia autoría y dominio.

7.1 Interpretación de resultados obtenidos del cuestionario y toma de decisiones creativas

Con base al análisis de los resultados del cuestionario, se plantean las siguientes reflexiones que recolectan las cualidades y características que funcionan como potencial creativo brindado por las experiencias y percepciones oníricas, las cuales, fueron interpretadas a través de herramientas, técnicas, narrativas y formalidades audiovisuales que permitieron configurar una estética onírica en el presente proyecto.

A gran escala hay una buena percepción de las experiencias oníricas a nivel colectivo, ya que, la mayoría son capaces de recordar los sueños e identificarse con las cualidades que evocan

las sensaciones oníricas, sintiéndose los soñadores protagonistas de sus propias dramaturgias en escenarios cotidianos, fantásticos y terroríficos, acompañados de personajes comúnmente conocidos con los cuales comparten sus escenarios imaginados.

Implicando que; la propuesta onírica debe conservar las cualidades inmersivo-espaciales que contienen los sueños, presentando características que habitan en lo rutinario con leves alteraciones de lo fantástico y abstracto, sugiriendo explorar la intervención espacial como soporte inmersivo y envolvente para la creación. Las respuestas obtenidas evidenciaron cómo los sueños en su mayoría son percibidos acordes a la realidad conceptual del soñante, a pesar de que comúnmente se les atribuye cualidades altamente fantásticas, absurdas o incoherentes para diferenciarlos representativamente de la realidad diurna.

Reafirmando la posibilidad de fusionar los dos estilos percibidos por el soñador en una superposición de escenas cotidianas y pinceladas fantásticas, para así estimular al espectador con tintes del mundo onírico y su realidad diurna. En los resultados del cuestionario, sorprendió la reflexión de que una emoción muy fuerte vivida dentro del sueño puede alterar la disposición que se tiene durante el día. En su mayoría, las emociones que trascienden a los soñadores son negativas o de bastante gasto de energía, como lo es el miedo y la tristeza, siendo esto un indicador de consecuencias socioculturales que afectan la mente colectiva. Incitando a invitar por medio de la propuesta, a que el espectador se lleve una sensación contraria a la que trascienden y cargan en su cotidianidad, presentando una interacción audiovisual a través un diálogo armónico que evoque la sensación de tranquilidad al intervenir en la trayectoria rutinaria del transeúnte.

Se determinó en torno a las respuestas que, durante el sueño se experimentan múltiples síntomas corporales los cuales pueden ser detectados por el soñante al punto de recordar que

hablaron dormidos o tuvieron algún episodio de sonambulismo, pero siendo el más común de todos, la presencia de alta sudoración en el estado onírico.

Evidenciando que, aun así, durante la transición del sueño el cuerpo sigue activo operando desde otras áreas del funcionamiento fisiológico. Abriendo la posibilidad de explorar lo que sucede no sólo en el periodo R.E.M, si no que, en fases posteriores o previas al sueño, encontrando los conceptos claves planteados en la propuesta de investigación creación; imagería hipnagógica e hipnopómpica.

Se puede reflexionar que en los soñadores también existe la curiosidad por saber y entender la información que emanan sus propias experiencias oníricas, compartiéndolas con personas cercanas y conocidos. Esto evidencia que el mundo onírico es un tema a la vanguardia el cual coexiste entre el diálogo de la población colectiva pero que no se trata recurrente a través de las expresiones artísticas.

Empatizando así con el carácter efímero de los sueños y de las alucinaciones fronterizas presentes al momento de despertar o quedarnos dormidos, que se pierden en la misma conversación colectiva y hasta en la propia memoria individual, enfatizando en lo fugaz de los sueños, inspirando a plasmar la propuesta desde el fluido narrativo de la video instalación.

7.2 Materialización de la idea

La materialización del proyecto comenzó con el reconocimiento espacial a intervenir. Uno de los conceptos claves de la propuesta de investigación creación, es el de *espacio liminal*, que recordando lo que se planteó en el marco teórico, este es un espacio con cualidades transitorias, que conectan dos o múltiples lugares entre sí, en base a esto, a partir de la idea de materializar la propuesta en forma de video instalación en un espacio con estas cualidades, se estudiaron las áreas liminales de la Facultad de Artes y humanidades del I.T.M, con el fin de identificar un espacio

similar y con las condiciones propicias para intervenir desde la video instalación. Seleccionando finalmente la segunda escalera de la facultad, por sus condiciones lumínicas y compactas, las cuales ayudarían con el almacenamiento del sonido cuando se proyectase finalmente la muestra.

Figura. 7

Reconocimiento de espacio



Nota. Registro fotográfico del espacio a intervenir.

Una vez seleccionado el espacio, se pensaron los recursos que se necesitarían para realizar la intervención, a partir de esto, el proyecto recurrió a solicitar apoyo de la misma facultad de Artes y Humanidades, quien desde el personal de la Oficina de Medios respondió de forma muy colaborativa, brindándole al proyecto los equipos necesarios para construir la propuesta de investigación creación.

Después de contar con el recurso pertinente para la ejecución, el proyecto se cuestionó la narrativa que llevaría en la proyección. En un principio se planteó simular las sombras que proyectan las ventanas, haciendo vínculo con el afuera y adentro, en relación con lo íntimo de los sueños y el acceso a la mirada pública desde el afuera, para así aludir a los efectos lumínicos que atraviesan los espacios públicos a los privados, en los que aparecen proyectadas comúnmente sombras de follajes o reflejos de siluetas contrastantes con la luz diurna y nocturna.

Figura. 8

Mood board



Nota. Recolección de referencias visuales. Tomado de (Pinterest, s.f.)

Acorde a lo anterior, se realiza un proceso experimental basado en el principio de las sombras chinescas, buscando imitar desde la puesta en escena las sombras, texturas y efectos hipnóticos que se proyectan por el movimiento del follaje externo. Por tanto, se seleccionaron algunas ramas de árboles y plantas para simular el movimiento orgánico proyectado por medio de una luz artificial para así visualizar si se lograba cumplir el efecto armónico e hipnótico. A continuación, se muestran algunas evidencias de la experimentación.

Figura. 9

Experimentación, simulación sombras



Nota. Registro extraído directamente de la bitácora del proyecto.

A partir de los resultados obtenidos y de las dificultades presentadas en la fase de producción para imitar estos movimientos hipnóticos que se originan de forma espontánea y natural se reflexionó lo siguiente: si la propuesta tiene como propósito ser instalada un espacio que sugiere el tránsito continuo de espectadores en coherencia con la definición de lo liminal, debe ser pensada como un breve encuentro que acompañe al espectador, que se desarrolle de forma efectiva y sincrónica con el tránsito y desplazamiento al subir o bajar las escaleras. Por tanto, desde aquí la propuesta tomó el carácter de interacción dialógica, disminuyendo en cualidades contemplativas pasivas a la hora de presentarse ante el espectador.

Jugando con la geometría espacial de las escaleras y con el concepto de contraste lumínico entre la imagería hipnagógica (al momento de entrar al sueño) y la imagería hipnopómpica (al momento de salir del sueño), la interacción en la proyección tomó forma de paralelo, ya que al subir las escaleras se ve sólo una parte del espacio y al bajarlas se ve la otra mitad restante, hilando

estos estas dos polaridades de: subir, bajar, con el entrar y salir de un sueño, asignándole así las características de alucinaciones hipnagógicas a una proyección y las hipnopómpicas a otra proyección. Formulándose así el título contrastante del presente proyecto *GOGIC-POMPIC: una experiencia audiovisual sobre alucinaciones fronterizas del sueño*.

Para que la video instalación tuviese el carácter de interacción transitoria en paralelo, se planteó un diálogo orgánico entre las escenas para cautivar en escasos 15 a 20 segundos la atención del espectador, en lo que transita la experiencia subiendo o bajando las escaleras y soltarla en las breves transiciones del video, sin necesidad de retenerlo en el espacio, colaborando así con la fluidez y función específica del mismo.

En base a esto, se crea una narrativa orgánica y metafórica con cualidades de las percepciones oníricas al momento de despertar o quedarnos dormidos, conservando las características armónicas de las proyecciones en sombra, pero en vez de simularlas explícitamente en escenas de ventanas con reflejos del afuera, se pensó en una superposición gradual de enfoques naturales contrastantes, con el fin de enfatizar en los niveles de fusión entre lo real y lo onírico, dejando implícito los límites de la ventana, agregándole una conversación orgánica y surreal a las escenas de la video instalación.

En consecuencia, a este nuevo planteamiento de interacción orgánica, las escenas naturales a superponer fueron escogidas por su relación formal y cualitativa con la percepción de las experiencias oníricas, como lo es soñar con paisajes armónicos y pictóricos que entregan un placer audiovisual y tranquilizante en el espectador, pero que al mismo tiempo lo remesan con estímulos provenientes del entorno como lo es un sonido muy fuerte, una palmada o la molestia de un mosquito.

Ya con la idea formulada, procedí a materializarla construyendo el guion de la narrativa orgánica, donde aquellas escenas naturales que armonizan e hipnotizan al espectador fueran enfoques en contra picada de copas de árboles u palmeras danzantes con el viento, dialogando en superposición unas manos en transparencia que se integran con la danza del viento, pero que se salen del papel cuando los cautiva un estímulo externo; la fastidiosa presencia de un mosquito que está velando el sueño del transeúnte. Para esto fue necesario plasmar la idea desde un guion audiovisual en forma de story board el cual se presenta a continuación.

7.3 Story Board

Descripción: Un paisaje con palmeras en alto contraste que se mueven con el viento, presentando un fondo colorido en *dripping* (chorreado de tinta), para exaltar desde la metáfora las características cromáticas y emotivas de los sueños. De repente la palmera central se transforma en unas manos de sombra que atrapan un avión con cualidades de mosquito pasando por el plano, cesando el sonido de avión fusionado con el zumbido del mosquito fastidioso, volviendo las escenas orgánicas nuevamente a su danza armónica, acabando en una transición saturada de luz u opacidad, reiniciando la escena para que vuelva a empezar y así se repita constantemente en un bucle de 15 a 20 segundos.

Escena 1, luz: natural, locación: exterior, paisaje San pedro de los milagros, plano panorámico, ángulo contra picada, tiempo: 20 segundos. Hay unas copas de palmeras enfocadas que se mueven con el viento, es hora del ocaso y la luz es levemente difusa, pasan ante el plano, bichos o pájaros volando.

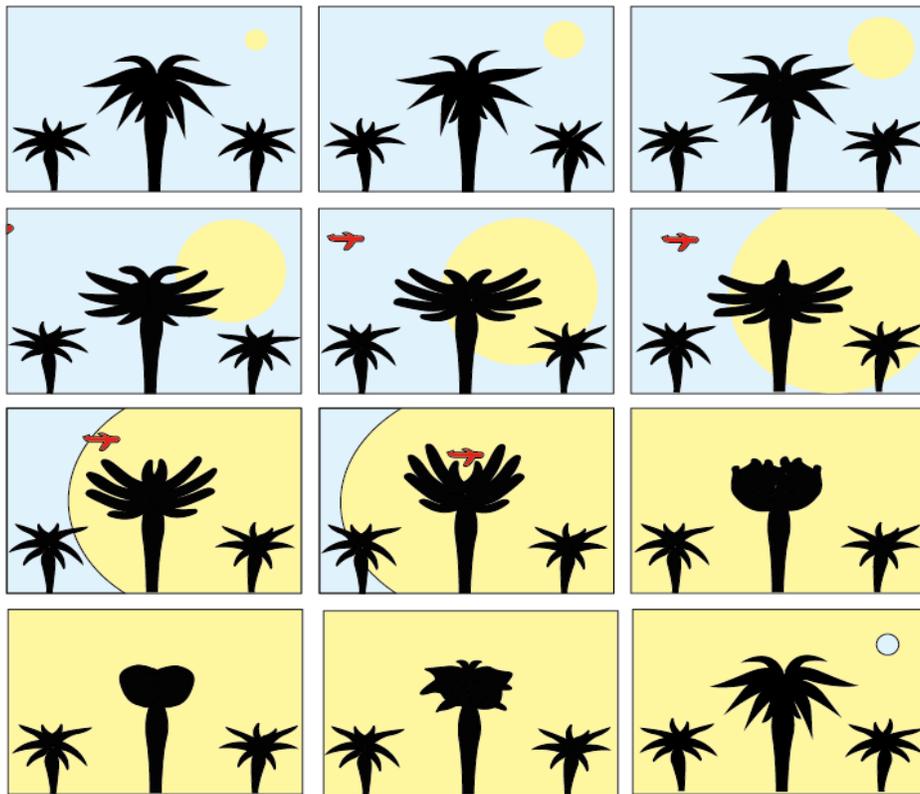
Escena 2, luz: artificial, locación: interior, habitación, plano entero, ángulo frontal, tiempo: 20 segundos. Se ve una danza de manos proyectadas en sombra que curiosean en movimientos, dan una palmada, atrapan algo y vuelven a danzar.

Escena 3, luz artificial, locación: interior, taller, ángulo cenital, tiempo: 20 segundos. Se graban los efectos de *dripping* en tinta mientras se expanden sobre el papel. Estas corresponden a múltiples tomas para obtener variedad cromática en el resultado.

Se superponen las escenas entre sí, en una fusión de transparencia mediante el software de Premiere Pro para así obtener una sola narrativa orgánica que dialogue como una analogía metafórica del sueño cuando se fusiona con la vigilia, simulando una transformación de palmeras a manos danzantes que tienen la cualidad de atrapar aviones como si fueran plantas carnívoras. La elección de enfocar elementos orgánicos como palmeras y manos en sombra, se dio por la relación simétrica entre las dos formas; cuando las manos se encuentran en constante movimiento, y las copas de las palmeras se mueven con el viento.

Figura. 10

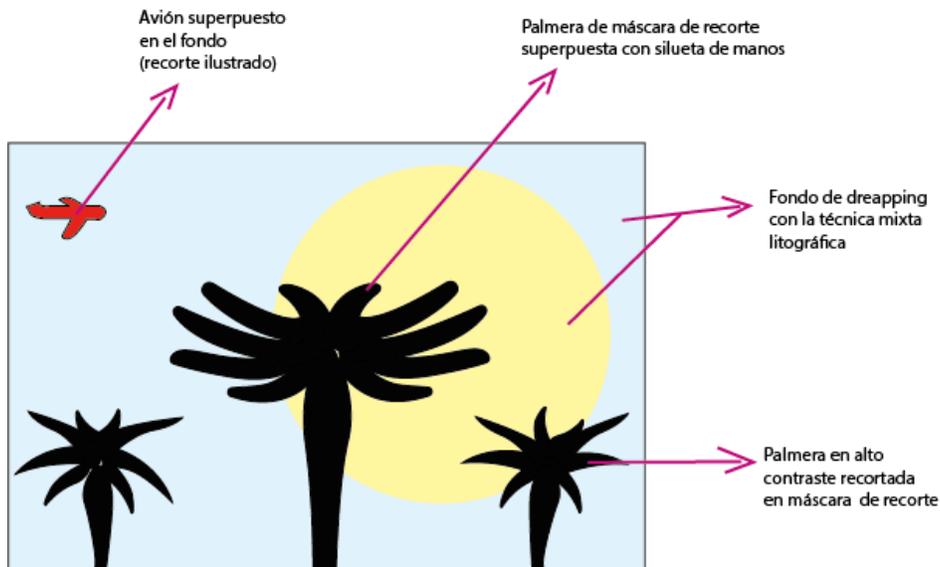
Story board



Nota. El presente story board fue creado digitalmente en el programa de Illustrator.

Figura. 11

Detalle



Nota. Descripción del boceto.

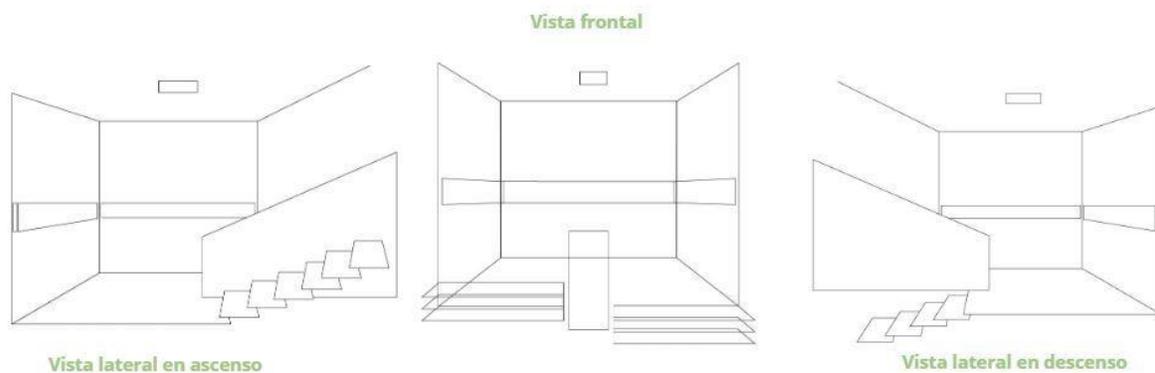
En base al guion planteado en el story board se piensan los audios que acompañarán la interacción visual de la video instalación, relacionando los efectos sonoros que se presentarían naturalmente en la escena de un paisaje con palmeras; el fluir del viento, el canto de los pájaros, el zumbido de insectos y la aparición retumbante de un avión en el plano. Pero mezclándolos con la polisemia presentada en los sueños, en una fusión de audio acorde a lo que se percibe en la realidad y con la posibilidad de su interpretación onírica.

Presentando así una mezcla del sonido del viento con canto de los pájaros que se percibirían en la escena natural con palmeras, junto con el inhalar y exhalar de una respiración que se escucharía cuando una persona está en estado profundo del sueño. La misma fusión auditiva aplicaría para proponer la entrada del avión en escena con el sonido retumbante, junto con el zumbido fastidioso de un mosquito que le vela el sueño al espectador. También por medio del audio se plantea una exageración en los sonidos provocados por las manos al momento de romper con la danza hipnótica para moverse rápidamente y atrapar al mosquito en una palmada.

Después de la elección del espacio, de tener clara la narrativa interactiva y una planeación del sonido, se procedió a graficar el lugar a intervenir, en forma de bocetos realizados en el programa digital de Illustrator, esto con el fin de ir visualizando cómo se verían las escenas proyectadas en el espacio, he ir adecuando detalles de la disposición de los equipos en la presentación final según sea necesario.

Figura. 12

Bocetos del espacio



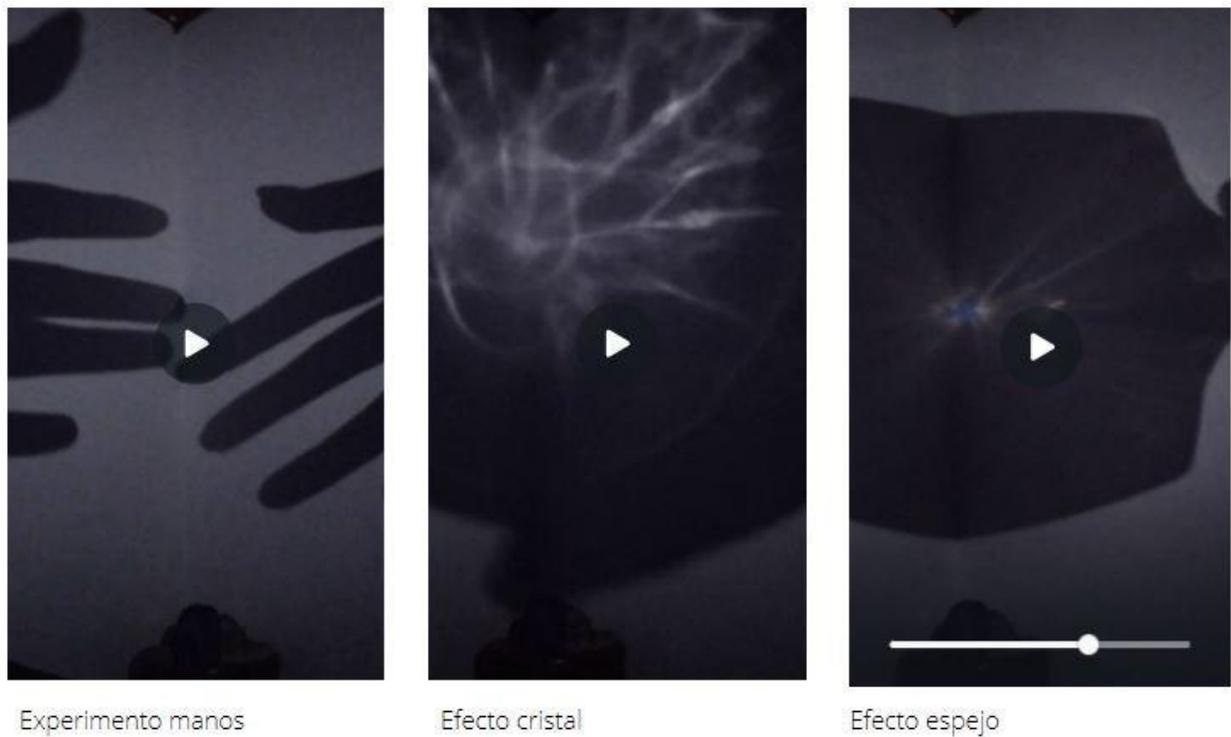
Nota. Interés por proyectar en las dos paredes paralelas de forma simultánea.

7.4 Previsualización de la idea

Si la escena pensada en el guion estaba planteada como un breve diálogo ante el espectador, se pensó que debía presentarse entremedio de una transición que diera inicio y fin a la breve narrativa audiovisual. Queriendo plasmar esta transición no tanto desde la edición, sino desde la experimentación análoga que pudiesen general los efectos reflectantes a la luz de una linterna común y corriente. En base a esto se exploraron materiales cristalinos, cómo vidrios texturizados, cajas Petri y espejos, los cuales provocaron algunos efectos hipnóticos que encajaron con la idea de transición onírica y de alucinaciones fronterizas al sueño.

Figura. 13

Experimentos para transición



El interés por proyectar paralela y simultáneamente las escenas orgánicas en el espacio de intervención, conecto con el contraste de la imaginería hipnagógica e hipnopómpica, impulsando a diferenciar sutilmente lo que visualizaría al momento de subir o bajar la escalera, generando la analogía con transitar de un estado superior a uno inferior o viceversa, con pasar de entrar al sueño en la alucinación hipnagógica o salir de este en la alucinación hipnopómpica.

Fue así como a partir del juego de polaridad con la imaginería fronteriza del sueño, más el tránsito de un espacio inferior a uno superior o viceversa, además del alto contraste en la percepción visual al momento de despertar o quedarnos dormidos, dio acogida al título del presente proyecto, abreviando las palabras de las alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, dando como resultado un concepto de contraste rítmico y sonoro: *GOGIC-POMPIC*.

Figura. 14

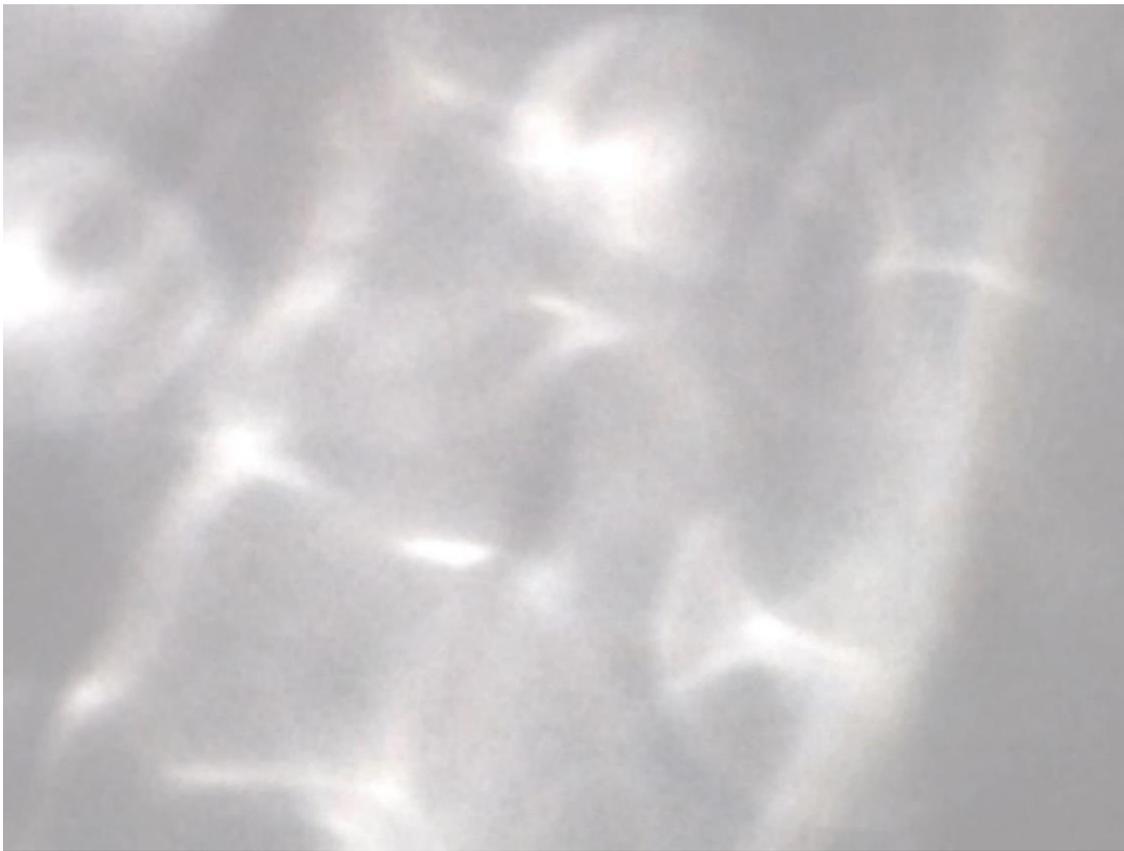
Transición para las escenas GOGIC



Nota. Fotograma de las secuencias *GOGIC*, creado a partir de la rotación de una caja Petri frente a la linterna.

Figura. 15

Transición para las escenas POMPIC



Nota. Fotograma de las secuencias *POMPIC*, creado a partir de la rotación de un vaso texturizado frente a la linterna.

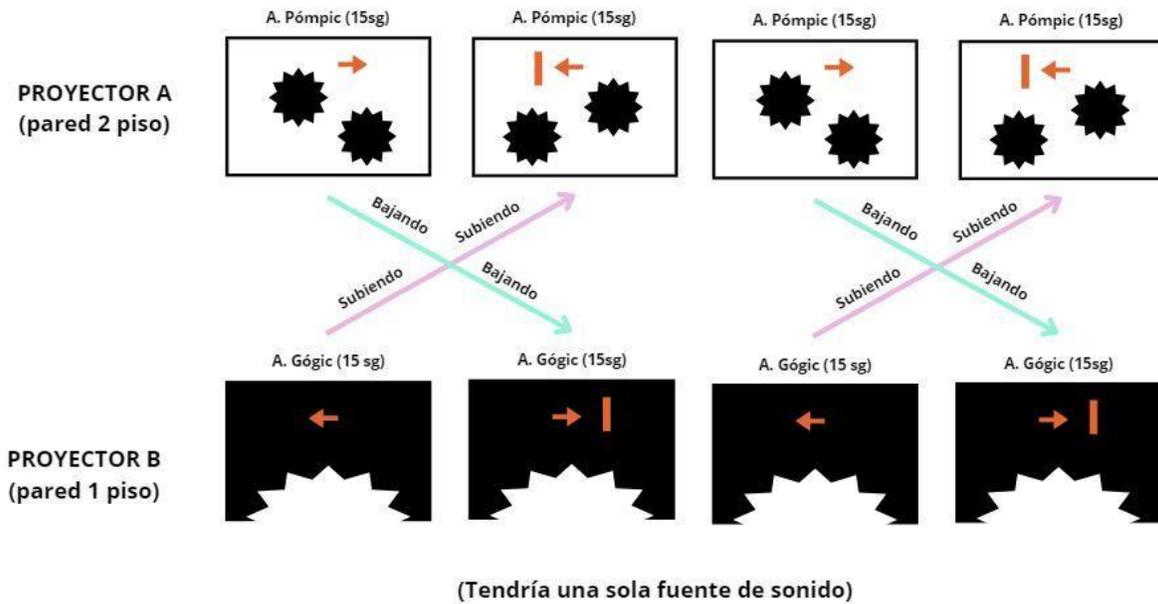
Una vez asignada la imaginería hipnagógica a un proyector y la hipnopómpica a otro proyector, también se le asignan encuadres específicos a cada una de las escenas. En las *GOGIC*, se enfocó una sola copa de palmera central, y el video se incrustó entremedio de transiciones oscuras para aludir a la profundización del sueño, mientras que las escenas *POMPIC* se encuadraron dos copas de palmeras, las cuales se dispusieron entremedio de transiciones iluminadas, para emular el despertar del sueño.

Pero además se planteó que las escenas proyectadas en paralelo debían interactuar entre sí, por tanto, se ideó un diálogo en secuencia temporal que simulara la interacción entre los dos

proyector, comunicándose a través del recorrido de un pequeño avioncito amarillo que transita por las escenas en forma de mosquito fastidioso que es capturado por las manos de palmeras danzantes, tanto en las escenas de *GOGIC*, como en *POMPIC*.

Figura. 16

Diálogo paralelo entre proyectores

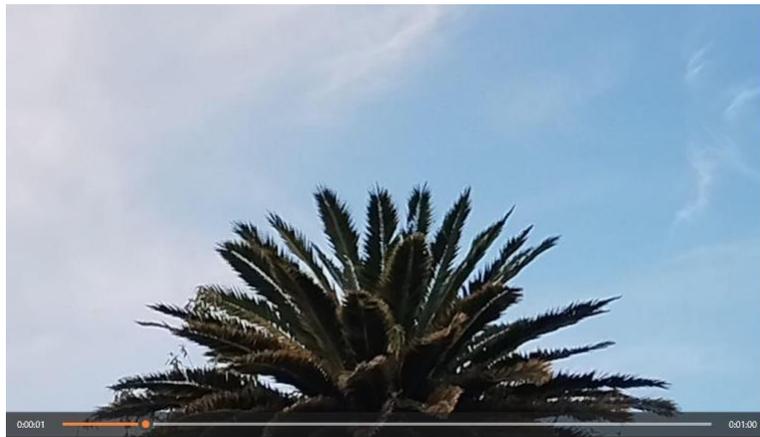


Nota. Plan de interacción audiovisual extraído de la bitácora.

Después de haber planificado el diálogo entre proyectores y tener claras las escenas a superponer, se procedió a ir a los espacios determinados para grabar cada escena en particular, comenzando con realizar las tomas de los paisajes con las copas de palmeras para los encuadres del proyecto. Las grabaciones fueron realizadas en la localidad de San Pedro de los milagros, entre las 5 y 6 de la tarde con el fin de capturar un color tenue sobre el follaje junto con la interacción de aves y bichos que proliferan especialmente entre esas horas del atardecer y amanecer.

Figura. 17

Paisaje escenas GOGIC



Nota. Registros en video captados en San Pedro de los milagros.

Figura. 18

Paisaje escenas POMPIC



Nota. Registros en video captados en San Pedro de los milagros.

Teniendo las capturas en video de los paisajes a intervenir, se ejecutó el plan de la segunda escena, la cual consistió en grabar las sombras de las manos danzantes proyectadas por la luz de una linterna. Una fuente de luz como esta permitió que se definieran los contornos de las manos

de forma nítida y sencilla, lo que permitió una diferenciación a la hora superponerlas sobre los paisajes naturales de las palmeras.

Figura. 19

Danza de manos POMPIC



Nota. Registros tomados en la habitación

Figura. 20

Danza de manos GOGIC



Nota. Registros tomados en la habitación

A partir de la selección específica del tiempo en los registros de cada video, se realizó la superposición de las imágenes en el programa de Premiere Pro y mientras se variaba el efecto de opacidad y se jugaba con el croma de las imágenes, se fueron fusionando lentamente las escenas hasta transformarse en una sola dinámica orgánica. Ocurriendo un punto de giro a lo planeado en el guion del *story board*, y es que, según lo planteado, ambas formas debían fusionarse entre sí como si fuesen un objeto uniforme, pero después de aplicar los efectos y la experimentación en color, gustó que se vieran los contornos diferenciadores entre las formas en un punto clímax del video.

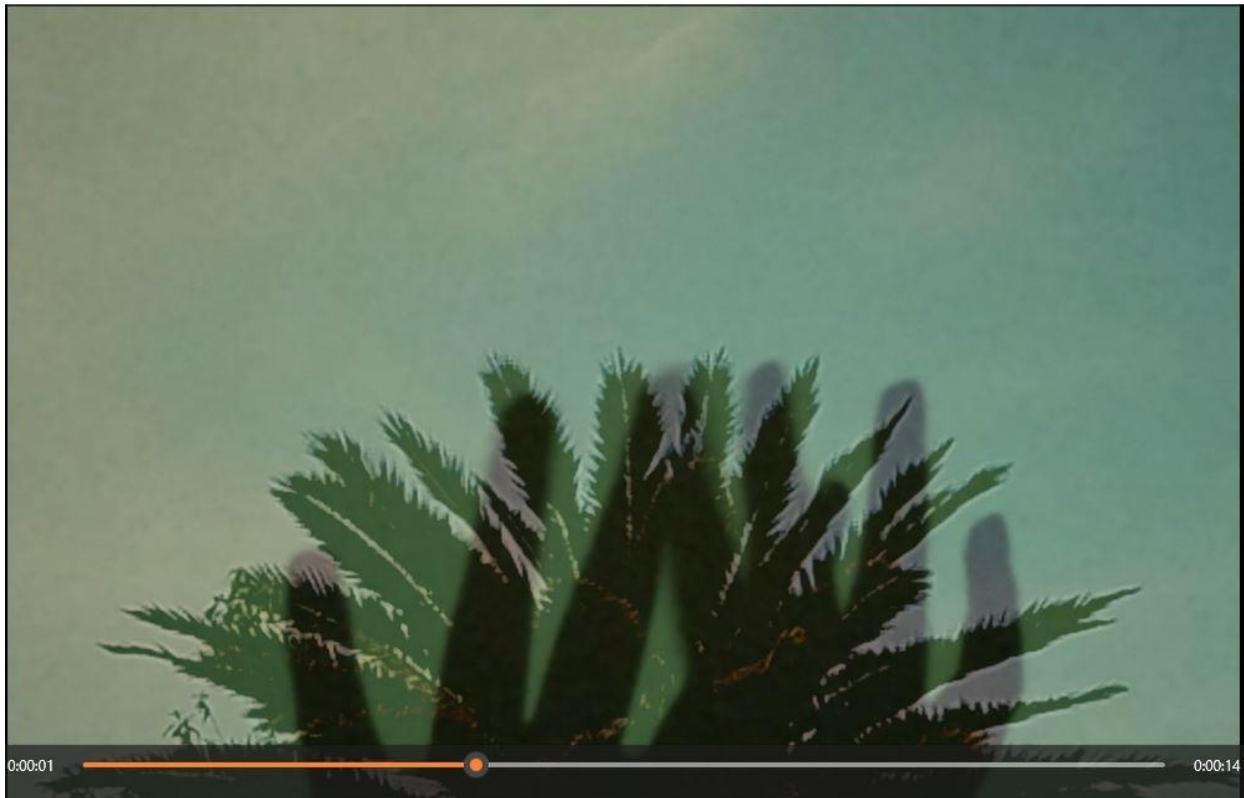
Figura. 21

Superposición escenas POMPIC



Figura. 22

Superposición escenas GOGIC



En base al nuevo interés de intervenir la superposición de escenas en una aparición gradual ascendente y descendente, generó que cambiara de posición el papel del *dripping* en el fondo, ubicándose nuevamente dentro de las áreas entre las manos y las palmeras, provocando un efecto de fusión entre las escenas que colaboró con resaltar el clímax de la video instalación, mientras se formulaba simultáneamente una metáfora de la variación cromática con las sensaciones efímeras exaltadas en color provocadas por los sueños.

Figura. 23

Registros de *dreapping*



Nota. Recorte de pantalla de una carpeta personal con recurso de regados de tinta.

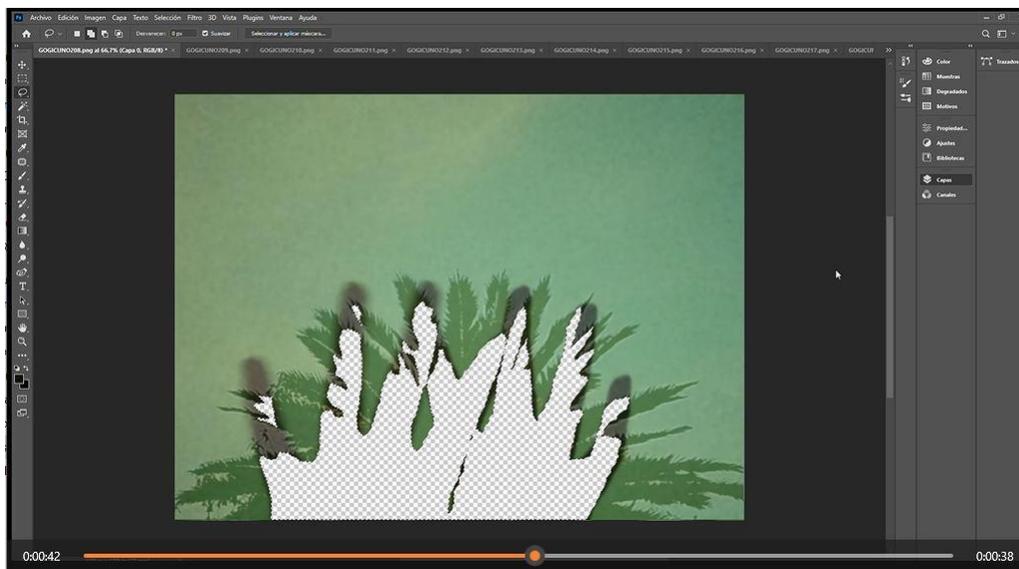
La técnica del *dripping* o regado de tinta, es un proceso creativo que se ha experimentado en un periodo de tiempo aproximadamente de 7 años en lo que conlleva la propia exploración artística, la cual consiste en aplicar movimientos específicos justo en el momento que se riega la tinta o en direccionar su recorrido en el papel, dando resultados similares a la acuarela, pero con texturas más detalladas gracias a la densidad del pigmento, generando efectos de tejidos orgánicos e intensos cuando secan sobre el papel. Cabe aclarar que la función del *dripping* no es el simple

capricho de regar tinta sobre el papel, es una acción rítmica y ritual que implica un propósito formal y cromático.

Por tanto, las capturas que se ven en cada una de estas escenas de regados en tinta son procesos creativos de otras obras plásticas que tienen su propia finalidad y motivo. Pero como las cámaras de video permiten sacarle provecho a cada proceso, esto sirvió para adherirlos y dialogarlos en el presente proyecto. Y para poder enlazarlos a las escenas sin sobresaturarlas, se ideó dividir los videos en fotogramas, para así manipular la aparición y la intensidad del color cuando fuera necesario.

Figura. 24

Fotograma en máscara de recorte



Nota. Cada fotograma de las escenas GOGIC-POMPIC fue recortado en el programa de Photoshop.

Figura. 25

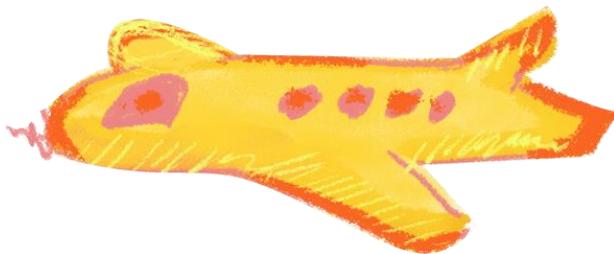
Secuencia de fotogramas



Posteriormente, ya recortados todos los fotogramas en los tiempos precisos de interés. Y teniendo claro el orden de la narrativa e interacción entre los proyectores. Se procedió a ilustrar el avión que conectaría las escenas del diálogo GOGIC-POMPIC, con la intención de que conservase cualidades caricaturescas, referenciando a las características formales y técnicas que se perciben dentro de los sueños, aplicándole polisemia al símbolo del avión actuando en forma de mosquito.

Figura.25

Avioncito ilustrado



Nota. el avión fue ilustrado con herramientas básicas de Photoshop.

7.5 Formalización de la idea

Después de tener todos los elementos listos y dispuestos a dialogar se realizó el ensamble de las escenas en el software de After effects. Primero enlazando los fotogramas recortados en máscaras, para después adherir en el principio y final de las transiciones asignadas a las escenas en *loop* de GOGIC-POMPIC, quedando centralmente el vacío generado por las máscaras de recorte que después fueron rellenados con los efectos de *dripping* en una capa inferior a la superposición. Una vez ensamblado estos elementos, se le agregó el último detalle que completó la composición visual; el avioncito ilustrado que jugaría el papel polisémico entre avión transitorio y mosquito fastidioso.

Figura. 26

Ensamble de escenas GOGIC



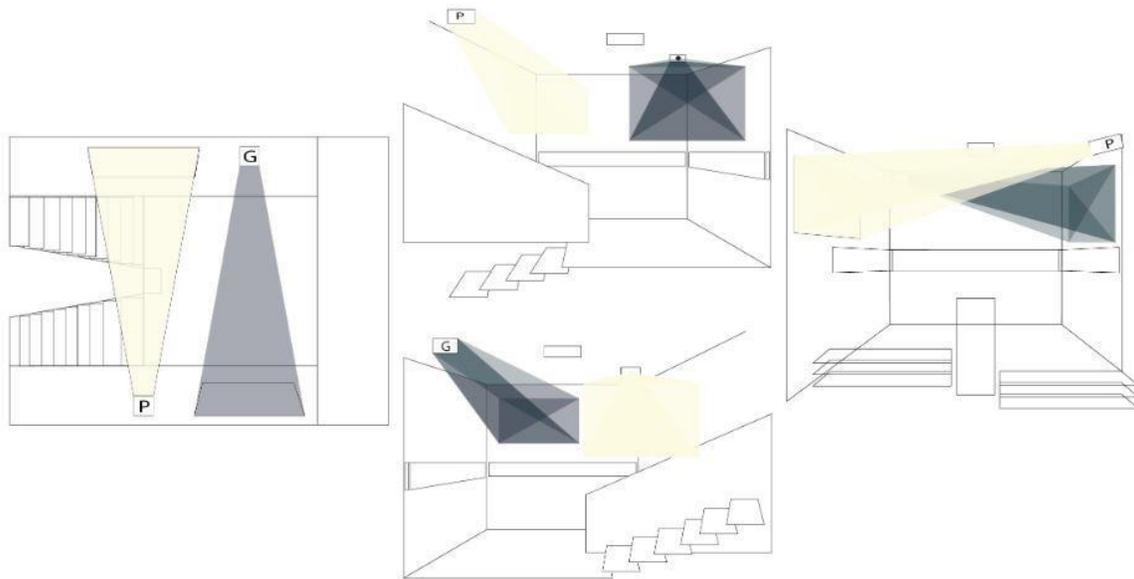
En base a la disposición completa de lo que se vería proyectado y percibido desde lo visual, se le buscó el sonido apropiado a lo planeado en el guion, el cual, proponía una fusión entre las atmósferas provocadas por el sonido del viento y la respiración profunda, junto con la mezcla del sonido de un avión transitorio y un mosquito fastidioso. Para ello se recurrieron a fuentes de sonidos gratuitas, de las cuales se seleccionaron algunos efectos específicos para las intenciones del proyecto, los cuales se citan a continuación:

Para el efecto de sonido de ambientación del viento y los pájaros cantando se empleó el sonido de *evening-birds-singing-in-spring-background-sounds-of-nature-146388*. Tomado de (DMD_Production) y dialogando con el sonido de respiración pausada, se empleó especialmente un sonido de respiración larga tomado de (FiftySounds). Además, se le integró el efecto sonoro de avión transitorio al proyecto, tomando el recurso de (Cryptowista), fusionándose con el efecto de sonido de mosquito fastidioso tomado especialmente de (Pixabay). Finalmente, para agregarle el detalle al efecto de palmada al atrapar el mosquito, se le agregó el sonido de, (SSPsurvival) y al mover rápidamente las manos se le asignó el efecto tomado de (StudioKolomna).

Una vez seleccionados los efectos de sonido, fueron ensamblados respectivamente y acoplados a las escenas de *GOGIC-POMPIC*, actuando entre las dos proyecciones de forma simultánea, siendo necesaria una única fuente de sonido, que generaría la conversación entre los proyectores. Para esto se rescataron los mapas ilustrados desde un principio y se planteó la ubicación de los proyectores en rincones del descanso de la escalera, para que así las escenas quedasen en paralelo y dialogando mientras transitan los espectadores.

Figura. 27

Disposición de proyectores



Nota. Disposición previa de los proyectores en el espacio.

A partir de la gráfica, se ve como se habían pensado los proyectores desde una inclinación en el techo puestos en paralelo, casi que uno frente otro, para proyectar en la parte superior de la escalera. Pero sin haber considerado que no se contaba con los soportes específicos para aferrarlos en los rincones de aquel espacio, menos en el tiempo restante que quedaba para ejecutar el proyecto. Por tanto, se tomó un nuevo plan de ubicación de los proyectores, sin cambiarles la disposición de paralelo, ubicándolos sobre pedestales con la altura precisa para que las escenas calzaran en la zona superior del descanso.

Figura. 28

Prueba de proyección in situ



Finalmente, después de tener todo listo para ser presentado, se realizó una prueba in situ de los proyectores y de cómo quedarían las escenas en el espacio. Confirmando que funcionaba correctamente el diálogo entre proyectores y que la nueva ubicación no obstaculizaría el paso del transeúnte-espectador. A partir de estos análisis para el resultado en la presentación, se procedió a diseñar un afiche de invitación a la muestra, la cual, estaba estipulada al finalizar el periodo académico, en las fechas del 7,8 y 9 de junio del año 2023. El afiche se construyó a modo de publicación de historias y reels divulgadas a través de redes sociales como Instagram, Facebook, correo electrónico y WhatsApp.

Figura 29.

Invitación a la muestra



¡Cordialmente invitados! a:

Una experiencia
audiovisual sobre
alucinaciones
fronterizas del sueño.

GOGIC- POMPIC

DE 5PM A 7PM

Los días 7, 8 y 9 de junio
subiendo la segunda
escalera de la Facultad de
Artes y Humanidades del
I.T.M.

Garvilobo, 2023.

8 Presentación, resultados y conclusiones

El siguiente capítulo consta de los análisis, conclusiones y reflexiones que surgieron en el proceso de la investigación-creación junto con los resultados procedentes de la video instalación. Además, incluye reflexiones sobre los posibles y nuevos propósitos que podría acoger el proyecto *GOGIG-POMPIC*, no sólo desde la video instalación, sino también desde otras posibilidades matéricas y audiovisuales que generen ventanas al mundo onírico y hacia las alucinaciones fronterizas del sueño.

También se adhieren a las reflexiones del presente capítulo, las dificultades que se presentaron y obstaculizaron en algún momento el proyecto al punto de provocar puntos de giro en la idea y en la exploración artística, lo que enfatiza en la flexibilidad de las ciencias humanas y artísticas, donde no existe una fórmula replicable y aplicable para obtener una solución exacta. Sin los adiestramientos de las verdades absolutas, las posibilidades de iteración y comunicación se vuelven infinitas para responder a todo tipo de problemáticas desde las artes visuales.

Las imágenes que se presentan a continuación son un registro fotográfico de momentos específicos en los tres días en que concurrió la video instalación, cada día en su rango determinado de dos horas desde las 5pm hasta las 7pm. El horario planteado para la muestra se definió en horas de la tarde por su relación con la liminalidad, justo en los momentos en que oscurece o amanece, y el cielo se torna de un color azul en particular, que a veces confunde nuestra percepción del tiempo al despertar justo en esos momentos.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

8.1 Una palmada, la mínima acción para salir de la hipnosis onírica

El efecto de la palmada al atrapar el avión-mosquito generó en los espectadores la relación directa cuando se está vivenciando el sueño y alguien nos retorna a la vigilia con una palmada o un golpe preciso que nos saca en tiempos fugaces del estado de hipnosis onírica. Logrando satisfactoriamente el efecto deseado desde el principio en el proyecto, provocando un clímax y punto de giro en la escena cuando es atrapado el avión-mosquito.

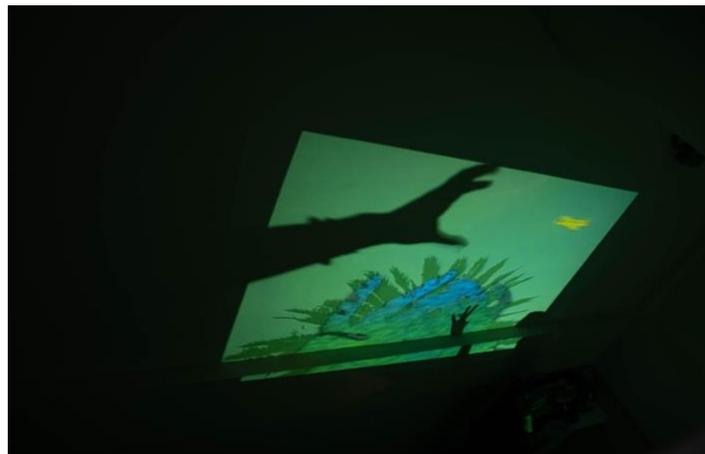
“Yo iba relajaó cuando me despertó esa palmada” dijo uno de los espectadores al momento de transitar por a la experiencia audiovisual *GOGIC-POMPIC*, encaminando así a la conclusión de que, breves sonidos precisos pueden cautivar la percepción del espectador desde el plano onírico y traerlos al plano de la vigilia, en ocasiones fusionando lo que se está visualizando en el sueño y

en la realidad del espacio al mismo tiempo, provocándose las alucinaciones fronterizas del sueño; hipnagógicas e hipnopómpicas.

8.2 Intervenir en la proyección, la analogía de interactuar con el sueño ajeno

Cuando se dispusieron los proyectores en la muestra acordes a la decisión de acoplarse al recurso del espacio, ubicándolos sobre pedestales en los rincones del descanso del trayecto, generó un nuevo efecto interactivo con el espectador que no se había planeado en el proyecto, ya que, algunos espectadores aprovecharon para interactuar con la escena de las manos danzantes, interviniendo con sus propias manos, jugueteando con atrapar el avión y seguir la sincronía del efecto orgánico que se veía en la proyección.

Este logro generado en la interacción dialógica de la video instalación generó la reflexión de profundizar en el concepto de las sombras que intervienen las proyecciones de luz; los sueños son proyecciones de luz internas que se transmiten en la mente de cada individuo, pero estas luces también pueden ser intervenidas por factores externos que vienen desde el plano de la vigilia. Hay momentos en que los sonidos y estímulos provenientes de las acciones que habitan el entorno onírico logran traspasarse hasta el sueño e interactúan con la experiencia onírica del individuo.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

8.3 Efecto hipnótico, cómo plasmar lo intrínseco de los sueños

El *loop* repetitivo de la presentación tenía una variación cromática de 7 efectos diferentes provocados por el regado de tinta (*dripping*) los cuales no duraban más de 15 segundos en su transición al siguiente efecto de entintado, siendo este tiempo más que suficiente para provocar una mínima hipnosis en el espectador reteniendo su atención unos segundos en el espacio.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

El poder de aludir y provocar hipnosis por medio de efectos proyectados desde el medio audiovisual deja entreabierto la posibilidad de explorar en mayor profundidad el concepto y las cualidades que componen este estado de trance en el individuo. Invitando a generar una investigación más ardua acompañada de asesoramientos desde la psicología y neurociencia para responder desde las capacidades prácticas y creativas lo que sucede en estos estados de hipnosis,

verificando hipótesis sobre si las experiencias oníricas puedan considerarse como un estado de trance hipnótico proyectable desde las artes visuales.

8.4 El espacio liminal, donde habitan las emociones efímeras

Al presentar la video instalación en el espacio seleccionado, los espectadores se sorprendieron al ver intervenida una escalera de la facultad con proyecciones lumínicas, les pareció curioso el lugar de elección, agradándole la interacción armónica entre las escenas, algunos sonreían y se detenían al ver la captura del mosquito, otros simplemente transitaban observando de reojo las imágenes, pero a fin y al cabo, dándole la función y utilidad al proyecto de ser observado en plena transición del espectador.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

Cuando observaba el fugaz pasar de los transeúntes por la escalera en el momento de la video instalación, surgían reflexiones poéticas y metafóricas: los espacios colectivos retienen efímeramente las emociones que emanamos al transitarlos alegrías, tristezas, miedos y rabias provocadas por circunstancias de la rutina que dejamos en estelas de energías invisibles a la vista, pero perceptibles a la creatividad e imáginería audiovisual.

8.5 Dificultades y logros

Como en todo proceso creativo y experimental se presentaron algunas dificultades que sometieron al proyecto a tomar alternativas a las ideas estipuladas en la planeación. Las primeras problemáticas que se presentaron ante la idea del proyecto fueron la falta de recursos y equipos, personalmente no contaba con un equipo portátil y tampoco con proyectores particulares para ejecutar la muestra. Y es que, cómo el proyecto surgió desde la ambición, de invitar al mundo onírico desde la inmersión, se planteó realizarla en el modo de video instalación, pero esta problemática no fue un limitante para ejecutar la propuesta, ya que, desde la misma facultad se brindaron los recursos necesarios para resolver el proyecto, colaborando especialmente con los dos proyectores, el equipo portátil, el sonido y el cableado.

Otra problemática que redireccionó la propuesta de investigación creación, fue la dificultad por simular los efectos orgánicos en sombras que se proyectan a través de las ventanas desde el alumbrado público en la noche, o por la luz natural en el caso del día. Es muy complejo generar este efecto por imitación, sobre todo si el objeto (ramas del follaje) está sujeto al pulso humano. Esto provocó que se tomara una nueva alternativa para presentar la narrativa de la video instalación, cambiando el rumbo del proyecto a un diálogo en paralelo, acoplándose a las funciones transitorias de interacción en el espacio, más que en las cualidades contemplativas de lo que puede ofrecer una proyección lumínica en el mismo.

También se presentó al final del proyecto, la dificultad con adherir los proyectores a las áreas del techo en una inclinación específica, esto implicaba diseñar un aparato particular que pudiese sostener de forma segura los proyectores, además de poseer la cualidad de rotación en ángulos particulares de inclinación, lo cual, provocaba una nueva problemática que no era posible resolver en el tiempo estimado del proyecto. Con base a esto, se tomó la alternativa de emplear los pedestales como soportes a los proyectores, funcionando de igual forma la dinámica planeada en el proyecto, dándole una mínima variación al efecto intencionado, pero una máxima valoración a la hora de la presentación con la interacción de públicos.

Sin embargo, más que dificultades se obtuvieron logros, aprendizajes y nuevas reflexiones para incursionar desde el mundo de las artes visuales. Se rescatan en particular los nuevos retos generados a partir de la presentación, con el fin de indagar más sobre las cualidades y características del sueño, enfocando nuevos términos como el de hipnosis, la sinestesia auditiva, y la intervención onírica.

Además del placer por asumir el reto desde lo creativo, se le suma la satisfacción al notar en los testimonios de los espectadores la relación directa con la intención planteada en la video instalación. Sin necesidad de explicarles en qué consistía el proyecto, ellos mismos comenzaban a relacionar los conceptos hasta llegar al gran término de los sueños.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

8.6 Ambiciones

GOGIC-POMPIC es una propuesta audiovisual que nació desde la ambición y su existencia misma consta de esto. Si bien el proyecto es una materialización representativa de las alucinaciones fronterizas del sueño plasmada en el formato de la video instalación, los intereses por ampliar las alternativas de representación estimulan la idea de plantear el proyecto desde una intervención e interacción en vivo, a partir de las posibilidades del video mapping presentes y a disposición en el mismo programa en que se hizo la video instalación: Resolume Arena. Esto con el fin de explorar las posibilidades de fusión y superposición orgánica de los videos, en tiempo presente y con la presencia de sonido activo.

También se estima proyectar en otros espacios liminales similares, *GOGIC-POMPIC: una experiencia audiovisual sobre alucinaciones fronterizas del sueño*, en su forma de video instalación, respetando su disposición en paralelo, pero amplificando su tamaño en imagen con el fin de acoplarlas a todo el formato de dos paredes frente a frente, para así generar una inmersión

más envolvente y espacial, entre el diálogo de las imágenes alusivas a la imaginería hipnagógica e hipnopómpica.



Nota: detalle de la video-instalación GOGIC-POMPIC

9 Reseña de artista

La artista visual Carla Antonia Villalobos García *Garvilobo*, nació en el año 1998 en Medellín Colombia. Pero se educó y crió en La Serena Chile desde los años 2001 hasta 2016. En su adolescencia comenzó a explorar materialidades y soportes para la creación artística con el incentivo de su padre, quien le brindó el conocimiento de una técnica mixta litográfica, la cual, por medio de la experimentación plástica, le permitió resultados novedosos a través del regado de tinta y monotipos en grabado.

Con más de 7 años indagando las posibilidades del mundo del arte, la obra de *Garvilobo* se ha presentado en galerías como en el gran Palacio Nacional en la ciudad de Medellín, y también en la galería La Hoja ubicada en la misma localidad. Además de ofrecer y presentar su trabajo en espacios públicos, los cuales le permitieron la venta y divulgación de sus resultados creativos.

A continuación, se deja un vínculo direccional al portafolio en Instagram:

<https://www.instagram.com/garvilobo/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ%3D%3D>

Referencias bibliográficas

- Abarracín, L. (2022). *Investigación-Creación. Tensiones, posibilidades, intertextos. Creación: Investigación y Arte*. UPTC.
- Archdaily. (24 de febrero de 2022). *James Turrell inaugura 'Skyspace: Espíritu de Luz' en Monterrey, México*. Obtenido de Arch Daily: <https://www.archdaily.co/co/977395/james-turrell-inaugura-skyspace-espiritu-de-luz-en-monterrey-mexico>
- Artishock. (05 de mayo de 2013). *Protografías (fotografía)*. Obtenido de Artishock: <https://artishockrevista.com/2013/01/05/oscar-munoz-protografias/>
- Artishock. (s.f.). *Protografías 7*.
- Augé, M. (1998). *La guerra de los sueños, ejercicios de etno-ficción*. Gedisa.
- Cryptowista (s.f.). *Airplane Jet Aircraft Take Off*. Pixabay. Obtenido de <https://pixabay.com/es/sound-effects/airplane-jet-aircraft-take-off-121951/>
- D, P., & al., e. (2001). *Neuroscience 2nd edititon*. Sinauer Associates. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK10799/>
- DMD_Production (s.f.). *evening-birds-singing-in-spring-background-sounds-of-nature-146388*. Pixabay. Obtenido de Pixabay: <https://pixabay.com/es/sound-effects/evening-birds-singing-in-spring-background-sounds-of-nature-146388/>
- FiftySounds (s.f.). *Respiración larga*. Obtenido de <https://www.fiftysounds.com/es/musica-libre-de-derechos/sonidos-de-respiracion.html>
- Grodal, T. (2019). *Semióticas del cine y del audiovisual. Nuevas tendencias, El flujo PECMA: una teoría general de la experiencia del cine*. Utadeo.
- Guitierrez, M. (Diciembre de 2022). *Antropología Visual y Realidad Virtual. De la pantalla a la inmersión*. Obtenido de e-imagen Revista 2.0 N9, AAV-Ondare Irekia ISSN 2362-4981: <https://www.e-imagen.net/antropologia-visual-y-realidad-virtual/>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL Education, sexta edición.
- Hobson, J. (2005). *Dreaming as delirium: How the brain goes out of its mind*. MIT Press.
- Jimenez, R. (2020). *Onéiros, La inquietud por la sensación del soñante. Onéiros, La inquietud por la sensación del soñante*. Pontificia Universidad Javierana.
- Mercado, E. d. (2002). *Video-escultura y video instalaciones en España (Madrid y Barcelona). Departamento de comunicación Audiovisual y Publicidad I Facultad de Ciencias de la Información Universidad Complutense de Madrid*.

- Munévar, M., & al., e. (1995). Los sueños; su estudio científico desde una perspectiva interdisciplinaria. (F. U. Colombia, Ed.) *Revista latinoamericana de psicología*, 27 (1), págs. 41-58. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/805/80527103.pdf>
- Nájera, O. (2008). Anclajes para una semiótica de los sueños. Relatos, textos, signos y símbolos en la actividad onírica. En J. Elizondo, *Intersemiótica: la circulación del significado*. Universidad Iberoamericana, A.C.
- Niebles, Z., & Gómez, V. (s.f.). *¿Por qué soñamos?* Obtenido de Universidad EAFIT: <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Paginas/por-que-sonamos.aspx>
- Nolan, T. (23 de Agosto de 2022). *Patrón Mono*. Obtenido de Artuk: <https://artuk.org/discover/stories/seven-questions-with-carolina-caycedo>
- Parc, J. I. (2014). *Lumier*. Obtenido de Julio le Parc: <http://www.julioleparc.org/tablet/lumi%c3%a8res.html>
- Perov, K. (s.f.). *Ciudades de Arte :Montreal-Bill Viola*. Obtenido de dreamideamachine: <http://www.dreamideamachine.com/?p=30560>
- Pinterest. (s.f.). *Sombras proyectadas de arboles*. Obtenido de Pinterest: <https://co.pinterest.com/>
- Pixabay (s.f.). Flying mosquito. Obtenido de <https://pixabay.com/es/sound-effects/flying-mosquito-105770/>
- Psicología, C. I. (19 de abril de 2022). *Los sueños y las alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas (archivo de video podcast)*. Obtenido de Itae Psicología: https://www.youtube.com/watch?v=RQQ1nEotHsE&ab_channel=ItaePsicologia
- Psicólogos 10. (sin fecha). *¿Qué es el espacio liminal? Comprender la diferencia entre el espacio liminal y otros lugares*. Obtenido de Psicólogos 10: <https://psicologos10.com/blog/espacio-liminal/>
- Sacks, O. (2012). *Alucinaciones*. Editor digital: Titivillus, enumerado por www.lectulandia.com.
- SSPsurvival (s.f.). Handclaps, palms, claps, applause. Pixabay. Obtenido de <https://pixabay.com/es/sound-effects/handclaps-palms-claps-applause-12428/>
- Stern, T. A. (2016). *Comprehensive Clinical Psychiatry, Massachusetts General Hospital*. Elsevier Inc.
- StudioKolomna (s.f.). Whoosh Transitions SFX 03. Pixabay. Obtenido de <https://pixabay.com/es/sound-effects/whoosh-transitions-sfx-03-118230/>

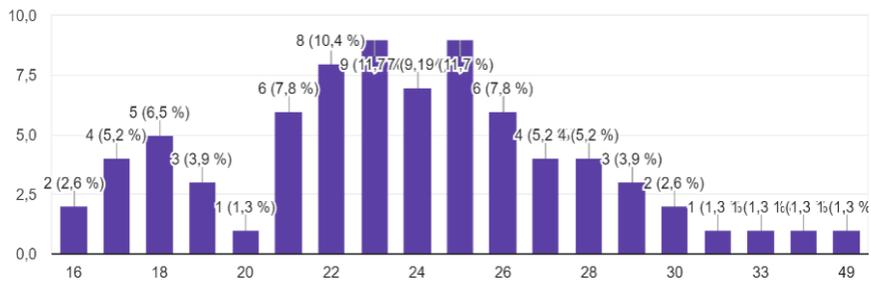
Anexos

Anexo A. Formulario de reconocimiento de soñadores

Resultados arrojados por Google Forms

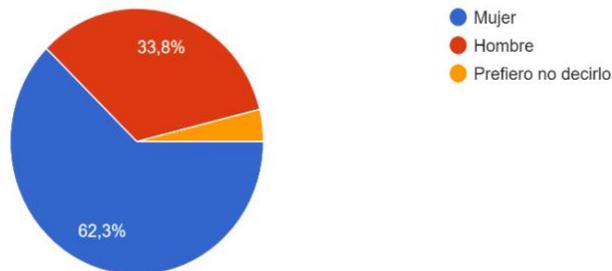
Edad

77 respuestas



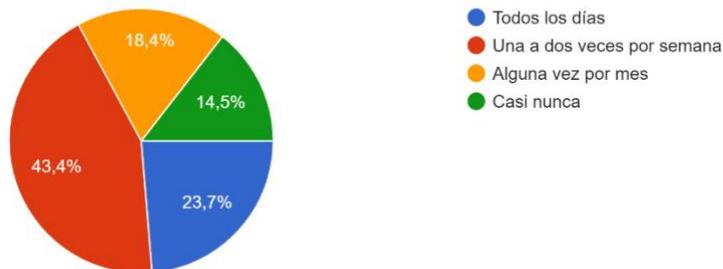
Género

77 respuestas



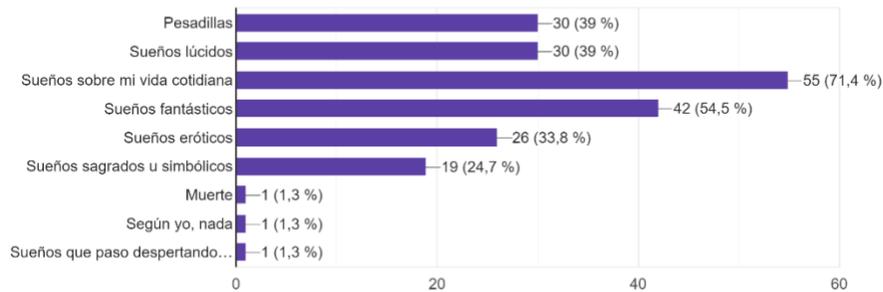
1. ¿Qué tan consecutivo recuerdas tus sueños?

76 respuestas



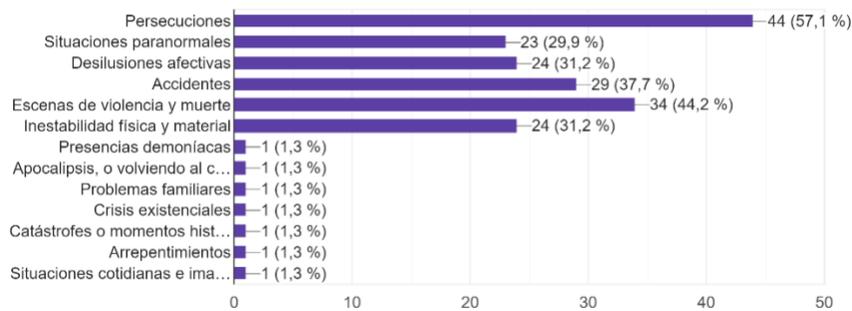
3. ¿Qué tipo de sueños tienes frecuentemente? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



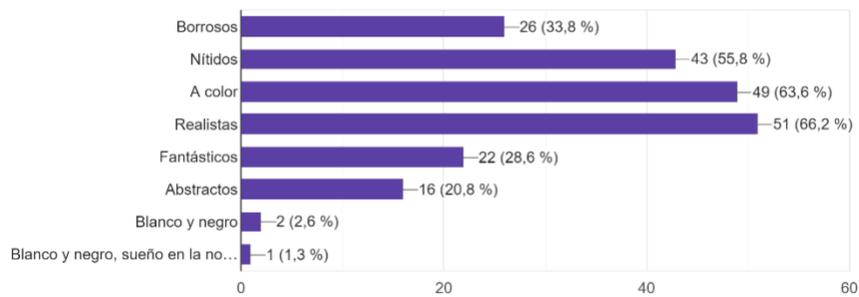
4. Cuando has tenido pesadillas ¿con que temática se relacionan? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



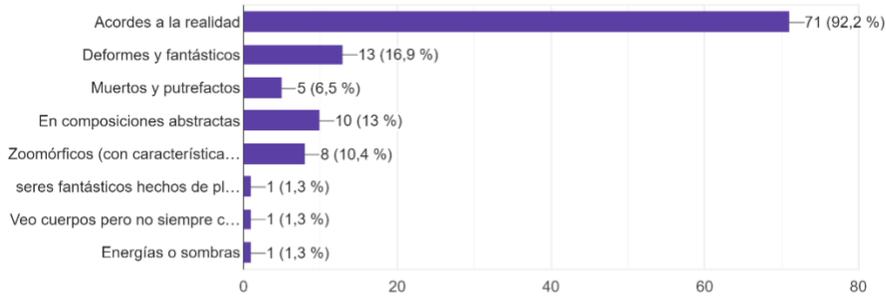
5. Desde la percepción visual ¿Cómo visualizas tus sueños? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



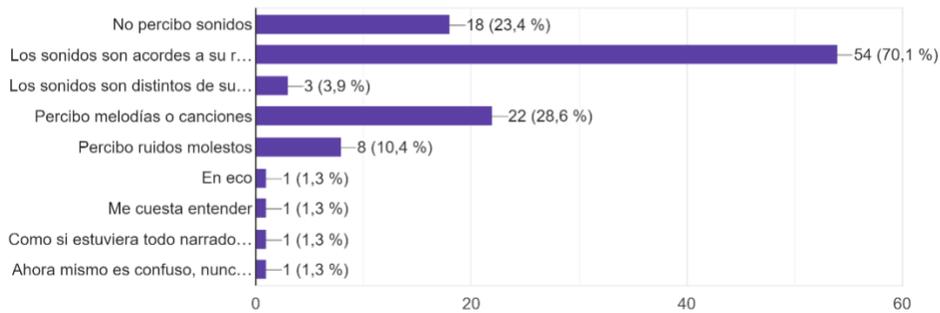
6. Desde la percepción del cuerpo, ¿cómo se ven los cuerpos en tus sueños? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



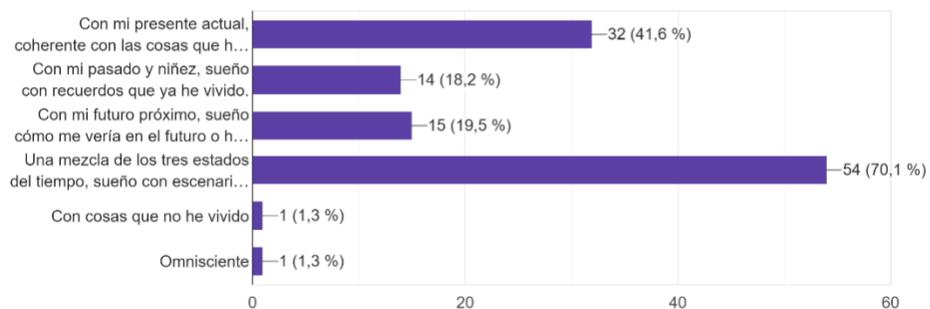
7. Desde la percepción auditiva ¿Cómo oyes tus sueños? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



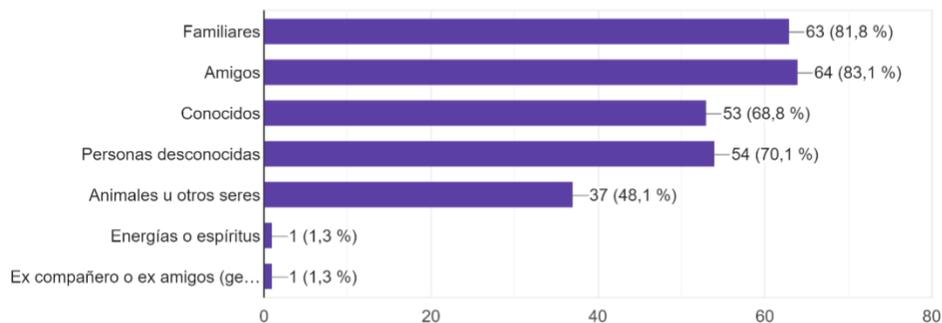
8. Desde la percepción narrativa temporal ¿En qué tiempo sueñas? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



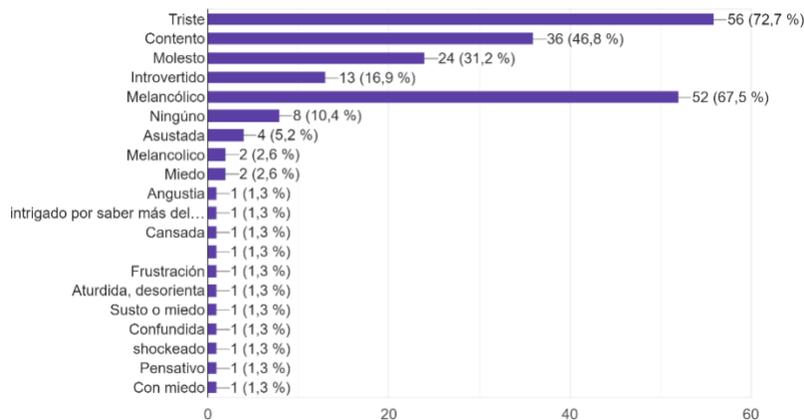
9. ¿Que personajes suelen aparecer en tus sueños (elija una o varias opciones)

77 respuestas



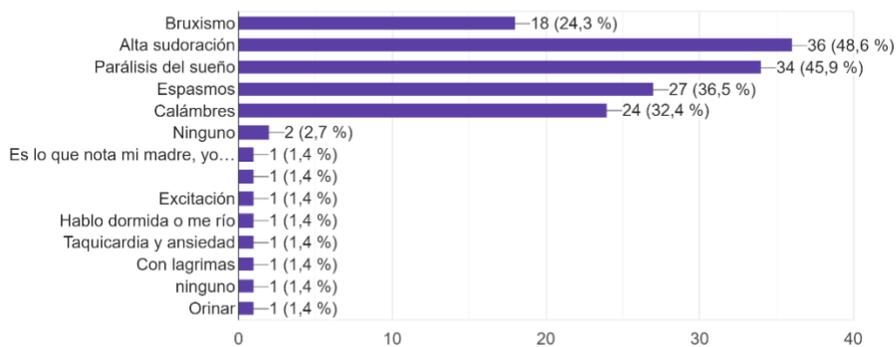
10. ¿Has despertado con alguna emoción del sueño? (elija una o varias opciones)

77 respuestas



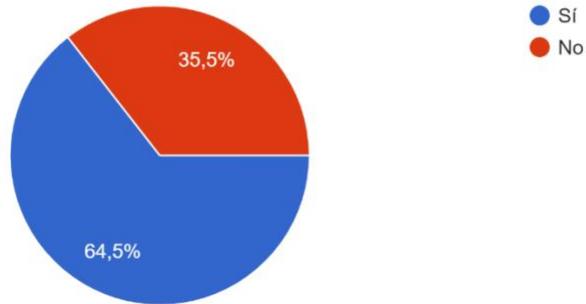
11. ¿Has identificado algunos de estos síntomas fisiológicos que tengas al estar soñando? (elija una o varias opciones)

74 respuestas



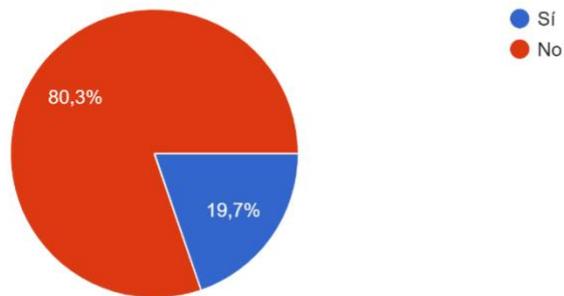
12. ¿Haz hablado dormido?

76 respuestas



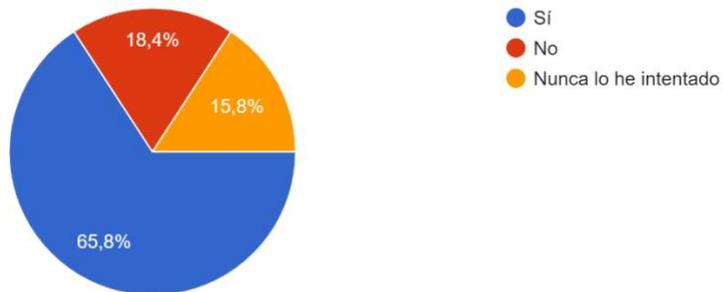
13. ¿Has tenido episodios de sonambulismo?

76 respuestas



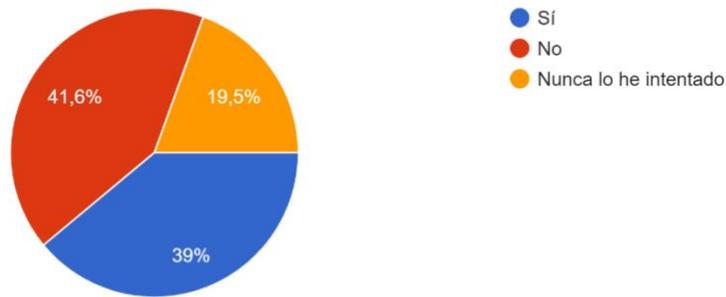
14. ¿Interpretas tus propios sueños?

76 respuestas



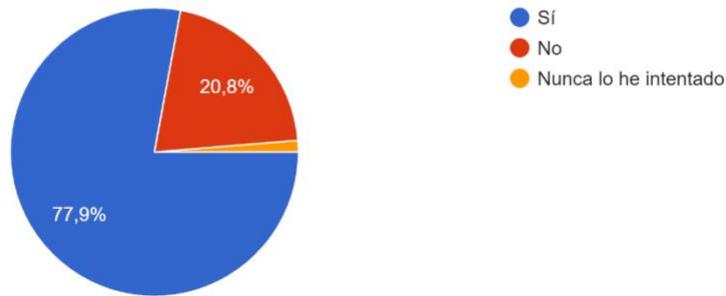
15. ¿Escribes, dibujas o plasmas de alguna forma tus sueños?

77 respuestas



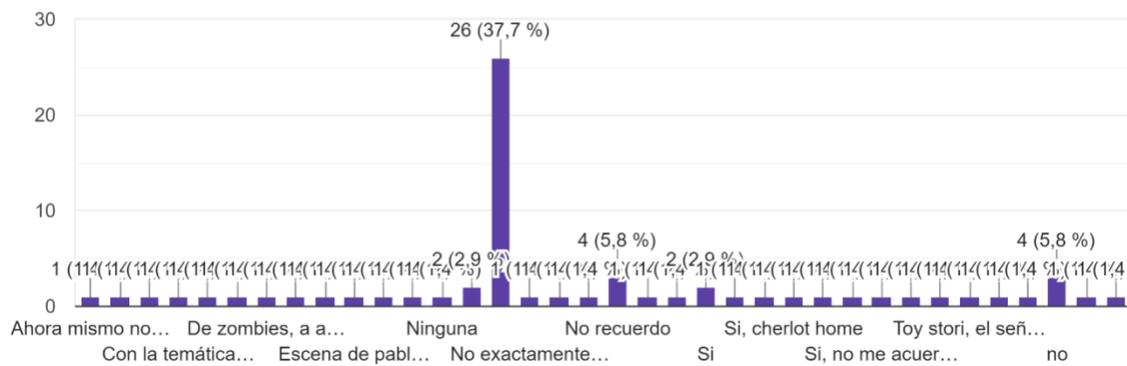
16. ¿Compartes tus sueños con otras personas, familiares o amigos cercanos?

77 respuestas



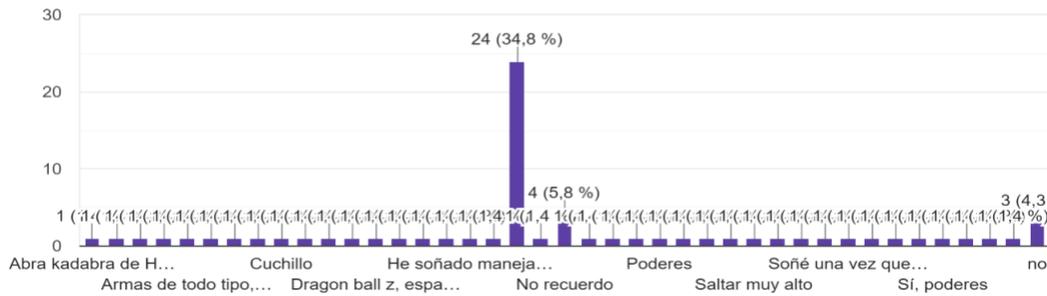
17. ¿Has soñado con escenarios de películas u series? ¿cuales?

69 respuestas



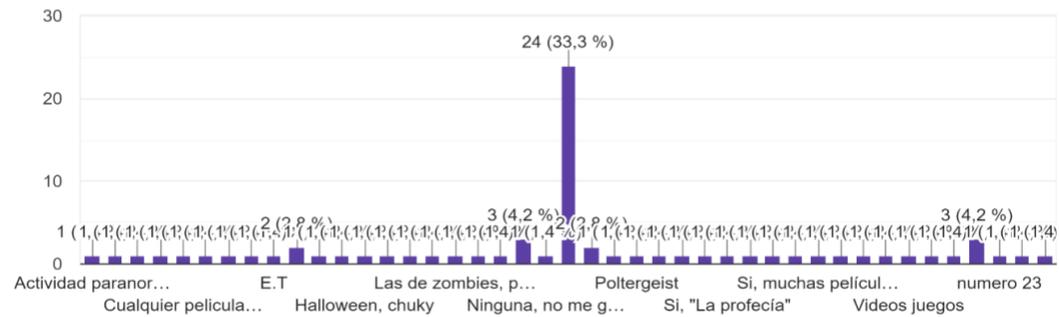
18. ¿Has soñado con armas, herramientas, poderes u objetos de películas o series en particular?
¿cuáles?

69 respuestas



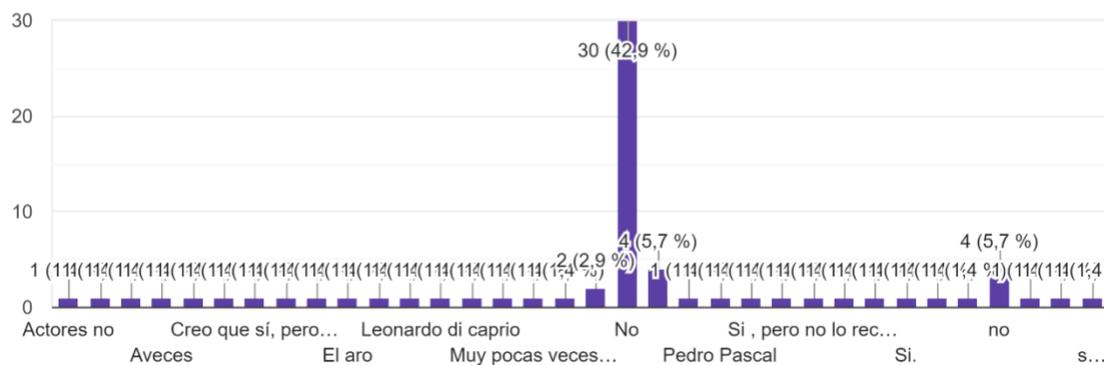
19. ¿Alguna película o serie de terror te ha causado pesadillas? ¿cuáles?

72 respuestas



20. ¿Has soñado con algún actor de película o serie en particular? ¿cuál?

70 respuestas



21. ¿Cuál de estos tipos de personajes canónicos te gustan más verlos representados en las películas o series? (elija una o varias opciones)

74 respuestas

