Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Lerma

Licenciatura en arte y comunicaciones digitales

Trimestre 21O

UEA XII
Análisis de problemáticas complejas II

Profesorado:

Robles Salvador Ana Carolina
Aranda Brito Leonardo
Monreal Ramírez Jesús Fernando

Nombre del alumno:

Dulce Vanessa Encarnación Becerra

Matrícula: 2173036356

neor2796@gmail.com

Tutor:

Solís García Hugo

hugosoli@gmail.com

Asignación

Tesina (ICR)

Expansión del trauma en las alucinaciones provocadas por Narcolepsia

17 de febrero del 2022

1. Índice

2. Introducción……2

2.1 Enunciado del problema de investigación……3
2.2 Justificación……4
2.2 Objetivo del proyecto de investigación……5

3. Propuesta creativa……5

3.1 Statement……5
3.2 Descripción detallada de la propuesta creativa que busca realizar……6
3.3 Experiencia que la propuesta creativa busca generar en el público……6
3.4 Tecnologías que sustentan la propuesta creativa……7

4. Contextualización histórica artística……8

4.1 Estética de la animación japonesa……13
4.2 Influencia de los sueños en el arte y el surrealismo……14
4.3 Surrealismo en el cine y animación……16

5. Contextualización teórica conceptual……18

5.1 Sueño, trauma y pesadillas……19
5.2 Narcolepsia y alucinaciones provocadas durante el sueño……21
5.3 Realidades múltiples……22

6. Metodología……23

6.1 Sistematización del método ……24
6.2 Generación de componentes y Articulación de los procesos de conflicto……27
6.3 Síntesis de la obra ……28
6.4 Discusión crítica ……29

7. Conclusiones……30

7.1 Validación de los objetivos……30
7.2 Aprendizajes generales ……31

8. Bibliografía ……32

9. Anexos……33

9.1. Documentación……33

Introducción

El presente escrito funge como respaldo del proyecto If I Ever Feel Better, cortometraje ilustrado multicanal, que se desarrolla con base en el trastorno del sueño conocido como narcolepsia. Profundizando en la intervención del trauma en forma de pesadillas, o bien, como una oportunidad para el tratamiento de las heridas emocionales en un espacio controlado y ficticio. Planteado el tema, se propuso exponer lo irrepresentable de lo onírico en formato narrativo, redactando un guion clásico cinematográfico, que posteriormente dio paso a una serie de ilustraciones. Estos bocetos se condensarían en dos archivos de vídeo expuestos en la página web del artista.

Lo descrito en las próximas páginas tiene por objeto detallar el proceso completo de la obra, ahondando en las temáticas que se entrecruzan para construir el audiovisual. Da apertura al texto el apartado al que compete señalar las generalidades de la investigación, ofreciendo al lector una visión resumida de los tópicos que en los cuales se extiende el contenido más adelante. Este mismo bloque se ocupa de la perspectiva con la que se aborda del problema de investigación, justificando el proyecto en el contexto social en el cual es pensado, así como las formas en que aporta tanto a espectador como remitente del documento y su objetivo para con estos.

Seguidamente, se elabora en las particularidades de la producción creativa, partiendo desde la inspiración que movió a la pieza, sus orígenes para con el artista, y continúa describiendo el entorno del que participa con la aplicación de sus tecnologías. Refiriéndose al objeto terminado, esclarece sus interacciones con el espectador, pero también con su espacio, dando el primer vistazo hacia las posibilidades en la metodología de la obra. Sin embargo, mucho antes de esta importante etapa, se exploran los antecedentes artísticos, históricos y teóricos, abordando en ellos autores del movimiento surrealista e inclusive abarcando nuevas tecnologías como el video arte. Estos capítulos componen el aparato más denso, pues representan el desarrollo o cuerpo, estructura común al momento de redactar ensayos, libros u otros. Este sencillo esquema sirve como base para otros más complejos, pero es suficiente pos sí mismo para dar coherencia a la exposición de las ideas.

La contextualización histórico artística coloca al proyecto dentro de esfera de las artes, deviniendo de una serie de representaciones visuales fantásticas sobre los sueños, producciones pictóricas e inclusive de la videografía. Posteriormente, navega sobre la estética de la animación japonesa, el cruce que tiene con lo onírico, sus posibilidades y referentes directos. Aquello facilitaría comprender las decisiones creativas tras crear apoyándose de la ilustración nipona. Dado que el término del capítulo se centra en el movimiento surrealista, parece lógico iniciar el apartado teórico con información de análisis psicológicos sobre el trastorno a tratar, hablando sobre los síntomas que surgen a partir de él que provocan alucinaciones. Dentro de la brevedad de los tecnicismos médicos se abordará también a los tipos de alucinaciones y el frecuentemente asociado, trastorno de cataplexia.

Mientras tanto, cada una de las nociones descritas en la contextualización teórica, se da espacio a plantear teorías sobre realidades múltiples, principalmente enfocándose en la idea de que un individuo posee capacidad suficiente para viajar entre dimensiones de lo real. Alejándose del plano físico, pero sin caer en la ficción. Lo que refieren estas últimas líneas, puede comprenderse como dimensiones, una capa añadida al entorno de la vida cotidiana, espacio común que se traduce directamente como lo auténtico real, título del que se duda a lo largo del texto. No impidiendo esta frontera de realidad que existan capas sobrepuestas a ella, como otros entornos de algo también

verdadero, ignorar la posibilidad, desvinculando los espacios de sí mismos, sería un desperdicio en la investigación. Cuidadosamente se baraja la idea del individuo que transita hoy en día entre diferentes niveles de lo que conoce como real, inclusive sin estar plenamente consciente de ello.

El último de los conceptos madres, entendiendo por ello que se refiere a los bloques principales que sustentan la teoría, es el de trauma. Naciendo de las heridas emocionales de una experiencia de gran ansiedad o depresión, conecta con los sueños gracias a los efectos que se producen por estas situaciones de tensión, pesadillas y terrores nocturnos específicamente.

Finalmente nos encontramos dentro de la sección destinada a la metodología, donde se explicará el proceso completo de fabricación de la obra, incluyendo los obstáculos a los que se afrontó durante ese tiempo. Con ello se espera que funcione como un manual para futuros artistas interesados en crear un objeto virtual similar. Este instructivo extensamente explicado se critica dentro de sí mismo para identificar los diferentes caminos que pudieron inspirar otra gran diversidad de ideas y salidas creativas. Narra en formato bitácora las instancias de trabajo y demuestra el proceso de pensamiento que vio nacer al cortometraje, desde los planos iniciales hasta la adaptación forzada a consecuencia de la pandemia mundial de COVID-19 que azotó al mundo el 2020.

Concluye el escrito entregando conclusiones que prueban en sus anexos la existencia de la pieza alojada en el sitio web del artista y sus aportaciones generales sobre el tema con el que se ha relacionado los últimos meses. La biografía de importantes textos que relatan médica y psicoanalíticamente los trastornos del sueño atravesados por trauma comprenden una importante base para todo aquel interesado en cómo se viven los sueños, por lo que es ampliamente recomendable.

2.1 Enunciado del problema de investigación

Estipuladas las reglas que suponen una base común para la convivencia en sociedad, diseñadas para que casi cualquier individuo sea capaz de integrarse plenamente, encontrando su lugar en el sistema social, es difícil plantearse caminos contrarios. Desde esta posición cómoda donde los mecanismos de pensamiento están dados, desafiarlos se podría convertir en un acto conflictivo, pues desconecta al individuo del sistema, aislándolo. Perder seguridad de los límites de lo real fomentaría el pensamiento complejo e inclusive filosófico, sin embargo, es algo que raramente toma parte en la consciencia de cualquiera, reservándose para pensadores o estudiosos de las ciencias sociales. Observar con ojos críticos los funcionamientos de la sociedad también ayudaría a incrementar la responsabilidad emocional y el sentir empático.

Frecuentemente el otro, pensado como alguien ajeno a los estándares sociales, sufre de discriminación que deviene en afectaciones psicológicas como depresión o ansiedad. Ejemplo de ello se menciona en el estudio de Merino Andréu y Martínez Bermejo (2009) sobre la narcolepsia vista desde la pediatría, donde relatan; *En los pacientes con narcolepsia pueden existir otros trastornos del sueño asociados (apneas, terrores nocturnos, pesadillas, movimientos periódicos en las extremidades o trastorno de comportamiento del sueño REM y no es infrecuente que exista depresión, como entidad independiente o como consecuencia del impacto de los síntomas en la calidad de vida del niño)*. (Merino & Martínez, 2009, p.527)

Nace de esta problemática el interés por buscar un enfoque creativo acorde, el posicionamiento que retaría al espectador y lector a re plantearse sus creencias en búsqueda de una comprensión mayor sobre la visión del otro, empatizando a través del relato con la parte intangible de la dualidad de lo real. Sobre estas perspectivas disruptivas se decidió por enfocarse en los entornos creados por el subconsciente, como ya se mencionó previamente, indagando en los entornos fabricados por los sueños y los trastornos que giran a su alrededor. De una amplia variedad de situaciones nos enfocaremos en aquellos que pudiesen entablar conversación directa entre realidad de la vida común con la realidad vivida por los pacientes de dicha enfermedad. Finalmente adoptando por objeto de investigación la narcolepsia, que en ocasiones particulares es capaz de provocar alucinaciones que entremezclan ambos espacios. Atravesando esta sobre posición, se planteó la idea del trauma como experiencia expansiva, vacilando entre la realidad de la vida cotidiana y la ficción.

Seleccionado el tema, restó realizar una investigación introductoria, suficiente para el planteamiento de la propuesta creativa, un tercio de un conjunto de tres cortometrajes a dos canales, siendo el primero de ellos If I ever feel Better, narrando la historia de una joven con narcolepsia que sufre de alucinaciones, alienándose de su entorno, perpetuando en sus sueños el trauma que su hogar disfuncional le provoca. El proyecto se expuso como dos audiovisuales dentro de un sitio web.

2.2 Justificación

De los procesos neuronales dependen las capacidades indispensables para el correcto desarrollo de todo ser humano, habilidades tales como el reconocimiento de los elementos que componen el entorno, la forma en la que se interactúa con ellos y dentro del mismo, e indiscutiblemente, la convivencia con otros. Es gracias a estos complejos mecanismos que se construyen relaciones, no sólo permitiendo al sujeto integrarse en comunidad, sino también modificando la perspectiva con la que percibe el mundo. Afectaciones en el cerebro, o bien eventos de desgaste anímico, pueden repercutir ampliamente en aquellas funciones, entremezclando entornos paralelos, su propia visión con la que comparte el resto de la sociedad. Dificultando la calidad de vida de estas personas, los efectos provocan cierta disociación de realidad, o bien, un descuadre con los grupos que los rodean. Previamente se mencionó que, en el caso de infantes, es común encontrarse con que un trastorno ocasione comportamientos añadidos, estos a su vez tienen por consecuencia la exclusión del niño del resto de sus compañeros. Similar ocurriría con otras edades en otros contextos.

A lo largo de la historia de la humanidad, se ha tratado al conflicto con lo diferente de maneras cuestionables, por lo que darse a la tarea de criticar e investigar estas diferencias se ha vuelto hoy en día una necesidad. Afortunadamente, trastornos sobre los que antes se desconocía están siendo estudiados por especialistas, arrojando a la luz información suficiente para llevar a cabo trabajos como este, quien mantiene su enfoque en la narcolepsia, trastorno del sueño que en casos específicos puede provocar alucinaciones. Narrar las historias que vacilan entre la conexión de dos realidades, una ficticia, la otra parte de la vida cotidiana, es la única forma en que se puede describir lo vivido a quienes son ajenos a estos problemas mentales, después de todo, relatar lo sucedido es

uno de los mayores dones del hombre. Aunado a esto, representar es una de las mejores formas de transmitir, y una de las cualidades de las artes.

Es importante distinguir entre las diferentes percepciones de las cosas para ser conscientes del propio actuar, cuestionarlo y modificarlo de ser necesario, siendo inclusivos con aquellos con una visión distinta del mundo a su alrededor, el proyecto pues, perseguirá el mismo objetivo, desafiar las concepciones previas del receptor del contenido. Para ello habrá que continuar investigando la enfermedad, así como también la relación de los sueños con el trauma. Cuestionándose ¿Qué es la narcolepsia y como afecta a la persona que lo padece?, ¿Cómo se relaciona el trauma con los sueños y por qué puede significar una expansión del mismo? Y, por último, ¿Pueden existir múltiples niveles de lo conocido como real conviviendo en un único espacio?

2.3 Objetivo general

El proyecto elabora en el trastorno del sueño nombrado como Narcolepsia, que en casos particulares puede provocar alucinaciones, donde se difumina el entorno cotidiano con aquel perteneciente al imaginario. Ello para producir un cortometraje ilustrado multicanal que cuestione los conceptos de realidad del espectador. Mismo objetivo comparte el escrito que sostiene la propuesta creativa. Llevarlo a cabo obliga a realizar una profunda investigación dentro de campos como el psicoanálisis, la psicología y las artes por parte de la teoría. Mientras tanto, mismo acto de investigación se lleva a cabo en el apartado creativo dentro de la cinematografía, animación y redacción de narrativas.

Propuesta creativa

Atendiendo a la necesidad de introducir al lector al objeto creativo, el siguiente apartado se enfoca en ofrecer una descripción sobre los propósitos de la pieza, así como también, la forma en que se presenta a sí misma. Principalmente encargándose de especificar que busca realizar, sus intenciones para con el público y los principales conceptos que ya anteriormente se han mencionado, esta vez haciendo énfasis en las conexiones que tendría el producto final con estas temáticas.

3.1 Statement

If I ever feel better se presenta como un *animatic*[1], o bien, un cortometraje[2] multicanal ilustrado 2D conformado por dos archivos de vídeo, el material formaría parte de una trilogía donde se divide la historia. Dado que, en su contenido, el multimedia propone la existencia de realidades múltiples desenvolviéndose simultáneamente, justifica el uso de sus tecnologías en las posibilidades de la

[1] Dentro del entorno de la animación se conoce a un animatic o animatico al producto audiovisual que da vida a los storyboards o sketch (Dibujos previos a la animación). Los frames se introducen en un programa de edición de vídeo donde se les ordena y corta en los tiempos de la película. Incluyen sonidos básicos, las grabaciones de los diálogos y las primeras versiones de la banda sonora.

[2] Se define como cortometraje a una producción audiovisual con aproximaciones cinematográficas que tiene una duración menor a 30 minutos.

animación digital y su versatilidad para representar entornos oníricos, además de adoptar la dinámica de los vídeos multicanal.

El proyecto alude específicamente a las alucinaciones provocadas por narcolepsia, un trastorno del sueño que en casos reducidos superpone elementos de la realidad de la vida cotidiana con la realidad perteneciente al mundo de los sueños. Al mismo tiempo, aborda la idea de que durante el ciclo de sueño se puede dar lugar a un duelo donde traumas podrían o no encontrar resolución.

La exposición sucede en formato digital, con los dos archivos de video alojados en un el sitio web del artista donde el usuario deberá ingresar y reproducirlos de forma simultánea, el cortometraje integra al espectador como intermediario de ambas caras del relato, haciendo uso de su estructura narrativa clásica para atraer su atención en más de una ocasión, llevándolo a replantearse sus propios conceptos de lo real.

3.2 Descripción detallada de la propuesta creativa que busca realizar

Habiendo especificado que los conceptos principales teóricos se enfocan a la narcolepsia, sueños y trauma, corresponde complementar al apartado creativo con términos tales como narrativa, ficción e ilustración, fundamentales dentro del producto terminado. Apoyándose del potencial de la cinematografía para comunicar un claro mensaje que empatiza con la mayor parte de su audiencia, el proyecto recurre a la técnica de cortometraje, películas de baja duración que no sobrepasan los 30 minutos. Así mismo, estudia los procesos de narrativa audiovisual para redactar un guion que cumple con la estructura clásica del viaje del héroe. Finalmente presentándose con tecnología multicanal, donde una única exposición posee de dos a más salidas, en el caso específico de los audiovisuales implicando el uso de varias pantallas o sistemas de audio. Por parte del contenido, éste se genera de forma manual en programas de animación e ilustración digital con estructura de capas, una vez el material es terminado se envía al programa de edición de vídeo donde se complementa con subtítulos.

3.3 Experiencia que la propuesta creativa busca generar en el público

Simulando el entorno de una sala de cine, la exposición busca producir una conexión de familiaridad con el espectador, utilizando un fondo completamente negro con los dos archivos de videos situados en medio de la pantalla. Este acercamiento invitaría al espectador a concentrarse únicamente en aquello que le es dado, no sin ofrecerle una conexión flexible con la pieza, la libertad de reproducir el contenido simultáneamente (como es recomendado), o bien, revisar los audiovisuales de forma individual. El cambio si bien pareciera no ofrecer tantas posibilidades, podría generar composiciones de la historia sumamente interesantes, dado que ambas partes del cortometraje conversan entre sí, una representando los pensamientos oscuros del subconsciente del personaje protagónico, y la otra, más clara, refiriendo a sus pensamientos directos sobre su realidad cotidiana. Dependerá del propio usuario explorar la conversación, deformándola.

Pese a ello, el deber del artista está en ofrecer una experiencia con objetivo, crear un camino del cual se desprendan ramajes en todas direcciones, es por ello que fuera del espacio de presentación,

la intención de If I Ever Feel Better con su posible espectador es la de provocar el pensamiento complejo y la imaginación. Rescatando el factor humano, el metraje procura incrementar el sentimiento empático hacia personas con percepciones diferentes de la realidad. La crudeza de sus síntomas, que para el sistema social perfecto donde eres bienvenido mientras seas funcional podría resultar una molestia e inclusive un motivo de discriminación, es incluso para el propio paciente un reto a resolver. Acompañando de forma cercana a las personas que se consideran fuera del ideal es que la narrativa nos ha permitido vislumbrar lo que a la mirada simplista le cuesta tanto identificar. Luchas internas, conflictos personales o mundiales que no tendrían ningún contacto con el público de no ser por estas estructuraciones de relato, en el caso de la fantasía siendo la única forma que tiene de presentarse ante el mundo, materializando la imaginación.

Persiguiendo el hacerse con un espacio en el pensamiento del público para concebir la duda sobre su propio concepto de realidad, es que el audiovisual sostiene el mismo cuestionamiento dentro de su trama. ¿Qué entendemos por lo real y por qué el subconsciente carece de propiedades para convertirse en ello? Cuando las pesadillas tratadas por el trauma se manifiestan como tangibles, presenciales, los sueños son el único poder con el que se les puede enfrentar directamente, esta es la idea que construye la narrativa. Al mismo tiempo, es el razonamiento fantasioso que el objeto creativo necesita de su público.

3.4 Tecnologías que sustentan la propuesta creativa

Cumplir con cualquier tipo de proyecto de creación artístico digital obliga a plantearse los procesos y tecnologías a utilizar, velando no sólo por la terminación del objeto de exposición sino también considerando cómo el soporte favorece a la plenitud del mensaje en el producto. Para resolver dicha cuestión es necesario repensar las cualidades que se persiguen en la obra, bien es sabido que existen innumerables formas de personificar un pensamiento, equivalentes a categorías desplegadas de este campo de estudios, sin embargo, haría falta ubicarse en su interior. Las artes partieron del trabajo manual, comúnmente pictórico, donde la obtención del cuadro era el objetivo final, desapareciendo del foco de atención la codificación que llevó a la creación de la imagen, refiriéndonos al conocimiento aplicado como un código que precede la obra, oculto de la mirada pública.

Actualmente gracias a los movimientos vanguardistas y otras transgresiones de los límites del arte, el hacer previo adquiere relevancia, no hay motivo de ser del material sin la labor que le dio origen. Las exposiciones dentro de las instituciones museísticas cambian en orden de alcanzar experiencias varias, más cercanas a lo que en el pasado fue espectador pasivo, irrumpiendo dentro de sus concepciones del mundo para alimentarlas, evolucionando a la par de las reflexiones sobre el arte una vez análoga, preferencial. Este hacer que una vez dependió de representaciones directamente abstraídas del espacio físico e inclusive de las condiciones ambientales, si no es que abordaba temáticas religiosas o fantásticas, es impulsado por el desarrollo del conocimiento, adquiere importancia el oficio, así mismo, es intervenido por las tecnologías de las diferentes épocas, dotándose de características como la sistematización, interacción, y movimiento. Mientras que el puntillismo podría fungir perfectamente como ejemplo de la primera, tecnologías como la fotografía comienzan a favorecer nuevos formatos a partir de su surgimiento, correspondiendo así a los otros dos términos, la relativa rapidez con la cual se produce, sumada a la sencillez del uso llevan a

personajes como los Lumière a explorar el campo de la sucesión consecutiva de retratos con base a una narrativa.

Siglos aumentan la diferencia en los años, con la pérdida de tamaño de la cámara fotográfica, el cine, la fabricación de la televisión, medio masivo de comunicación que trae a discusión temáticas como los flujos de información, un nuevo contemplar que es utilizado para inducir mensajes al televidente, y el supuesto de novedosas formas de convivencia, llega el que es posiblemente mayor logro de la humanidad, las tecnologías computacionales. Como era de esperarse la disciplina en la cual nos centramos se ve en necesidad de adaptarse, previamente lo hizo con otros aparatos, apropiándose de ellos para dar voz al arte que abandona sus límites como una pintura colgada en la pared, acercándose cada vez más a las poblaciones, reflejando a la incipiente cultura telemática de la red global. El vídeo, fragmentos reducidos temporalmente de grabación, se populariza en este medio, que tarde o temprano conquistará en su totalidad, provocando el interés de los artistas inquietos por las aparentemente infinitas posibilidades de creación-expresión, pero no es cuando se utiliza al vídeo para subvertir que se puede hablar del video arte, definido pues pues por proceso de reflexión previo y la construcción del mismo.

Artistas como Bill Viola cambian el lienzo pintado por pantallas que albergan gran belleza estética y profundidad conceptual, elaborando en estados complejos como la muerte. La colección de sus piezas he llegado a involucrar alrededor de siete grabaciones simultaneas, tal es el caso de The dreamers (2013), la instalación sitúa al público en una habitación llena de personas durmiendo capturadas en cerrados espacios cubiertos por agua, naturaleza recurrente en los trabajos del artista. Su trabajo, inspirado por el considerado padre del video arte Nam June Paik, recurrentemente citado por su interesante labor electrónico, exhibe en el espacio escenas extraordinarias con raíz en la cotidianidad, cuerpos cercanos al propio de forma excepcional, practicando en el salón expositivo la empatía a la que anteriormente se referencio dentro del campo del comercio, y lo que en términos la dirección de guion se define como nivel primero de verosimilitud, compuesta por nexos con leyes de la realidad que rigen a todo miembro de la sociedad. Diseñando exposiciones de presentación multicanal, se suma el proyecto de Isaac Julien: Ten Thousand Waves, instalación con grandes espacios de proyección que utiliza un único archivo de 55 minutos de película que es alterado por el visitante de museo. Julien interviene de forma poética la mitología China, explorando en las pantallas el fragmentado cuento de Mazu, diosa del mar de la provincia de Fujian, encargada de devolver a los pescadores sanos a sus hogares. Acompañando el apartado visual, el artista añade composiciones musicales que unen estilos del este y oeste del país asiático.

Contextualización artística

Ocupándose de ubicar las temáticas principales del proyecto en contexto con las expectativas artísticas y creativas, continuamos elaborando en la conexión entre teoría de los sueños y arte. Dichos conceptos, que son esenciales para comprender aspectos críticos al momento de la toma de decisiones, serán importantes al momento de discutir el objeto final, pero también intervenidas por el propio contexto del artista, su posición como estudiante de artes digitales aficionado a la ilustración.

Partiendo del pensamiento donde no hay momento de la vida en la tierra en el que no se escriba una narrativa y no es sino el ser humano una construcción de ellas, sociales, culturales y territoriales, es que el proyecto, teorizando desde Colino, quién cita a Barthes, realza la idea de que "La narrativa está presente en todas las épocas, en todos los lugares, en toda sociedad; empieza con la historia de la humanidad y en ninguna parte ha habido un pueblo sin narrativa" (Barthes en Colino, 2017, p.13). Siguiendo este planteamiento, sería necesario señalar que en cada instante se relatan y desarrollan historias en todo el universo, estos relatos incluyen una diversidad infinita en la que las perspectivas diferentes tienen un lugar igualitario. Mientras que una persona en condiciones de vida ideales, buena salud y estabilidad, vive su relato, otras que forman parte de los 21 millones de personas con esquizofrenia graban su perspectiva de las cosas como las observan. A su vez, estaríamos pensando en que existe más de una versión sobre los conceptos que ya anteriormente se comentaron.

Una de las mejores formas de explorar la comunicación de estas perspectivas es a través de las representaciones visuales, siendo la más relevante hoy en día la cinematografía. Disciplina que combina distintas técnicas de producción de visuales acompañados por audio, para explícitamente, desarrollar la historia en pantalla, ningún otro medio teniendo tal eficiencia al momento de conectar con su público. El impacto que genera es tan profundo que marca al espectador con su mensaje, crea comunidades entorno a su contenido e incentiva la producción de mercancía basada en sus personajes. Gracias al cine, otros medios han evolucionado persiguiendo el mismo efecto, uno de ellos es el cortometraje y los trabajos de edición de vídeo, hoy en día una de las industrias más populares entre la población a nivel mundial.

Como era de esperarse, las artes se aventuraron tanto como la cultura popular a trabajar con estos formatos, generando de la incursión en ellos categorías independientes que se enfocan en las posibilidades estéticas e intelectuales que ofrecen. Estas categorías que comúnmente comparten los mismos espacios de exposición, tendrían una dirección mucho más centrada en la complejidad de los elementos puestos en pantalla, en más de una ocasión convergiendo dentro de lo experimental, haciendo uso de tramas complejas o visuales confusos.

Específicamente para este proyecto nos centraremos en una de las áreas precursoras de la imagen en movimiento: la animación, esta bella arte surgiría a la par del cine y de las exploraciones de la fotografía con inventos como el fenaquistiscopio[3] de Joseph Plateau o las famosas secuencias[4] de Eadweard Muybridge. Estrechamente en relación con este principio de explorar la vida de la imagen, John Halas, pionero en la animación, señala "El movimiento es la esencia de la animación" (Halas en Gil, 2012) y Gil Tevar, quien lo cíta, agrega como definición "Técnica en la que la ilusión del movimiento es creada por fotografías de dibujos individuales en sucesivos frames (fotogramas) de una película. La ilusión se produce al proyectar la película con una cierta frecuencia (24 frames/segundo)" (Gil, 2012). Tan sólo apoyándonos de estos comentarios nos damos una idea de cómo se crea el movimiento en este arte pictórico, basta con tener una serie de imágenes con ligeras distorsiones o cambios por frame para en conjunto lograr cosas como hacer caminar al personaje,

[3] Fenaquistiscopio fue un invento de Joseph Plauteau y Simon von Stampfer en 1832, consiste en un disco giratorio con ilustraciones hechas a mano que al girar da el efecto de movimiento del dibujo.

[4] Algunos de sus experimentos más populares con la fotografía son sus secuencias de carreras de caballos y sobre el cuerpo humano en movimiento.

subir escaleras o en un estilo más caricaturesco, deformarse al caer o rebotar. El efecto que se produce de fluidez en el movimiento pese a que los frames tengan grandes diferencias el uno del otro fue nombrado por Plauteau como *persistencia retiniana*. El concepto básicamente refiere a la capacidad de la retina para conservar el recuerdo de una imagen por una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Gracias a esta peculiar habilidad es que no hacen falta transiciones entre imágenes para que sea percibido por el cerebro como movimiento fluido.

Hasta el momento se abordó la animación convencional que se presenta en formato de dos dimensiones, es decir, ocurre únicamente en las dos coordenadas cartesianas x, y, generalmente en sus inicios son ilusiones ópticas. Sin embargo, en torno a las concepciones de la animación surgieron varios estilos y nuevas técnicas que se profesionalizaron con los años, inclusive variando en el uso de la misma tecnología.

Se considera como las primeras películas de animación a *How Jones Lost His Roll* y *The Whole Dam Family and the Dam Dog* de Edwin S. Porter en 1905, pero puede que al lector le sean más familiar títulos como *Alicia en el país de los dibujos animados*, cortometraje producido por Walt Disney en 1923, con el que se colocó como máxima productora de animación. O bien, *Blancanieves y los siete enanitos* (1930), primer largometraje de esta categoría que revolucionó con rellenar la pantalla con movimientos independientes de personajes y fondo, además de ser de las únicas cintas en color. La trayectoria del estudio hollywoodense iría en aumento a partir de entonces, impulsando a otros estudios como Dreamworks o Warner Brothers a emprender en estos formatos. Los nombres de particulares se volvieron menos comunes en el ámbito comercial en comparación a la aplastante popularidad de las grandes compañías, ¿Por qué? Morales y Dewey mencionan en su texto Historia de la animación “Concebir una animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así, existe la animación de autor (que tiene relación con la animación independiente), en general más cercana a las artes plásticas.” (Morales & Dewey, 2011). A partir de ello nace la pregunta ¿Cuál es el proceso para crear una animación?

Trabajar en un proyecto como los que previamente se mencionaron requeriría de un amplio proceso que constantemente se revisa para realizar ajustes y que implica no sólo grandes periodos de tiempo sino gran cantidad de personal, aun así, nos podemos remitir a una serie de pasos que comienzan en la labor narrativa, seleccionar de las incontables historias que ocurren fuera y dentro del imaginario cuál será la que se presente al público, estructurándola en una sinopsis[5] que habría de incluir no sólo detalles del personaje sino el resto de puntos clave que definen la trama. Posteriormente se redacta a detalle el guion con cada uno de los personajes, sus diálogos y acciones, incluyendo breves descripciones de ellos si es la primera vez que se les muestra en escena. Mientras tanto en el apartado artístico se realizan bocetos preliminares de cada uno de los personajes, esperando a que se termine la redacción del guion para comenzar con el *storyboard*, la primera capa de la animación como producto terminado. Este podría considerarse el paso más importante, pues incluye no sólo lo que se va a ver en pantalla y cómo, también representa el trabajo en conjunto de

[5] La sinopsis resume el argumento de la narrativa, desvelando la estructura que utiliza que generalmente es la forma clásica del viaje del héroe. A sí mismo, incluye detalles sumamente importantes, como características de los personajes, nombres y puntos de clímax que previamente debieron haberse trabajado en el equipo de trabajo.

todos los departamentos. Un elemento añadido recientemente es el de *animatic*, "El animatic se realiza antes de que el verdadero proceso de rodaje comience. En un inicio los inicios los animatics eran una técnica menos sofisticada de lo que es en la actualidad, grabándose el storyboard con movimientos muy simples. (…) Se puede crear un animatic muy sencillo filmando el storyboard" (Ramírez, 2013). Este último paso cobraría relevancia en el hacer de artistas independientes en la última década, convirtiéndose en una de las categorías con más aportes en plataformas de vídeo, gracias a la utilidad que tiene en narrar sin ser demasiado peso para el único artista.

Pero ¿Cómo llega a encontrarse la animación con las nuevas tecnologías? Evolucionando a la par de las técnicas cinematográficas, su adaptación comienza por acercamientos como el de *Le Voyage dans la Lune* (1902) de George Meliés, que combina actuación real con pixilación[6] durante la escena del cohete impactando en la luna, y se percibe claramente en *Fantasmagorie* (1908) de Emile Cohl, primer corto mudo animado. Recibiendo aportaciones importantes de parte de Estados Unidos y Francia, potencias del cine en su momento, es que nacen varias decenas de cortometrajes interesantes, por lo menos hasta que, retomando lo que ya se dijo, la gran figura de la animación Walt Disney toma las riendas con sus impresionantes cortos caricaturescos y largometrajes llenos de actitud. Otros sectores del mismo arte se desarrollarían con el pasar de los años centrándose en diversificar las posibilidades de la animación, tal es el caso del *stop-motion* aplicado en *King Kong* (1933) de Merian C. Coopeer y Ernest Schoedsack. Aun así, esta labor de la pantalla grande no se limitaría a un solo medio y de la mano de compañías como Warner Brothers llegó a la televisión con series episódicas de personajes que comediaban realidades trágicas como la de la segunda guerra mundial.

Fácilmente se podría responder la pregunta de la relación de la animación con los medios de entretenimiento con la propia historia de la adaptación del cine y formatos derivados a cada uno de los avances tecnológicos. De la misma curiosidad de innovar, esta vez haciendo uso de las primeras computadoras que tenían la capacidad de utilizar gráficos avanzados, Alexander Schure fundó *The Graphics Group*, equipo de trabajo responsable eventualmente de Pixar y que planteó la posibilidad de la animación en 3d, pero también en términos generales, la animación por computadora. Naciendo *Toy Story* (1995) tras varios esfuerzos por presentar esta nueva visión con el eje cardinal z sumado a la ecuación como algo viable, la producción de varías de las empresas que antes trabajaban con un arte bidimensional cambiaron sus técnicas para colocarse a la par, actualmente el efecto permanece colonizando en estas producciones, ¿Qué ocurre con el antiguo dibujo entonces? Se desarrollan nuevas tecnologías que favorecen producirlo por computadora. En 1963 se había diseñado el proyecto de *Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communications System*, el primer software que replicaba la facilidad de dibujar y traducía el trazado en lenguaje informático, la maquina simulaba ser un cuaderno sobre el que se realizaban líneas con un lápiz óptico. Este invento continuaría vigente hasta la actualidad con productoras como Wacom, quienes le llamaron tableta digitalizadora o tableta gráfica, su característica de ser un periférico de entrada que se conecta a la PC y traduce los movimientos del lápiz a la pantalla de la computadora, son cualidades de lo que se define como digital.

[6] La pixilación es una técnica de animación previa al stop-motion que realiza la misma acción de tomar fotografías o breves fotogramas para replicar el movimiento, pero que en este caso se realiza con personas y no con objetos.

Bajo este pensamiento, estaríamos dotando a la animación digital de ideas como; ser creado por computadora o dispositivos electrónicos a través de una traducción de lo real a lenguaje informático utilizando softwares creativos, llevar acabo los procedimientos previos para la creación de animación (Como mínimo el storyboard), y producir una pieza que vive principalmente en el espacio virtual. Previamente se comentó que en las comunidades de artistas digitales se ha popularizado el subir a la red sus proyectos como animatics, lo cual es cierto, tan solo el término tiene una impresionante cantidad de 2,150,000 resultados como vídeo en la web, incluyendo populares grupos musicales como Gorillaz que acompañan sus canciones con videos animados de sus integrantes virtuales.

Es bien sabido que la animación forma parte de las artes tanto como lo hace el cine, por lo que inherentemente, lo haría también la animación digital al arte digital. Definamos el segundo concepto para que quede más claro, "Arte digital es algo más que una forma de referirse a aquellos trabajos artísticos que usan tecnologías informáticas" (Díaz, 2004), pero también puede entenderse por los puntos comunes que comparten las obras que pertenecen a este mundo. Paloma Glez. Díaz hablaría en su texto *¿Qué es el arte digital?* (2004) de cómo se puede ubicar a las piezas por conexión en red, flexibilidad de la información, posibilidades multimedia y crear nuevos puntos de atención para el usuario, entre otros. Las posibilidades de lo digital son tan amplias como las de la ilustración, creando personajes y realidades que sólo necesitan de la creatividad del artista para existir, es gracias a estos amplios limites que la animación ha sido el camino ideal para creativos que no encuentran otra forma de representar lo irrepresentable.

Donald Kuspit ahonda en este pensamiento, al respecto menciona "Hay más posibilidades de libertad en el arte digital, esto es, los <<elementos mentales>> se pueden <<combinar y manipular de forma [más] libre>> que, en la arquitectura, la pintura o la escultura." (Kuspit, 2005, pág.34) continua con recalcar las permutaciones estéticas complejas del objeto digitalizado y sus posibilidades de visualizarse en más de dos dimensiones, extendiendo al infinito los límites de la creatividad, permitiendo al artista moverse entre la estabilidad e inestabilidad. Particularmente If I Ever Feel Better se decide por realizarse en segunda dimensión, con una gama de colores sencilla del espectro de grises propia del storyboard, tal como el que presentan algunos de los cortometrajes que han sido creados por los estudiantes de escuelas prestigiosas de animación, esta capa de colores fríos y grisáceos equivaldría al filtro de cine blanco y negro, delimitada por un trazado informal que implica significado por sí mismo, lo pulcro determinando el estado emocional del personaje.

Otros referentes palpables son cortometrajes como Feral de Daniel Sousa (2008), animación de 13 minutos de duración que relata la historia de un niño abandonado que sobrevive en la naturaleza hasta que es encontrado en el bosque por un solitario cazador y devuelto a la civilización, donde intenta adaptarse con los conocimientos aprendidos en su entorno salvaje, el corto con secuencias ilustradas manualmente, muestra la desadaptación de un infante con su entorno, un universo completamente ajeno al que perteneció gran parte de su vida.

Mientras que Feral remite al guion de la pieza en el tema de aislamiento, The Zo de Glenda Wharton (2005) será el corto más análogo a la producción final. Esta pieza de animación que experimenta con técnicas de las bellas artes para plasmar la historia de una niña abusada que permanece atrapada dentro de una pesadilla por un monstruo nombrado como the Zo, una representación antropomórfica del abuso parental, la protagonista escapará de la casa con ayuda de un amigo

imaginario hacia una casa mágica de su propia invención. Algo parecido ocurriría en el cortometraje Claire Obscur producido por ESMI Burdeos, donde una pequeña niña teme a lo que parece ser es la representación del cáncer en sus pesadillas, un largo dragón oscuro con máscara roja que la atosiga mientras ella es incapaz de superar la muerte de su mejor amigo.

4.1 Estética de la animación japonesa

Hasta el momento se ha hablado del interés general por producir cortometraje y el hincapié del proyecto hacia la animación, sin embargo, existe otro factor relevante a considerar dentro del viaje para consolidar las bases de la inspiración. El estilo de ilustración japonés, que si bien, se ve inevitablemente vinculado a la afinidad personal del artista, tiene un importante contexto a considerar. Surgiendo en los teatros con interpretación de marionetas de papel, que a su vez se basan en el *Kabuki*[7] y *Bunraku*[8], con personajes tradicionales de la nacionalidad que aún a la fecha se aferra a sus antiguas costumbres. Estos géneros pioneros del teatro nipón remontan al periodo de la segunda guerra mundial, que no haría más que reforzar el sentimiento nacionalista ya alimentado por las tropas japonesas, incentivando el desprenderse de los modos influenciados por el occidente.

El conflicto que aún permanece hoy en día, es visible dentro de producciones de entretenimiento, tal es el caso de la famosa película “Sen to Chihiro no kamikakushi” o “El viaje de Chihiro” como se tradujo en castellano, ganadora del premio Óscar como mejor película de animación en el 2003, y que recibió incontables honores alrededor del mundo. Dentro de la obra creada por Studio Ghibli bajo la dirección de Hayao Miyasaki, la protagonista tiene un encuentro con el Japón antiguo, mismo que eventualmente olvidará en su cotidianidad ya moldeada por ideologías ajenas.

Pese a la crítica, el cuidado de la cultura de este país ha sido tan impecable que varias de sus producciones audiovisuales continúan perpetuándolo, es así como se llegó al estilo tan característico que ha tenido excelente recepción en los últimos años. Aquella animación distribuida en sus inicios como tebeos se globalizó para ser una de los aspectos más reconocibles del lugar, creando disrupción en su propio genero con clasificaciones para todas las edades, alcanzando fanáticos de diferentes nacionalidades. Destaca por su increíble capacidad para detallar escenarios, además de utilizar una estructura sólida de dos segmentos musicales para dar comienzo y termino a los episodios. Implementando dicho estilo de ilustración en un proyecto artístico desmitificando la simplicidad de su técnica se expanden los límites de su aplicación, igualmente importante es el hecho de que este proceso es perfeccionado durante varios años, en el cual el ilustrador adapta y aporta con su propio toque, sencillamente no podía haberse utilizado otro estilo.

Relacionándolo a la temática principal del proyecto creativo, la animación de estilo japonés tiende a utilizar en sus más prolijos trabajos escenas donde sueños y fantasía deforman los mundos

[7] El Kabuki es un estilo tradicional de teatro japonés que se enfoca en proveer un entretenimiento elegante y dramático, caracterizando a sus actores con maquillajes exagerados, pero sumamente detallados.

[8] También conocido como joruri, es una forma de teatro de origen japonés hecho con marionetas de complejos mecanismos. Considerado Patrimonio Cultural Inmaterial por la UNESCO, el Bunraku se compone de tres actos escénicos importantes: marioneta, recitación y música de shamisen, un instrumento de tres cuerdas inspirado en el sānxián, otro instrumento, pero de origen chino.

fabricados de forma literal. Satoshi Kon, director de la famosa película animada Paprika afirma “Si miramos las cosas de forma objetiva o subjetiva obtenemos dos imágenes muy diferentes. Para un extraño, los sueños y las películas dentro de otra película son fáciles de separar del mundo real. Pero para la persona que los experimenta, todo es real” (Kon en Vargas, pág. 55) hablando sobre la empatía de primer nivel, habilidad innata de la cinematografía que logra conectar profundamente al espectador con su contenido a través de elementos que le resulten familiares. Este confuso estado de superposición es el principal enfoque dela pieza, paralelamente, los sueños han sido una de las mayores inspiraciones, no únicamente en el entretenimiento nipón sino también en los movimientos artísticos, lo que no es para menos considerando que el ser humano duerme en promedio un tercio de su vida.

4.2 Influencia de los sueños en el arte y el surrealismo

El sueño como fenómeno biológico es inevitable, necesario para la salud e indispensable para el correcto funcionamiento de los sistemas, sin embargo, va más allá al dar cuerpo a todo tipo de situaciones, generalmente exageradas, que hacen preguntarse al soñante todo tipo de cuestiones. Este espacio donde se desafía toda lógica, serviría como inspiración en varios campos, destacando en las artes donde todo tipo de escenarios distócicos se han visto a través de sus representaciones, sobre todo pictóricas. Y es que “El misterio de los sueños ha causado gran interés en los pintores de todas las épocas, lo que se ve reflejado en sus obras donde expresan sus visiones sobre el mundo onírico.” (Vargas & Camargo, 2011, pág. 37). Los autores entregan a su público todo tipo de paisajes extraños, construyendo del materializar sus más fantasiosos sueños un movimiento artístico.

Oficialmente en el año de 1924, presentándose como una revolución en el arte, es proclamado el movimiento surrealista a través de su manifiesto, tomando a André Bretón como padre fundador. La publicación que aparece en *Une vague de rêves* de Aragon, resumiendo la actividad de la corriente hasta el momento, hace mención de personalidades importantes como Francis Picabia, Jacques Baron y Marx Ernst, pintores de gran dedicación que impulsarían aún más la ideología del movimiento. Eventualmente, el surrealismo se convertiría en una de las corrientes más alimentadas por artistas alrededor del mundo, entre los cuales se encuentran talentos jóvenes como George Limbour, André Boiffard, Jean Carrive, entre otros. Compartiendo sus espejismos o cualquier sentimiento referente a ellos es que inspiraron vidas completas, como sería el caso de Salvador Dalí, su mayor representante.

El objetivo de esta tendencia estaría en promover dentro del mundo tangible al pensamiento irracional e inconsciente, innovando la interacción que se tenía hasta entonces con los sueños y el arte en sí mismo. Este lugar generalmente inalterable significaría no sólo una puerta hacia lo desconocido sino también uno de los acercamientos más puros a la naturaleza, percibiéndose directamente como algo innato. Espacios que se generan a sí mismos espontáneamente, es lo más próximo que podría estar el hombre de aquello que no posee explicación aparente, desafiando toda comprensión. Dentro de estos entornos oníricos los elementos de la vida cotidiana se transforman, abandonando leyes físicas o hilos que podrían conectarlos a los fenómenos de la cotidianidad. Son historias formadas dentro de un plano inestable, obligando al sujeto a continuar viviendo todo tipo de experiencias mientras su cuerpo, en una realidad estable, descansa.

Bretón propondría un espacio para la inmersión del hombre en sí mismo, conectando con uno de los fenómenos más cercanos a su origen, oportuno durante las circunstancias históricas de postguerra que se vivían en el momento, un escape de las terribles consecuencias de la primera guerra mundial. Para los surrealistas el entorno de los sueños, y consecuentemente la representación de ellos, se lleva a cabo como un automatismo puro, es decir, durante estos procesos la mente no ejerce ningún tipo de juicio racional que pueda perturbar el contenido, pese a ser el mismo una perturbación. Objetos abstractos, figurativos o simbólicos son frecuentes dentro de estas expresiones, más reconocibles por la pintura, estas contradicciones que pueden provocar a lo sólido derretirse como agua o a los paisajes quebrarse para dar pie a la nada, revitalizaran al movimiento con tal fuerza que a través del tiempo continúa palpable.

Desarrollando más las ideas capitales del manifiesto, se destaca la dura crítica hacia el realismo, movimiento que se encargó de la representación objetiva de la realidad cotidiana, y que es señalada por Bretón como "mediocridad, odio y chata suficiencia". Maurice Nadeau redacta en su texto *Historia del surrealismo,* en un pie de página, "Reducir la imaginación a la esclavitud, aun cuando se juegue eso que vulgarmente se llama felicidad, es apartarse de todo lo que hay en lo íntimo del hombre de justicia suprema. Solamente la imaginación me presenta lo que ´puede ser´ y es suficiente para levantar la terrible interdicción: suficiente también para que me abandone a ella sin temor a equivocarme…" (Nadeau, 2008, p. 7). Confirmamos con ello el evidente rechazo al vínculo de razón-cotidianidad que se barajó por el fundador de la corriente onírica, llegando al punto de clasificar como hostil la idea de un único pensamiento intelectual y moral, pues, impide el entendimiento de entornos complejos como el imaginario.

En palabras de Bretón, "El surrealismo se apoya en la creencia de la realidad superior de ciertas formas de asociaciones no tenidas en cuenta hasta ahora, en la primacía del sueño, en el mecanismo desinteresado del pensamiento." (Bretón en Nadeau, 2008, p.7), sugiriendo hay tanta verdad existente en los sueños como en la vida cotidiana o, en las mismas líneas, como en el pensamiento razonable. Aquellos a quienes se tomaría por locos en esos casos es precisamente a quien debería darse un lugar al momento de discutir los límites de la lógica común, verificar las etiquetas de comportamiento que acomodan a la sociedad y reafirmar los compromisos que se tienen con los derechos humanos. Las contradicciones se traducen como oportunidades para un entendimiento profundo, son una ventana hacia un diálogo infinito de ambas partes que arroja un extenso espectro de información. Discutiendo el pensamiento nos daremos cuenta de que las ideas aparentemente opuestas realmente tienen similitudes entre sí, lo mismo ocurrirá con la imaginación y la lógica. "¿Cuándo el hombre, avaro del capital de su razón, terminará por aprovechar el tesoro del sueño? ¿Cuándo comprenderá que tiene a su mano este tesoro y para todas sus noches? Podría, inspirándose en sus facultades razonadoras, fusionando los dos estados, que no son contradictorios sino más que en apariencia, conseguir la realidad absoluta, la suprarrealidad[9]." (Nadeau, 2008, p.7) ambas facetas del pensamiento, ambos lóbulos del cerebro, son indispensables para concebir lo que nos rodea plenamente, de la misma forma, vincular el razonamiento formal al imaginario podría favorecer el extender los límites del pensamiento complejo

[9] Se define al suprarrealismo como una tendencia que inspira la obra de arte a añadir elementos figurativos del repertorio de imágenes de delirio o ensueño.

Al igual que ocurriría con otras esferas de la cultura, el surrealismo se vio afectado por las consecuencias de la segunda guerra mundial que obligo a los integrantes del grupo fundador a dispersarse, algunos de ellos trasladándose a Estados Unidos, donde sembrarían futuros movimientos de post-guerra. En la actualidad el movimiento aún atrae creadores alrededor del mundo, pues se considera un cambio de sensibilidad incorporado a la vida cotidiana.

4.3 Surrealismo en el cine y animación

Inspirándose de las innovaciones vanguardistas de las artes plásticas, otras disciplinas recrearon sus principales conceptos al momento de trabajar con imagen. Cineastas como Luis Delluc, critico francés que, tras años de aborrecer el contenido generado como entretenimiento en el cine, terminó por enamorarse de las películas de Charles Chaplin y las infinitas posibilidades que ofrece una narrativa en este formato. Tal fue la profundidad de su pasión que lo llevó a fundar revistas como *Le journal du ciné-club* y *Cinéa*, contribuyendo en el apartado teórico del cinema con conceptos como "fotogenia"[10], que no ha de confundirse con el término "fotogénico", pues mientras que el último otorga valores estéticos a una reproducción fotográfica que puede calificarse en categorías como simetría, armonía y proporción, el primero refiere al lado poético de personas u objetos, que adquieren expresividad a través del lenguaje del cine y una sensibilidad pura de su esencia. Anexo a ello, Delluc sostiene que "todo aspecto que no sea sugerido por las imágenes en movimiento no es fotogénico y no pertenece al arte cinematográfico" (Deluc en Vázquez, 2020), dejando claro que no se podría usar el término fuera de la cinematografía.

Habiendo contribuido con su lenguaje teórico, Delluc se dedicaría a crear siete películas orientadas hacia los ideales del impresionismo, priorizando el efecto de la luz y el contraste de los colores (O gamas de grises, ya que se dedicó al cine blanco y negro) que integraban al personaje con el paisaje. De este arte pictórico, que representa el origen de toda vanguardia, Claude Monet fue fundador, proponiendo un nuevo e interesante acercamiento hacia las composiciones de la pintura, que pasó de trazos completamente definidos a manchas en el lienzo. Aportando a la estética de contraste de luces que alguna vez propuso Monet, Delluc marcó su obra con la expresividad de los personajes a los que filmaba, buscando realzar la importancia de las emociones en cada fragmento.

Siguiendo de cerca su trabajo, un grupo de autores que se denominó como movimiento impresionista continuaron expandiendo las posibilidades del cine en estrecha relación con la vanguardia y sus desafiantes propuestas visuales. Entre las cualidades más sobresalientes de las películas que aquí surgieron estaría el detallado relato de la subjetividad de los personajes en pantalla. Marcel l'Herbier, uno de los miembros del grupo, se centraría en la psicología, la complejidad de la situación mental y emocional de sus personajes, mientras que Abel Gance, uno de los mayores referentes del proyecto en este apartado, utilizaría, o más bien explotaría, los recursos cinematográficos en extremo.

Pionero en el cine mudo, Abel Gance comenzó su carrera como actor y guionista en los años de 1909, gracias a los apoyos económicos de su padre habría conseguido graduarse con una buena

[10] Jean Epstein que retomará el concepto años después para clarificar las ideas del cine, definirá fotogenia como "cualquier aspecto de las cosas, de los seres, de las almas que aumenta su calidad moral a través de la reproducción cinematográfica".

educación. Producto de su trayectoria, tan sólo dos años después fundaría con el apoyo de sus amigos su propia compañía, dirigiendo el mismo año la primera de sus películas que nunca pudo ser lanzada, La Digue (1911), un drama costumbrista. Si bien continuó desarrollando metrajes relevantes, durante *La Folie du Docteur Tube* (1915), que narra la cómica historia de un científico loco que inventa polvos para cambiar la apariencia de las personas, Gance mostró una sobresaliente habilidad para repensar el cine y sus formatos. En la película, durante una de las escenas donde el científico está en un estado alucinógeno, el lente se distorsiona para enfatizar la confusión que el personaje está viviendo, casi como si el espectador hubiese bebido los experimentos del doctor junto con él.

Años más tarde, en *Napoleon* (1927) su opera prima por sobre todas, y una de sus exploraciones más llamativas, pues utiliza recursos de todo tipo, Gance revoluciona el mundo de la cinematografía con su nueva técnica a la que llamará "polyvision". Este hacer, que debería considerarse totalmente vital al momento de hablar de las técnicas de video arte moderno, tiene suma importancia en el presente texto, a continuación, explicaremos por qué. La llamada polyvision, formato cinematográfico, consiste de tres acciones fílmicas simultáneas y yuxtapuestas, implicando que la pantalla se divide en dos o más enfoques que se relacionan entre sí. Mientras que la imagen principal se centraría en la toma de Napoleón montado en uno de sus caballos, el resto de las proyecciones se toman la libertad de mostrar diferentes planos, como el campo desértico y las lomas de arena, sentando un precedente para exposiciones de arte contemporáneo como lo es el arte multicanal e incluso el videomaping. Siete meses de trabajo se convirtieron en décadas de referentes a lo largo de la historia del cine hasta la actualidad.

Retomando la narrativa de la intervención de vanguardias con la cinematografía, tras el rotundo éxito del impresionismo en todas sus formas, llegaría a las salas oscuras el dadaísmo, donde nacieron obras de carácter azaroso que pretendían desconcertar tanto como fuese posible al espectador sin ofrecer ninguna explicación sobre lo que ocurría en pantalla. El principal representante en el cine de este movimiento fue René Clair, quien durante su película *Entreacto* (1924) hizo uso de todo tipo de composiciones extrañas entre las que se encuentra un barco de papel nadando sobrepuesto a la ciudad, una calle reflejada en diagonal con efecto de ser un espejo y un cañón animado cuadro a cuadro que se mueve por sí solo. Marcel Duchamp, su mayor figura dentro de las artes plásticas, también incursionaría en el vídeo con *Anémic cinema* (1926), un cortometraje que muestra espirales giratorias, un efecto óptico.

Como es bien sabido, el dadaísmo por sí mismo fue precedente de la corriente artística que ocupa a este proyecto, el surrealismo. Previamente el escrito se ocupó de señalar sus orígenes dentro se las artes plásticas, pero ¿Dónde fue que nació en el cine? La primera de las películas atribuidas a esta vanguardia fue *La Coquille et le clergyman* (1928) de Germaine Dulac, quien a su vez participó del movimiento impresionista y fue autora de lo que se considera el primer filme feminista de la historia. El cortometraje narra la historia de un clérigo obsesionado por la esposa de un general, producto de ello sufre de alucinaciones eróticas que representan su deseo sexual por la mujer, estos episodios de proyección de los pensamientos oscuros son lo que los surrealistas aplaudirían como la liberación del subconsciente. Meses después, se estrenó en los cines *Un perro de andaluz* (1929) de los españoles Luis Buñel y Salvador Dalí, corto de 25 minutos que popularizó aún más el movimiento. Este trabajo que aun hoy en día tiene presencia como cine de culto, entrega al espectador una vista a los sueños de sus respectivos autores, y lo marca con secuencias como Buñel

sacándole el ojo a una mujer con una navaja en los primeros cuadros del filme. Con el gran recibimiento que tuvo la obra de estos dos autores, se les invitó a formar parte del grupo exclusivo que fundó el movimiento, sin embargo, las diferencias entre Bretón y Dalí, provocarían que tiempo después fuese expulsado.

Con sus grandes habilidades para la pintura, en 1945, Dalí fue contratado por Alfred Hitchcock para participar en el área de diseño de su película *Spellbound* (1945), donde tuvo la oportunidad de conocer al mundialmente famoso Walt Diney[11], fundador de la que hoy en día es la mayor empresa de animación. Juntos, crearían el famoso corto surrealista *Destino* (2003) que en tan sólo siete minutos logro impresionar con la fluidez del movimiento de los personajes y los paisajes confusos dignos del arte surrealista.

Curiosamente, el cineasta Milos Forman, propondría una fusión entre Walt Disney y Luis Buñel para definir al trabajo de Jan Svankmajer, cinematógrafo checo con enfoque surrealista que en su técnica hace uso de la animación tipo *stop-motion*[12] ambientada en una oscuridad que recuerda a las pesadillas. Muñecos, verduras, maquinas, actores e inclusive pedazos de papel han servido para protagonizar los cortos de Svankmajer con temáticas de burocracia, sexo y sociedad, su trabajo singular es uno de los ejemplos más asombrosos en la historia del cine de animación. Las tantas disciplinas que maneja hacen de sus cortometrajes un desafío a las convenciones no sólo del arte, sino también de la industria cinematográfica. Siendo inspirado por el primer autor que utilizo marionetas en el cine, Svankmajer continúa inspirando el movimiento surrealista en el material cinematográfico aun a la fecha.

Contextualización teórica conceptual

Revocándonos al objeto de estudio de la investigación, el presente apartado abordará la perspectiva psicoanalítica del trastorno del sueño y los efectos que rodean a quienes los padecen, merodeando sobre la teoría del espacio de los sueños como algo significativo para la intervención del trauma. Además, vinculara el producto artístico con los aparatos críticos pertenecientes a cada uno de los subcapítulos.

Establecidos los puntos esenciales, se ocupará a profundizar en la relación obligada entre la realidad común, entorno sometido por fenómenos físicos, y la realidad del inconsciente, contexto donde operan la fantasía, liberación y extensión de la consciencia. Para justificar el apartado, el proyecto emprende una búsqueda entre las disciplinas analíticas sociales, hallando coincidencia en los principios del psicoanálisis, principal campo a considerar cuando se habla del estudio del subconsciente. Alimentado por la teoría de Sigmund Freud en *La interpretación de los sueños* (1899) el presente acompaña la idea de que elaborar en la mecánica de los sueños y su errónea oposición a la vida despierta es sumamente importante para comprender como es que ambos no sólo son indispensables, sino que dependen el uno del otro. En relación a ello, Carolina Koretzky diría “El

[11] Según se piensa, Walt Disney había comenzado a experimentar con las ideas vanguardistas desde su corto Fantasia en 1940, donde mostraba 8 musicales interpretados por la orquesta de Filadelfia.

[12] El stop-motion es una técnica de animación que se caracteriza por la grabación del vídeo en imágenes fijas, es decir, se realiza como una serie de fotografías consecutivas que en conjunto dan la sensación de que una sola imagen se esta moviendo.

binario sueño (imaginario) / despertar (real) no tiene, por lo tanto, la estructura de una oposición entre lo interno y lo externo" (Koretzky, 2019).

Concretar teorías sobre los sueños representó un gran reto para las disciplinas, desde las ciencias del comportamiento hasta las materias sobre expresión humana y las ciencias duras como la medicina. Por varios años los sueños permanecieron como un misterio sin resolver, un viaje de la consciencia e incluso de lo espiritual. Hoy en día las previas concepciones necesitan serias revisiones, pues no sólo lo onírico se ha convertido desde las artes en un movimiento intelectual, sino que también involucra procesos biológicos, e inclusive como veremos a continuación, trastornos que afectan directamente al cerebro y el comportamiento. Empecemos entonces por arrojar algo de luz sobre el concepto.

5.1 Sueño, trauma y pesadillas

> "En tiempos, podemos llamar, la explicación de los sueños era para los hombres cosa corriente. Lo que ellos recordaban al despertar era interpretado como una manifestación benigna u hostil de poderes supra terrenos, demoniacos o divinos" (Freud, 2019).

Identificar a los sueños como una manifestación espiritual no es poco común, de hecho, ocasionalmente se utiliza como recurso estético en medios de entretenimiento, películas o novelas siendo algunos de ellos. La definición más precisa en términos científicos sería la que proponen Carrillo y Barajas, et. al. En su artículo *Trastornos del sueño: ¿qué son y cuáles son sus consecuencias?* (2018), "El sueño es una función biológica de central importancia para la mayoría de los seres vivos. Los estudios sobre la fisiología del sueño han demostrado que durante este se produce una diversidad de procesos biológicos de gran relevancia (…)" (Carrillo & Barajas, et.al., 2018). Pero un acercamiento mucho menos frío sería el de Talero y Durán, et.al., donde redactan "El sueño es un fenómeno fisiológico periódico, durante el cual se suspende la interrelación con el medio externo, y alterna cíclicamente con un estado de alertamiento o vigilia constituyendo ciclos de sueño-vigilia." (Talero & Durán, et.al., 2013). Reinterpretaríamos las anteriores líneas en la comprensión de que, el sueño es un proceso biológico, indispensable para el correcto desempeño del ser humano, durante este estado se suspende toda actividad física consciente para dar descanso a los sistemas biológicos, durante este estado aletargado se tienen proyecciones generadas por el subconsciente que pueden o no tener relación con lo que vive la persona mientras está despierto.

Freud anexaría al mismo tiempo el deseo en relación con los sueños, no limitándose a ser el segundo producto del primero, sino que también propone la persecución de lo onírico como un desear insatisfecho, algo que no termina de escribirse. En palabras del propio intelectual "Fácilmente puede demostrarse que los sueños evidencian frecuentemente, sin disfraz alguno, el carácter de realización de deseos, hasta el punto donde nos asombra como el lenguaje onírico no ha encontrado comprensión hace ya mucho tiempo." (Freud, 2019). Implicaría tal pensamiento que el contexto de los sueños nos permitiría alcanzar ambiciones que nos son negadas en la cotidianidad, pese a que se quede la fantasía cumplida en un mundo que se disuelve con abrir los ojos, incita a volver a soñar. Algunos especialistas de la salud completarían la idea con decir que los sueños no representan únicamente aquello que se quiere obtener, sino que permiten hacer un ordenamiento de aquellas

tareas que llevan a cabo durante el día, asuntos inconclusos e inclusive sentimientos latentes podrían instigar el contenido del sueño.

A las constantes negativas de una única visión optimista del espacio onírico, Freud afirma que existe en este soñar penoso una *deformación onírica*, refiriéndose a que por el periodo de tiempo que se retiene información en nuestro cerebro y se proyecta en este plano del subconsciente, las ideas se pueden entremezclar, dándonos una falsa impresión de no estarse buscando la realización de un sueño. Para ejemplificar su teoría, Freud utiliza el caso de una de sus pacientes que ha soñado que desea con el alma ofrecer comida a sus invitados, pero no encuentra la forma de hacerlo, es imposible. Se le ha cohibido del afanado deseo. Pero ¿Es así en realidad? Según las deducciones del psicólogo a su paciente, el deseo no es el que ella cree, pues en realidad, la información con la que su cerebro ha trabajado es la de su amiga instigándola a subir de peso, concluyendo en que el fracaso de la cena no fue más que su deseo por evitar engordar.

Contrastando la controversial postura del neurólogo austriaco, hay que tomar en cuenta que aún existen términos como el de pesadilla y los sueños de angustia. Estos últimos pendientes de una pulsión generalmente de muerte, una presión constante desde el nacimiento que nos empuja más allá del placer, hacia el final del ciclo finito de vida. Por su parte los malos sueños o terrores nocturnos son definidos como "un tipo de parasomnia que implica la aparición repetida de sueños terroríficos que despiertan al sujeto llevándolo a un estado de plena vigilia en el que puede recordar con detalle la ensoñación. El contenido del sueño genera miedo intenso y suele relacionarse con amenazas a la supervivencia (ej. un ataque físico) o a la autoestima (ej. un fracaso personal), pudiendo ser tal contenido reflejo de una experiencia real, una fantasía total, o una combinación de eventos reales y fantaseados." (Miró & Martínez, 2004). En principio, las existencias de estos defectos en el sueño no verían la forma de relacionarse con el deseo, pues remiten a una situación estresante, simbolizando una falla.

Mismamente ocurriría con la perpetuación en los sueños de eventos traumáticos, un concepto que también llegó a ser abordado por Freud. Ruppert en Roig define "El término trauma deriva del griego y significa herida con refracción, fractura. En el ámbito psicológico y emocional, se habla de lesión psicológica cuando algunos procesos como la percepción, el sentimiento, el pensamiento, la memoria o la imaginación dejan de funcionar con normalidad y se encuentran considerablemente limitados en sus funciones." (Ruppert en Roig, 2019). Implicaría esto una limitación, rechazo e inclusive repulsión hacia un factor que genera cortadas emocionales, lógicamente el dolor repele cualquier acercamiento, tal como recuerdan los numerosos experimentos realizados en animales con estímulos negativos, donde se les maltrata buscando ejercer en ellos la reacción esperada. Pese a todo esto no hace falta una catástrofe para crear una herida de esta índole, depende de la vulnerabilidad de la persona que tanto podría abrumarle un escenario de estrés.

Freud consideraría principalmente como modalidades de angustia a la experiencia del nacimiento, la fragilidad del niño pequeño, el peligro vital, el peligro psíquico, la pérdida de objeto y la pérdida de partes del propio cuerpo. Medidas demasiado extremas como para abarcar traumas a nivel universal. Inclusive se llegaría a afirmar que, en sus inicios, Freud veía en los sueños de angustia cierta satisfacción, el deseo reprimido encontraría liberación y en sus propias palabras el trauma no se resistiría a ser abordado para su resolución en el entorno onírico.

Siendo de la misma categoría, las pesadillas y los sueños que expanden el tiempo del trauma, obligando a la víctima a lidiar con ellos hasta que su cuerpo decida despertar, son sino iguales o equivalentes, muy relacionados el uno con el otro. Estas áreas continúan estudiándose con la esperanza de que se halle la forma de dar una sana resolución al conflicto sin necesidad de atormentar al paciente.

5.2 Narcolepsia y alucinaciones provocadas durante el sueño

Paralelamente al estudio psicoanalítico del sueño, se realizan a nivel clínico estudios que permiten saber más sobre las alteraciones y trastornos del sueño, sus causas, de hecho, más importante, sus consecuencias en su esfera de bienestar. Diagnosticar cualquiera de estos fenómenos es de suma importancia, pues en casos especiales podría tratarse de una enfermedad neurodegenerativa, que se suma a como mencionarán Merino y Bermejo, es tomada con ligereza por las personas que rodean al paciente, minimizándose el padecimiento que podría volverse más problemático en el futuro. Una de las anomalías del sueño más conocidas a nivel mundial, que aun así permanece en un halo de misterio, es la narcolepsia.

Artículos como el de José Luis González de Rivera y Revuelta, Catedrático de Psiquiatría en la Universidad de La laguna, España, se encargan de explicar las diferentes fases conocidas por su rama que atraviesan esta condición de reposo del cuerpo, anexando una breve descripción del trastorno. Uno de los pocos capaces de provocar alucinaciones hipnagógicas producidas durante el tránsito de la vigilia al sueño profundo y con registros de su opuesto, las pseudo-alucinaciones hipnopómpicas, que tienen lugar al despertar. Durante Estos episodios las actividades neurológicas continúan activas, por lo cual se es capaz de vivir experiencias técnicamente inexistentes pero interpretadas por el paciente como completamente tangibles. Una escasa parte de la población tiende a sufrir estos padecimientos, tan sólo de 25 a 50 por cada 100.000 habitantes alcanzando en su máximo rango de 20 a 260 por cada 100.000 (R.M, Pablón, 2010), gracias a ello, el fenómeno es raramente conocido, tratado como una mera falta de sueño con fragmentos de irrealidad, como se define frecuentemente a una alucinación.

Frecuentemente asociada al trastorno de cataplejía, que se caracteriza por excesiva somnolencia diurna, la narcolepsia que en un inicio parece forzar siestas reparadoras resulta en una pérdida de la consciencia parecida a un desmayo. El retrato del diagnóstico señalaría principalmente problemas de déficit de atención, una discreta perdida de la memoria, sueño intranquilo, parálisis del sueño un comportamiento de movimientos oculares rápidos, REM (Rapid Eye Movements), y conllevaría a inestabilidad emocional en forma de depresión o cuadros de ansiedad. Generalmente verse involucrado en un tipo de defecto que obliga a la persona a comportarse de forma anormal tiende a involucrarla en situaciones de discriminación que nacen de la ignorancia. Es en base a estas características y problemáticas que el animatic se inspira para comunicar la diversidad de perspectivas, liberando a enfermedades como esta del estigma que las rodea, validando sus visiones de lo verdadero y real. En su estudio, Merino y Martínez, también señalarían “Estudios comparativos entre niños con narcolepsia-cataplexia, niños con somnolencia (sin cataplexia), y niños sanos, han demostrado que existen diferencias significativas en los aspectos comportamentales, estado emocional, calidad de vida, progreso académico e impacto en la vida familiar, con resultados más negativos entre los niños con narcolepsia.” (Merino & Martínez, 2009).

Dado que estos hechos permanecen vigentes al día de hoy es indispensable revocar el título de verdad únicamente a lo que percibe la persona promedio y diversificarla, creando amplios mundos donde hay cabida para todo tipo de percepción.

5.3 Realidades múltiples

Ampliando los límites del pensamiento, es que podemos darnos la libertad de plantear teorías donde el sujeto se desarrolla en múltiples capas de realidad, adoptando en su bagaje una nueva historia que acompañe a la propia o un nuevo espacio sobre el que desempeñarse. Según el concepto de Berger y Luckmann, el texto maneja la realidad del entorno físico, tangible y compartido, bajo el término de realidad de la vida cotidiana. Que se trata de un lugar que "(…) No sólo se da establecido por los miembros ordinarios de la sociedad en el comportamiento subjetivamente significativo de sus vidas. Es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y que está sustentado como real por estos." (Berger & Luckmann, 2003). Existe bajo estos términos, un entorno definido conjuntamente por la población como verdadero, y considerando que se habla de los sueños como un momento irracional que no trasciende a más de una noche, no es raro imaginar el por qué su duración haría de ellos un complemento en lugar de ser considerado como otra vida.

Objetando esta decisión, se introduce uno de los pensamientos del autor Pierre Levy respecto a los formatos de los nuevos medios, los entornos virtuales que según el intelectual poseen una potencialidad poderosa de existencia, son una semilla de realidad que continúa creciendo para algún día competir directamente con la vida cotidiana por la atención de la población. Algunos de los autores que sustentan este pensar, ejemplifican con el desarrollo exponencial de las tecnologías que hace tres décadas eran un tanto inmaduras, y en un breve parpadeo evolucionaron a un ritmo nunca antes visto, al grado de poner al alcance de todo individuo las herramientas para crear sus propios mundos por computadora. Hay un encanto en participar de lo digital, pone en favor la interacción, dándole al usuario el control sobre sus propias opciones, el sujeto transicional entre un espacio sobre el cual ejerce poco orden a medir cada uno de los factores a su conveniencia en la virtualidad. Luque Ordoñez dice "El 'Continuo de virtualidad' (Virtuality continuum), también llamado 'Continuo de virtualidadrealidad' o 'Continuo de realidad', es una escala continua que abarca desde el mundo completamente real hasta el mundo completamente virtual. Incluyendo todas las posibles variaciones y composiciones de entornos y objetos reales y virtuales." (Luque, 2020). Hablando de transicionar entre dos entornos tan idénticos como distintos, con los mismos objetos, pero sin colocarse en nivel de contacto equiparable.

Visionarios del futuro de las tecnologías advertirían un cambio en las formas de percibir la realidad, pero ¿Cómo es que este cambio no surgió antes teniéndose en cuenta los sueños como una creación individual de espacios para la consciencia? Podríamos culpar a la propia naturaleza con la que ocurren, sus interpretaciones o el factor de azaroso que los acompaña, pero es más lógico pensar que hasta años recientes no se ha considerado a los sueños como algo que se deba molestar en cuestionar. Aunque la producción onírica posea aún más cercanía que los entornos diseñados por computadora, permitiendo conversar con la narrativa que propone, e insuperablemente, favoreciendo cada uno de los sentidos como el tacto, en su conceptualización no hubo comparación

con la cotidianidad, más allá de percibirse como una réplica de la vida real, un residuo de ella y la forma de expresión de los deseos del subconsciente.

“La realidad de la vida cotidiana se da por establecida como realidad. No requiere verificaciones adicionales sobre su sola presencia y más allá de ella. Está ahí, sencillamente, como facticidad evidente de por sí e imperiosa.” (Berger y Luckmann, 2003). La autoridad de esta verdad única ha sido prominente desde los comienzos del pensamiento, y gracias a los inventos recientes se lleva a juicio crítico, con esta misma intención rescatamos los atributos que se han dado a los entornos artificiales hechos por computadora para afirmar que hay realidad latente en los sueños. Logrando conquistar cada uno de los componentes con los que identificamos la realidad, como lo son el nivel de interacción que existe en ella, los fenómenos que la atraviesan y son palpables a través del cuerpo, e inclusive la reciprocidad que obtenemos del exterior, no hay motivo por el cual, si estas tecnologías inteligentes pueden representar un nuevo reino de existencia, los sueños no podrían. Fortaleciendo este punto está la idea de que hay una subjetividad aún mayor en cómo se interpreta lo real, puesto que la forma en que se convive con cada uno de los espacios depende enteramente de la experiencia individual, es decir, cada sujeto percibe una narrativa distinta según su propio contexto. “Todo cuanto sé den mundo, incluso lo sabido por la ciencia, lo sé a partir de una visión más o de una experiencia del mundo sin la cual nada significarían los símbolos de la ciencia.” Dijo alguna vez Maurice Merleau-Ponty en su texto *Fenomenología de la percepción* (1945).

Cuando se habla de realidad se otorga cualidad de verdad, mientras que hablar de perspectiva, sería hablar de aquella verdad que hay en cada persona. Se nos es dada una realidad según el concepto de la vida cotidiana, pero al mismo tiempo se crea en el interior de cada uno en base a sus propias experiencias. Durante este momento se retoma lo descrito en anteriores sub capítulos para establecer, sin temor alguno, que estas mismas percepciones son validadas como realidad por los propios sujetos y deberían ser consideradas como tal por el resto. Empatizando a partir de la propia experiencia y abriéndose los límites de la razón hacia este pensamiento, es que se puede llegar a comprender a mayor profundidad las historias de personas que poseen visiones distintas, tal como es el caso de los afectados por narcolepsia u otros trastornos.

A lo largo de este apartado estaríamos hablando de que existen varias capas de realidad que se entremezclan y conviven simultáneamente en el propio sujeto. En principio, su fiscalidad estaría sometida al entorno de la vida cotidiana, donde pasa la mayor parte de su tiempo, mientras que, si tiene acceso a tecnologías, puede indagar en la famosa realidad virtual, superponiéndose con la capa anterior. Eventualmente llegaría la hora de dejar descansar a su cuerpo y se enfrentaría al entorno de los sueños, moviéndose en otro de los múltiples territorios de lo real. Todo lo anterior mientras se ve atravesado por su perspectiva de cada uno de los mundos que visita. Reflejando este hilo de pensamientos, es que el cortometraje ilustrado procura abordar las diferentes perspectivas de alguien con narcolepsia que vaga entre entornos de realidad.

Metodología

Proliferándose, los métodos de investigación dentro de las ciencias sociales adquieren cada vez más importancia, se ocupan de estructurar el conocimiento tal como lo harían las ciencias duras, pero desde un enfoque distinto que cambia según sea la disciplina. Algunos teóricos enfocaron sus

esfuerzos a diseñar las instrucciones para textos académicos, sin embargo, desde las artes el camino aún permanece difuso. Siendo una de las disciplinas con más libertades creativas, crear un algoritmo que funcione para describir el proceso del artista, y todavía peor, el de varios de ellos, es una tarea complicada que a la fecha no tiene una respuesta sólida. Al mismo tiempo, existen autores que proponen similitudes con otros sistemas, Abello Llanos por ejemplo, añade en *La investigación en ciencias sociales: sugerencias prácticas sobre el proceso* (2009), "La identificación, conceptualización y opreracionalización de las variables es parte esencial en el avance de los estudios sociales una vez tenemos delimitado un problema de investigación. Las categorías conceptuales denominadas "variables" obedecen a los constructos o propiedades que se investigan en ciencias sociales (…)", implicando similitud con el método científico, que propone los clásicos 7 pasos dentro de toda investigación formal, traducidos a factores sociales.

Adoptando esta propuesta, el presente texto se ocupa de abordar aspectos del método científico en un vistazo hacia las artes, re significando las variables para comprender el arte desde la ciencia, perpetuando el constante vaivén entre racionalidad y el aparato creativo. Cabe señalar, que este capítulo describe en sí mismo los pasos que llevaron a diseñar la propuesta, por lo que la estructura similar al método científico se verá mejor aplicada al texto completo que en el presente.

6.1 Sistematización del método

Ubicar el origen las bases conceptuales de la pieza involucró desde un inicio el cuestionamiento con respecto a la terminología empleada en el concepto "realidad virtual", mismo que supondría una poderosa fuerza de existencia para los entornos fabricados por computadora, con potencial suficiente para equipararse al mundo físico. Este hecho, aparentemente incuestionable dada la impresionante difusión que ha tenido, inclusive en ámbito académico, pone en tela de juicio la versatilidad de la idea de lo real. Mientras tanto los sueños con capacidades similares carecen de tal reconocimiento, perteneciendo a la fantasía donde constantemente son apartados de la vida cotidiana como inmediatos opuestos. Dicha idea condujo a preguntarse por las formas de convivencia entre estos entornos, uno fabricado por la sociedad, el otro por el subconsciente. Particularmente durante los episodios alucinógenos la unión es más notoria, ambos se entretejen estrechamente deformando experiencias donde la ficción se torna tangible, abriendo la posibilidad a elementos de ambas realidades para participar de una superposición. El cómo llegar al objeto de estudio a partir de esta información se dio por mera lógica, dado que uno de los principales temas a abordar eran los sueños, una alucinación provocada por ellos fortalecería el marco de investigación. Entre los diferentes trastornos capaces de provocar tales reacciones se encuentra la Narcolepsia, defecto que en porcentajes diminutos de la población es capaz de provocar el estado que se busca por unos breves periodos de tiempo. Relatar una visión fantasiosa de lo que podría ocurrir en tales circunstancias condujo la obra hacia el relato por sí misma, estructurar narrativas ordenadas que sean capaces de mantener la atención del espectador, provocando la empatía a través de la transmisión de su mensaje.

El tratamiento del relato es recurrente para la cinematografía, por ello se realizó una amplia búsqueda de referentes dentro de su material y categorías. Distintos metrajes que van desde la desolada realidad de alguien que sufre el padecimiento en *My private Idaho* (1991) de Gus Van Sant hasta escenarios fantásticos como los de *Paprika* (2006) de Satoshi Kon. Perspectivas distintas de

entornos involucrados con los sueños, deformada la realidad por sus propias situaciones que en la trama de Van Sant permanece en el olvido hasta el último instante, Mike Waters, personaje protagónico con narcolepsia, nunca llega a ser comprendido por el resto. A partir de este oscuro mensaje y la fascinación por los gráficos de Kon, el proyecto consolida sus referentes, se piensa a partir de las fases a continuación descritas.

a) Fase de investigación: Se planteó el tema de investigación con base en la búsqueda de referentes teóricos y artísticos, recopilando en un archivo de texto títulos de obras, ayudando con ello a localizar el enfoque del proyecto. En labor paralelo, se llevó a cabo una selección de técnica con la visualización de obras relacionadas. De igual forma se instalaron los programas de edición de vídeo, audio y animación correspondientes a cada uno de los aspectos de producción, buscando incorporar los nuevos aprendizajes respecto a cada uno en posteriores pruebas. Este proceso incluye la escritura del protocolo donde se construyen las bases de la pieza.

b) Fase de preproducción: Redacción de la descripción de la obra apoyándose de ejemplos de statement de otros artistas. Se ocupó además del hacer básico de la pieza: diseño de personajes y estructuración de la narrativa, teniendo en cuenta plotpoints, que devino en la escritura del guion cinematográfico. Se bocetaron prototipos de prueba en cada uno de los programas a utilizar, creando familiaridad con las herramientas y funciones de cada uno.

c) Fase de producción: Durante este proceso se diseñaron algunos fragmentos sonoros de prueba y se comenzó la edición formal del material terminado con gráficos. Cada uno de los paneles comprendió el hacer de por lo menos 3 capas de dibujo con entintado de colores básicos y sólidos.

d) Fase de post producción: Importación del material visual al programa de edición de vídeo, edición de las capas y añadido del audio. Se compila todo el material creado en el editor de vídeo.

Esta serie de pasos propia de la producción de audiovisuales en su mayoría, resume en fases las actividades que corresponden a observación, reconocimiento y planteamiento del problema de investigación e hipótesis, se llevarían a cambio durante la primera de las etapas donde se vinculan los conceptos del apartado teórico. En la segunda, se encontrarían las predicciones conforme al tiempo, además de la experimentación, donde se realizaron pruebas en cada uno de los programas. Durante la producción se desarrolla el contenido del proyecto y finalmente, la postproducción condensa resultados, comprueba las teorías e incluye los aprendizajes a lo largo del proceso. A continuación, describiremos a mayor detalle la travesía alrededor del animatic.

Remontándonos a la idea de que dentro de los entornos virtuales se percibe una potencialidad de existencia, una vida y un espacio para el ser-estar, es que nace la pregunta ¿En qué otros entornos que no sea la vida cotidiana es que se tiene tal cercanía? Casi por reflejo los efectos alucinógenos fueron la respuesta, sin embargo, no son los únicos aquellos provocados por factores externos o sustancias. El propio cuerpo humano es capaz de provocar distorsiones de la percepción según ciertas condiciones biológicas, trastornos como la esquizofrenia, depresión psicótica, demencia senil, u otros, siendo el caso. Enlistados estos problemas, existe otro momento donde se fuerza al individuo a interactuar con un espacio completamente ajeno, de hecho, ocurre en condiciones de

salud ideales, los sueños. Mientras dormita, la persona se involucra con un escenario ficticio donde situaciones completamente extraordinarias pueden adquirir toda lógica, recuerdos e inclusive deformaciones de la cotidianidad pueden tomar un aspecto familiar. El soñante pues, se relaciona con entes inexistentes sin que en varios casos eso pueda afectar a su desempeño en el resto de su día al despertar, más allá de ser una historia por lo menos peculiar, los sueños quedan en el olvido como una inoportuna e inexistente memoria.

Similar a la situación insuperable de la esquizofrenia, que permea en cada aspecto de la vida de quien la padece, obligándolos a visualizar criaturas durante su labor diurno, ¿Qué pasaría si la población entera del mundo pudiese ver algo equivalente? Tan sólo plantearse la posibilidad sería suficiente para provocar la consciencia y responsabilidad social hacia aquellos que se ven obligados a seguir sus vidas con estas condiciones, además de premiar el pensar complejo que da palabra a la imaginación, le otorga existencia llevándola al mundo real para el debate con la razón. Complementar la experiencia de autocrítica a partir de exponer al público a un proyecto con esta temática, requeriría de conectar con él primero, sería difícil para alguien imaginar una situación donde tiene visiones de criaturas extrañas, los números hablan y las letras cantan si no es algo que experimente en piel propia, es por ello que los sueños son el ejemplo perfecto. Algunos estudios calculan que tan sólo el 6.5% de la población asegura no tener sueños, aunque podría ser que no los recuerden al no acceder al sueño REM, a la par, estos datos implicarían que 93.5% del mundo sueña. Esta masiva cantidad de personas podría crear empatía con el proyecto a partir de un acto que llevan a cabo diariamente, y aunque no se represente en forma literal aquello que sueñan sería sencillo imaginar una historia donde aquello ocurre.

Retomando los dos últimos puntos, crear consciencia sobre las perspectivas distintas necesita de verlo aplicado, cumpliendo con el único requisito de involucrar al sueño, el trastorno de narcolepsia permite contrastar las dos realidades, en casos reducidos, inclusive al mismo tiempo. Las alucinaciones provocadas por este defecto pueden llegar a ser tan vividas que permiten escuchar sonidos, ver imágenes nítidas de productos del subconsciente y ocasionalmente sentirlas. Si bien, el propio autor no podría hablar directamente de su experiencia, realiza una exhaustiva investigación, planteándose la elaboración de una narrativa fantástica con elementos exagerados, ficción que permita conectar con los espectadores de su pieza, ofreciéndole una probada al mundo de una persona con una visión distinta de la vida cotidiana.

Apoyándose de la ilustración como recurso primario, indaga en la obra de grandes maestros de la animación, gran parte de ellos japoneses, pues la industria en ese país no sólo es prominente, sino que a la fecha continúa produciéndose, lo que no es muy común considerando que los mayores estudios cinematográficos dedicados a esta técnica trabajan con modelos en tercera dimensión. Este tipo de arte que refleja lo poético en dibujos, como Ponyo corriendo sobre el mar de peces, o la piel de Paprika partiéndose en dos como un disfraz, son una gran inspiración para artistas alrededor del mundo, pero también una posibilidad para el abordaje de lo imposible, tal como en su momento hicieron las pinturas surrealistas al plasmar los sueños. Este gusto onírico hace de más de un largometraje algo bello, complejo e inclusive filosófico, la duración de las producciones audiovisuales sería un momento para asomarse a la ventana del imaginario, donde no existen límites allá de lo que se pueda diseñar en el pensamiento.

Estipulados tema, vínculos e inspiración, habría que detallar aún más el proyecto creativo para consolidar el efecto que daría en el público, es así como entra en juego la narrativa. Habría que admitir que cada uno de los detalles del proyecto son parte de las pasiones propias del artista, su fascinación por la poética del surrealismo, la ilustración y la narrativa, pero no fue hasta tomar un curso enteramente dedicado a ella que nos dimos cuenta de la importancia que tenía la transmisión de historias. Como antes se mencionó, por lo menos en el universo existe la historia del origen de cada ser vivo, de sus percepciones y aquella narración que construye día con día. Sobra a esta altura resaltarlo, pero cada una de ellas se vive distinta conforme a los sucesos que la atraviesan, sus ideales, valores, etc. Crear relatos, darles la oportunidad de hablar por si mismos mostrando al resto qué es lo que ven, es un don único de la humanidad que genera gran impacto, ninguna enseñanza podría ser más valiosa que aquella que se presencia y es aplicada, cuando los niños aprenden de lo que ven en los medios, cambia su formación, se construyen como personas y aún adultos, las historias tienen el poder de cambiar perspectivas de forma impresionante. Aun cuando la narración terminó, el legado que deja puede perdurar en aquellos que la escucharon, adueñándose de sus pensamientos ocasionalmente. Este es el efecto que se buscaría durante el proceso artístico-creativo.

6.2 Generación de componentes y Articulación de los procesos de conflicto

Decidida la elaboración del audiovisual con tintes cinematográficos, hubo que focalizarse un mapa de alternativas como salida artística, desde el propio cine hasta el video arte, no se pensó en una mejor opción que un cortometraje con ilustraciones. Uno de los mayores problemas al respecto sería que las animaciones tienden a desarrollarse con una gran cantidad de personal que trabaja durante años tan sólo en uno de los apartados, ejemplificando esto último, *Nightmare before christmas* (2006) de Tim Burton tomo 3 años completos para producirse, y según se dice, un minuto del largometraje tomaría una semana. Autores independientes como la creadora de la serie web *The vampair series* (2021), Daria Cohen, se tomó un año para realizar el primer episodio por su cuenta, la duración del producto terminado fue de 2 minutos con 54 segundos, utilizando como fondo sonoro una canción del grupo *Voltaire*. Realizar todo el material dedicado a una animación sería un esfuerzo exhaustivo en el que finalmente faltaría una verdadera experiencia de encuentro cara a cara con programas de animación avanzados. Por esta misma razón el proyecto continuó como un animatic, término popular entre los animadores actuales que refiere a la compilación de sus storyboard con acompañamiento de pruebas del audio, la animación final sin complicación de colores y la fluidez innata de los movimientos de esta categoría.

Con la idea de añadir fragmentos enteramente animados, se comenzó la ardua búsqueda por programas de animación que permitieran visualizar el resultado, pues, aunque el artista tenia previa experiencia con realizar animatics nunca se había planteado el proceso que involucraría redactar su propio guion. Este importante documento además se escribió tras haber creado un archivo de sinopsis, incluyendo información esencial sobre la trama y personajes. El primero se estructuró en *Celtx*, una plataforma online con recursos para dirigir guiones cinematográficos, teatrales e inclusive historietas, el segundo se creó como un archivo de *Word Office*. Ambos contenidos se utilizarían al momento de realizar las ilustraciones estilo manga japonés, los bocetos que fueron el primer

material gráfico para realizar las pruebas se dibujaron en el programa de ilustración digital *Paint tool sai 2* con conexión de una tableta *Wacom Intuos*.

A partir de entonces comienza la fase de pruebas, buscando aquel programa sencillo que pudiera realizar animación fluida. Siguiendo los pasos de uno de los grandes estudios de animación, Studio Ghibli, el primero de los programas que se decidió probar fue *Opentoonz*, software de código abierto especializado en la animación en segunda dimensión, de este experimento se obtuvieron dos archivos mp4, pero debido a la complejidad y falta de opciones de color continuó la travesía en busca de otro. La segunda de las opciones fue el software, igualmente de código abierto, *Krita*. Este último programa resulto ser el camino más viable gracias a la facilidad con la que se exportan imágenes y deforman en sus pantallas, sin embargo, el retardo con el que reacciona a los trazos de la tableta también lo hacen un programa demasiado inexacto como para producir un lineart definido, recurrentemente la aplicación se saturaría, cerrándose sin razón aparente. Dado que los esfuerzos por una animación sofisticada resultaban cada vez más complicados de realizar, el proyecto se replanteo las formas en las que podía presentarse. Los cambios principales fueron dejar las tres pantallas, que en un inicio se habían planteado como parte de la exposición, a recurrir a dos, mientras que la animación pasó a ser un animatic, y aunque el guion presenta la historia completa, este tuvo que dividirse en tres partes para coordinar el tiempo con las fechas de presentación. A la par, por situaciones de la pandemia mundial COVID-19, la exposición cambió de formato de instalación que rodeaba al espectador en un triángulo perfecto, a integrarse a la página del artista en formato digital. Como nota final, el programa designado a unificar todo el material fue *Sony Vegas*.

Aquello que corresponde a sonido, fue otro largo viaje de exploración. Al primer instante se planteó realizar covers de canciones en kalimba, inclusive se llegó a realizar una amplia investigación para lograr no sólo leer partituras de piano en sol, sino también traducirlas a teclas de kalimba. De este proyecto se exploraron partituras como *The dragon boy* de la película *El viaje de Chihiro* (Véase fig 4.) y *Here comes the sun* del grupo *The Beatle*s. Pero al no contar con un aprendizaje previo en música, este primer acercamiento quedó estancado. Continuaría con probar la creación de música digital con sonidos de instrumentos sencillos, *lmms* fue el programa para esta tarea, en él se realizaron un par de archivos sonoros, una réplica del patrón de piano del tema inicial del juego Legend of Mana con flauta dulce y órgano (Véase fig 3.), los cincuenta segundos de duración habían llevado varios días para comprender el funcionamiento no sólo del software sino del tipo de musicalidad que se podía lograr usándolo. El segundo archivo experimental fue una breve musicalización con Beat/Bassline, un sistema de almacenamiento de golpes de batería en el programa. La última de las practicas fue el tratar de construir un patrón de guitarra que nunca termino por completarse, hasta el momento gran parte de los experimentos en musicalidad habían fallado, por lo que en última instancia se recopilaron archivos de audio de *Freesound* para utilizar como parte de un borrador de audio en el animatic.

6.3 Síntesis de la obra

If I Ever Feel Better nace en inspiración a los grandes autores del cine animado japonés, mismo interés del que procura llevar estas ilustraciones a las que normalmente se les atribuye carácter informal, hacia las artes. Es común encontrarse con que dibujos que hacen uso de estas técnicas se

tomen como replicas uno de otro, juegos y contenido para niños, ilustraciones de las que no hay mayor motivación además de calcar, ultimadamente, trabajo de poco esfuerzo. No habría forma de cambiar una asunción que ocurre entre grandes figuras del arte si no se han dedicado estas a practicarlo, observando entre sus competidores las diferencias de un estilo a otro, sin embargo, el cortometraje ilustrado ve la necesidad de aferrarse al trabajo de vida del artista que lo crea, dando su mayor esfuerzo en lápiz y papel para fabricar belleza en su hacer.

Ocupándose de elaborar en sus propias teorías, la pieza sostiene que la realidad de la cotidianidad no es lo único que existe en la vida de cada individuo, pues desde tiempos antiguos se maneja entre múltiples espacios de realidad que con el tiempo no hacen más que incrementar en cantidad. De la misma manera, sugiere que el espacio inherente a los sueños impacta de forma profunda en sujetos intervenidos por el trauma, dándole oportunidad de sanación, o bien, perpetuando la situación de estrés que lo originó. El objeto para estudiar la aplicación de ambas ideas es la narcolepsia, trastorno del sueño asociado a la cataplexia que en un mínimo porcentaje puede provocar alucinaciones que entremezclan el entorno onírico con la realidad física. Estos efectos del padecimiento consecuentemente arrastran un estilo de vida insano que bien podría devenir en pesadillas, algunos estudios sugieren que es normal encontrar que tal trastorno puede asociar a otros externos como la depresión.

El animatic se dedica a ofrecer una experiencia a través de la ficción sobre la vida y dificultades de alguien que se ve afectado por esta situación, graves episodios de alucinaciones atravesadas por la traumática experiencia de una familia disfuncional con un padre agresivo emocionalmente. Para representar el factor onírico y por decisión propia del artista, se hace uso de la ilustración para crear los escenarios que dan vida a esta historia. Siguiendo la serie de pasos que ya antes se mencionó es como se planificaron las generalidades de la obra, mientras que particularmente se realizaron calendarios de actividades a lo largo de las semanas, sin embargo, estos se vieron retrasados por fallos que también ya se han abordado.

6.4 Discusión crítica

Desafortunadamente, lo descrito como parte de la producción del audiovisual no puede sino verse desequilibrado contra los percances que bloquearon aportaciones al proyecto terminal, detalles que debieron ser característicos y memorables como la música producida por el propio artista se dificultaron con el pasar del tiempo, volviéndolo una opción inviable, mismamente ocurrió con la posibilidad de agregar doblaje a los diálogos. Sin embargo, esta nueva perspectiva del trabajo de animación también vuelve más valioso el contenido realizado, las exploraciones que no fueron una total pérdida de tiempo sino también un aprendizaje, una aportación más al archivo de la obra como una carpeta de experimentaciones. Resaltaría por, sobre todo, la gran diversidad de habilidades que involucró desarrollar no sólo trabajo de narración y estructura de audiovisuales, sino también los pasos previos que en este documento no llegan a apreciarse, la sinopsis y bocetos de los personajes, inclusive sus nombres tendrían un significado que no se reflejará en las entregas finales. If I Ever feel better es un proyecto que reúne años de saberes, la habilidad de ilustración desarrollada a lo largo de una vida, la redacción de historias que se perfeccionó con un intercambio a la Universidad de Lima, la curiosidad por el sonido y la inspiración por la edición de vídeo. Más allá de los conflictos, el animatic, tan importante como el propio guion, representa el corazón de un artista.

Habiendo llegado a este punto del texto, tocaría dedicarnos a repensar las posibles salidas artísticas que pudieron surgir en base a la investigación realizada y los conceptos utilizados. Personalmente, comenzaría por explorar las posibilidades pictóricas, revelando pequeñas ventanas hacia el subconsciente de las personas como en su tiempo hizo el surrealismo, mi primera propuesta sería entonces el plasmar en una serie de pinturas la convivencia del físico con lo intangible, la razón con el imaginario, las contradicciones que en realidad son complemento uno del otro. Me apoyo para esta idea en el pensamiento de que plasmar con automatismo el subconsciente es prácticamente imposible si previo a ello tiene que pasar por un proceso, el pensar la técnica de las pinceladas contaminaría la noción que los surrealistas defienden en el movimiento. Crear una atracción entre estos supuestos antagónicos, podría ser una forma interesante de manejar el proyecto.

La segunda de las posibilidades que se me ocurre es involucrar a los sueños con la, controversial en este texto, realidad virtual, vivir la experiencia de la manera más literal, metiéndose en la cabeza de la persona que padece narcolepsia. Los instrumentos gráficos utilizados para ello serían tan abstractos como los sueños de René Magritte, tan visualmente absorbentes como el trabajo de Van Svankmajer y tan inmersivo como *Dreams of Dalí* (2016), el vídeo en 360° creado por The Dalí Museum. Una producción de este estilo sería algo que realmente valdría la pena ver.

Conclusión

Continuamente el humano se desenvuelve en capas distintas de realidad, ya sea intervenida por medios tecnológicos, sometida a condiciones físicas ambientales o aquellas que son producto de la biología del ser vivo, remitidas al inconsciente donde permanecen limitadas. La narcolepsia es un trastorno que permite al mundo de los sueños entremezclarse con la realidad de la vida cotidiana a través de alucinaciones hipnagógicas e hipnopómpicas, provocando confusión en aquel que padece el desorden, esa misma sensación busca replicarse en el espectador, incentivando su reflexión sobre el peso de la realidad onírica en su vigilia. Dicho propósito se materializa en la creación de un animatic multicanal 2D, espacio donde se harán tangibles las fricciones entre realidades múltiples, atravesadas por el trauma. El presente proyecto, profundamente inspirado en el movimiento artístico surrealista, recuerda la importancia de darle voz a los sueños estando despiertos, utilizarlos, vivirlos y ser parte activa de ellos.

7.1 Validación de los objetivos

Dentro de los objetivos primarios el más inmediato a evaluar es el de realizar una investigación en torno a los conceptos principales del proyecto y las técnicas artísticas a las que se relaciona, podemos confirmar que se cumplió a partir del presente escrito. En base a ello se elaboraría un cortometraje ilustrado o animatic, con narrativa en el trastorno de sueño conocido como narcolepsia, esto último asegurándose de se cuestionen las previas concepciones del espectador sobre la realidad como un único entorno verdadero. Trabajado el audiovisual con la realización de investigaciones previas se puede validar como cumplido.

7.2 Aprendizajes generales

Recorriendo la complejidad del subconsciente como una expresión abordada por las artes y un espacio de conflicto en los sueños, hemos adquirido numerosos aprendizajes, desde la intención en la técnica, las costumbres niponas, hasta la intervención de las tecnologías en la imagen en movimiento. Cada uno de los apartados del texto se dedica a elaborar tanto como le es posible en los cuantiosos conceptos que están estrechamente relacionados en el proyecto, como se ha pensado desde hace décadas la dualidad entre lógica e imaginación, y cómo eso podría ser una forma de discriminación hacia las percepciones diferentes, ya sea de personas con trastornos o no. A través de reflexionar sobre los sueños, de diversificar las narrativas, se procura empatizar con el lector para convencerlo de expandir sus horizontes sin miedo a perder la noción de lo que es verdadero. Porque en última instancia, lo verdadero se define por nosotros mismos con base en nuestras experiencias.

Correspondiente al aparato tecnológico, dimos un recorrido por las tecnologías que intervinieron al cine y la animación, inclusive abarcando la ilustración digital con inventos como *Sketchpad*, reiterando las bases de lo que se considera arte digital. Posteriormente aprendiendo de los errores técnicos que frenaron el progreso de la pieza, se ofrece a futuros artistas el saber para evitarlos, aconsejando algunos programas para cuando se necesite de hacer un proyecto similar.

Bibliografía

- Abello, R. (2009) “La investigación en ciencias sociales: sugerencias prácticas sobre el proceso” Universidad del norte, Barranquilla, Colombia.
- Berger & Luckmann. (2003) “La construcción social de la realidad.” Amorrortu editores, Buenos Aires, Argentina.
- Carrillo, P. & Barajas, K. et.al., (2018) “Trastornos del sueño: ¿qué son y cuáles son sus consecuencias?”, Instituto Nacional de Rehabilitación “Luis Guillermo Ibarra Ibarra”. Ciudad de México, México.
- Díaz, P. (2004) “¿Qué es el Arte Digital? Inicios, referentes y conceptos Básicos”, Manual formativo de ACTA.
- Gil, P. (2012) “Animación 2D. Síntesis de imágenes y animación 3D” Enciclopedia encarta, The Bettmann archive.
- González, J. (1993) “Psicología del sueño” Focus on Psychiatry, Universidad de la Laguna. (Disponible en: https://www.psicoter.es/_arts/93_A122_08.pdf)
- Koretzky, C. (2019) “Sueños y despertares: Una elucidación psicoanalítica”, Grama ediciones, Argentina.
- Kuspit, D. (2006) “Arte digital y videoarte”, Circulo de Bellas Artes, Madrid, España.
- Merleaeu-Ponty, M. (1945) “Fenomenología de la percepción”, Planeta Agostini, México, D.F.
- Morales, E. & Dewey, J. (2011) “La historia de la animación” (Disponible en: https://es.scribd.com/doc/47339509/La-Historia-de-la-Animacion)
- Nadeau, M. (2008) “Historia del surrealismo”, Altamira, Barcelona, España.
- Ramírez, O. (2013) “La importancia del diseño y comunicación visual en la creación de Storyboards y Animatics”, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F.
- Roig, D. (2019) “Estudio del trauma y su vínculo con los sueños de pacientes en tratamiento psicológico. Una visión transgeneracional”, Alexander pp vi valentinus ferdinandus dei gra rex aragonum, Facultad de psicología.
- Sigmund, F. (2019) “La interpretación de los sueños”, Verbum, Madrir.
- Talero, C. & Durán, F., et.al. (2013) “Sueño: características generales. Patrones fisiológicos y fisiopatológicos en la adolescencia”, Rev Cienc Salud.
- Vargas, M. (2015) “La representación de los sueños por medio de la animación japonesa: paprika de Kon Satoshi” Centro de estudios de Asia y África, El colegio de México, México. (Disponible en: https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/8p58pd21z?locale=es)
- Vargas, R. & Camargo, S. (2011) “El sueño un fenómeno biológico inspirador del arte”, Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales (UDCA).
- Vázquez, A. (2020) “Delluc y Epstein: La fotogenia: Aproximaciones a la fotogenia”, El espectador imaginario.

Anexos

A continuación, se agrega el recorrido visual a todo el trabajo hecho durante este proyecto, así como también capturas de pantalla y enlaces de interés.

Página del artista: http://acduam.ajolote.net/2173036356/

Sitio web de la pieza: http://acduam.ajolote.net/2173036356/Feelbetter.html



Fig 1. Página del proyecto.

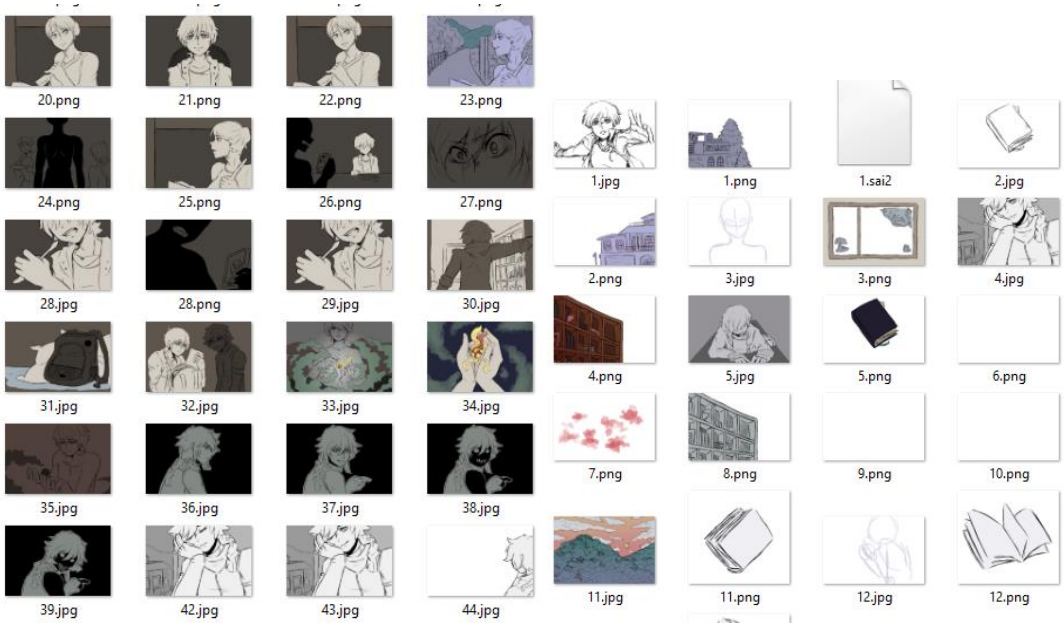


Fig 2. Frames y assets de los vídeos.

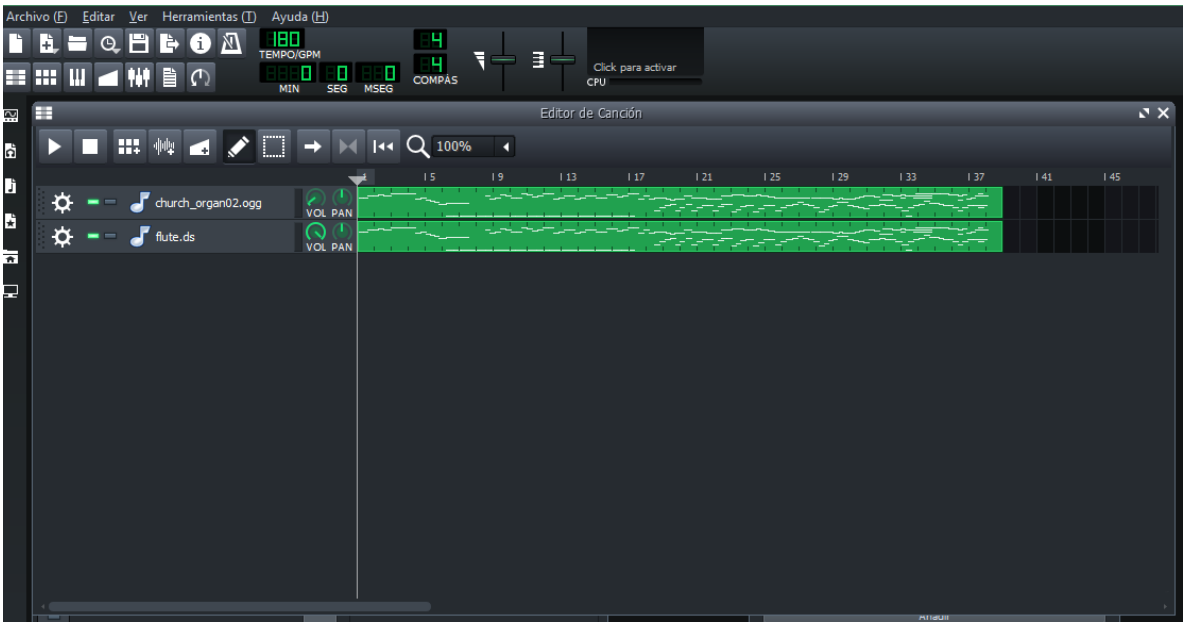


Fig 3. Experimento de diseño de audio en lmms.

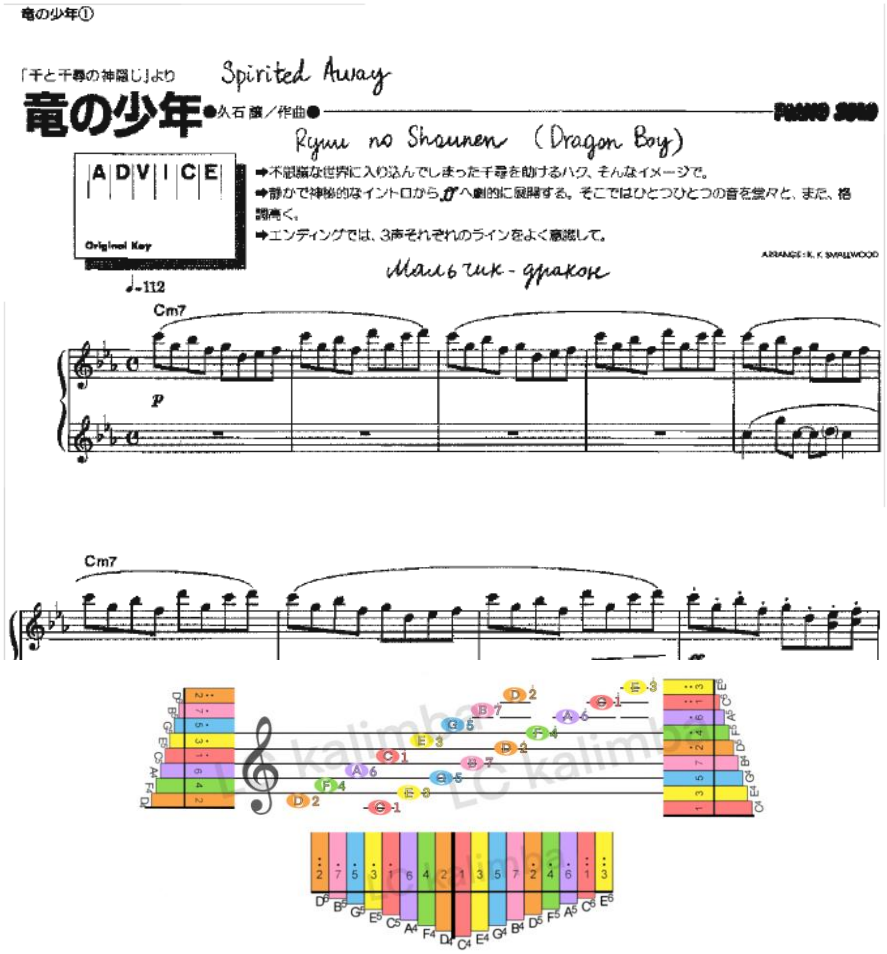


Fig 4. Partituras de The Dragon Boy y mapa para traducir piano a kalimba.



Fig 5. Pruebas de animación y color en Krita.

1 INT. HABITACIÓN DE LIEV RESIDENCIA DE LOS VAN ALST/HEL. DÍA.

REVÉ (OFF)
Ocurre de nuevo, arde el cielo y tan sólo soy capaz de atraparlo en este minúsculo espacio del universo. Aun así, al final no tengo nada, se detuvo en mis ojos y se deslizó entre mis manos. Al igual que eso somos nada, y en un destello también somos todo. Inteligentes como las hormigas, más bien una plaga. Parte de un sistema, capaces de caminar en círculos hasta morir sólo porque uno lo hace.

LIEV (16), adolescente castaña de ojos con el mismo color, trata de sacar un libro de la estantería pero tropieza, cayendo al suelo, REVÉ (16), rubio cenizo alto de iris color esmeralda, se levanta de la cama para quitarle los libros que le cayeron encima y ayudarle a ponerse de pie.

REVÉ (CONT´D)
Pero tu… Eres un caso excepcional. Una hormiga que distraída se separó de la multitud y se perdió en algún lugar, Liev, eso eres.

LIEV se pone de pie, ambos se miran a los ojos.

LIEV
(Sonriendo.)
No me gustan las hormigas, Revé ¿Podrías usar otra cosa como ejemplo?

Fig 6. Guion terminado con 21 páginas.