

EJE INTEGRADOR

# DESASOSIEGO ONÍRICO

*César Alva Bustamante.*

*Estrella Melo Alonso.*

*Hannia Soto Ortega.*

## STATEMENT.

Nuestro proyecto del eje integrador trata de una animación con formato de narrativa textual y audiovisual, inspirada en el surrealismo onírico, y creada con base en ilustraciones y audio que produzcan incomodidad al espectador. El motivo es plasmar un sentido de belleza a partir de la incomodidad y la introspección, lo psicológico.” El medio en cual se va a realizar será una pieza interactiva.

Más específicamente, nuestro proyecto evoca a la incomodidad que la introspección puede llegar a causar en uno mismo; es decir, está enfocado en crear un ambiente cotidiano, pero incómodo, que trate sobre la importancia de escucharse, aun teniendo “más de una voz” dentro de nuestra cabeza.

Por otro lado, el modo de funcionamiento del proyecto es con un código realizado en Processing. Dicho código incluye las ilustraciones, audios y diálogos, que se han realizado durante el tiempo de trabajo. Aunado a esto, la interactividad de la pieza se ha realizado con la ayuda de las teclas del computador.

Finalmente, este proyecto sigue una estética surrealista, que se ha rescatado, principalmente, de las artistas Remedios Varo y Alexandra Levasseur, quienes convergen en el sentido de la introspección que hemos querido darle a este proyecto, y la cual se denotará en diálogos, personajes, colores y escenarios.

## RESUMEN.

Con este proyecto se busca explorar el concepto de introspección en imágenes y audio; trabajar el surrealismo onírico como forma de crear incomodidad en el espectador; y producir un sentido de belleza a partir de la incomodidad. Todo esto bajo el análisis psicológico de la reflexión sobre la importancia de escucharse a uno mismo.

A su vez, se emplean los conocimientos adquiridos en las clases del apartado tecnológico de la UEA para lograr crear nuestra animación, conjuntando las ilustraciones realizadas y los audios compuestos en un código en Processing, el cual logra la interactividad de la obra al ser apoyado con el teclado del computador.

## REFERENTES

Los artistas y corrientes que se utilizaron para la concepción del proyecto son:

- **Surrealismo Onírico con Alexandra Levasseur.**

Esta artista surrealista construye su mundo a partir de la figura femenina, donde busca transmitir tristeza, nostalgia y el paso del tiempo.

□ Obras por utilizar:

1. Théorie des cordes II (2015).
2. Force de gravité (2014).
3. Cold Bones (2014).

- **Surrealismo Onírico con Remedios Varos**

Al ser una artista que se centra en el surrealismo, vanguardia que utiliza o está dirigida al mundo onírico, seleccionamos su trabajo debido a la forma en la que construye su visión surrealista: seres andróginos. Asimismo, la hemos retomado por la expresión de la búsqueda a través de la luz en varias de sus obras; es decir, introspección.

□ Obras por utilizar:

1. Papilla Estelar (1958).

- **Olivier Messiaen.**

Compositor francés. Su estilo de composición era propio y fuertemente automatizado por su devoto catolicismo y su interés por el lejano Oriente.

- **James Ferraro.**

Artista conocido por su trabajo en la música experimental y electrónica, creando un paisaje sonoro único en el proceso.

- ☐ Obras por utilizar:

- 1. Milwaukee Protocol.

- **Mitos griegos.**

Tomaremos como referente para ser “la segunda voz” en los diálogos de la narrativa, a Fobotor, uno de los principales oniros, hijos de Hipnos, debido a que este se hace presente en los sueños o pesadillas con formas varias.

## MARCO CONCEPTUAL.

- **Surrealismo.**

Movimiento que surgió en Europa en la década de 1920, en el período de entreguerras. Buscaba explorar la mente subconsciente con el objetivo de liberar la imaginación y el pensamiento creativo. El surrealismo es conocido por su exploración de lo irracional y lo onírico, y por su rechazo a la lógica y la razón convencionales (Rodríguez, s. f).

- **Onírico.**

Evoca a lo que está vinculado con el mundo de los sueños, así como a todo aquello que parece irreal.

→ Onirismo: trastorno de la conciencia que lleva a una persona a perder su ubicación en el plano real, confundiendo fantasías similares a las oníricas con la realidad. En estos casos, el sujeto tiene alucinaciones acompañadas por otros trastornos sensoriales. Esto puede producirse por diversas causas, desde el uso de drogas hasta agotamiento, pasando por fiebre elevada o una infección (Pérez y Merino, 2021).

- **Introspección.**

Método de trabajo que trata sobre el conocimiento y reflexión directa del sujeto con respecto a su estados mentales, interpretando y caracterizando sus propios procesos cognitivos y emotivos.

## CONTEXTO.

La primera idea del proyecto fue la realización de un videojuego tipo novela con la finalidad de generar catarsis en el espectador. Esta idea estaba basada en el videojuego “One Chance”. Sin embargo, fue descartada por el corto tiempo con el que se contaba para su elaboración.

Entonces, surgió la idea de hacer un terror analógico luego de ver le video “Rabia” de un Youtuber conocido como “El último TV-Nauta”. Dicho video hace un análisis psicológico audiovisual sobre cómo se contagia esta enfermedad en los humanos y qué se siente. Además, retoma sus ideas y las narra de tal forma que la estética y su voz logran adentrarse en la psique de quien le escucha, generando así, rabia en el interior de la persona, aun si no se padece la enfermedad.

De este modo, se unificó la idea final del proyecto: una narrativa hecha con una animación con formato audiovisual, que crea un ambiente cotidiano, pero incómodo, que trate sobre la importancia de escucharse a sí mismo.

## ACTIVIDADES Y DURACIÓN DEL PROYECTO.

### **¿Qué nos falta?**

- faltan frames
- fondos
  - /ventanas
  - /lámparas
  - / perspectivas
- música ya en segunda base (RETOQUES)
  - / 2 bases

- / unión
- personaje ya solo frames peques
- /las variables de movimiento
- /fobotor
- flores en animatic

## **Cronograma.**

### SEMANA 1 (antepenúltima).

- 2/3 pistas terminadas
- averiguación terminada de condicionantes musicales y visuales
- iniciación de Arduino y botones
- fondos el martes (progreso a limpiar).

### SEMANA 2 (penúltima).

- frames terminados de personaje
- función de Código al 100 (ya sea con frames betas)
- / inclusión de sonido a betas
- / empezar a montar en la compu

### SEMANA 3 (CONCLUSIÓN).

- FUNCIÓN AL 100, ya con beta o sin beta

## **RECURSOS Y MATERIALES NECESARIOS.**

Para la realización del proyecto se emplearon los siguientes recursos:

- Plunderphonics.
- Humantology.
- Samplings.
- Krita.
- Processing.

- Computadora y su teclado.

## PRESENTACIÓN DEL PROCESO Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS.

El proyecto ha sido presentado por medio de una narrativa textual y audiovisual, dado que se trata de una animación, que cuenta con ilustraciones, audio y texto, la cual ha sido transmitida por medio de una de las computadoras, auxiliada de determinadas teclas del teclado para su interacción con el espectador.

### Referencias.

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 23 de marzo). Introspección. *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Introspecci%C3%B3n&oldid=158979713>

Merino, María y Pérez, Julián. (2021, 09 de septiembre). *Onírico - Qué es, en la literatura, definición y concepto*. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://definicion.de/onirico/>

Puebla, Diana. (2020, 13 de mayo). *El surrealismo de Remedios Varos*. Gaceta: Facultad de Medicina. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://gaceta.facmed.unam.mx/index.php/2020/05/13/el-surrealismo-de-remedios-varo/>

Rodríguez, Miguel. (s. f). *Surrealismo*. Artemx: galería. Recuperado el 24 de mayo de 2024, de <https://galeriadeartemx.com/surrealismo/>