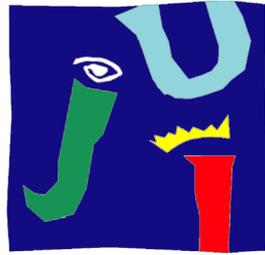


Proyecto fotográfico: *Insomnia*



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO
Modalidad 3

Autora Rocío Lucas González
DNI 23847659-V

Tutor Vicente José Benet Ferrando

Junio, 2019

Resumen

Insomnia pretende mostrar un acto tan familiar y rutinario, pero, que, a su vez, es misterioso. Tras finalizar el día se generan los sueños, algo que puede ser reflejo de las propias preocupaciones o situaciones presentes en la mente. En el ciclo del sueño se encuentran una serie de símbolos que al ligarse con la realidad subjetiva pueden establecer un sentido, descubriendo una propia realidad alternativa generada por la mente. A través del conjunto de fotografías basadas en el ciclo del sueño se pretende relatar situaciones de preocupación del ser humano actual mediante una experiencia onírica-sensorial.

Palabras clave: Ciclo del sueño, mente, realidad subjetiva, fotografía, símbolos onírico-sensorial.

Abstract

Insomnia pretends to show such a familiar and routine act, but, at the same time, is mysterious. After the end of the day, dreams are generated, that reflects the own concerns or situations present in the mind. In the sleep cycle there are different symbols that when linked to subjective reality can establish a sense, discovering its own alternative reality generated by the mind. Through the set of photographs based in the sleep cycle is possible to relate situations of concerns of the current human being through a sensory-onyric experience.

Key-words: Sleep cycle, mind, subjective reality, photography, symbols, sensory-onyric.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Marco teórico	8
2.1. Videoarte.....	8
2.2. Ciclo del sueño.....	13
2.3. Mundo onírico.....	14
2.4. Surrealismo.....	16
2.5. Simbología.....	18
3. Decisiones discursivas	32
3.1. Cine.....	32
3.2. Literatura.....	35
3.3. Pintura.....	37
3.4. Fotografía.....	40
3.5. Imagen.....	42
3.6. Iluminación.....	46
3.7. Montaje.....	49
4. Fases del proyecto	52
4.1. Planteamiento de la idea.....	52
4.2. Documentación.....	52
4.3. Producción.....	53
4.4. Postproducción.....	58
5. Conclusiones	58
6. Anexos	61
7. Bibliografía	64

TABLE OF CONTENTS

1.	Introduction	4
2.	Theoretical framework	8
2.1.	Video art.....	8
2.2.	Sleep cycle.....	13
2.3.	Dream world.....	14
2.4.	Surrealism.....	16
2.5.	Symbols.....	18
3.	Discursive decisions	32
3.1.	Cinema.....	32
3.2.	Literature.....	35
3.3.	Painting.....	37
3.4.	Photography.....	40
3.5.	Image.....	42
3.6.	Lighting.....	46
3.7.	Assembly.....	49
4.	Project phases	52
4.1.	The idea.....	52
4.2.	Documentation.....	52
4.3.	Production.....	53
4.4.	Post-production.....	58
5.	Conclusions	61
6.	Annexes	63
7.	Bibliography	64

1. Introducción

La pieza audiovisual correspondiente al Trabajo Final de Grado pretende representar un ciclo del sueño a través de varios elementos destacando especialmente el componente onírico. El proyecto fotográfico toma como base primordial el mundo onírico, dejando de lado lo científico de este ámbito, así, basando la pieza en un aspecto simbólico, metafórico y abstracto. Por lo tanto, la pieza artísticamente muestra diferentes situaciones del ser humano en el sueño a través de la mezcla de disciplinas como la música, la literatura y la pintura, llegando a conclusiones reflexivas sobre los símbolos utilizados en las imágenes.

A través del proyecto se pretende mostrar un acto tan familiar y rutinario, pero, que a su vez es misterioso. Cuando dentro nuestra propia realidad se llega al momento final del día se generan los sueños, algo que puede ser reflejo de nuestras preocupaciones o situaciones aleatorias que la mente enseña en este acto.

En el ciclo del sueño, más bien, en la fase onírica se presentan una serie de símbolos que al ligarse con nuestra realidad pueden establecer un sentido para nosotros y ayudar a realizar una determinada deconstrucción, como si de descifrar un hilo argumental se tratase, descubriendo una parte de nosotros generada por la propia mente. Es decir, se trata de descifrar los propios símbolos o situaciones de los sueños para conocer una parte de nosotros que no se muestra conscientemente. Así pues, a través del proyecto se pretende relatar este ciclo y representar situaciones de preocupación del ser humano, con el objetivo de aludir a la persona que visualice esta pieza audiovisual, adentrándose en el ambiente onírico.

Concepto e intención de la pieza

Las innovaciones tecnológicas y el desarrollo en diferentes formatos a lo largo de los años ha generado múltiples fórmulas de exponer un contenido audiovisual, aún así, siempre han existido determinados modelos estándar. Este proyecto busca la distinción en este aspecto, pretende ser una pieza o un formato más alternativo combinando fotografía, sonido y vídeo, evitando usar una exposición fotográfica más corriente. “El vídeo se asemeja a un ser mixto que puede adquirir numerosas formas” (Martin, 2006: 6) así pues, realmente en la pieza audiovisual no se encuentran clips de vídeo, sino que el vídeo será compuesto por el ciclo fotográfico.

Autora Rocío Lucas González
Tutor Vicente José Benet Ferrando

Por ello, no es un proyecto con un formato específico sino que pretende originarse de esta forma e ir reformulando la pieza conforme lo haga la evolución de mi propio bagaje visual, conceptual y creativo. Es decir, este proyecto es una semilla que realmente se irá transformando en otras piezas conforme se desarrolle mi experiencia dentro del ámbito de creación de contenido artístico.

Insomnia recibe este nombre como efecto del onirismo, relacionado con el delirio onírico de una persona, en el que se ve envuelto en una experiencia onírico-sensorial. Consiste en la actividad mental presente durante el sueño en la cual aparece un síndrome de confusión ante los sentidos que perciben diferentes sensaciones. El momento del onirismo se caracteriza por las alucinaciones visuales y la presencia de sensibilidad sensorial que propician una confusión de la persona consciente, no consiguiendo discernir entre el sueño onírico y la realidad. Esto provoca un cierto insomnio en la conciencia de esa persona que está soñando, incluso en el acto de dormir, en diferentes ocasiones no dejamos descansar la mente tanto en la realidad externa como interna.

El mundo onírico es idóneo para representar temas que son de vital importancia en la actualidad como la presencia masiva de la tecnología o la destrucción del entorno natural del ser humano. Esto se puede observar en las fotografías por separado, ya que cada una posee un significado y un mensaje en torno a situaciones de preocupación reflejadas. Por ello, la pieza creada se considera un video con puntos de referencia artísticos unidos por fotografías que forman un ciclo, creando un significado conjunto. Así, se pretende que el “sujeto-observador a leer desde la subjetividad y a emprender una labor interactiva que lo obliga a inmiscuirse en la obra.” (Roncallo, 2006. p. 121).

La pieza de **videoarte** se trabaja sobre la imagen fija y el sonido para crear una atmósfera adecuada ante el espectador. El proyecto tiene un carácter variable y reflexivo que busca reflejar el sueño de un personaje mientras los que consumen el producto construyen, mediante su percepción, el significado de los elementos que aparecen en las fotografías.

1. Introduction

The audiovisual piece corresponding to the Final Degree Work is intended to represent a cycle of sleep through various elements especially the dream component. The photographic project is based on the dream world, leaving aside the scientific aspect of this field, as well, basing the piece on a symbolic, metaphorical and abstract aspect. Therefore, the piece artistically shows different situations of the human being in the dream by the mixture of disciplines such as music, literature and painting reaching though full conclusions about the symbols used in images.

This photographs project pretends to show such a familiar and routine act, but, at the same time, is mysterious. When within our own reality we reach the final moment of the day dreams are generated, something that can be a reflection of our concerns or random situations that the mind shows in this act.

After the end of the day, dreams are generated, that reflects the own concerns or situations present in the mind. In the sleep cycle there are different symbols that when linked to subjective reality can establish a sense. In other words it's about deciphering our own symbols or dream situations to know a part of us that is not consciously displayed.

So, through the project intend to relate this cycle of dream and represent situations of concerns of the human being, with the aim of allude to the person who visualizes this audiovisual piece, entering the dream environment.

Concept and intent of the piece

The technological innovations and the development in different formats over the years has generated multiple formulas to expose an audiovisual content, even so, there have always been certain standard models. This project seeks a distinction in this area, pretends to be one alternative piece or format by combining photography, sound and video. "The video resembles a mixed being that can take many forms" (Martin, 2006: 6) So, really in the audiovisual piece there are no video clips, but the video will be composed by the photo cycle. For this reason, it is not a project with a specific format but rather it aims to originate in this way and to reformulate the piece as the evolution of my own visual, conceptual and creative baggage does.

That is, this project is a seed that will really be transformed into other pieces as my experience develops within the scope of creation of artistic content.

Insomnia receives this name as the effect of onirism, related to the oneiric delirium of a person, in which it is involved in a dream-sensory experience. It consists of the mental activity present during sleep in which a syndrome of confusion appears before the senses that perceive different sensations. The moment of onirism is characterized by visual hallucinations and the presence of sensory sensitivity that lead to a confusion of the conscious person, not being able to discern between the dream and reality. This causes a certain insomnia in the consciousness of that person who is dreaming, even in the act of sleeping, in different occasions we don't let the mind in the external and internal reality.

The dream world is ideal to represent issues that are of vital importance nowadays as the massive presence of technology or the destruction of the natural environment of the human being. This can be seen in the photographs separately, as each has a meaning and a message around situations of concern reflected. Thus, it is intended that the "subject-observer to read, from subjectivity, and to undertake an interactive task that forces him to meddle in the work." (Roncallo, 2006. p. 121).

The **video art piece** works on the still image and sound to create a suitable atmosphere in front of the viewer. The project has a variable and reflective character that seeks to reflect the dream of a one person while those who consume the audiovisual product, through their perception, the meaning of the elements that appear in the photographs.

2. Marco teórico

2.1 Videoarte

En la década de 1960 el concepto videoarte evolucionó en un contexto de creación artística que rompieron los conceptos de géneros convencionales creados hasta el momento. La mezcla de disciplinas como las artes plásticas, la literatura, la música entre otras fuentes han ido nutriendo el clima cultural conforme el paso de los años, algo que el filósofo francés Jacques Derrida apoyaba, ya que consideraba el videoarte como un resultado de la relación entre los lenguajes artísticos tradicionales.

Además, los nuevos desarrollos técnicos marcaron un nuevo e inexplorado contexto ante el vídeo, donde se desarrolló en un principio de manera análoga las cintas de vídeo de Betamax y VHS. En este contexto cambiante artistas como Andy Warhol comenzaron a hacer uso de equipos de vídeo portátiles y a exponer sus resultados mediante la técnica **splitscreen**¹. Un ejemplo de ello es *Outer and Inner Space* (1965) grabado con dos cintas y proyectada con esta misma técnica e incluso previamente grabó *Sleep* (1963) una película de 5 h y 20 minutos que refleja totalmente su inicial experimentación dentro de la cinematografía. El vídeo comenzaba a mutar como concepto ante el desarrollo de su contexto, especialmente ante el avance de los medios y recursos del entorno.

En la década de los 70 aparecieron las primeras imágenes digitales en productos artísticos, hasta finales de los 90, década en la cual se comenzó con el almacenamiento de datos a través de las cintas magnéticas, algo que marcaría la nueva producción de imágenes, “una separación definitiva de la realidad cotidiana y la entrada en el campo de las simulaciones” (Martin, 2006: 11).

Así pues, con la digitalización del entorno se creaban nuevas posibilidades de modificar las imágenes mediante nuevas reformulaciones gracias a programas gráficos y la generación de imágenes con el ordenador, así bien, afirma Sylvia Martin “la imagen permanece en un constante estado de construcción y desmontaje”² ante todos estos cambios. Aún así, durante este contexto en pocas

1 Técnica utilizada en la producción de cine y vídeo donde se recurre a la división de la pantalla para presentar diferentes escenas simultáneamente.

2 MARTIN, Sylvia *Videoarte*

ocasiones se crearon foros públicos para el videoarte como *Television as a Creative Medium* (1969) o la existencia de sistemas distribuidores de vídeos artísticos como *Electronic Arts Intermix* creado por Howard Wise. Poco a poco el vídeo fue dando paso a nuevas formas de exposición y proyección gracias al trabajo de diferentes videoartistas que decidieron impulsar ese lenguaje electrónico, por ejemplo, en 1972 el Museo Civico de Bologna presentó *Video Recording*.

Para William V. Ganis³ la escultura digital engloba el videoarte, monitores de ordenador, chips entre otras formas de expresión artística presente en diferentes soportes, museos y contenidos emergentes. Pero, ¿qué es realmente el videoarte? Dentro del videoarte se pueden encontrar piezas desde la grabación de una performance hasta presentar el resultado de una manipulación técnica de las imágenes con una intención artística. Durante las décadas pasadas se han ido presentando diferentes usos en torno al vídeo, pero con el contexto actual se diluye todavía más las diferentes definiciones escritas hasta ahora. Por ello, el autor Rodrigo Alonso afirma que existe un proceso de “des-definición”, ya que el vídeo se aplica a nuevas formas digitales frente a nuevas técnicas de ofrecer el contenido como el net.art y los streaming media. Actualmente el vídeo se encuentra, en su mayoría, en uso constante mediante contenidos que forman parte del flujo de información, es decir, la mayor parte de personas consumen diariamente imágenes, con ello, los medios digitales y la interactividad aumenta este flujo y las relaciones entre los usuarios y las propias producciones.

El nuevo contenido se centra más en la participación del público, buscando esa conexión con el usuario desde una faceta más participativa y colectiva, así, se han probado diversas técnicas para ello, el autor Alonso en su artículo *Hacia una des-definición hacia el videoarte* alega que “algunas han precisado el desarrollo de nuevas interfaces y de sistemas tecnológicos complejos”. Por lo que el contexto va adaptándose y cambiando conforme lo hace también la tecnología.

Las universidades y organizaciones internacionales apuestan por este tipo de contenido y también por la investigación y desarrollo de nuevas técnicas en el campo digital. Un ejemplo de ello es El Centro Multimedia de México, donde se promueve las artes electrónicas y digitales nacionales. Así pues, se puede observar cómo trabajan en nuevos elementos emergentes en el contenido actual como la

robótica, las imágenes estereofónicas, realidad aumentada entre otras formas de interactividad. Otros casos que trabajan en las nuevas técnicas de producción de contenido son la Universidad de Los Andes, la Universidad Javeriana y la Universidad de Caldas que apoyan la producción electrónica y digital “centrándose en la relación entre ciencia y arte” (Alonso, 1999), generando una expansión en el campo de producción digital y una “des-definición” dentro del videoarte.

Esto ya comenzó en los años 90, donde “el carácter híbrido aportado por el vídeo” (Martin, 2006: 21) ofrecía nuevas definiciones en relación con el cine y el vídeo. La generación de imágenes y la interdependencia entre disciplinas era algo idóneo como puntos de referencia para artistas como Rodney Graham, Steve McQueen o Eija-Liisa Ahtila. Estos artistas buscaron nuevas formas de crear ante el cine y las escenas clásicas existentes hasta el momento, ya que se encontraban en un contexto con “una rica cantidad de material en la historia de la cinematografía, sus clásicos, sus héroes e iconos, se encuentran a disposición de los artistas para ser aislada, distanciada y transportada a nuevos contextos”⁴. Por lo tanto, los artistas tenían material con el cual configurar nuevos lenguajes dentro de lo artístico, llegando a crear infinitas fórmulas dentro del ámbito audiovisual.

Todo ello teniendo en cuenta que el videoarte siempre se ha encontrado frente a la consolidación del cine y la televisión en las estructuras de poder conviviendo con ciertos formatos realizados especialmente para el consumo de masas. Actualmente la situación va cambiando, ya que las barreras de transmisión del contenido van diluyéndose ante las redes y el avance tecnológico. La globalización y las redes de comunicación potencian lo artístico y crean un escenario positivo para mostrar la diversidad en cuanto a la creación de contenido.

Tras leer diferentes documentos sobre la evolución del vídeo y el uso de la imagen se pueden identificar diferentes formas de videoarte en el cual se ha ido plasmando múltiples formas de lo artístico. Así pues, teniendo en cuenta las propuestas de Belloir (1981) y de Zunzunegui (1989) el videoarte se puede encontrar de varias maneras:

4 MARTIN, Sylvia *Videoarte*

Captura de acciones

El origen disciplinario de los artistas que se centraban en el videoarte provenía una gran parte de las vanguardias. Zunzunegui (1989) nombra el uso del video como registro del body art, es decir, como un medio de captación documental sobre el trabajo artístico. Un ejemplo de ello, puede ser la artista francesa Orlan, quien muestra en sus proyectos varias transformaciones corporales a través del vídeo y la transmisión de estas en tiempo real. Entre 1990 y 1993 Orlan realizó *La Réincarnation de Sainte Orlan*. Este trabajo se caracteriza por la transformación a partir de intervenciones quirúrgicas, buscando convertirse en otro ser con los rasgos de Venus, Diana, Europa, Psyche y Mona Lisa. Con ello, experimentó dentro del arte y la estética, creando el concepto del *carnal art*. Este caso es uno de los más chocantes, ya que la artista documentó su propia transformación estética, aún así, existen muchos videos con la función documental de captar diferentes acciones o simplemente reflejar la realización de producciones audiovisuales como es el caso de *Threshold to the Kingdom* (2000)⁵.

Indagaciones sobre espacio y tiempo

Con el paso del tiempo y el desarrollo tecnológico se han creado diferentes formas de jugar con los elementos artísticos y aquello que nos rodea día a día. Así pues, el videoarte también se ha adentrado en el mundo de la investigación en lo que a espacio y tiempo respecta. Dentro del mundo del vídeo, en este caso, en el ámbito cinematográfico, en los orígenes de la imagen ya se recurre con frecuencia a la tematización del contenido en relación con el espacio y el tiempo, por ejemplo, Andy Warhol en su obra *Sleep* (1963) o Rodney Graham en *Halcion Sleep* (1994), estas representaciones muestran a una persona durmiendo, mostrando el paso de tiempo con ello. Así pues, se puede observar una determinada tendencia hacia estos temas, pero también existe por parte de los artistas un interés en reflexionar y experimentar sobre el espacio y el tiempo dentro de sus obras. Una de las artistas a destacar en este aspecto es Eija-Liisa Ahtila quien jugaba con la multiplicidad de perspectivas existentes, evitando caer en las ideas espacio-temporales tradicionales. Con *The House* refleja este juego de perspectivas y de transformación de la realidad del personaje protagonista, una mujer que termina confusa ante la

⁵ Obra de Mark Wallinger que refleja la salida de los pasajeros de llegadas internacionales en un aeropuerto.

“pérdida de la realidad” de su rutina modificada audiovisualmente con escenas surrealistas introducidas a través de la voz en off y el cambio de enfoque.

Multidimensionalidades y estatizaciones

Los artistas a partir de su experimentación en este campo han creado nuevas posibilidades para la imagen y sus variantes. El vídeo ha pasado a tener múltiples funciones, dejando de usar explícitamente la imagen como elemento puramente visual, es decir, a partir de la creación de nuevas piezas de videoarte han surgido nuevas formas de plasmar todo aquello que rodea la imagen. Un ejemplo puede ser el uso de las instalaciones electrónicas con objetivos no solo visuales sino también artísticos, creando nuevas estructuras de experimentación de la imagen-vídeo. Varios artistas como Nam June Paik ejemplifican esto a través de sus obras *TVBra* (1964) o *TVCello* (1964), en este caso, el elemento con el cual se trabaja es la televisión, con el objetivo de mostrar un contenido visual, pero a la vez una estética unificada con la herramienta televisiva. Es decir, como bien afirma el filósofo Sergio Roncallo “asistimos a la estetización del dispositivo mismo que abandona su carácter de utensilio” y se concentra más en una función artística a la hora de exponer la obra.

No obstante, el videoarte en muchos casos depende de un papel fundamental para que la obra esté completa y cobre sentido, este poder reside en el espectador, buscando su total participación dentro de las obras. Así pues, el artículo *El videoarte o el grado Lego de la imagen* nombra nuevos formatos dentro del videoarte como los “videoescultóricos” o los “videoentornos” e incluso técnicas centradas en las instalaciones multicanal donde lo artístico, la percepción y la participación del espectador son clave. Incluso a partir de la simplicidad de las artes plásticas se puede construir nuevas sensaciones a partir de la percepción, siendo el videoarte una herramienta para mostrar una acción artística sino que amplía sus posibilidades. Así, el tema central de las artes plásticas “ya no era la apariencia de los objetos cuya realidad se aceptaba incondicionalmente, sino la realidad contingente de la matriz de sensaciones” (Kuspit, 2005, p.16), es decir, se evoluciona a nuevos formatos con otras pretensiones de representación, llegando a generar una experiencia sensorial en el receptor.

El vídeo cambia conforme lo hace su contexto y las personas que intervienen en él, así pues, el mensaje que transmite la pieza puede mutar dependiendo de la percepción del espectador entre otros factores. Por ello, esta cualidad dota de más dinamismo el ámbito del videoarte, ya que la lectura del mensaje pueden ser tantas como personas lo perciban y lo asimilen. La tecnología amplía estas posibilidades de lectura, dejando un gran espacio para la experimentación y la reflexión entre lo electrónico y lo artístico.

2. 2. Ciclo del sueño: ¿Cómo se compone?

El ritmo de la pieza audiovisual va a ir marcado por las fases de un ciclo del sueño. Según el Instituto del sueño⁶ (ISS) se encuentran:

- **Fase 1:** en esta fase es donde se sale y entra del sueño, una fase en la que en ocasiones podemos llegar a creer que estamos despiertos. Es el momento donde comienza el sueño, los ojos se mueven lentamente y nuestra musculación se relaja.
- **Fase 2:** en esta etapa el sueño se vuelve más profundo y el movimiento de ojos se detiene.
- **Fase 3:** etapa donde realmente se descansa y en la que si nos despertamos nos sentiríamos confusos por la interrupción del sueño.
- **Fase 4:** se descansa tanto físicamente como psíquicamente, todavía no ha llegado el momento de la generación de los sueños, pero sí pueden aparecer varias imágenes sin un hilo narrativo.
- **Fase REM:** en esta etapa es donde se generan los sueños, llegando a crear historias mediante diferentes imágenes, informaciones y símbolos de nuestro día a día. En este momento el tono muscular no existe y realmente es como ver la realidad desde esta postura sin llegar a poder moverte, gritar etc. Un momento en el que se suele producir una sensación de ahogamiento con la que se va jugar en la **fase onírica del proyecto fotográfico.**

Además, en esta fase si el sueño es interrumpido se suele recordar las imágenes pertenecientes al sueño. En este caso el personaje de la

6 Instituto del sueño. Disponible en: <https://www.iis.es/los-ciclos-del-sueno-soniaesquinas-clinica-salud-instituto-del-sueno/>

pieza recordará las imágenes de su sueño, generadas por ella misma, ya que realmente su sueño se trata de una lectura que está leyendo recientemente y no una proyección de una imagen.

Por lo tanto, **la pieza audiovisual se va a concentrar especialmente en la fase onírica** donde se refleja el inconsciente frente la parte consciente. Un lugar mayormente motivado por la emoción y no por la razón, por ello, esta parte de la pieza busca generar sensaciones, las mismas que podemos llegar a sentir en estado de vigilia, especialmente en el síndrome del onirismo.

El síndrome del onirismo, se considera un trastorno de la propia conciencia, esto ocurre cuando se entremezclan las fantasías generadas en los sueños con parte de la realidad como fruto de la pérdida de la conciencia. Es decir, la persona se pierde en "el plano real " confundiendo fantasías similares a las oníricas con la realidad.

En este caso la persona tiene una serie de delirios o alucinaciones relacionadas totalmente con la fantasía presente en el mundo onírico. Aunque realmente se considera "delirio onírico" la pérdida de la conciencia ante un conjunto de estimulaciones sensoriales que, en realidad, no existen en el entorno de aquel que las ve, simplemente son irreales dentro de la realidad en la que se encuentra.

2.3. Mundo onírico

A lo largo de los años el mundo onírico ha sido nutrido por diferentes disciplinas artísticas como la pintura o la literatura. Especialmente tras la exploración dentro del campo científico por parte de Sigmund Freud marcando totalmente la parte consciente e inconsciente del ser humano dentro de este mundo. Carl Gustav Jung, discípulo de Freud, profundizó dentro de estos trabajos de estudio alegando la existencia de un "inconsciente colectivo"⁷ el cual mostraba una fuerte vinculación entre los sueños y la propia cultura. Por ejemplo, el artista Salvador Dalí, quien representaba en sus cuadros parte de esta fantasía del mundo de los sueños, se caracterizaba por el simbolismo y el surrealismo presente en sus obras.

⁷ Arquetipos e inconsciente colectivo en las artes plásticas a partir de la psicología de C. J. Jung (M^a Belén León del Río, 2007) Disponible en: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/52084/6600-6684-1-PB.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

Varios ejemplos de ello son *La tentación de San Antonio*, *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar* o *Carne de gallina inaugural*.



Obras donde se encuentran figuras recurrentes, como los elefantes o incluso formas más abstractas, que para el autor poseen su propio significado y dotan de un sentido al producto artístico. “El símbolo procedería por lo tanto no solo de lo consciente sino también de lo inconsciente” (León del Río 2007, p.39) a partir de la afirmación de la autora se puede apreciar que esta inclusión de figuras en las obras provienen del plano tanto interno como externo del ser humano, llegando a entremezclar diferentes realidades.



Uno de los pintores surrealistas que cuestiona la realidad es René Magritte quien aludía al observador en su propio entorno, trabajando la realidad desde la propia hipersensibilidad de este artista. Elementos como la sensibilidad del propio ser humano son principales en sus cuadros, proyectando diferentes sentidos como el tacto o la vista, los cuales pueden llevar a cuestionar nuestra propia realidad y a reflexionar sobre los estímulos que se perciben en esta.



Actualmente también se recurre al mundo surrealista desde diferentes perspectivas, un ejemplo de ello es Dimitra Milán, una artista de 16 años que plasma sus pensamientos a través de cuadros surrealistas, con colores llamativos y un fuerte componente onírico.

Sus ideas tratan de mostrar de una forma artística el contacto humano con la naturaleza, algo totalmente relacionado con el proyecto fotográfico, ya que muestra esta vertiente de una forma artística, pero con un trasfondo real sobre el problema existente actualmente con la naturaleza que nos rodea.

2. 4. Surrealismo

Dentro de lo onírico tiene gran fuerza el movimiento artístico surrealista corriente caracterizada por tener una “cierta tendencia no (re)representativa que emprende una búsqueda de la construcción figurativa abstracta, lejos de cualquier acercamiento mimético a la realidad” (Roncallo, 2012: p.106)⁸. Más bien esta corriente artística propone la liberación de las ataduras racionales, así, Roncallo explica que se trata de un proceso de creación que busca una libertad a la hora de experimentar en el

8 Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen 8 - Número 1 Enero - Junio de 2013 / ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 103 - 125

arte. Por otro lado, también se puede observar cómo se definía este movimiento desde su aparición, por ejemplo, en 1924 André Bretón definía este término en el Primer Manifiesto del Surrealismo como :

SURREALISMO: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral (Longoni y Santoni, 1998, p. 72).

Bretón, en su Manifiesto, extiende todo lo surrealista de la literatura a toda manera de hacer y concebir el arte. Aún así, la problemática residía en la libertad real del artista, en su proceso de creación, recordando de alguna forma la propuesta de Freud en el mundo de los sueños, donde se refleja parte de nuestra realidad sin necesariamente implicar la razón. Dentro de muchas obras aparece esta lógica onírica del surrealismo, donde la fotografía, la pintura y el cine han apostado por la creación de nuevas formas de lenguaje fuera de la lógica racional del ser humano.

Con el videoarte, surge la posibilidad contemplar nuevas imágenes como grandes obras y puntos de referencia, como el *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada* (1944), de Salvador Dalí, donde también reside “un particular elemento onírico que vive y muere en la imagen”, con la función de ser un elemento representativo ante nuestros ojos.

2. 5. Simbología

La mente humana está totalmente influenciada por las etapas de desarrollo del ser humano y también por el contenido del inconsciente que actúa sobre la psique. Dentro de las vivencias y el desarrollo humano la mente posee la capacidad de crear símbolos, llegando a potenciar estos con el mismo arte. Los símbolos pueden representar diferentes elementos o tener una intención de transmitir un mensaje, llegando a surgir diferentes formas de significación. Algo a tener en cuenta respecto a los símbolos es que “las formas que percibimos transmiten mensajes que influyen en nuestra conciencia” (León del Río, 2009: 39), por lo que existe una retroalimentación entre el arte y el inconsciente capaz de profundizar en las obras, llegando a tener grandes elementos de significación.

La escuela de psicología analítica de C.G Jung profundizó en la simbología, para el autor existen determinados arquetipos pertenecientes a la estructura de la psique, “poseen cierta autonomía y energía específica en virtud de la cual pueden atraerse los contenidos de la conciencia que les convenga” (León del Río, 2009: 39). Esta transmisión de la conciencia a la no conciencia sitúa a la simbología como un vínculo entre dos espacios. Para C. G. Jung el símbolo no es una alegoría, sino una imagen que su mayor contenido proviene de aquello que hemos visionado en un estado de conciencia. Así pues, la historia de la humanidad muestra cómo se han heredado determinados símbolos no solo desde nuestra parte subconsciente, también desde la propia conciencia a través de la reiteración de símbolos sobre todo entre el siglo XVII y XVIII.

Como bien indica la autora M^a Belén del Río la creación de un símbolo no tiene por qué ser un proceso racional, “ya que, para comprender el símbolo se necesita una cierta intuición que conozca aproximadamente el sentido de ese símbolo creado y lo incorpore a la conciencia” (León del Río, 2009: 40). Así entonces, un elemento indispensable para encontrar sentido al símbolo es la intuición, cualidad que para C.G. Jung estaría más en consonancia con la percepción visual, siendo un elemento de gran valor dentro del proceso creativo. Por lo tanto, se trata de un proceso perceptivo y, a su vez, inconsciente, ya que el contenido irrumpe dentro de la visión

y perspectiva consciente, llamando el autor al proceso “una percepción por vía inconsciente”. Dentro del panorama artístico se pueden encontrar grandes obras formadas desde una parte inconsciente del autor, siendo el arte una vía de expresión simbólica en la cual reflejar sus propias vivencias y conclusiones de la vida. Dice J.C Jung:

“La vivencia primordial carece de palabras e imágenes, pues es una visión en el espejo oscuro. Es meramente poderosísimo presentimiento, que quisiera llegar a la expresión es como un torbellino de viento que capta todo lo que le ofrece y arremolinándolo hacia arriba gana con ello figura visible”. (1990: 17 y 18).

El autor Sri Aurobindo también está de acuerdo con el proceso creativo de los símbolos ya comentado anteriormente, para él algo determinante es la fantasía experimentada por el ser humano donde “la creación de la belleza en poesía y en arte no está bajo la soberanía de la razón” (2002: 162-163) sino que viene de alguna parte. Remarca que el artista en su proceso creativo cree que el contenido y su propia inspiración proviene de “sí mismo”⁹ cuando realmente proviene de otras fuentes más desconocidas conscientemente. Según C.G.Jung, a través, del pensamiento fantaseador “se establece un enlace con los estratos más antiguos del espíritu humano” (1994: 88), aún así, dentro del arte se establece una fusión también entre la imaginación, la sensibilidad y la razón, existiendo diferentes habilidades del humano capaces de profundizar dentro de lo artístico.

El simbolismo se puede percibir en la pintura simbolista movimiento surgido desde el siglo XIX a través de artistas como Gustav Klimt, Pablo Picasso o Paul Gauguin.

9 C. G. Jung llama “sí-mismo” a aquello que se corresponde con el “fondo inconsciente cuyo constante exponente en la consciencia es el yo”. (Del Río 2009: 43)



La creación de este tipo de obras a lo largo de la historia ha generado una relación entre el interior de las personas y la creación de un código universal, llegando a interrelacionar el mundo de las imágenes a partir de su representación y la percepción de estas. Un lenguaje que busca comunicar a través del mundo sensitivo y de las emociones usando de temática principal la imaginación, la fantasía y el mundo de los sueños.

2. Theoretical framework

2.1 Video art

In the 1960s, the concept of video art evolved in a context of artistic creation that broke with the concepts of conventional genres. The mix of different disciplines like the plastic arts, literature or music they have been nourishing the cultural climate during these years. That is affirmed by the French philosopher Jacques Derrida because he considered that the video art is like a result of the relation between traditional artistic languages.

Also, the new technical developments marked a new and unexplored context before the video, where developed the analogical way the videotapes of Betamax and VHS. In this context, there are artists like Andy Warhol who used portable video equipment and expose their results using the technique **splitscreen**¹⁰. An example of this is *Outer and Inner Space* (1965) recorded with two tapes and projected with this same technique. Also previously recorded *Sleep* (1963) a film of 5h 20min that reflects his initial experimentation with cinematography. The video began to change as a concept in the light of the development of its context, especially in the light of the advancement of the means and resources of the environment.

In the 1970's appear the first digital images in artistic products, until the late 1990s, when began with the storage of data through magnetic tapes, that would mark the new production of images,"a definitive separation from everyday reality and entry into the field of simulations" (Martin, 2006: 11).

Then, with the digitalization of the environment new possibilities were created to modify the images through new reformulations thanks to graphic programs, so Sylvia Martin affirms "the image remains in a constant state of construction and disassembly" ¹¹ before all this changes. Even so, during this context in a few occasions public forums for video art were created as *Television as a Creative Medium* (1969) or there are distribution systems of artistic videos such *Electronic Arts Intermix* created by Howard Wise. Little by little a new forms of exhibition are created thanks to the work of different video artists who decided to promote this

¹⁰Technique used in the production of cinema and video where the division of the screen is used to present different scenes simultaneously.

¹¹ MARTIN, Sylvia *Videoarte*

electronic language, for example, in 1972 the Civic Museum of Bologna presented Video Recording.

William V. Ganis¹² thinks that digital sculpture includes video art, computer monitors, chips among other forms of artistic expression present in different media, museums and emerging contents. But, ¿what is the video art? Inside the video art can be found pieces from the recording of a performance to the presentation of the result of a technical manipulation of the images.

During the past decades different uses have been presented around the video, but with a new context appear more definitions. Therefore, the author Rodrigo Alonso affirms that there is a process of "de-definition", since the video is applied to new digital forms against new techniques of offering content like net.art and streaming media. Digital media and interactivity increases this flow and the relationships between users and the productions themselves.

The new content is based on public participation, that connection with the user. In this content the author Alonso in his article *Towards a de-definition towards videoart* argues that "some have specified the development of new interfaces and complex technological systems". So the context adapts and changes as technology does.

Universities and international organisations are committed to this type of content. Also to the research and development of new techniques in the digital field. An example of this is the Multimedia Center of Mexico, where national electronic and digital arts are promoted. Thus, it is possible to observe how they work on new emerging elements in current content such as robotics, stereophonic images, augmented reality among other forms of interactivity. Other cases that work in the new techniques of content production are the Universidad de Los Andes, the Javeriana University and the University of Caldas.

These organizations support electronic production "focusing on the relationship between science and art" (Alonso, 1999), generating an expansion in the field of digital production and a "de-definition" within video art.

12 COLOQUIO CON WILLIAM V. GANIS (Pag 134)

This already started in the 90's, where "the hybrid character provided by the video" (Martin, 2006: 21) offered new definitions in relation to film and video. The generation of images and the interdependence between disciplines was suitable as points of reference for artists such as Rodney Graham, Steve McQueen or Eija-Liisa Ahtila. These artists sought new ways to create before the cinema and the classical scenes that existed until the moment. Therefore, the artists had material with which to configure new languages within the artistic, coming to create infinite formulas within the audiovisual field.

Considering all this has always been faced with the consolidation of cinema and television in power structures. That created specific formats as references in mass consumption. Now the barriers of transmission of the content are diluted before the networks and the technological advance. Then globalization and communication networks empower the artistic and create a positive scene to show diversity in content.

Different forms of video art can be identified. Thus, taking into account the proposals of Belloir (1981) and Zunzunegui (1989) video art can be found in several ways:

Action-capture performance

Zunzunegui (1989) refers to the use of video as a record of body art, that is, as a means of documenting artistic work. One example is French artist Orlan, who shows in her projects several body transformations through video and the transmission of these in real time. In 1990 and 1993 Orlan she made *La Réincarnation de Sainte Orlan*. This work is characterized by transformation from surgical interventions, with one propose, seeking to become another being with the traits of Venus, Diana, Europe, Psyche and Mona Lisa. That created a new concept in art and aesthetics, *carнал art*. This case is one of the most shocking, as the artist documented her own aesthetic transformation, even so, there are many videos with the documentary function of capturing different actions or simply reflecting the realization of audiovisual productions as is the case of *Threshold to the Kingdom* (2000)¹³.

¹³Mark Wallinger's work that reflects the departure of passengers from international arrivals at an airport.

About space and time

With the passage of time and technological development different ways of playing with the artistic elements have been created. Thus, video art has also entered the world of research in terms of space and time. Within the world of video, in this case, in the cinematographic field, in the origins of the image is already frequently resorted to the thematization of the content in relation to space and time, for example, Andy Warhol in his work *Sleep* (1963) or Rodney Graham in *Halcion Sleep* (1994).

Thus, a certain trend towards these issues can be observed, but there is also an interest on the part of artists in reflecting and experiencing on space and time within their works. For example, the artist Eija-Liisa Ahtila who plays with the multiplicity of existing perspectives, avoiding falling into traditional space-time ideas. *The House* reflects this game of perspectives and transformation of the reality of the protagonist, a woman who ends up confused by the "loss of reality" of her modified routine. This work have surreal scenes introduced through the voiceover and the change of focus.

Multidimensionality

The artists from their experimentation in this field have created new possibilities for the image and its variants. The video have new possibilities, not only uses the image as a purely visual element. In other words, since the creation of new video art pieces, new ways have emerged to capture all that surrounds the image. An example may be the use of electronic installations with not only visual content also artistic objectives, creating new structures of experimentation of the image-video. Some artists like Nam June Paik exemplify this through their works *TVBra* (1964) or *TVCello* (1964), in this case, the element with which we work is television. That work present the aim of displaying a visual content, but at the same time an aesthetic unified with the television tool. That is, as the philosopher Sergio Roncallo affirms "we attend the aestheticization of the device itself that abandons its character as an instrument" and concentrates more on an artistic function when exhibiting the work.

However, video art in the viewer resides a fundamental power. The participation of the spectator in the artistic content is very important. Thus, the article *Video art or the Lego degree of the image* names new formats within video art as "video sculptures" or "video environments". New techniques where the perception and participation of the spectator are the key. Even from the simplicity of the plastic arts can be built new sensations from the perception, being the video art a tool to show an artistic action. So the central theme of the plastic arts "it was no longer the appearance of objects whose reality was unconditionally accepted, but the contingent reality of the matrix of sensations" (Kuspit, 2005, p.16), that is, it evolves to new formats with other representational claims, reaching to generate a sensory experience in the receiver.

The video changes as its context and the people involved in it, then, the message transmitted by the piece can mutate depending on the viewer's perception among other factors. For this reason, this quality gives more dynamism to the field of video art, because the reading of the message can be as many as people perceive and assimilate. Technology expands these reading possibilities, leaving a great space for experimentation and reflection between the electronic and the artistic.

2. 2. Cycle of sleep: How is it composed?

The rhythm of the audiovisual piece will be marked by the phases of a sleep cycle. According with the Institute of Sleep¹⁴ (ISS) there are:

- **Phase 1:** in this phase is where you get out and out of sleep, a phase in which you can sometimes believe that you are awake. It's the moment where sleep begins, the eyes move slowly and our muscles relax.
- **Phase 2:** at this stage the sleep becomes deeper and the eye movement stops.
- **Phase 3:** stage where it really rests and in which if we wake up we would be confused by the interruption of sleep.
- **Phase 4:** it rests both physically and psychically, the moment of the generation of dreams has not yet arrived, but several images can appear without a narrative thread.
- **REM Phase** :This stage is where dreams are generated, coming to create stories through different images, information and symbols of our day. At this moment the muscle tone does not exist and it is really like seeing reality from this posture without being able to move, scream etc. A moment in which there is usually a feeling of drowning with which to play in the dream phase of the photographic project.
In addition, in this phase if the sleep is interrupted the images pertaining to the dream are usually recalled. In this case the character of the piece will remember the images of her dream, generated by herself, since really her dream is a reading that she is reading recently and not a projection of an image.

Therefore, the audiovisual piece will be especially concentrated in the dream phase where the unconscious is reflected in front of the conscious part. A place mostly motivated by emotion and not by reason. For that reason, this part of the piece seeks to generate sensations, the same that we can come to feel in waking state, especially in the **syndrome of the onirism**.

¹⁴ Sleep Institute. Available in: <https://www.iis.es/los-ciclos-del-sueno-soniaesquinas-clinica-salud-instituto-del-sueno/>

This syndrome is considered a disorder of one's consciousness, this occurs when fantasies generated in dreams are intermingled with part of reality as a result of loss of consciousness.

In this case the person has a series of delusions or hallucinations related entirely to the fantasy present in the dream world. Although it is really considered "dream delirium" the loss of consciousness to a set of sensory stimulations. That effect in reality, do not exist in the environment of the one who sees them, are simply unreal within the reality in which he finds himself.

2. 3. Dream world

Over the years the dream world has been nourished by different artistic disciplines such as painting or literature. Especially after the exploration within the scientific field by Sigmund Freud marking the conscious and unconscious part of the human being in this world. Carl Gustav Jung, disciple of Freud, deepened within these study works claiming the existence of a "collective unconscious"¹⁵ which showed a strong link between dreams and one's own culture. For example, artist Salvador Dalí, who represents in his paintings starts from this fantasy of the dream world. Characterized by the symbolism and surrealism present in his works. There are some examples like *La tentación de San Antonio*, *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar* or *Carne de gallina inaugural*.



15 Archetypes and collective unconscious in the plastic arts from the psychology of C. J. Jung (M^a Belén León del Río, 2007) Available in: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/52084/6600-6684-1-PB.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

Works where there are recurring figures, such as elephants or even more abstract forms, which for the author possess their own meaning and give a meaning to the artistic product. "The symbol would therefore come not only from the conscious but also from the unconscious" (León del Río 2007, p.39) from the author's statement it can be seen that this inclusion of figures in the works comes from both the internal and the external plane of the human being, coming to mix different realities.



Also one of the surrealist painters who questions reality is René Magritte who alluded to the observer in his own environment. He works reality from this artist's own hypersensitivity. Projecting different senses such as touch or sight, which can lead us to question our own reality and to reflect on the stimuli perceived in it.

Currently, the surrealist world is also used from different perspectives. An example of this is Dimitra Milan, a 16 year old artist who projects her thoughts through surrealist pictures, with striking colors and a strong oneiric component.



Autora Rocío Lucas González
Tutor Vicente José Benet Ferrando

His ideas try to show in an artistic way the human contact with nature. Something totally related to the photographic project, since it shows this aspect of an artistic form, but with a real background on the problem currently existing with the nature that surrounds us.

2. 4. Surrealism

Within the oniric, the current surrealist artistic movement has great strength, characterized by having a "certain non-(re)presentative tendency that undertakes a search for abstract figurative construction, far from any mimetic approach to reality" (Roncallo, 2012: p.106)¹⁶. Rather this artistic current proposes the liberation of the rational ties, thus, Roncallo explains that it is a process of creation that looks for a liberation at the time of experimenting in the art. On the other hand, one can also observe how this movement was defined since its appearance, for example, in 1924 André Bretón defined this term in the First Manifesto of Surrealism as :

SURREALISM: noun, masculine. Pure psychic automatism, by means of which one tries to express, verbally, in writing or in any other way, the real functioning of thought. It is a dictation of thought, without the regulatory intervention of reason, alien to any aesthetic or moral concern (Longoni and Santoni, 1998, p. 72).

Breton, in his Manifesto, extends all the surrealism of literature to all ways of making and conceiving art. Even so, the problematic resided in the real freedom of the artist, in his process of creation, remembering in some way Freud's proposal in the world of dreams, where part of our reality is reflected without necessarily implying reason. In many works appears this dreamlike logic of surrealism, where photography, painting and cinema have opted for the creation of new forms of language outside the rational logic of the human being.

With video art, the possibility arises to contemplate new images as great works and points of reference, such as *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada* (1944), by Salvador Dalí, where also resides "a particular oneiric

16 Music, Visual Arts and Performing Arts Notebooks / Volume 8 - Issue 1 January - June, 2010 2013 / ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 103 - 125

element that lives and dies in the image", with the function of being a representative element before our eyes.

2. 5. Symbology

The human mind is totally influenced by the stages of development of the human being and also by the content of the unconscious that acts on the psyche. Within the experiences and human development the mind has the ability to create symbols, getting to enhance these with the same art.

Symbols may represent different elements or have an intention to communicate a message, leading to the emergence of different forms of meaning. Something to keep in mind regarding symbols is that "the forms we perceive transmit messages that influence our consciousness" (León del Río, 2009: 39), so there is a feedback between art and the unconscious able to penetrate the pieces in depth, coming to have great elements of significance.

C.G. Jung's school of analytical psychology deepened symbology. For the author there are certain archetypes belonging to the structure of the psyche, "they possess certain autonomy and specific energy by virtue of which they can attract the contents of the consciousness that suits them" (León del Río, 2009: 39). This transmission of consciousness to non-consciousness situates symbology as a link between two spaces. For C. G. Jung, the symbol is not an allegory, but an image whose greatest content comes from what we have seen in a state of consciousness. Thus, the history of humanity shows how certain symbols have been inherited not only from our subconscious part, but also from our own consciousness through the reiteration of symbols, especially between the 17th and 18th centuries.

As the author M^a Belén del Río points out, the creation of a symbol does not have to be a rational process, "since, in order to understand the symbol, a certain intuition is needed that knows approximately the meaning of that created symbol and incorporates it into the consciousness" (León del Río, 2009: 40). Thus, an indispensable element to find meaning to the symbol is intuition, a quality that for C.G. Jung would be more in consonance with visual perception, being an element of great value within the creative process. Therefore, it is a perceptive and, at the same

time, unconscious process, since the content burst into the conscious vision and perspective, calling the author to the process "a perception by unconscious way".

Within the artistic panorama one can find great works formed from an unconscious part of the author, art being a way of symbolic expression in which to reflect their own experiences and conclusions of life. J.C. Jung says:

"The primordial experience lacks words and images, because it is a vision in the dark mirror. It is merely a very powerful presentiment, that I would like to reach the expression is like a whirlwind of wind that captures everything it offers and whirling it upwards wins with it visible figure (1990: 17 and 18).

Author Sri Aurobindo also agrees with the creative process of the symbols already commented previously, for him something determinant is the fantasy experienced by the human being where "the creation of beauty in poetry and art is not under the sovereignty of reason" (2002: 162-163) but comes from somewhere. Emphasizes that the artist in his creative process believes that the content and his own inspiration comes from "himself"¹⁷ when it actually comes from other, more consciously unknown sources. According to C.G.Jung, through fantasy thinking "a link is established with the oldest levels of the human spirit" (1994: 88), even so, within art there is also a fusion between imagination, sensibility and reason, with different human abilities able to go deeper into the artistic.

Symbolism can be perceived in Symbolist painting movement emerged since the nineteenth century through artists such as Gustav Klimt, Pablo Picasso or Paul Gauguin.

The creation of this type of work throughout history has generated a relationship between the interior of people and the creation of a universal code, reaching the point of interrelating the world of images from their representation and their perception. A language that seeks to communicate through the sensitive world and emotions using imagination, fantasy and the world of dreams as the main theme.

17 G. Jung calls "self" that which corresponds to the "unconscious background" whose constant exponent in consciousness is the ". (Del Río 2009: 43)

3. Argumentación sobre las decisiones discursivas

Dentro del proyecto *Insomnia* existe una gran red de puntos de conexión para construir el ciclo, entramado por diferentes fuentes existentes en el ámbito creativo y artístico. Por ello, los diferentes puntos de referencia e inspiración dentro del producto artístico se pueden relacionar de alguna manera u otra con fuentes alternativas a la fotografía, es decir, en los siguientes apartados se mostrará las influencias creativas dentro de las decisiones discursivas realizadas. Así pues, además de incluir las fuentes artísticas también se irá argumentando el proceso de creación de la pieza audiovisual comentando la iluminación, fotografía, sonido ambiente y música.

3. 1. Cine

El proyecto fotográfico debía construirse acorde con la temática principal, el sueño, una parte de realidad totalmente subjetiva y construida a partir de nuestra mente. Entonces, cuestioné el hecho de cómo podía representar el sueño en una imagen, buscando algún tipo de diferenciación. Una de las primeras fuentes utilizadas fue el cine. En este pude encontrar determinados aspectos de la simbología y la estética, donde podía reflexionar de otra manera sobre la temática y el mundo de los símbolos y las metáforas que pueden llegar a establecer entre diferentes escenas. Por ejemplo, la película de Christopher Nolan, *Origen* (2010) trata cuestiones muy específicas sobre el sueño, apelando en el espectador sobre la existencia de una “realidad” subjetiva creada a través de los sueños. La trama juega con el espectador siempre poniendo en duda si las imágenes que ven realmente pertenecen a la “realidad” del personaje o sigue en un sueño, para ello, se introduce un tótem, el cual posee su función simbólica. Por lo tanto, se relaciona dentro de este film las realidades subjetivas de los personajes y la propia simbología para dotar de significación al contenido.

A la hora de marcar una diferenciación dentro del ciclo fotográfico observé tras el visionado de diferentes películas¹⁸ cómo se representaba el sueño, especialmente el caso más alentador fue *Star Wars: episodio III La venganza de los Sith* (2005). En la

¹⁸ Disponibles en el apartado de filmografía

escena donde Anakin tiene una especie de pesadilla premonitoria se utiliza una estética borrosa que no deja ver con claridad, llegando a actuar como un filtro de diferenciación con la “realidad” que viven los personajes. En este punto comencé a pensar la estética de las fotografías, planteé diferentes posibilidades como el uso de un filtro de agua o técnicas de iluminación específicas para darle una textura diferente a la parte onírica.

El ciclo del sueño *Insomnia* se presenta con imágenes donde se incluye este efecto de borrosidad presente en la escena de Anakin Skywalker, para dar un toque de subjetividad al sueño y aportar el efecto subjetivo de no ver con claridad “la realidad” visionada.

Por otro lado, también se podía ver la disposición de los decorados y la simetría entre ellos, construyendo un ambiente idóneo de significación en las películas. De ahí, pude concentrar mi atención en los elementos existentes alrededor de los personajes, ya que algunos tenían un sentido muy específico en la escena, dotando a la imagen de esa profundidad simbólica aplicable a las propias fotografías del proyecto *Insomnia*.



Otros ejemplos dentro del ámbito cinematográfico que han usado el simbolismo para reflejar varias realidades dentro del mundo humano son *Mother!* (2017) y *El viaje de Chihiro* (2001). Se trata de obras que han inspirado en mi creatividad, observando el trasfondo de una trama narrativa que puede ser percibida desde diferentes perspectivas.

Mother! causa una atención en el espectador a través del sonido y las imágenes, cuestionando el entorno de los personajes. Esta obra más actual de Darren Aronofsky presenta una forma más artística, en comparación con el cine hollywoodiense, de construir una historia a través del simbolismo y de la incompreensión de determinadas escenas para causar un diálogo interno en el espectador. La película puede ser interpretada de diferentes formas, por ello, se convierte en una obra interesante ante el ojo humano que puede percibir la obra como la representación de la evolución del mundo, una extraña versión de la biblia o también una alegoría del papel de la mujer en la sociedad. El film presenta a una pareja viviendo en una casa donde ocurren diferentes situaciones en representación a un trasfondo social importante, esto se puede observar a través de símbolos como la casa donde se encuentra el microclima mostrado o el corazón entre otros.



Dentro del mundo de la animación *El viaje de Chihiro* proyecta un trasfondo en referencia a la prostitución infantil. Hayao Miyazaki también pretende transmitir con su obra un mensaje simbólico sobre la prostitución infantil a través de el universo de Chihiro donde representa el paso de la niñez al mundo adulto, teniendo una función crítica dentro de las escenas que sufre el personaje. Más allá del mundo de Chihiro, donde el autor muestra sus experiencias de vida se refleja un trasfondo con personajes peculiares y elementos con una gran significación dentro del film, como las pepitas de oro o la transformación de personajes en determinados animales. Todo ello crea un bagaje propio el cual predispone la ideación de la inclusión de símbolos diferentes en este proyecto como puede ser las ramificaciones, las luces urbanas o las distintas formas creadas a través de los elementos presentes en las fotografías.

3. 2. Literatura

Dentro del proceso de creación del proyecto era necesario aplicar diferentes símbolos significativos dentro de la historia contada a través de las imágenes. Por ello, pensé en un elemento central para el personaje que fuera una influencia determinante, una historia leída por el propio personaje protagonista, que después, se convertiría en imágenes a través de su propio sueño.

Algunos elementos como la vegetación y símbolos como el pájaro dentro de las imágenes aparecen dentro del sueño del personaje, siendo fruto de la lectura del libro de Isabel Allende: *La ciudad de las bestias*. En esta obra se basa parte del proyecto a través de símbolos y metáforas entorno a la acción humana frente a la naturaleza.

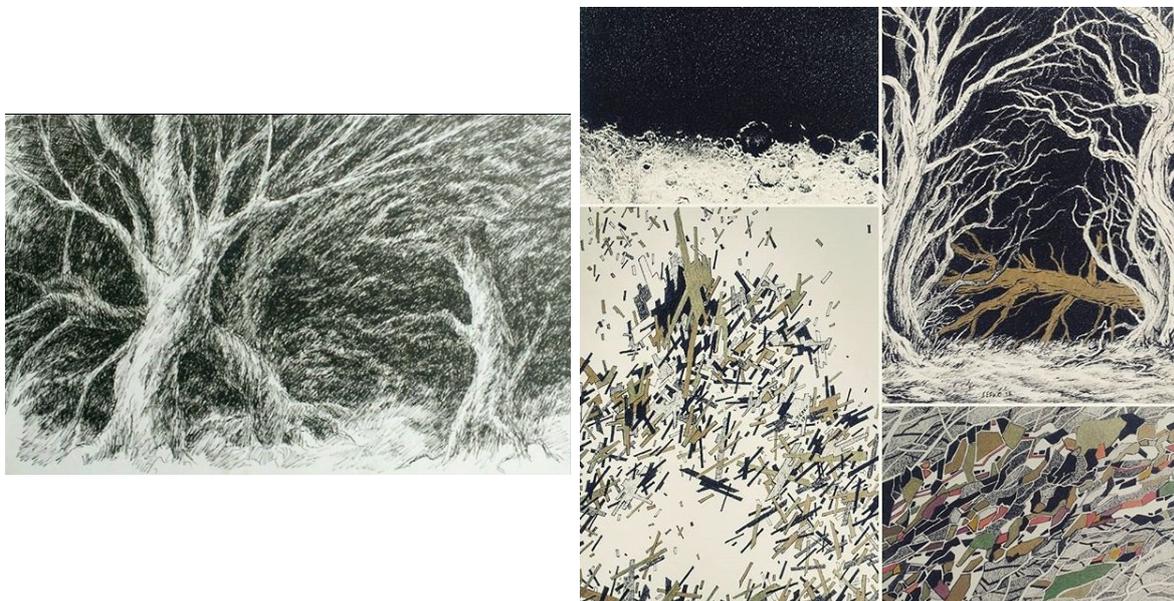
La ciudad de las bestias es una obra que justamente comienza por un sueño, dotando de mayor profundidad a la obra, así entonces, pude encontrar diferentes puntos de referencia que la unifican en torno al tema. Por lo tanto, se trata de partes de un sueño que forman parte de la lectura del personaje que, después, se representarán en su propia fase onírica, pero con un estilo determinado, totalmente acorde con la personalidad de aquel cuya fase onírica se está observando.

La obra en la que se basa parte del proyecto es una novela de fantasía y aventura publicada en 2002. La historia se basa en la experiencia del personaje protagonista llamado Alexander Cold, un joven estadounidense que viaja al Amazonas como

parte de una expedición de la revista ficticia *International Geographic*. El joven se adentra en un nuevo mundo repleto de vegetación y figuras misteriosas, uno de los símbolos más importantes al comienzo de la obra es el pájaro, el cual aparece en el propio sueño de Alexander. Por ello, parte de las fotografías de este proyecto están inspiradas específicamente en este sueño, el cual muestra como la madre del protagonista es atrapada por un pájaro, un sueño que dentro de la historia literaria tiene un sentido, pero que en este proyecto absorbe una significación totalmente diferente. Esto se debe a que forma parte de la obra como un intertexto, una referencia construida por la propia percepción de la protagonista del proyecto *Insomnia*. Por ello, una de las últimas fotografías la protagonista coge el libro para comprobar la coincidencia de aquello que recuerda de sus propios sueños con elementos de su lectura antes de dormir.

3. 3. Pintura

Dentro de las diferentes disciplinas que forman parte de este proyecto se encuentra la pintura, una fuente que puede aportar nuevas ideas a aplicar en las fotografías. Dentro de la búsqueda de nuevas fuentes de inspiración la clave era encontrar autores que tratan la naturaleza desde diferentes puntos de vista y estilos artísticos. Dentro de esta temática se pueden encontrar muchos autores, más aún mediante las redes sociales donde muchos artistas potencian su trabajo, ya que disponen de herramientas de difusión muy útiles. Así, fue como pude encontrar el pintor Serko, quien es un artista emergente actual el cual busca representar, a través de la naturaleza, su propia manera de visualizar las cosas a través de la mezcla entre el dibujo y la pintura. La estética de sus obras se basan en un aspecto oscuro el cual influyó totalmente con el estilo presente en las fotografías de vegetación de *Insomnia*.

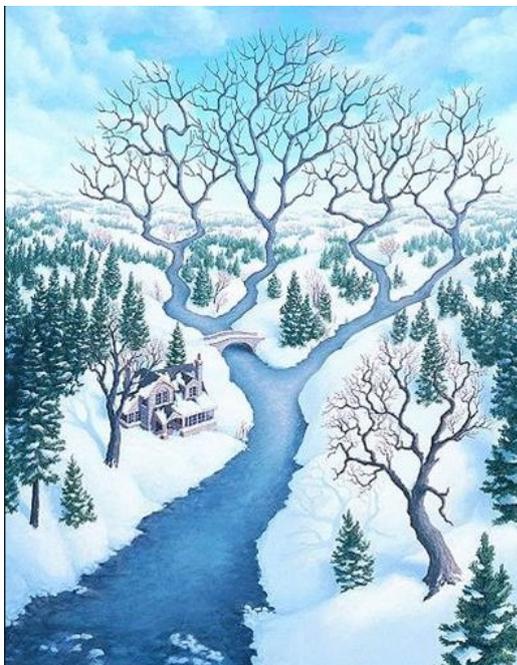


Las ramificaciones dentro de las fotografías pueden llegar a representar las bifurcaciones dentro de la toma de decisiones en la vida de una persona, a su vez, desde otra perspectiva llegar a representar los axiomas de la mente humana en contraposición con las raíces de la naturaleza. Llegando a transmitir a través de la fotografía la importancia de la acción humana ante la destrucción que está sufriendo la naturaleza. Realmente el proyecto se construye desde diferentes puntos de referencia que pueden llegar a tener múltiples significados dependiendo de la

percepción del receptor, por lo que se puede transmitir mensajes diferentes en torno a la creación de la tierra y todo aquello que la compone.

Por otro lado, también es adecuado incluir la pintura surrealista, ya que tiene una gran influencia dentro del mundo de los sueños como anteriormente se ha comentado. Por ello, la investigación de autores surrealistas también se concentra en la observación de qué tipos de símbolos utilizan, llegando a encontrar propuestas muy afines a los valores transmitidos por el proyecto sobre todo relacionado con la naturaleza.

Rob Gonsalves muestra una gran creatividad dentro de este mundo, jugando también con las ilusiones ópticas. Asociando su habilidad para mezclar la realidad con el mundo de los sueños con el término “realismo mágico”. Este concepto apareció en 1925 en boca del crítico alemán Franz Roh quien apreciaba la fusión de estas realidades, creando en el objeto trabajado su propia magia.



Este trabajo en los objetos distorsiona las realidades y crea nuevos significados ante el ser humano, dando al receptor nuevas formas de ver la vida que le rodea. Algo totalmente fundamental en este proyecto, por ello, una de las claves en este es el uso de fotos recurso de las ramificaciones desde la mirada subjetiva de la protagonista.

Otro caso interesante dentro de la pintura surrealista es Jim Warren quien aporta una mirada diferente en sus obras, buscando la unión del ser humano y la madre tierra a través de la experimentación.



Es un caso diferente a los anteriores, ya que se trata de un autor autodidacta que experimenta a través del óleo buscar nuevas formas de fantasía en el lienzo. Aún así, dentro de sus obras se encuentra una fuerte influencia de la naturaleza y el surrealismo el cual ha sido determinante en este proyecto.

3. 4. Fotografía

También dentro de las influencias que existen entre las disciplinas destacadas, también existe una influencia dentro de la fotografía más conceptual. Actualmente surgen nuevas formas de representar situaciones a través del concepto con el uso de los símbolos. Por eso al surgir nuevos estilos dentro de esta creación conceptual es conveniente destacar algunos ejemplos con los cuales se ha adquirido mayor perspectiva dentro de *Insomnia*.

Los ejemplos más seguidos e influyentes durante la construcción del proyecto se tratan de los trabajos realizados por Rosalía en su obra *El mal querer* y las ideas compartidas por la fotógrafa Annabel Mérida.

Dentro del proyecto transmedia de Rosalía existe una parte muy interesante que acompaña a su música, unas tarjetas que juegan con la conceptualidad de los elementos y los sentimientos gestionados por el propio ser. En este caso se potencia el simbolismo de manera que influenció totalmente en cómo construir las propias fotografías de este trabajo. Algo a destacar era cómo se había llegado a tal resultado a través de la edición, una cuestión de la cual no poseía información suficiente.



Por ello, a través del perfil de la fotógrafa Annabel Mérida se puede observar este proceso de edición gracias al seguimiento realizado mediante sus redes sociales. La edición durante la creación de la fotografía conceptual conlleva una gran creatividad y dedicación que se va desarrollando conforme avanza la carrera profesional de la autora. Por lo que no se puede aplicar las técnicas utilizadas por estas autoras como tal dentro del proyecto, pero sí contribuyen al proceso de aprendizaje a la hora de editar las fotografías y conseguir los resultados propuestos.

También un aspecto de gran importancia como fuente de inspiración es la estética y



la ejecución de la composición de la fotografía por parte de Annabel Mérida en relación con las características de *Insomnia*. A través de las publicaciones de la artista se ha logrado ampliar las vías de representación entre el ser humano y aquello que le rodea, consiguiendo reflexionar sobre la temática y adaptándola a la propia estética del proyecto fotográfico realizado.

Son fotografías que aportan conocimiento a la hora del proceso de creación, siendo una gran fuente de inspiración con un gran mensaje en referencia a la dañina acción humana hacia los animales y aquello que nos aporta la vida.

Tras destacar algunas fuentes de inspiración es necesario relacionar las técnicas y temáticas seleccionadas de las que se ha ido nutriendo el proyecto. Este no solo se compone de una obra literaria o pintura exclusivamente, sino que es fruto de la conjunción de diferentes disciplinas como la fotografía conceptual, la pintura y la literatura.

En primer lugar, la pieza de video musical se va componer de sonido ambiente, música y foto fija. La mezcla de estos elementos va ir pautaada por planos en negro dentro del montaje, con el fin de simular el parpadeo desde el punto de vista humano. Así pues, jugando con el ritmo musical y la imagen. Dentro de la composición del ciclo del sueño la fase onírica será la principal dentro de la pieza, en esta fase se debe establecer una diferenciación de texturas, contraponiendo la “realidad” con la “realidad onírica”. Para su diferenciación con el resto de imágenes se aplicará un filtro rojo de iluminación, en representación del agotamiento y destrucción que está sufriendo la naturaleza. Para profundizar más en los aspectos técnicos del proyecto se explicará las ideas en las que se fundamenta el discurso de la propia fase onírica.

3. 5. Imagen

La imagen desde su origen ha tenido una gran evolución, siendo la esencia de toda producción audiovisual, una mínima parte sea en el formato que sea siempre presenta la imagen como elemento. Aunque dentro de esta pieza la imagen se presente en formato vídeo “el video es, en esencia, imagen” (Roncallo, 2005: p. 140), pero cuando apareció el cine se creó una posibilidad más amplia de representación de nuestra “realidad”, llegando a ser un gran referente y principal generador de imágenes. A su vez, se encontraba una gran fuente visual artística, la pintura, la cual ha servido de inspiración totalmente para la historia de la fotografía y también la construcción de este proyecto. Por ello, la imagen es el elemento central de esta pieza audiovisual, factor clave en todos los contenidos creados con el fin de representar una realidad paralela a la ya existente, nuestros propios sueños.

La representación de nuestra realidad se encuentra en toda obra audiovisual, el contexto actual se basa en el consumo de imágenes constantemente, el sistema refuerza esta ansia de consumo **sin tener conciencia** del consumo visual real que estamos generando. Esto produce un contexto de “la mimesis de lo real y se insertan dentro del panorama audiovisual como dobles de un mundo que efectivamente existe y que ha sufrido algo así como una transmutación ontológica hacia la imagen” (Roncallo, 2005) crea, en diferentes ocasiones, un panorama artístico con el cual crear nuevos híbridos dentro del campo audiovisual.

Así, se pretende mostrar con la creación de esta pieza un pequeño reflejo de nuestra no conciencia tanto en el ámbito onírico como en la generación de hábitos por parte del ser humano, en especial, hacia el entorno que nos rodea. Una pieza reflexiva para el espectador que concentra la sinergia entre imagen, pintura y sonido, “desde una perspectiva menos convencional y menos explorada: el video” (Zunzunegui; 1989, p. 221).

Esta pieza de videoarte se centra en un aspecto rutinario que, a su vez, presenta un componente surrealista fruto del protagonismo de la fase onírica a la cual pertenecen la mayoría de imágenes. De hecho, en el ámbito video-artístico existe una fuerte herencia surrealista, sin embargo, no son las únicas influencias vanguardistas. Habich y Carrillo observan como otras obras presentan influencias de expresiones vanguardistas diferentes:

“desde su origen, el video apareció vinculado a las tardovanguardias artísticas de los años sesenta, principalmente a las vanguardias neodadaístas, aquellas que tenían como objetivo una apropiación de hechos de la vida cotidiana, de sistemas objetuales, etc. Así el video tomó para la nueva imagen electrónica el repertorio iconográfico del pop, la atención de los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios masivos de comunicación” (1994, p. 85).

Así se muestra cómo desde hace años el ser humano refleja en el arte todo aspecto rutinario que le rodea, incluyendo desde el sueño hasta el consumo constante en su día a día. Dos valores que se pretenden reflejar en el proyecto ante la inconsciencia por parte del ser humano en sus vivencias ya sean más o menos subjetivas.

Por lo tanto, ¿cómo se puede reflejar estos valores dentro de una imagen? en principio buscando parámetros técnicos que provoquen sensaciones en el espectador.

Así pues, la imagen durante la fase onírica presenta una estética borrosa, con el objetivo de lograr ese efecto de no ver con claridad y poder lograr también la construcción de esa perspectiva subjetiva. En diferentes fotografías donde se encuentra la figura femenina dentro de ese mundo amazónico también se muestra esta misma en otro espacio completamente rojo, buscando crear el ambiente conceptual mezclando los dos espacios.

Durante el ciclo del sueño de la protagonista se pueden percibir diferentes fases, por ejemplo, la imagen se presenta de una manera acorde al ciclo del sueño, ya que en las imágenes del incendio surgen de la nada sin ningún hilo conductor, parte del ciclo que corresponde a la fase 4. En esta fase el ser humano se adentra en el sueño, pero no se encuentra completamente en la fase onírica, sino que comienza a introducirse su mente en esta fase y pueden surgir imágenes aleatorias de la rutina de la persona y aquello que le concierne.

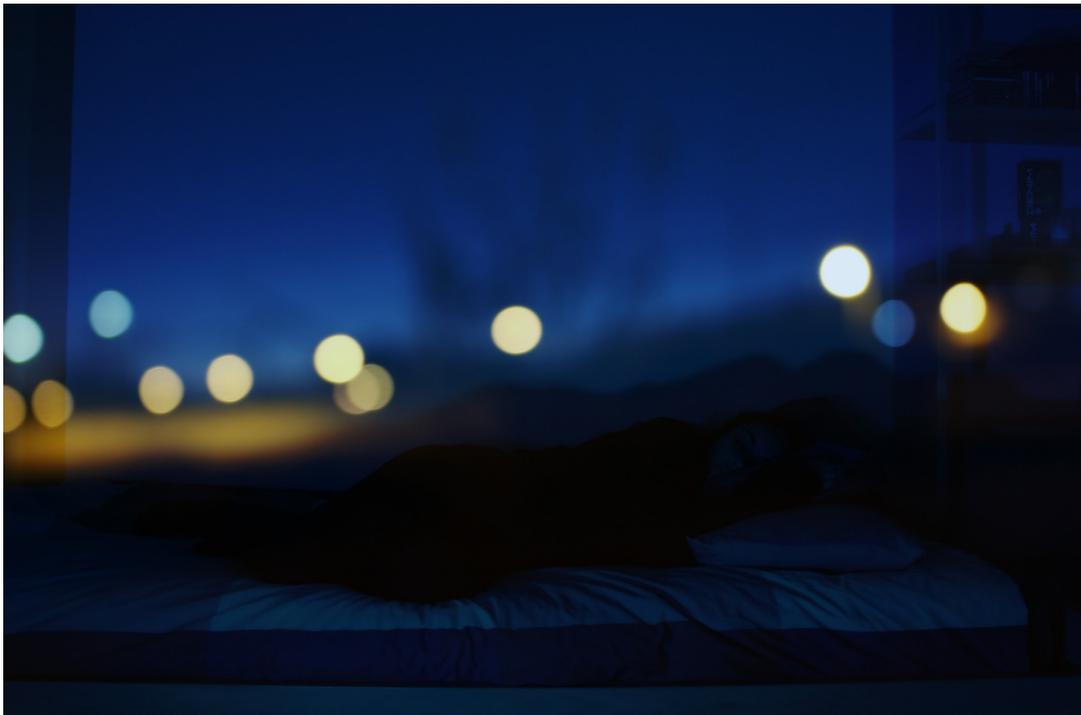


Esta fase es acompañada posteriormente de la mezcla de imágenes de vegetación y el espacio apartado completamente rojo donde aparece la figura femenina en representación de la acción del ser humano. La mayor parte de imágenes pueden presentar una estética borrosa consiguiendo este efecto con el objetivo de la cámara y también haciendo uso de una cortina que actúa como efecto translúcido,

no dejando ver con claridad todos los elementos de la fotografía.

Otro aspecto dentro de la imagen en este proyecto es el uso de la superposición de imágenes, esta técnica se encuentra en la fase previa al momento del sueño. Las imágenes que poseen la iluminación azul, para determinar que el personaje se adentra en la noche, se fusionan con fotografías hechas en una sesión exterior nocturna. Estas sesiones se explicarán con más detenimiento en las fases de producción del proyecto más adelante.

El objetivo de la superposición de imágenes del personaje durmiendo con las fotografías de luces (**puntos** de luz) de las urbanizaciones es simbolizar los puntos importantes en los cuales existen **conexiones** antes de accionar el sueño. Así mostrando el panorama previo a lo que se va a representar dentro del sueño, mostrando una contraposición entre los puntos de acción humana y su expansión dentro del planeta que provoca una disminución de la naturaleza que nos rodea.

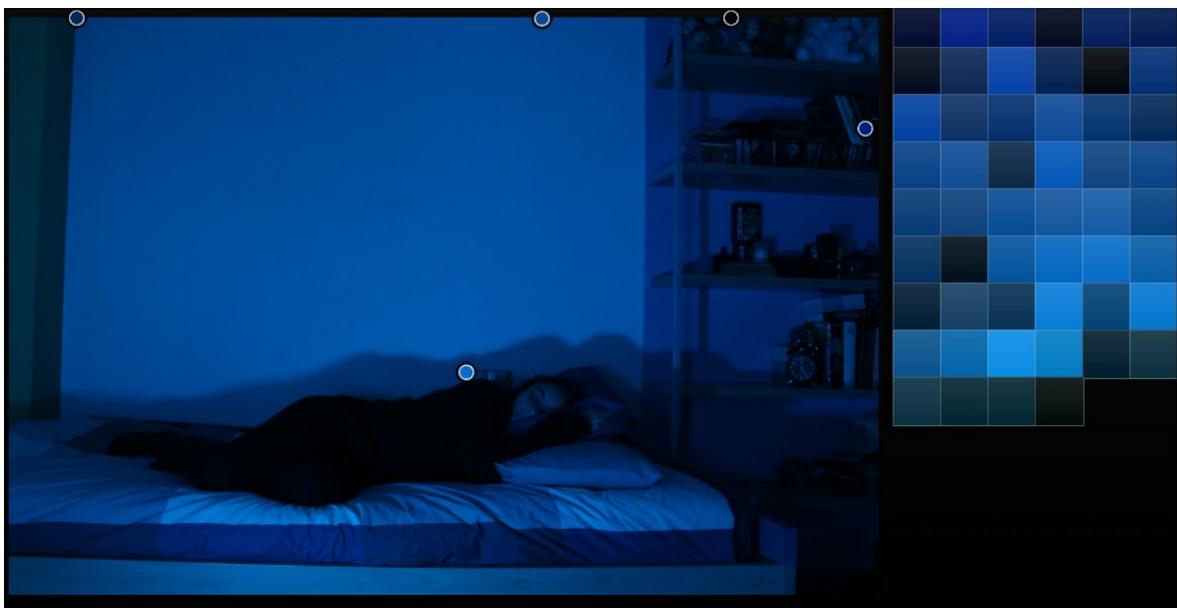


3.6. Iluminación

Respecto a las luces en la imagen se ha creado un ciclo de iluminación al igual que existe un ciclo del sueño en las imágenes con sus determinadas fases. La primera imagen de apertura se presenta una iluminación de clave baja, así seguida de la fase previa del sueño en la noche, donde predomina el color azul. Dentro de la fase onírica se establece un filtro de diferenciación completamente rojo, presentando durante esta fase distintos tonos de este color. Este color primario crea un ambiente para el receptor que le adentra dentro del sueño representado. Así pues, la importancia de aplicar un color es clave para generar cambios en el estado de ánimo de aquel que está recibiendo el discurso, llegando a transmitir diferentes sensaciones. Una de las sensaciones primarias que pretende suscitar este color es el peligro tanto para alertar al ser humano como para transmitir la sensación dañina que se produce en la naturaleza. Algo que nos nutre día a día y que debe de ser cuidado a partir de las propias acciones del ser humano, revocando de alguna manera ese efecto dañino.

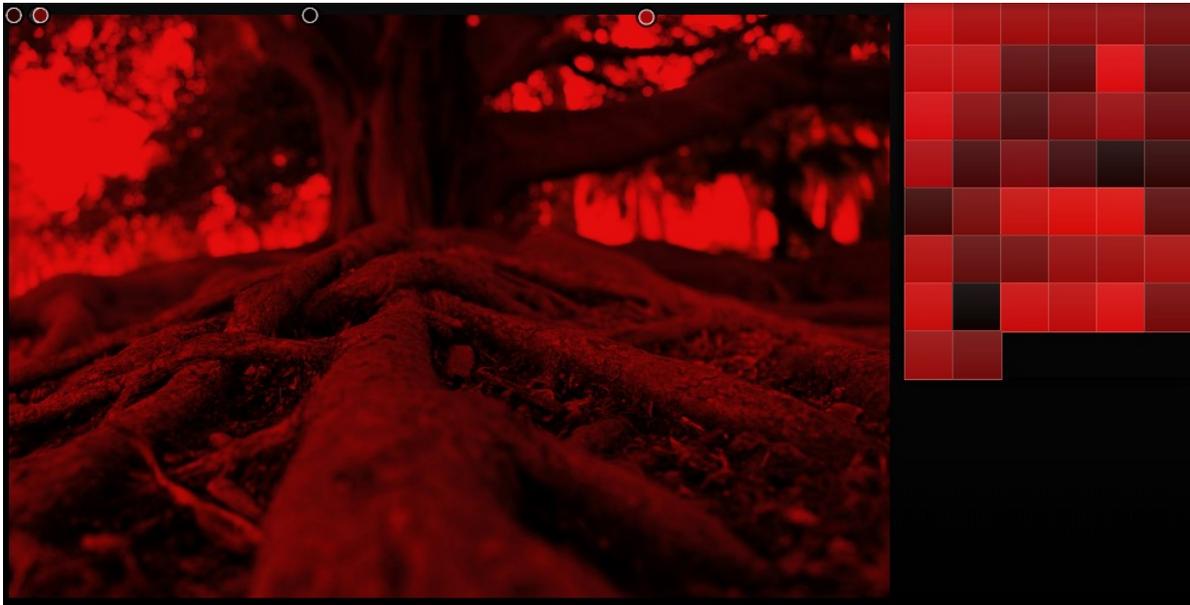
Este ciclo de iluminación se puede observar en las siguientes paletas de colores generadas a partir de las fotografías presentes en el vídeo. Se trata de distinguir a través de los tonos las diferentes fases en las que se encuentra el personaje protagonista.

Fase previa al sueño



En este caso los colores predominan al momento correspondiente del día, cuando ya oscurece y llega el momento de dormir terminando la rutina. La mayor parte de fotografías presentan una luz en clave baja con una estética oscura envuelta totalmente en la temática correspondiente al proyecto *Insomnia*.

Fase onírica



El filtro rojo en este caso se corresponde con la fase del sueño que está experimentando la figura femenina. Así, creando una diferenciación, consiguiendo este efecto mediante la luz led roja a partir del material técnico y también a través de la edición editando las luces y las sobras de la fotografía, además de la curva de color. Dentro de este conjunto de fotografías se puede encontrar varias texturas y distorsiones que tienen el objetivo de provocar múltiples sensaciones en el espectador.

Fase posterior al sueño



En este caso la paleta se compone de colores que varían a partir del rojo, con una iluminación más correspondiente al momento del despertar. La fotografía se sitúa durante el amanecer, presentando unos tonos, en este caso, que se adaptan al momento de la fase totalmente.

Por lo tanto, a partir de la construcción de las paletas se crea una diferenciación de tonalidades dependiendo de la fase en la que se encuentre el receptor del producto audiovisual, creando sensaciones distintas en cada momento.

3. 7. Montaje

Otro aspecto importante que genera significado y ayuda al hilo conductor del proyecto es el uso que se hace del montaje dentro del vídeo. Dentro de este existe un ritmo dependiendo de la música y los sonidos, creando el ambiente adecuado a la historia que se pretende mostrar.

En la obra *A Movie: Directional Piece. Where People Are Looking o A Movie: Directional Piece Where People Are Walking (1972-73)* de John Baldessari se puede observar un proceso parecido:



En esta obra se puede encontrar un juego con la imagen a través del montaje. El montaje permite unir las imágenes, que, combinadas crean un significado diferente a su visionado independiente.

Esto mismo se traslada al proyecto, ya que la esencia de las imágenes se encuentra al ser una foto fija, generando una mayor intensidad que la imagen en movimiento. En este caso el montaje se concentra en el ritmo musical, a su vez, mostrando la sensación de no control del personaje que está soñando.

El montaje creará esta sensación ante el espectador, pudiendo generar el pensamiento de que la protagonista está experimentando un sueño lúcido. Un sueño lúcido se caracteriza por el control que posee dentro de un sueño aquel que lo experimenta, en este caso, el montaje dará lugar a una situación de descontrol, el ritmo y la unión de las diferentes fotografías a través del montaje creará esta sensación de descontrol con la irrupción de diferentes imágenes chocantes tanto para aquel que las sueña como para el que las observa. Además de alternar las diferentes fotografías con fondo negro, simulando la sensación de parpadeo desde la propia mirada de la protagonista.

Así pues, se pretende mediante el montaje crear un conjunto de sensaciones acompañadas del sueño de la protagonista pudiéndose interpretar de múltiples formas desde los diferentes parámetros técnicos existentes.

Dentro de este apartado también es importante la inclusión de la música en la pieza, ya que se precisa para crear una atmósfera mediante la imagen y el sonido, Donald Kuspit expone que “la digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación” (Montréal 2006, p. 21), es decir, la creación de un ambiente musical busca acceder a la percepción de una experiencia sensorial para el espectador, no sólo desde la perspectiva óptico-visual. Por ello, la inclusión de música pretende expandir las sensaciones a un conjunto global como experiencia, evitando una única vía sensorial.

La atmósfera musical en este proyecto fotográfico va a estar construida a partir del sonido ambiente y los instrumentos, es decir, el entorno de las fotografías tendrá un sonido ambiente propio que se fusionará con la instrumental seleccionada Frédéric Chopin - Prelude in E-Minor (op.28 no. 4). Llegando a apreciarse más estos detalles con la inclusión de cascos a la hora de visionar la pieza.

El piano debía de estar presente en esta obra, creando un clima idóneo para la exposición del ciclo del sueño de una forma pautada y relajada. Esta instrumental

será introducida por la tecnología en una de las primera fotografías, en este caso, se corresponde al momento de la protagonista, quien con los cascos de música se prepara para dormir antes de ir a la cama. Con ello, se pretende generar un ambiente de sonidos e instrumentos que evoquen en el espectador algo más que una experiencia únicamente visual dentro de una exposición fotográfica.

En el manifiesto recopilado en *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación* se refiere a una matriz de sensaciones que dentro de una producción audiovisual es fundamental, encajando totalmente en el aspecto en el que se quiere trabajar en este proyecto, así pues, para el autor la matriz aporta lo siguiente:

Proporciona un sentido renovado de la realidad una nueva forma de experimentarla: la revelación de que lo auténticamente real es lo que Cézanne llamaba las «sensaciones vibrantes, las percepciones paradójicamente reales» que se presentan dinámica y precariamente y cuya existencia es típicamente relacional. (Kuspit, 2005, p.13)

La percepción dentro de esta matriz de sensaciones puede llegar a concretar el contenido audiovisual con aquel que lo observa, dotando de más profundidad a la propia creación y la experiencia sensorial. En el caso de *Insomnia* se encuentran instrumentos como el piano con el objetivo de apelar a la sensibilidad del receptor de la pieza, llegando a esta matriz de sensaciones. Por ejemplo, varios videoartistas brasileños se han concentrado en los aspectos sensoriales de los medios electrónicos, para Alonso Rodrigo existe “una tendencia sensorial”, en especial, ante el contexto digital actual. Esta tendencia sensorial se puede observar en el área de las artes digitales y las instalaciones interactivas, donde artistas como Gilberto Prado, Diana Domínguez, Suzette Venturelli o Rejane Cantoni han trabajado en contenidos más participativos, basándose en una línea más sensorial y emocional.

4. FASES DEL PROYECTO

4. 1. Planteamiento de la idea

En principio planteé las condiciones en las que quería desarrollar el proyecto sin realmente tener una temática específica a desarrollar. Así pues, comencé a generar condiciones imprescindibles a la hora de realizar el proyecto, en especial, para evitar contratiempos e incomodidades que retrasaran el progreso del producto. También teniendo en cuenta los límites en diferentes ámbitos para conseguir construir una idea completa y con un mensaje, pero, en especial, por la limitación técnica, ya que no dispongo de recursos infinitos para plasmar cualquier idea en el producto audiovisual.

Así, desde un primer momento pensé en realizar un proyecto fotográfico, idóneo para elaborar una sola persona y con la facilidad de crear la mayoría de fotografías dentro de un estudio donde poder controlar la luz. Tras tener estas condiciones claras, pensé en diferentes posibilidades de formatos como el vídeo o un tipo de exposición más sofisticado que dotara de profundidad a la obra, así, buscando diferentes ejemplos para la inspiración propia.

Por otro lado, la selección de una temática para la obra se concentró más en temas que eran interesantes desde mi perspectiva, siendo a la hora de trabajar mucho más lucrativo, por ello, decidí tratar el tema del ciclo del sueño. Un tema con el que se puede diversificar mucho una obra, llegando a expresar múltiples posibilidades para generar un producto creativo e inspirador.

4. 2. Documentación

Tras la selección de una temática con la que trabajar el siguiente paso se centró en la documentación. Durante esta fase la recopilación de datos tanto científicos como artísticos relacionados con el tema del sueño eran de utilidad para la construcción de la idea. Además una parte importante dentro de este proyecto es el consumo de productos audiovisuales y alternativos en busca de símbolos oníricos para desarrollar la idea. La importancia del visionado de productos creativos de diferentes fuentes artísticas relacionados con el proyecto era fundamental para poder desarrollar una idea con profundidad, algo que consta en el dossier y en la bibliografía.

También durante esta fase pensé en la modelo principal idónea para el conjunto de fotografías. En este caso al ya haber trabajado con diferentes personas para realizar productos audiovisuales y diferentes reportajes fotográficos pensé en contrastar ideas con personas que les gustaría la idea que tenía planteada. Durante esta selección pensé en Marta Pardo, modelo con la que sigo trabajando para otros proyectos relacionados con marcas de publicidad. Marta Pardo me parece una persona resolutiva con ambición y muchas ganas de crear y aprender, por ello, fue idónea tanto para ser la modelo de las fotografías como para ser la persona con la cual contrastar mis ideas a plasmar en el proyecto, ya que considero de vital importancia atender diferentes perspectivas para llegar a diferentes propuestas creativas. En especial, durante esta selección me planteé si quería presentar varias figuras dentro del ciclo o simplemente mostrar una persona con su propio ciclo del sueño, por ello, durante la primera fase realicé distintas fotos con personas diferentes sin relación en sí, pero finalmente decidí reflejar en el proyecto una figura femenina que proyecta su propio sueño dentro del ciclo fotográfico.

4. 3. Producción

En primer lugar, tras la fase de documentación, realicé un planning para conseguir resultados y llevar una agenda de las cosas, aunque luego no resultara tal cual se planeó desde un principio. El principal objetivo era conseguir cuadrar los pedidos de material¹⁹ y las recogidas de este en Castellón con los horarios de la modelo y también con mis horarios de prácticas.

Planning

Dentro de esta tabla solo constan los dos meses de trabajo en la producción del proyecto, aunque después también se alarga el desarrollo del proyecto al mes de junio. Así pues, se puede observar las dos sesiones principales que sustentan el proyecto fotográfico: La sesión 1 con la modelo Marta Pardo y la sesión 2 realizada en Córdoba.

Después de estas dos sesiones se ha realizado otras fuera del planning para conseguir nuevos resultados dentro del montaje en la pieza de videoarte.

¹⁹ Lista de material disponible en el Anexo I.

MES DE ABRIL Y MAYO

1	2	3	4	5	6	7
Edición de fotografías Compra de material	Compra de material para la siguiente sesión	Citar tutoría y hacer préstamo o de material	Memoria prácticas	Hacer foto 1 del proyecto: lugar mi habitación Hacer foto 2 : luces urbanización	Hacer foto 1,2 y 3	Hacer foto 1,2 y 3 EDICIÓN FOTOGRAFÍAS <u>Reunión ràdio</u>
8	9	10	11	12	13	14
Tutoría Benet : 10:15 F:1,2 y 3 Trabajar en el marco teórico Sesión con Marta 17:00	Trabajar el marco teórico Planificación Dibujar Sesión con Marta 17:00	Dibujar	Recogida Material 16:00 Memoria Edición	Pruebas Estudio Hoja palmera Sesión artística Edición	Pruebas Sesión estudio 1 Edición	Sesión estudio 1 Edición de fotografías
15	16	17	18	19	20	21
Devolución material: 10:30 Tutoría con Benet Libro UJI: documento	Grabación de audio: ambiente Dibujar		Memoria	Sesión fotográfica en Andalucía Leer Marco teórico	Sesión Andalucía 2 Leer Marco	Sesión Andalucía 2 Leer Marco
22	23	24	25	26	27	28
Buscar música para la pieza: Billie Holiday	Trabajar en el audio Marco Teórico		Memoria	Quedar con Elías Zanón Fotos Marco teórico	Fotos Edición Marco	Fotos Edición Marco

29	30	1	2	3	4	5
Devolución libro Visita a Benet Marco teórico	Marco teórico					
6	7	8	9	10	11	12
Marco Sesión Elías Zanón	Marco Revisar que fotos faltan para cerrar el ciclo			Montaje Marco Corrección Devolución libro	Montaje Marco	Montaje Marco
13	14	15	16	17	18	19
Concretar tutoría con Benet: para la exposición y documento de firmas Montaje	Montaje Marco	Montaje	Montaje	Montaje Marco	Montaje Marco	Montaje Marco
20	21	22	23	24	25	26
Visionado de la pieza audiovisual con Benet	Montaje Corrección			Marco teórico	Marco teórico	Marco teórico

Las diferentes sesiones se concentran en la realización de muros con pintura negra para experimentar dentro de las sesiones fotográficas, ya que el objetivo también es mostrar una intertextualidad de diferentes fuentes como la pintura o el componente onírico en relación con la naturaleza y en contraposición con el sueño de la protagonista. Además esta improvisación con la pintura también aportaba más



creatividad a las sesiones de las que podían surgir nuevas ideas a plasmar en el proyecto. También un dato a destacar dentro de la gestación del proyecto es la elección del formato de las fotos y la relación de aspecto que tendrían, buscando una distinción y calidad a la hora de componer las diferentes partes de la pieza.

Las sesiones fotográficas se componen de las siguientes tipologías dentro de la pieza de videoarte:

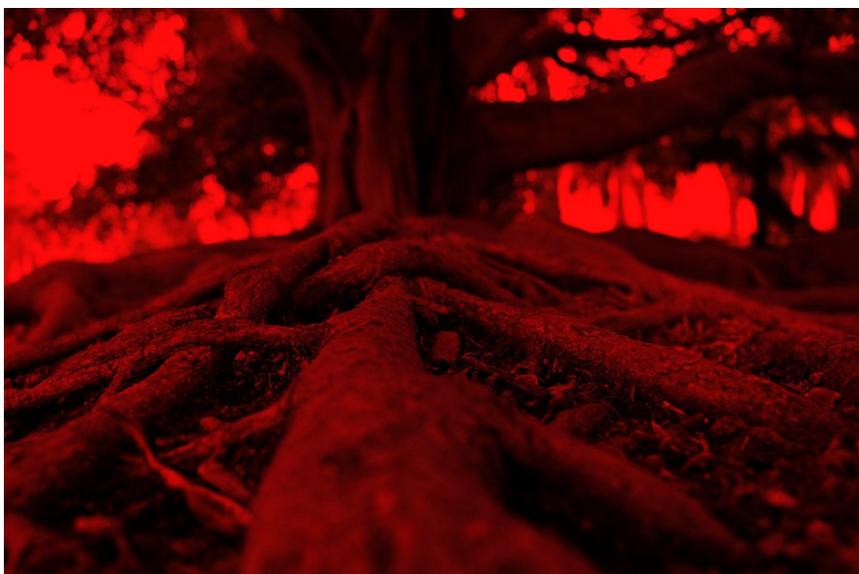
- **Fotos del ciclo del sueño**

Dentro de este apartado se encuentra la parte central de la pieza, ya que une los diferentes puntos del transcurso de las fotografías, representando las fases del sueño que se van desarrollando en la protagonista. Por ejemplo, el momento antes de ir a dormir donde se presenta una situación cotidiana, alguien en su finalización del día donde se rodea de la tecnología para buscar compañía. Esta primera fotografía adentra en el ciclo al espectador, estableciendo la conexión ambiental y visual donde se pueden encontrar elementos centrales como los cascos, la iluminación de la tecnología dentro de la oscuridad de la habitación y la obturación lenta de la cámara para representar el movimiento de la persona presente.



- **Fotos recurso**

Por otra parte también se encuentran presentes las fotografías que sirven para complementar el sueño, en su mayoría pertenecen a la sesión 2 realizada en Córdoba. En este caso cumplen la función metafórica con el sueño dentro de ese espacio más amazónico, entre la vegetación, donde se encuentra en ese momento la mente de la protagonista. Por ello, la perspectiva en las fotografías de vegetación son desde la mirada subjetiva de la persona que está reflejando su propio sueño.



- **Fotos superposición**

Las fotografías de superposición se encuentran en las partes donde se observan diferentes puntos de luz cuando la modelo se encuentra en la fase de descanso. Las sesiones fotográficas en este caso se realizaron de noche para poder captar las diferentes iluminaciones de la ciudad y las urbanizaciones, así llegando a fusionar estas fotografías con aquellas destinadas al ciclo del sueño. Con esta técnica se buscaba aportar más capas de significación en relación con las concentraciones urbanas y las partes más pobladas en vegetación con las que después se va a encontrar la protagonista dentro de su propio sueño.



4. 4. Postproducción

Durante la fase de postproducción las tareas se concentraron más en la vía musical y de montaje de las diferentes fotografías realizadas. Además de trabajar en la edición de la pieza audiovisual y ultimar la memoria que le acompaña. Por supuesto, durante esta fase también planteé los formatos necesarios para la exportación de la pieza, en este caso mov y jpg, además de incluir en una carpeta las fotos utilizadas en el proyecto para poder visualizarlas de una forma más pausada si el lector lo desea. Uno de los problemas al tener las fotografías en aspecto 3:2 fue la inclusión de estas dentro del vídeo escalandolas al fotograma, además de no poder conseguir una adecuada exportación en formato mov. Así pues, durante diferentes pruebas de renderizado y exportación la pieza audiovisual se puede visionar con una determinada calidad en formato mp4, sin poder conseguir que el ritmo y la calidad de la pieza se optimice en otro tipo de formato.

Por ello, consta finalmente en mp4, ya que no se conseguía una buena calidad a través de otros formatos.

Tras llevar a cabo el proceso de selección y edición de cada caso concreto de las diferentes partes del ciclo del sueño procedí a encajar dentro del vídeo las diferentes posibilidades de narración hilando las fotografías. La edición también tuvo su parte auditiva, en la que para lograr el efecto ambiental, no solo visual, sino del ambiente amazónico en conjunto procedí a mezclar diferentes pistas con sonidos ambientes y efectos para poder lograr este objetivo.

La búsqueda no solo se basó en seleccionar una música instrumental para acompañar la sucesión de imágenes, sino que también se realizó un proceso de selección de diferentes efectos de audio los cuales poder incluir dentro de la ambientación del proyecto. Así, durante esta búsqueda quise obtener información musical adaptado al producto que estaba realizando, por ello, tuve diferentes sesiones con el músico Elías Zanón quien domina diferentes instrumentos, pero, en especial, el piano, el cual es el protagonista de la pieza audiovisual. Para poder elegir la canción apropiada me mostró diferentes acordes que pueden suscitar en el espectador ciertas sensaciones a la hora de experimentar la fusión de lo audiovisual de la propuesta. Así pues, relacionando los menores con la tristeza y las mayores

con alegrías más vivas y dinámicas. Por lo que pude buscar diferentes autores que dominaban el piano, llegando a adquirir nuevos conocimientos en el ámbito musical. Esta parte pudo aportar una gran riqueza a la hora de seleccionar las canciones de piano más apropiadas para la obra sin dejar de buscar una canción menos utilizada, mostrando a su vez una obra maestra del autor Chopin. Un elemento más dentro de la pieza que la dota de riqueza, aportando más valor artístico y nuevos conocimientos musicales de los cuales aplicar nuevas perspectivas artísticas a la hora de conjuntar lo visual con lo instrumental.

5. CONCLUSIONES

El formato creado tras las diferentes tomas de decisiones discursivas es un resultado alternativo que muestra lo ambiguo que puede ser la construcción de un discurso audiovisual, así, “el video nos muestra que estamos en una época móvil, múltiple, en la que el arte se abre y se recon-figura”. (Roncallo 2006,p:147)

Insomnia recoge varias disciplinas creando esta pieza como un “sueño premonitorio intertextual generalizado”, es decir, existe un mensaje dentro del sueño representado que refleja la realidad humana. Los sueños reflejan la potencia de la mente humana para crear nuevas posibilidades y situaciones dentro del mundo en el que vivimos. Este sueño refleja la realidad actual que está siendo procesada por las personas, una realidad que se debe cambiar mediante el poder de la mente humana con la capacidad de adaptación existente hacia nuevas vías de desarrollo que favorezcan al entorno de las personas en este planeta.

Con ello se materializa un proyecto fotográfico con múltiples lecturas, tantas como percepciones la reciban, C. G. Jung dice “que lo más valioso del ser humano puede hallarse precisamente en su imaginación” (1994: p 88), capaz de crear valiosas perspectivas. En este proyecto se destaca la importancia de la fantasía y la imaginación que ayuda en el proceso creativo y también en el proceso de percepción. Por lo que es de gran importancia la construcción de aquel que ve la obra, creando un nuevo significado al configurar el lenguaje del discurso con la información subjetiva de la propia mente.

En definitiva, *Insomnia* representa un producto interdisciplinar con la misión de inspirar, potenciando la mirada y la percepción como elemento funcional del goce artístico, llegando a conclusiones reflexivas sobre el entorno de los seres humanos.

5. CONCLUSIONS

The format created after the different discursive decision-making is an alternative result that shows how ambiguous the construction of an audiovisual discourse can be, thus, "the video shows us that we are in a mobile, multiple epoch, in which art opens up and reconfigures itself". (Roncallo 2006,p:147)

Insomnia brings together several disciplines creating this piece as a generalized intertextual premonitory dream, that is, there is a message within the represented dream that reflects human reality.

Dreams reflect the power of the human mind to create new possibilities and situations within the world in which we live. This dream reflects the current reality that is being processed by people, a reality that must be changed through the power of the human mind with the ability to adapt to new ways of development that favor the environment of people on this planet.

C. G. Jung says "that the most valuable thing about the human being can be found precisely in his imagination" (1994: p 88), capable of creating valuable perspectives. This project highlights the importance of fantasy and imagination that helps in the creative process and also in the process of perception. Therefore, the construction of the one who sees the work is of great importance, creating a new meaning by configuring the language of discourse with the subjective information of one's own mind.

In short, *Insomnia* represents an interdisciplinary product with the mission of inspiring, enhancing the perspective and perception as a functional element of artistic enjoyment, reaching reflective conclusions on the environment of human beings.

6. ANEXOS

Anexo I

Lista de material

Trípode cámara de fotografía	Reflector
Canon EOS 700D	Lente EF-S18-55mm f/3.5-5.6
Luces led regulables (luz roja y azul)	Telas blancas
Panel led (blanco)	Cortina ducha translúcida
Tinta (Mascarilla)	Libro: <i>La ciudad de las bestias</i>
Barra	Banco
Pintura negra	Pinceles
Papel blanco (5 metros)	Plásticos translúcidos

Anexo II

Curriculum Vitae Interactivo

<https://view.genial.ly/5bc37f98e0e163529c2e4172/cv-interactivo>

Rocío Lucas

Formación

- Bachillerato de humanidades y ciencias sociales
IES PUÇOL22
2013-2015
- Grado en Comunicación Audiovisual
UNIVERSIDAD JAUME I
2015-
En el cuarto año de formación
- Curso de Iniciación al doblaje de ficción, documentales y dibujos animados
UNIVERSIDAD JAUME I
2015-2016
- Curso Monitor/a de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil
ABAST ANIMACIÓ
2016-2017

Experiencia

- Miembro del grupo coordinador ASOCIACIÓN CULTURAL RADIO PUÇOL 2017-2018
Gestión de RR.SS y creación de cartelería
- Fotografía
RLG Photography
2016
- Monitora de balonmano HANDBALL PUÇOL 2013-2018
Creación de cartelería del Campus Handball Puçol
- Entrenadora de balonmano HANDBALL PUÇOL 2016-2018
- Monitora de actividades de tiempo libre JUNIORS APOCALIPSIS 2017-2018

Herramientas

- Photoshop ★ ★ ★ ★ ★
- Logic ★ ★ ★ ★ ★
- Subtitle Edit ★ ★ ★ ★ ★
- Genially, Canva... ★ ★ ★ ★ ★

Idiomas

- Inglés ★ ★ ★ ★ ★
- Español ★ ★ ★ ★ ★
- Valencià ★ ★ ★ ★ ★

OTROS DATOS DE INTERÉS

- Carnet de conducir B1

Contact: Rocío Lucas González, 23847659-V, 02/08/1997, C/ Juan Ramón Jiménez, Puçol (Valencia), 651106078, rociolucas002@gmail.com

Autora Rocío Lucas González
Tutor Vicente José Benet Ferrando

7. BIBLIOGRAFÍA

ALONSO, Rodrigo *HACIA UNA DES-DEFINICIÓN DEL VIDEO ARTE- online Pdf - ISEA Newsletter, # 100, Abril – Mayo 2005*. [en línea] [Fecha de consulta: 27/04/2019] Disponible en:

http://roalonso.net/es/pdf/videoarte/desdefinicion_esp.pdf

Annabel Mérida. Instagram. [en línea] [Fecha de consulta: 09/02/2019] Disponible en: <https://www.instagram.com/anntheginger/>

A Movie: Directional Piece Where People Are Walking. Widewalls. [en línea] [Fecha de consulta: 09/06/2019] Disponible en: <https://www.widewalls.ch/originals/john-baldessari-a-movie-directional-piece-where-people-are-walking-version-a/>

ASENSI, Francisco. *Del videoarte al net.art*. Video y arte digital. [en línea] [Fecha de consulta: 29/03/2019] Disponible en: <https://delvideoartealnetart.wordpress.com/>

BENGOECHEA, Esther (2010) *Los amantes de René Magritte: un amargo beso*. Revista Atticus [en línea] [Fecha de consulta: 27/04/2019] Disponible en: <http://revistaatticus.es/2010/03/23/los-amantes-de-rene-magritte-un-amargo-beso>

Dimitra Milán. Dimitramilán.com [en línea] [Fecha de consulta: 27/04/2019] Disponible en: <https://dimitramilan.com/>

DONOSO, Ángeles. *Art, Document and Photography: Prolegomena for a reformulation of the Photography Field in Chile (1977-1998)* [en línea] [Fecha de consulta: 09/06/2019] Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-71812012000200021&script=sci_arttext

GALVÁN, L.F. *Video: 'Split Screen in Movies', un supercut sobre la pantalla dividida*. ENFILME. [en línea] [Fecha de consulta: 29/02/2019] Disponible en: <https://enfilme.com/notas-del-dia/video-split-screen-in-movies-un-supercut-sobre-la->

[pantalla-dividida](#)

KUSPIT, Donald. (2006) *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación* [en línea] [Fecha de consulta: 02/02/2019] Disponible en:

<https://www.uv.es/~francas2/doc/textodoc15.pdf>

LANGOWSKI, Gerald. *El surrealismo en la ficción hispanoamericana*. Madrid, Gredos. 1982 pp. 136-139.[en línea] [Fecha de consulta: 27/05/2019] Disponible en:

file:///C:/Users/Roc%C3%ADo/Downloads/Documat-

GLANGOWSKIEISurrealismoEnLaFiccionHispanoamericana-2933878.pdf

LA PINTURA SURREALISTA DE ROB GONSALVES NOS HACE CREER EN LO IMPOSIBLE. 8 de enero de 2019. Cultura inquieta S.L. 20 minutos.es. [en línea]

[Fecha de consulta: 27/05/2019] Disponible en:

<https://culturainquieta.com/es/arte/pintura/item/14984-la-pintura-surrealista-de-rob-gonsalves-nos-hace-creer-en-lo-imposible.html>

LEÓN DEL RÍO, M^a Belén (2007) *Arquetipos e inconsciente colectivo en las artes plásticas a partir de la psicología de C. J. Jung*. Arte, Individuo y Sociedad 2009, vol. 21 37-50 [en línea] [Fecha de consulta: 29/04/2019] Disponible en:

<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/52084/6600-6684-1-PB.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

MARTIN, Sylvia (2006) *Videoarte*

MONREAL, José Fernando. *ERGONOMÍAS DE LA MIRADA: Sobre arte y visualidad en el prisma de la realidad aumentada*. [en línea] [Fecha de consulta: 19/04/2019] Disponible en:

<http://cmm.cenart.gob.mx/publicaciones/arsludens/monreal.pdf>

MONTALVO, Blanca. *Fotonovela y nuevas tendencias en el videoarte*. [en línea] [Fecha de consulta: 09/06/2019] Disponible en:

[301370528_Fotonovela_y_nuevas_tendencias_en_video_arte/links/5b6ca679a6fdc](#)

[c87df703210/Fotonovela-y-nuevas-tendencias-en-video-arte.pdf?origin=publication_detail](https://www.parkwestgallery.com/artist/jim-warren/c87df703210/Fotonovela-y-nuevas-tendencias-en-video-arte.pdf?origin=publication_detail)

PARK WEST GALLERY. Jim Warren. Latest News About Jim Warren. [en línea] [Fecha de consulta: 012/04/2019] Disponible en: <https://www.parkwestgallery.com/artist/jim-warren/>

PRADAS, Claudia. *Qué significado tiene el color rojo en la psicología*. 9 de octubre de 2018. Psicología-Online. [en línea] [Fecha de consulta: 09/02/2019] Disponible en: <https://www.psicologia-online.com/que-significado-tiene-el-color-rojo-en-la-psicologia-3755.html>

Para todos La 2. Realidad: Coloquio sobre el pintor René Magritte. RTVE. [en línea] [Fecha de consulta: 28/04/2019] Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-realidad-coloquio-sobre-pintor-rene-magritte/1238981/>

RONCALLO, Sergio. *Video art or the lego dimension of images*. 13 de julio de 2005. [en línea] [Fecha de consulta: 09/06/2019] Disponible en: <https://www.redalyc.org/html/860/86004711/>

RONCALLO, Sergio. *Video, videoarte, iconoclasmo*. Volumen 8 - Número 1 / Enero - Junio de 2013 / ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 103 - 125. [en línea] [Fecha de consulta: 28/04/2019] Disponible en: [file:///C:/Users/Roc%C3%ADo/Downloads/2622-Texto%20del%20art%C3%ADculo-22879-1-10-20130718%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Roc%C3%ADo/Downloads/2622-Texto%20del%20art%C3%ADculo-22879-1-10-20130718%20(1).pdf)

SIERRALTA, Maggie (2016) *Dimitra Milan: El extraordinario mundo onírico y colorido de sus pinturas*. Guioteca [en línea] [Fecha de consulta: 27/04/2019] Disponible en: <https://www.guioteca.com/arte-y-diseno-creativo/dimitra-milan-el-extraordinario-mundo-onirico-y-colorido-de-sus-pinturas/>

Serko Handmade art. Instagram [en línea] [Fecha de consulta: 29/03/2019]
Disponible en: https://www.instagram.com/serko_artist/?utm_source=ig_profile_share&igshid=101xv3ho8r1bx

Todo Cuadros, España. Salvador Dalí, cuadros al óleo, pintor surrealista.
Todocuadros.es [en línea] [Fecha de consulta: 27/04/2019] Disponible en:
<https://www.todocuadros.es/pintores-famosos/dali/>

Zunzunegui, S. (1987, marzo-mayo). *Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación*. Telos [en línea] [Fecha de consulta: 29/05/2019] Disponible en:
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=4339&PHPSESSID=24cfae9b3fe81c9b733b51496edf5984, recuperado: junio de 2005

FILMOGRAFÍA

Ascher, R. 2015. *The Nightmare: documental sobre la parálisis del sueño*. [documental] Estados Unidos: Zipper Bros Films

Broderick, J. y Nolan, C. 2002. *Insomnia*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Alcon Entertainment Section Eight

Bovaira, F y Amenábar, A. 1997. *Abre los ojos*. [cinta cinematográfica]. España: Sogecine

Guerín, J. 1997. *Tren de sombras* [cinta cinematográfica]. Francia

Lucas, G. 2005. *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm

Macdonald, A y Boyle, D. 1996. *Trainspotting*. [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Film4 Productions

MacQueen, A. 2015. *First Contact: Lost Tribe of the Amazon*. [documental] Reino Unido: Channel 4 Television / Ronachan Films / Pacha Films

Nolan, C. 2010 *Origen* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Legendary Pictures Syncopy Films

Reidy, J y Aronofsky, D. 2010. *Black Swan*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures

Scorsese, M. 2010. *Shutter Island*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures

Shaye, R y Craven, W. 1984. *Pesadilla en Elm Streets*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: New Line Cinema

Silver, J. y Wachowski. 1999. *The Matrix*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros

Todd, J. y Nolan, C. 2000. *Memento*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Newmarket Films Team Todd

Warhol, A. 1963. *Sleep* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos. [en línea] [Fecha de consulta: 19/02/2019] Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KaiEM2IUoZg>

Otras fuentes [Videoarte]

Cine y video experimental. IV Festival Franco latinoamericano. Biblioteca Nacional. [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en: http://bibliotecanacional.gov.co/es-co/colecciones/audiovisual/cine_y_video_experimental/cine_video/francolatinoamericano95_francesa.htm

Gemma Climent y Juan García VIDEOARTE. Youtube [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=ZLCwh_taKcU

La noche temática. Sueños lúcidos. YouTube. [en línea] [Fecha de consulta: 5/02/2019] Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=1pcYFb811_E

Los secretos ocultos del sueño. YouTube. [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=E7tEglsEhxM>

Pieza videoarte Victoria Gómez. Lola Índigo Music. Instagram. [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en: https://www.instagram.com/p/BqALYi4BnPv/?utm_source=ig_web_copy_link

Robert Cahen: Sept visions fugitives (1995) [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en: <https://zkm.de/en/media/video/sept-visions-fugitives>

7 Visions Fugitives, Robert Cahen. Youtube [en línea] [Fecha de consulta: 22/01/2019] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tFB1XpsnLhE>