



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE ARTES VISUALES

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ARTISTA VISUAL

“ESTADO REM”

ARIANNA LISBETH ZAMBRANO HOLGUÍN

DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR

QUITO, 2023

Agradecimiento

A mi familia, a mi Sohito y amigxs que de alguna u otra manera apoyaron mi proceso. <3
Finalmente a mí misma, por mi pasión a aferrarme a la posibilidad dentro de las imposibilidades.

Índice de contenido

Agradecimiento.....	2
Introducción	5
1. Conceptualización.....	6
1.2. La neuro – máquina y la problemática onírica.....	10
1.3 La materialización de los sueños en el arte	11
2. Metodología	18
2.1 Obra escultórica instalativa	19
2.1.1 Paisajes Alquímicos	19
2.1.2 La importancia de la colorimetría en la estética de los sueños.....	22
2.2. Despierto = Reseteado	31
3. Exposición.....	35
3.1 Museografía y montaje.....	35
3.2 Resultados.....	39
Reflexiones finales.....	40
Bibliografía	39

Índice de imágenes

Figura 1. Dibujos de mi diario de sueños. Arianna Zambrano	7
Figura 2 Diagrama sobre el proceso del informe del sueño. Por Arianna Zambrano	8
Figura 3 Trayectoria del sueño por Carvajal Palquel. Aspectos geometricos de la dinamica del sueño.....	10
Figura 4 El mundo mágico de los mayas, Leonora Carrington, 1963.	12
Figura 5 Ayahuasca. Acrílico sobre lienzo. 170 CM X 280 CM. Carlos Kossak, 2011.	12
Figura 6 "Just the Two of Us" Installation. Brooklyn. Detalle: 18 esculturas agrupadas entre los árboles. Fotografía: James Ewing. Créditos de la obra: © Katharina Grosse und VG Bild-Kunst Bonn, 2016.	13
Figura 7 One floor up more highly. Espuma de poliestireno, acrílico sobre pared, suelo, tierra y plástico reforzado. Katharina Gross, 2010.	14
Figura 8 Archive Dreaming — AI Data Sculptur. San Francisco, US. 03 Feb 17. By Refik Anadol. https://refikanadol.com/works/archive-dreaming	14
Figura 9 Unsupervised. MoMA. Refik Anadol Studio, 2022.	15
Figura 10 The Sleep of reason. Video instalación. Bill Viola, 1988.....	16
Figura 11 "The sleepers". Video intalación. Bill Viola, 1992.	17
Figura 12 Fotograma de un sueño, 2022-2023. Óleo sobre lienzo. Arianna Zambrano.....	19
Figura 13 Pruebas de materiales a pequeña escala para Paisajes Alquímicos. Arianna Zambrano.	20
Figura 14 Boceto a escala de Paisajes Alquímicos. Arianna Zambrano.	21

Figura 15 Resultados de la experimentación en arcilla. Arianna Zambrano	22
Figura 16 Prueba a escala hecho de aserrín mezclado con goma. Arianna Zambrano.....	22
Figura 17 Prueba de color, ilusión del contraste por simultaneidad. Arianna Zambrano.	23
Figura 18 Prueba de color, contraste por simultaneidad. Arianna Zambrano.	23
Figura 19 Primer panel base. Arianna Zambrano.....	24
Figura 20 Proceso definitivo de Paisajes alquímicos, Arianna Zambrano.	25
Figura 21 Proceso definitivo de Paisajes alquímicos. Arianna Zambrano.	25
Figura 22 Proceso modelado de Paisajes alquímicos. Arianna Zambrano.....	26
Figura 23 Proceso de lijado. Paisajes alquímicos. Arianna Zambrano.....	27
Figura 24 Aplicación de sellador.....	28
Figura 25 Proceso de lijado. Arianna Zambrano	28
Figura 26.....	29
Figura 27 Proceso de pintado.	30
Figura 28 Proceso de pintado.	31
Figura 29 Aplicando barniz	31
Figura 30 Spark Studio by Meta.....	32
Figura 31 AI Animating Beginner Notebook. Google	32
Figura 32 Proceso de Despierto = Reseteado en Spark studio. Arianna Zambrano.	33
Figura 33 Proceso de Despierto = Reseteado en Spark studio. Arianna Zambrano.....	34
Figura 34 Despierto = Reseteado en Spark studio. Arianna Zambrano.....	34
Figura 35 Render tentativo de distribución de las piezas.	35
Figura 36 Render tentativo de distribución de las piezas.	36
Figura 37 Registro de montaje. Uso de bisagras para Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano	36
Figura 38 Registro de embalaje de piezas. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano.....	37
Figura 39 Registro de montaje. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano	37
Figura 40 Registro de montaje. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano	38
Figura 41 Registro de montaje. Diseño de soporte. De Arianna Zambrano.....	38
Figura 42 Post promocional Fisuras y Portales. CAV-PUCE	39
Figura 43 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano	40
Figura 44 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano	40
Figura 45 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano.....	41
Figura 46 Registro de obra. Despierto - Reseteado. De Arianna Zambrano.	41

Introducción

La exploración fue desarrollada a partir de una constante navegación del ser inconsciente durante el estado de reposo, es decir los sueños. Esta fascinación por cómo se muestra una realidad inexistente y paralela al plano de lo "real" fue materializada en una obra artística que fusiona lo sensorial a través de técnicas plásticas sometidas en gran formato, igualando a la materia con la mente: maleable, inmensa y compleja. Recurro a técnicas digitales que, de la misma manera que los sueños, pueden alterar nuestra realidad. Esto con el fin de entender nuestras afecciones personales desde la fenomenología interna del ser, alteraciones cognitivas y otras preguntas que se van resolviendo a lo largo de este proceso investigativo.

El arte de interpretar los sueños no se puede aprender de los libros, nadie que no se conozca a sí mismo puede conocer al otro y en cada uno hay un otro que nosotros no conocemos. (Jung, 1957).

1. Conceptualización

Este proyecto nace desde mi experiencia onírica y el interés por mis capacidades de manipular su lucidez. Como el conocimiento que se desata una vez te permites estar consciente dentro del sueño profundo. Durante gran parte de mi vida he tenido la habilidad de interactuar en los sueños conscientemente, pensaba que esto podían hacerlo todas las personas, algo muy común. Incluso he podido retomar un sueño con facilidad levantándome en medio de la madrugada y volviendo a dormir, como si solo los hubiera pausado al igual que una serie o una película. Sin embargo, desde mi infancia hasta la última etapa de adolescencia no fui consciente de ello, así que no le di la suficiente importancia. Esto no significaba que me dejara de maravillar y sorprender.

Mi fascinación se profundiza 3 años atrás, cuando decidí monitorear mis propios sueños, hasta las pesadillas, y dibujar lo que había experimentado. A la vez, iba preguntándole a otras personas cercanas sobre los suyos. Gracias a esto encontré nuevas interrogantes e intereses como la creación de paisajes, personajes y escenarios únicos, lo que me inspiró para proyectos creativos en mi vida despierta. Contaré a continuación, de uno de mis casos oníricos:

Me encontraba jugando “*Call of Duty*” literalmente en primera persona en una selva. Apareció repentinamente una puerta. A través de ella encontré un salón enorme, con un muy alto techo, como una

especie de estudio o galería científico experimental. En este se encontraban unas personas que me mostraron un material extraño que se estiraba con facilidad, pero si lo tocabas suavemente era duro, se adaptaba a la forma en que se lo moldeaba. De hecho, para crear una pieza enorme con el extraño material, las personas en mi sueño me invitaban a lanzarme de un balcón, pegando un extremo del material al techo y el otro extremo cayendo conmigo, usando mi peso y la gravedad para estirarlo. El resultado, unas columnas escultóricas que se entrelazaban casi como trenzas con formas muy locas que me encantaron. Al despertar sabía que algún día tendría que encontrar o crear ese material.

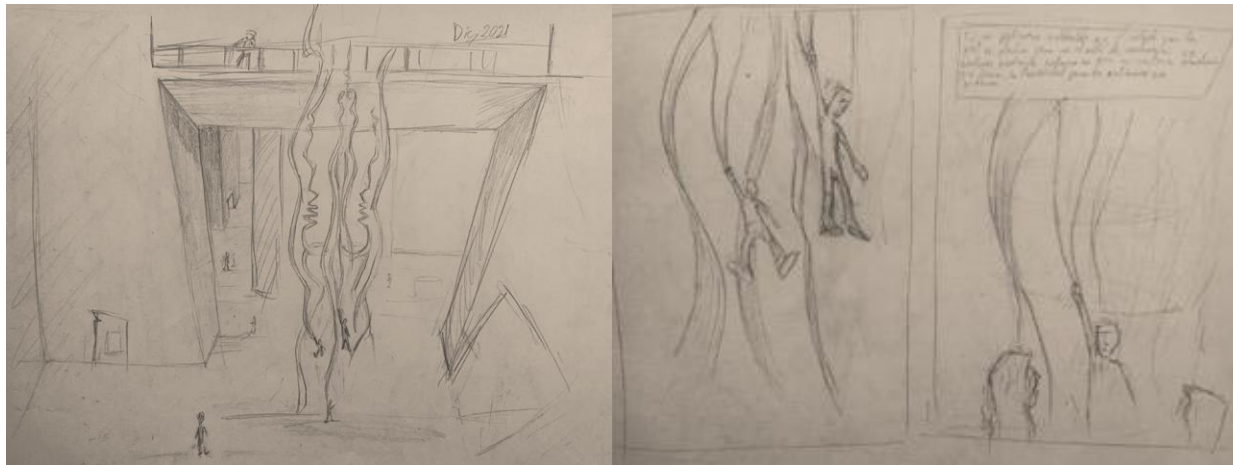


Figura 1. Dibujos de mi diario de sueños. Arianna Zambrano

Un claro ejemplo de que los sueños lucidos brindan la posibilidad de trabajar en nosotros mismos desde el desarrollo creativo, incremento de habilidades hasta la exploración interna, control de miedos y mejora de conciencia. Por lo general, no todos los sueños pueden ser así de surreales y fantásticos, a veces solo se sienten como saltos de realidades sin línea de tiempo. Esta última premisa me llevó a las siguientes preguntas: ¿Cuándo el sueño sobrepasa la realidad? ¿Lo soñé o lo viví? Muchas veces lo confundimos con el dejavú, una premonición, o nuestra memoria jugándonos una trampa. Recordamos lo que fue real, no porque lo vimos- las imágenes fácilmente se distorsionan- sino porque lo sentimos. Esta búsqueda se expandió hasta el campo de lo multisensorial y me trajo una nueva interrogante: ¿Cuál es el rol de lo sensorial en los sueños?

Maurice Merleau-Ponty, filósofo francés del siglo XX, abordó el tema de los sueños en relación con la percepción y la corporeidad en su obra "La fenomenología de la percepción". Consideraba que los sueños

eran una forma en la que el cuerpo y la mente se entrelazaban revelando así aspectos de nuestra relación con el mundo.

No siempre puedo correlacionar los eventos de mi día con los de mis sueños, cosa que a veces me produce una incomodidad a mitad del día, dependiendo de los niveles de energía de mi cuerpo y de cómo esto pueda afectarme. Esto me sucede, mayormente, cuando he sentido peligro, mucha euforia, estrés, alegría, emociones fuertes situadas a lo largo de una temporada de mi vida. Es que los miedos en el inconsciente sacan unos escenarios graciosamente espeluznantes.

¿Entonces cómo sucede esto? Se recepta la información del estado de vigilia, filtrando al inconsciente de los sueños, y se crean nuevas experiencias que serán procesadas una vez despertemos.

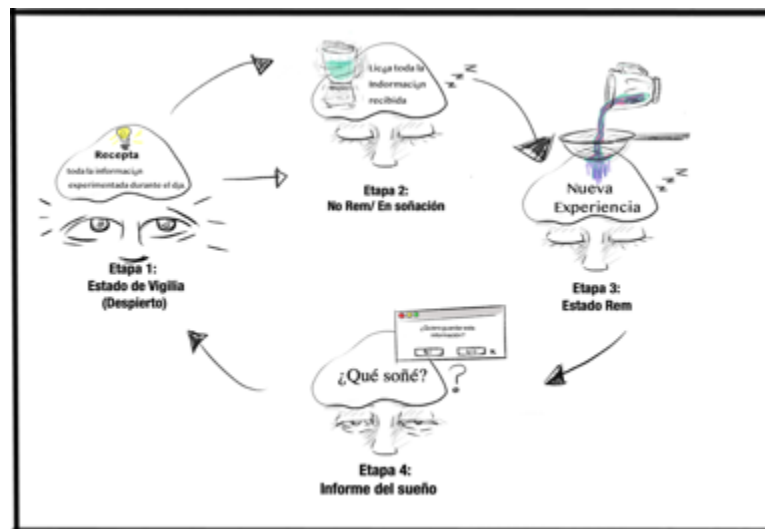


Figura 2 Diagrama sobre el proceso del informe del sueño. Por Arianna Zambrano

En el artículo *"What I Make Up When I Wake Up: Anti-Experience View and Narrative Fabrication of Dreams"*, Melani Rosen (2013) cuestiona la concepción convencional de los sueños como experiencias directas. Propone una "tesis de fabricación narrativa", argumentando que los informes de sueños no son representaciones precisas, sino construcciones influenciadas por problemas de memoria, déficits cognitivos y la peculiaridad del contenido onírico. Rosen destaca la variabilidad en los informes de sueños entre el despertar y el momento de compartir la experiencia, y señala la presencia de elementos imaginativos no verificables externamente. Ella desafía la noción tradicional de los sueños como vivencias directas, sugiriendo que su narrativa se

ve moldeada por diversos factores y contiene elementos más allá de la validación con evidencia externa.

Pienso que el concepto de "fabricación narrativa" de los sueños puede inspirarnos a los artistas a explorar la subjetividad, la construcción de la realidad y la memoria en obras, desafiando las percepciones convencionales y planteando preguntas sobre la naturaleza de la experiencia humana.

¿Pero de dónde se origina la palabra REM y qué significa? Misma palabra que lleva por nombre este proyecto artístico. William Dement, destacado médico especializado en sueño realizó investigaciones pioneras sobre la arquitectura del sueño y sus trastornos, siendo uno de los primeros en identificar la fase del sueño REM (Rapid Eye Movement o Movimiento Rápido de los Ojos). En esta fase, caracterizada por sueños vívidos y movimientos oculares rápidos, el cerebro está altamente activo, parecido a la vigilia, mientras el cuerpo experimenta una relajación muscular completa que evita los movimientos en actividad física.

Aunque puede parecer que carece de lógica o de una ciencia exacta, teorías matemáticas han profundizado en el tema para entender la dinámica de los sueños en sus diferentes estados desde la geometría permitiéndonos entender los puntos cúspides de excitación del sueño. Según Carvajal, P (1988) en el apartado “*Aspectos Geométricos de la dinámica del sueño.*” *Pro Mathematica*, 2(4), 65-75. aquel recorrido de los estados del sueño logra figurar una imagen (fig, 3) basado la *Teoría de catástrofes*¹ que está representada en el primer dibujo de la esquina superior izquierda de la *figura*. Posteriormente, estas formas fueron referente de inspiración para mi trabajo plástico.

¹ La Teoría de Catástrofes, propuesta por René Thom, analiza cambios abruptos en sistemas complejos debido a pequeñas variaciones en condiciones iniciales. Aplica modelos matemáticos para entender transiciones significativas en fenómenos diversos como biología, psicología y física (Thom, 1960).

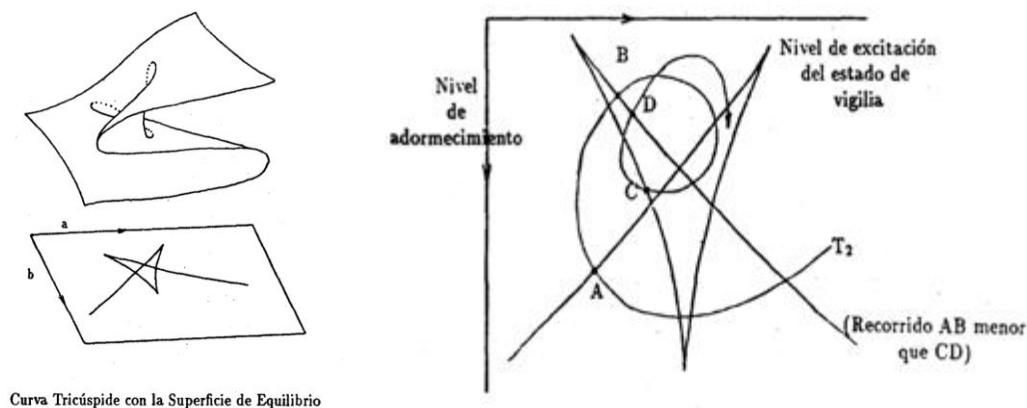


Figura 3 Trayectoria del sueño por Carvajal Palquel. Aspectos geometricos de la dinamica del sueño

1.2. La neuro – máquina y la problemática onírica

Se ha comprobado que, durante el sueño, ciertas áreas del cerebro exhiben actividad, siendo el sueño REM especialmente intrigante, ya que su actividad cerebral se asemeja, en algunos aspectos, a la actividad cerebral durante la vigilia como ya se ha puntualizado anteriormente.

Según la neurocientífica Brigle, U (2023) resalta que nuestro cerebro actúa como una farmacia interna que se activa según las emociones que experimentamos, liberando una serie de químicos que generan diversos efectos placebo, más aún cuando está sometido a situaciones ficticias. Entonces ¿Qué sucede cuando estamos dormidos y nuestros pensamientos son generados por los sueños? Esta situación puede proporcionarnos elementos inusuales que difieren del estado despierto. Nuestros pensamientos tienen el poder de moldear cambios en nuestro interior desde que aprendemos a decodificarlos. Por ende, esta exploración se adentró en las etapas del sueño y las áreas cerebrales activas durante la actividad de reposo profundo, con la intención de influir en cómo decido representar el mundo onírico en mi obra artística.

A pesar de que los científicos han aprendido mucho sobre los sueños gracias a la neurociencia, siguen existiendo ideas erróneas y prejuicios sobre este tema. Esto ocurre porque muchas personas no están al tanto de los nuevos descubrimientos científicos sobre los sueños y siguen creyendo en viejas ideas. Además, como los sueños son experiencias personales, es difícil convencer a todo el mundo de lo que realmente son, ya que cada persona los interpreta a su manera.

La cultura y la religión también desempeñan un papel importante en la forma en que la gente ve los sueños, junto al enfoque filosóficos. En algunos lugares, la gente ha creído históricamente que los sueños son mensajes especiales o experiencias espirituales. Estos antiguos puntos de vista a veces dificultan la aceptación de nuevas ideas científicas. Para cambiar esto, necesitamos más educación sobre los avances científicos y estar más abiertos a comprender las distintas formas en que la gente experimenta los sueños. La riqueza de las experiencias oníricas.

1.3 La materialización de los sueños en el arte

¿Podemos los artistas realmente convertir nuestros sueños en obras de arte? ¿Cómo es que la imaginación supera la imitación para cambiar nuestra realidad? Aunque el cliché artístico es común, jamás ha pasado desapercibido porque juega con lo desconocido del inconsciente. ¿A quién más les ha inquietado este fascinante mundo onírico? Exploré figuras destacadas en la historia del arte que he elegido base para mi investigación. Estos individuos llamaron mi atención por su particular forma de desenvolver su técnica, método creativo, ideales, pensamientos y experiencias, todos relacionados con la temática de mi proyecto.

Cuando mencioné al principio conceptualización al filósofo Merleu-Ponty respecto a la forma en como consideraba los sueños y la relación con el mundo real en la “Fenomenología de la percepción” Ponty, M (1945), vino a mi mente el inevitable surrealismo. Para los artistas modernos como Leonora Carrington era importante desafiar las convenciones sociales y artísticas a través de la experimentación, el surrealismo y la abstracción. En sus obras, Leonora lograba una narrativa de ficción autobiográfica con elementos y personajes mágicos, referentes mitológicos y la hermenéutica como herramienta en sus metáforas imposibles y hábitos esotéricos.



Figura 4 El mundo mágico de los mayas, Leonora Carrington, 1963.

Seleccioné “El mundo mágico de los mayas, 1963” (fig. 2) debido a la importancia que le dan los pueblos originarios a lo onírico dentro de su cosmovisión y como les permite generar conocimiento usando como dispositivos los sueños y las plantas de poder. A partir de la colonia los sueños humanos han sido enigmáticos y misteriosos, y aquellos que comprendan el dialecto del inconsciente podrán comprender mejor otras formaciones psíquicas.



Figura 5 Ayahuasca. Acrílico sobre lienzo. 170 CM X 280 CM. Carlos Kossak, 2011.

Otro artista que se encontraba en esta línea surreal al igual que Leonora, pero más contemporáneo y cercano a mi contexto local, es Carlos Kossak. Su enfoque artístico y su práctica creativa se centra en conceptos espaciales y la coexistencia de elementos antagónicos. Un ejemplo es “Ayahuasca, 2011” (fig. 5) en esta pieza, al igual que el resto de sus obras, él explora cómo cada espacio influye en la identidad de sus habitantes, especialmente aquellos espacios desconocidos en los que las personas buscan definirse a sí mismas. Kossak se interesa particularmente en la discrepancia entre lo biológico y lo arquitectónico, creando lugares de tensión que no son acogedores, un tipo de no hogar.

Conforme avanzaba en mis piezas escultóricas, y examinando qué enfoque quería darles, sentía que quería alejarme un poco más de la figuración, abstraer más las formas y que estas jugaran en el espacio. En este punto me encuentro con la artista Katharina Grosse, cuyas piezas instalativo me llevaron a pensar en nuevas maneras de aplicar el color (fig. 6). Y el uso de diferentes materiales, probar de distinta manera para que estos se fusionen entre si, como en su obra “One floor up more highly”, Grosse, k (2010) (fig. 7). Aquellas texturas pronunciadas y esparcidas sin temor a ocupar el espacio, fue un punto clave y decisivo para pensar mis piezas en conjunto con mi espacio expositivo, que también el espacio sea un activador de la obra.



Figura 6 "Just the Two of Us" Installation. Brooklyn. Detalle: 18 esculturas agrupadas entre los árboles. Fotografía: James Ewing. Créditos de la obra: © Katharina Grosse und VG Bild-Kunst Bonn, 2016.



Figura 7 One floor up more highly. Espuma de poliestireno, acrílico sobre pared, suelo, tierra y plástico reforzado. Katharina Gross, 2010.

Luego de formular mejor mis ideas en el plano plástico, sentía que algo más interactivo podría resultar con instalaciones en las cuales la tecnología predomine. Un referente potencial fue Refik Anadol con su obra “Archive Dreaming, 2017” (fig. 7), una cautivadora instalación multimedia que se sumerge en el fascinante mundo de los archivos, aprovechando la potencia de los algoritmos de aprendizaje automático. Esta experiencia está compuesta por 1.700.000 documentos. Al emplear intrincados algoritmos, la instalación no solo navega por esta inmensa base de datos, sino que también teje conexiones inesperadas entre los materiales archivados.

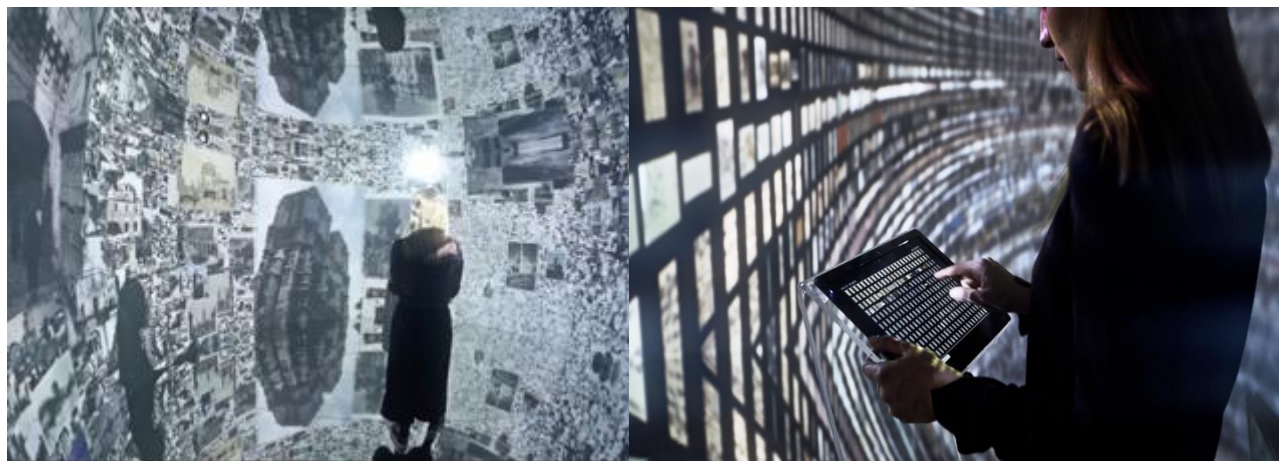


Figura 8 Archive Dreaming — AI Data Sculptur. San Francisco, US. 03 Feb 17. By Refik Anadol.
<https://refikanadol.com/works/archive-dreaming>

En este punto me cuestioné el uso de la IA en las artes; si era ético, funcional, en qué punto sobrepasa su aporte y pasa a ser trampa. Es una herramienta, sin duda, de la que se puede sacar provecho. Reconocí a la fuente de datos que te brinda una inteligencia artificial como una especie de alegoría a la información que receptamos en la vigilia y que reconfiguramos en el estado REM, tal como explico en el diagrama del informe del sueño en mi conceptualización (fig. 2). Y quién o qué crea el *prompt*² es el inconsciente.



Figura 9 *Unsupervised*. MoMA. Refik Anadol Studio, 2022.

El inconsciente es basto, tan amplio que te atrapa. Al menos eso es lo que también me hacen sentir las obras de Anadol, pararte al frente de algo que te puede llegar a aplastar o solo darte la ilusión de su caída. "Unsupervised" es parte del proyecto "Machine Hallucinations" de Anadol, R (2022) que explora la estética de datos basada en memorias visuales colectivas.

Ya entrada en materia de los sueños en instalaciones artística, no podría faltar 2 obras que he seleccionado de Bill Viola, artista contemporáneo conocido por sus instalaciones de video, cuyas obras exploran temas relacionados con la espiritualidad, la conciencia y la experiencia humana. En la primera "*The Sleep of reason, 1988*" (fig.10). se visualiza a alguien

²Un "prompt" se refiere a la entrada o instrucción que se proporciona a un modelo de lenguaje o a un sistema de IA para generar una respuesta o salida.

descansando en una pantalla de televisión en blanco y negro. En intervalos irregulares, la luz de la habitación se apaga y se proyectan imágenes inquietantes en las paredes, acompañadas de sonidos envolventes. Al cabo de unos pocos segundos, la luz vuelve y todo regresa a la normalidad, creando la impresión de que, por un instante, se revela un mundo alterno que presenta una faceta oscura y desconocida de la realidad cotidiana.



Figura 10 *The Sleep of reason*. Video instalación. Bill Viola, 1988.

<https://www.youtube.com/watch?v=4z2IomqcBjo&t=2s>

El segundo proyecto que escogí de Viola es "*The sleepers*, 1992" (fig. 11). Tres años después de "*The Sleep of reason*, 1988" (fig.10), Viola propone retomar las pantallas televisivas que muestran personas durmiendo, pero esta vez distribuidas en varios barriles industriales. Cubriendo las pantallas con agua hasta casi el tope en cada barril. Una persona separada de la otra, podría decir que "sumergidas" en su propio sueño. Y el espectador es invitado contemplar la inmersión de los durmientes por la luz que irradian las pantallas. Exactamente, mi obra ha estado enfocada a que se pueda contemplar esa individualidad humana de lo onírico por medio del recorrido de mis piezas.

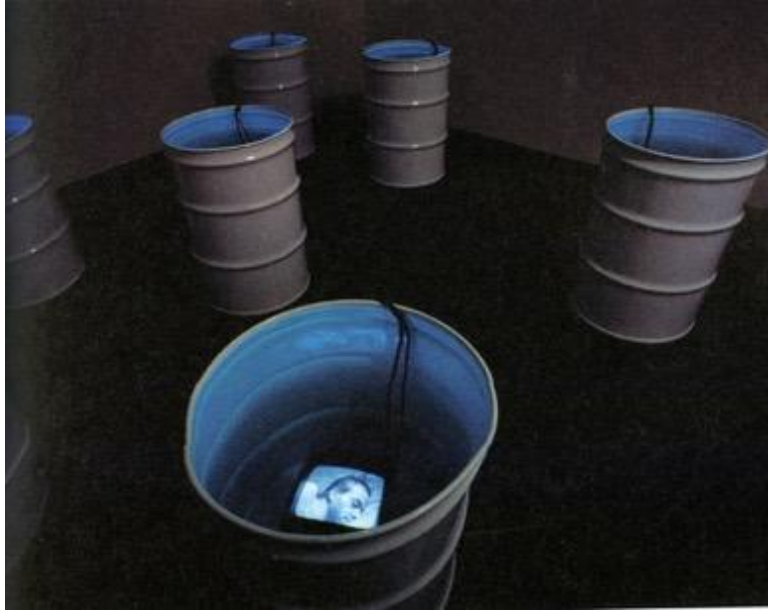


Figura 11 "The sleepers". Video intalación. Bill Viola, 1992.

2. Metodología

Onironauta es una persona que posee la habilidad de estar siempre consciente en el estado REM, es decir, tener sueños lúcidos constantemente y un estado muy similar al estado de vigilia con la diferencia que puede manipular esa realidad paralela. Yo no había percibido que esta fuera una capacidad específica. No era consciente de ello, de que tuviera un nombre, ni de toda la investigación que hay detrás. Al tomar la decisión de profundizar en lo que era, recordé que se trata de una habilidad que puede ser adquirida o natural, lo que significaría que se puede practicar, existiendo métodos o formas para poder tener sueños lúcidos.

Me había aferrado a una lectura budista en la cual se menciona que no se le debe dar importancia a los sueños porque desvían del presente por lo cual se debe estar en el aquí y ahora. Teniendo en cuenta que estar presente es algo fundamental para mi manera de existir, y pese a ello, he decidido enfrentarme a los sueños y a las habilidades que sabía y manipulaba de vez en cuando. Estoy en una negociación con mi ser consciente e inconsciente, preguntándoles: ¿Qué me ofreces? ¿Debería hacer algo al respecto y por qué?

Como mencioné en el principio de mi investigación, tenía un diario de sueños en el cual de vez en cuando dibujaba (fig. 1) o escribía mis aventuras oníricas. Noté que no siempre iba a poder recordar ¿Cómo lo iba poder hacer más constante en recordar mi sueño? Resolví que la primera fase sería desde la memoria y luego un ejercicio intenso para percatarme de lo que estaba ocurriendo. Anoté cuándo fui consciente o lo he sido. Con el tiempo se me ocurrió otro método para sumarle al monitoreo. Consistía en que apenas despierta repasaría mentalmente “el informe de sueño” que me proporcionaba la psique, como mínimo tres veces ¿Por qué tres? Supuse que la repetición sería un buen recurso nemotécnico, y que algunos escenarios de cada sueño se iban a quedar más que otros, como un fotograma.

Este es uno de los fotogramas que había desarrollado a mayor escala, pasando del dibujo a la pintura. (fig. 12) Esta obra fue el parteaguas para trabajar y estudiar los sueños a fondo, dado que recurrentemente me inquietaba e inconscientemente me gustaba platicar del tema con personas allegadas a mí. Siempre estuvo ante mis ojos o ¿ante mis sueños?



Figura 12 Fotograma de un sueño, 2022-2023. Óleo sobre lienzo. Arianna Zambrano

Al haber recopilado gráficamente esos escenarios oníricos, percibí que me estaba sometiendo mucho a la figuración y a un plano que no dejaba lo suficiente a la imaginación. En un esfuerzo por salir de mi zona de confort, decidí probar con diversos materiales, las texturas, los relieves y la abstracción. Los sueños son más que imágenes, son interacciones y sensaciones. Fue entonces que inicio mi travesía de creación.

2.1 Obra escultórica instalativa

2.1.1 Paisajes Alquímicos

Después de releer el diario de sueños que había recopilado conscientemente hace un año, intenté identificar patrones visuales destacados en ellos. Al correlacionarlos con la geometría de los

sueños³ y la teoría de catástrofes⁴, comencé a visualizar su forma, algo que trascendiera el plano. Pensé: ¿Qué posibilidades podría ofrecer el relieve?

Los primeros bocetos los realicé utilizando diversos materiales como arcilla, espuma expansiva de poliuretano y fomi moldeable, así como una combinación de todos estos (fig. 13). Para una escala pequeña, funcionaban bien. Sin embargo, no podía obviar que ya se había planteado la obra a gran formato, ya que la inmensidad en la que los sueños te sumergen era fundamental y debía ser capaz de sostenerse por sí misma.



Figura 13 Pruebas de materiales a pequeña escala para Paisajes Alquímicos. Arianna Zambrano.

Como se ve en la (fig. 14) empezó a tomar una forma más definida respecto a lo deseado. El inconveniente fue que en esta prueba se usó un tipo arcilla plástica muy distinta a la que está compuesta por barro o polvo cerámico. Su costo era elevado en comparación al peso en que se vendía y al ser muy difícil de conseguir al por mayor o en una distribuidora, quedó descartado.

³ Carvajal Pasquel. (fig. 2)

⁴ La Teoría de Catástrofes, propuesta por René Thom, analiza cambios abruptos en sistemas complejos debido a pequeñas variaciones en condiciones iniciales. Aplica modelos matemáticos para entender transiciones significativas en fenómenos diversos como biología, psicología y física (Thom, 1960).



Figura 14 Boceto a escala de Paisajes Alquímicos. Arianna Zambrano.

Otro problema con los materiales con los que experimenté al principio fue que, o se cuarteaban (fig. 15) debido al uso de un producto de mala calidad, o la composición química de los materiales no se mezclaba bien, lo que perjudicaba el proceso de creación y causaba que la pieza se viera afectada por su propia estructura. El siguiente material, y el que terminó siendo definitivo, fue el aserrín (fig. 16).



Figura 15 Resultados de la experimentación en arcilla. Arianna Zambrano

El aserrín fue mezclado con goma blanca y una porción ligera de agua para poder homogeneizar los materiales y se forme una masa. A esto se lo conoce como Wood clay o arcilla de madera. Se obtuvo un producto (fig. 16) resistente y duradero, por tanto, terminó como el indicado para la siguiente parte del proceso.



Figura 16 Prueba a escala hecho de aserrín mezclado con goma. Arianna Zambrano.

2.1.2 La importancia de la colorimetría en la estética de los sueños

Al jugar con los colores y la dirección en la que aplicaba la pintura con las latas de spray, empecé a percibir una ilusión óptica que sentí que debería tener un nombre. Después de una búsqueda rápida, precisé el concepto de 'Contraste por simultaneidad' (fig. 17 y 18), que es una ilusión óptica provocada por un fenómeno visual en el que un objeto parece tener dos colores diferentes en cada lado debido a la interacción de los colores circundantes. Esto genera un contraste entre ellos y puede dar la percepción de que el objeto está dividido en dos partes con colores diferentes. Por otro lado, los colores son afectados por las sombras según la proveniencia de la luz.



Figura 17 Prueba de color, ilusión del contraste por simultaneidad. Arianna Zambrano.



Figura 18 Prueba de color, contraste por simultaneidad. Arianna Zambrano.

Una vez definidos todos los aspectos tratados en las pequeñas piezas de prueba, y sin pensarlo más, comencé la producción de las piezas definitivas por los siguientes 8 meses. Para estas piezas necesitaba una base fuerte para esparcir el barro de madera. Había encontrado un gran tablón o panel (fig. 19) compuesto por tablas de triplex grueso que media 2,40 metros por 90 centímetros, en el taller de madera de la universidad. Me habían informado los encargados que anteriormente era de una mesa y que no había problema con que la use. Como estaba algo lastimada y usada, curé la madera, lijé y preparé la superficie.



Figura 19 Primer panel base. Arianna Zambrano.

Listo el tratamiento del primer panel, comencé a colocar la arcilla de madera sobre su superficie, esparciéndolo y dándole forma (fig.20 y 21) . Fue un trabajo muy pegajoso por la mezcla de goma, siempre salía embarrada de aserrín con goma, por lo tanto, requería de una indumentaria correcta.



Figura 20 Proceso definitivo de Paisajes alquímicos, Arianna Zambrano.



Figura 21 Proceso definitivo de Paisajes alquímicos, Arianna Zambrano.

Como estaba concretado que sería 6 piezas en total, tenía que conseguir planchas de triplex completas y córtalos a la medida del primer panel. Ya cortadas, repetir el proceso del primero. Cada panel llevo una semana y media modelar, un tiempo más corto que el primero debido que el resto fue elaborado en vacaciones (fig. 22). Cuando todo el barro de madera se secó en todos los paneles, di inicio el proceso de lijado, este consistió en usar un motortool para ligar todas las formas de cada panel. Este proceso llevo más de 6 meses.



Figura 22 Proceso modelado de Paisajes alquímicos. Arianna Zambrano.

A primera vista, se podría pensar que con el motortool (fig. 23) sería más tardo para el proceso de lijado, y realmente intenté con todas las máquinas de lijado que habían en el taller, hasta inventaba otras usando un taladro, sin embargo no daban la suficiente eficacia debido que las formas, curvas y relieves eran complejos para las maquinas, que en su mayoría eran toscas, a parte su función original es para superficies planas lo que hacía que lija, sin importar el espesor de grano, se suelte o se dañe. El motortool llegaba fácilmente a todos los pequeños rinconcitos.

Tampoco, fue un paseo tranquilo usar el motortool por largas jornadas de horas y horas. Aprendí con la practica cada detalle de su funcionamiento, sus partes, conseguir repuestos, como calibrar su velocidad, con qué tipo de lijas de banda usar con cierta velocidad, con cuales no, y en qué casos porque la lija de banda se dañaba y terminaría desgastando la goma del mandril. Cientos de veces me pegaba el susto cuando salía volando la lija de banda hasta el punto de prevenir y saber cuándo estaba por romper su banda. Me di cuenta de que tenía que ser movimientos exactos con mi muñeca para darle la mayor cantidad de vida útil a la lija y que su grano no se perdiera solo de un lado.



Figura 23 Proceso de lijado. Paisajes alquímicos. Arianna Zambrano.

Cuando apenas acaba de lijar todo un panel, le dejaba colocando sellador para madera, proseguía con el siguiente panel en lo que secaba sellador, ya seco se lija otra vez, pero a mano con un papel de lija de grano suave tipo 260 a 300, solo que en un tiempo más corto de 30 minutos. Finalmente quedaba completamente suave la capa externa y reservaba el panel sellado para paso final de pintado con todos los paneles juntos. El uso de sellador es un tratamiento importante que se le da cualquier tipo de trabajo de carpintería o ebanismo antes poder lacar y o pintar, también le brinda resistencia a la madera.



Figura 24 Aplicación de sellador.

Ya dominado el uso del motortool y junto con una gran dotación de lijas de banda que pude conseguir, mayormente el trabajo de lijar fue rudimentario, entre 4 y a veces 8 horas por día o hasta que me botaran del taller de carpintería cuando tenía la oportunidad. Así fue pasando el tiempo sin más novedad que solo lijar (fig. 24), de hecho, me volvía cada vez más rápida con cada panel, primero tardaba tres semanas, después dos, luego una y media, una, hasta lograrlo en 5 días, sin contar laborar externos al proyecto y asuntos personales. Todo bien al menos con cinco paneles.



Figura 25 Proceso de lijado. Arianna Zambrano

El siguiente obstáculo que tenía que afrontar provenía de un panel en específico, el sexto. Cuando estaba en la labor de modelar las formas con el aserrín con goma, hubo una sugerencia que yo había solicitado y lamentablemente no salió muy bien como esperaba. En ese panel, al ya

estar modelado sus relieves y se encontraba casi fraguado, hice caso a la sugerencia y le coloqué encima una gran capa de goma blanca a modo de resina. En el momento de ser lijado fue muy complejo, estaba hecho un pegote durísimo lo que comprometería demasiado el tiempo en solo ligar a punta de motortool y desperdiciaría mucho material. Según el propósito de la capa de pegamento era para evitar que no tuviera unas pequeñas grietas que se dieron con el resto de las piezas, a estas solo les coloqué masilla prefiriendo no hacer lo mismo que con la sexta. El error fue no haber, primero, probado en una pieza pequeña o en una mínima parte del panel.

Lo dejé para el final en lo que se terminaba las demás piezas y se me ocurría una solución. Gracias a diversa sugerencia entre amigos, colegas de la carrera y del museógrafo Víctor Hoyos. La solución fue usar pistola de calor para ablandar el pegamento y con un cúter ir retirando, delicadamente como si estuviera fileteando en trozos finos para no perder las formas del relieve. Sin embargo, con el cúter no se llegaba a los mínimos rincones, luego se me ocurrió probar con formón y maso de goma (fig. 26). Al igual que usar cincel, de tal manera que me ayudaba a perfilar mejor los relieves que quedaban luego que el pegamento retirado se llevara parte del material de la pieza. Después de haber agarrado el ritmo al cincel con gubias y formones, tardé cuatro días retirar la goma, y tres días en por fin lijar y sellar.



Figura 26

Terminada la larga Odisea del lijado y con el sellador del último panel colocado, mis muñecas, en especial la de mi mano hábil, habían sentido un alivio inigualable. Claramente no era el final, faltaba pintar y lograr el efecto que se estuvo buscado en las primeras piezas de prueba. En ese momento me enfrentaba a un nuevo reto. La escala puede interferir mucho en color.

Lo primero que hice fue fondear todos los paneles de negro esmalte mate para que a la hora de aplicar los colores agarraran fuerza y haya una armonía debido a que cada pieza se aplicarían dos colores predominantes, estos serían colores complementarios junto con escala de matices para poder realzar los colores protagonista y el contraste entre ellos (fig.27). Culminado el proceso de pintado solo quedó barnizar (fig. 29).



Figura 27 Proceso de pintado.



Figura 28 Proceso de pintado.



Figura 29 Aplicando barniz

2.2. Despierto = Reseteado

Mientras se estaban gestando ideas para “paisajes alquímicos”, esta obra ya se encontraba en producción. La concebí en las clases de Programación y Arte multimedia del docente Ernesto Salazar, que gracias a su guía aprendí a usar el programa de Spark Studio de Meta. El programa te permite crear filtros faciales, haciendo una lectura biométrica del rostro. También usar “realidad aumentada” en cualquier entorno, espacio u objetos. Hoy en día, la realidad aumentada es una experiencia sorprendentemente lúcida estando despiertos.



Figura 30 Spark Studio by Meta

Una vez había dominadas las bases de programación del software y teniendo la idea clara para mi proyecto de semestre aplicado a mi tema de tesis, Ernesto me dio las herramientas necesarias para llevar a cabo *Despierto = Reseteado* junto a tutoriales que encontraba en YouTube.

Creé una animación con la ayuda de una inteligencia artificial *AI Animating Beginner Notebook.ipynb* de Google. Escribí diversos *prompts* de escenarios oníricos, iba haciendo una curaduría de ellos, seleccionando el que usaría y dejaba guardado en una carpeta la secuencia de la animación en frames, pues es el formato que requiere Spark Studio para que funcionen las animaciones en los filtros.

```
AI Animating Beginner Notebook.ipynb
Archivo Editar Ver Insertar Entorno de ejecución Herramientas Ayuda No se guardarán los cambios

+ Código + Texto Copiar en Drive

Mostrar código

Cleared Accounted PIDs for GPU 00000000:00:04:0.
All done.
Using device: cuda:0
Using seed: 422201970675251019
Working with z of shape (1, 256, 16, 16) = 65536 dimensions.
Downloading: "https://download.pytorch.org/models/vgg16-397923af.pth" to /root/.cache/torch/hub/checkpoints/vgg16-397923af.pth
100% 528M/528M [00:02<00:00, 206MB/s]
Downloading vgg_lpips model from https://heibox.uni-heidelberg.de/f/607503859c864bc1b30b/7d1=1 to taming/modules/autoencoder/lpips/vgg.pth
8.19KB [00:00, 232kB/s]
loaded pretrained LPIPS loss from taming/modules/autoencoder/lpips/vgg.pth
VQLPISWithDiscriminator running with hinge loss.
Restored from vqgan_imagenet_f16_16384.ckpt
100% 338M/338M [00:02<00:00, 165MB/s]
text_prompts: ['fantasy world matte painting splashes of colors in unreal engine: 1.0'] angle: 0.0 zoom: 0.95 translation_x: -0.0 translation_y: 5.
9/7 [00:11<00:00, 1.01s/it]

/usr/local/lib/python3.7/dist-packages/torch/functional.py:445: UserWarning: torch.meshgrid: in an upcoming release, it will be required to pass t
return _VF.meshgrid(tensors, **kwargs) # type: ignore[attr-defined]
i: 1, loss: 0.945868, losses: 0.945868
```

Figura 31 AI Animating Beginner Notebook. Google

Volviendo a Spark, necesitaba la animación este detrás de usuario del filtro, como es en primera persona al igual el sueño y muchas veces durante el sueño también nos vemos a nosotros mismo como si estuviéramos en tercera persona; precisamente es lo que hace la cámara frontal de un dispositivo inteligente.

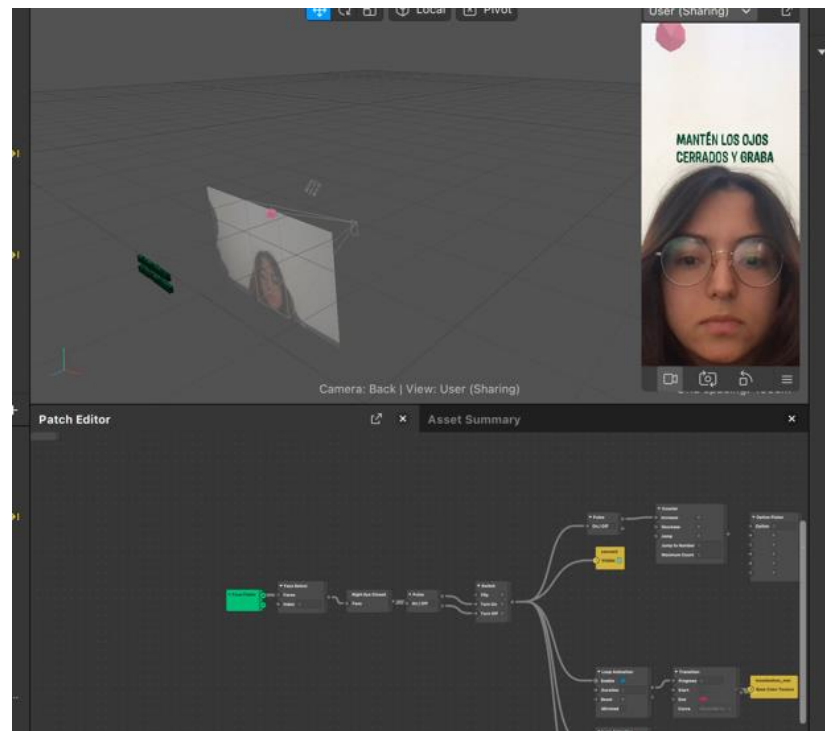
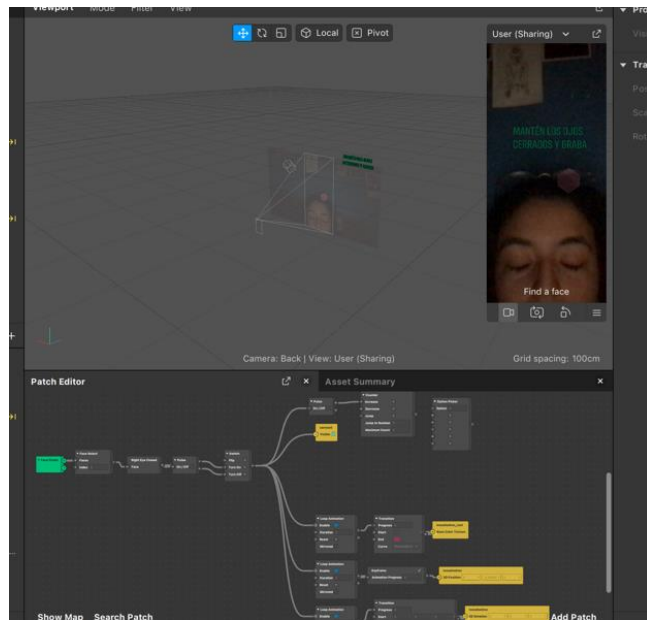


Figura 32 Proceso de Despierto = Reseteado en Spark studio. Arianna Zambrano.

Volviendo a Spark, necesitaba la animación este detrás de usuario del filtro, como es en primera persona al igual el sueño y muchas veces durante el sueño también nos vemos a nosotros mismo como si estuviéramos en tercera persona; precisamente es lo que hace la cámara frontal de un dispositivo inteligente.

Una vez programados esos detalles, lo siguiente que precisaba era lograr que la animación se activara cuando el usuario cerrara los ojos (fig. 33). Con la conexión correctas de nodos y las indicaciones de Ernesto, el filtro pudo activarse con éxito (fig. 34).



*Figura 33 Proceso de Despierto = Reseteado en Spark studio.
Arianna Zambrano.*

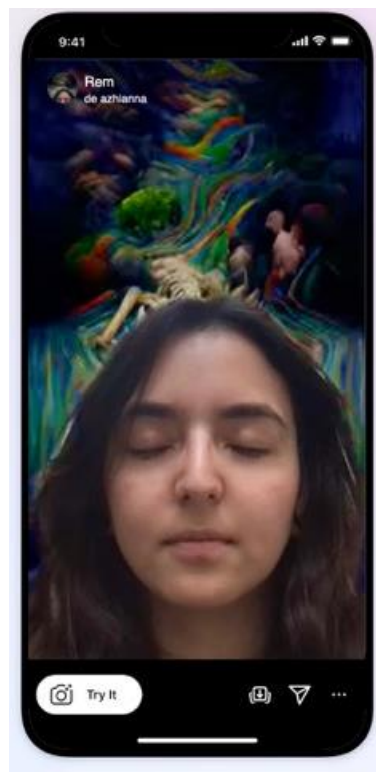


Figura 34 Despierto = Reseteado en Spark studio. Arianna Zambrano.

3. Exposición

3.1 Museografía y montaje.

En principio el espacio que se me designado fue la capilla, que se está en el centro del cubo alto. Desafortunadamente, por disposición de la dirección del CAC, la capilla dejaría de ser espacio de exposición. Me vi orillada a adaptar mi propuesta museográfica (fig. 35) en la sala A del ala norte.



Figura 35 Render tentativo de distribución de las piezas.

La disposición de las piezas fue planteada (fig. 36) para que las personas experimentaran la sensación de atravesar un camino y ser atrapadas por el mismo. Por ello, los paneles irían ubicados de manera vertical simulando portales grandes e inmensos. Esta ruta llevaría a dos tabletas en la parte posterior que generarían Despierto/Reseteado, en búsqueda de una última interacción con el mundo ficticio de los sueños.

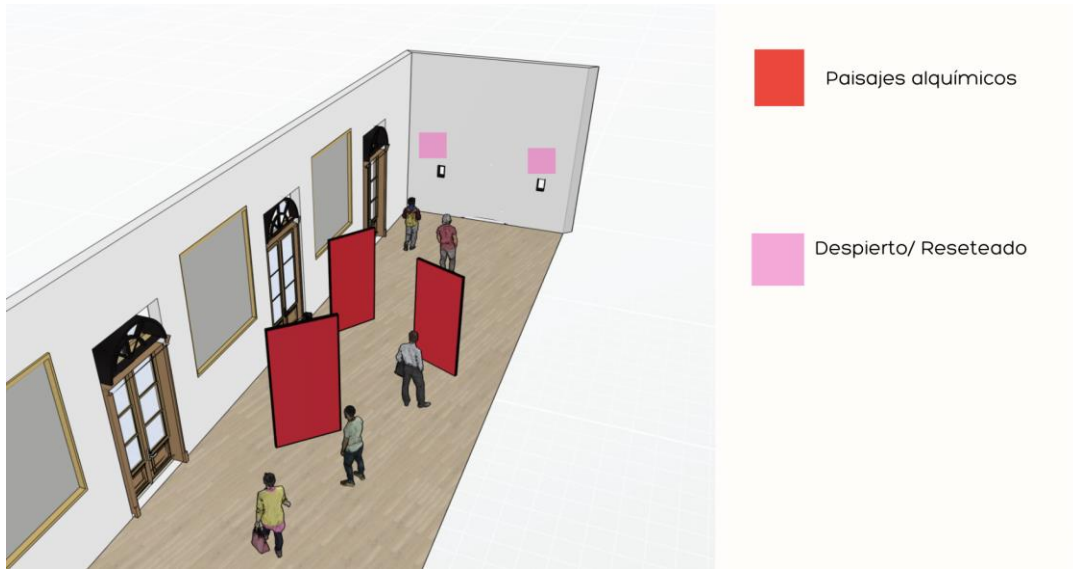


Figura 36 Render tentativo de distribución de las piezas.

Lo ideal de Paisajes alquímicos era que las piezas se sostengan por sí mismas (fig. 37), por lo que junté dos paneles por medio de bisagras. Esto permitía, por su propio peso y por el ángulo de apertura, que se mantengan estables y sin necesidad de otro instrumento que pudiera dispersar la atención.



Figura 37 Registro de montaje. Uso de bisagras para Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano



Figura 38 Registro de embalaje de piezas. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano



Figura 39 Registro de montaje. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano



Figura 40 Registro de montaje. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano

El proceso de montaje implicó la reubicación de los paneles para trazar el mejor camino respecto a la cromática y el uso de la luz en el mismo espacio. Utilicé pequeños pies de amigo para consolidar la estabilidad y luces cálidas para mejorar la sensación visual.



Figura 41 Registro de montaje. Diseño de soporte. De Arianna Zambrano

Para los dispositivos que usaría en Despierto/Reseteado diseñé un soporte de acrílico transparente, esto garantizaba la seguridad de estos, además de que no incomodaba a la experiencia de realidad aumentada.

3.2 Resultados

La exposición colectiva de la Carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador llevó por título "Fisuras y Portales" y tuvo lugar en el Centro de Arte Contemporáneo Quito (CAC). La inauguración fue abierta al público con éxito el miércoles 29 de noviembre de 2023.



Figura 42 Post promocional Fisuras y Portales. CAV-PUCE



Figura 43 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano



Figura 44 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano



Figura 45 Registro de obra. Paisajes Alquímicos. De Arianna Zambrano

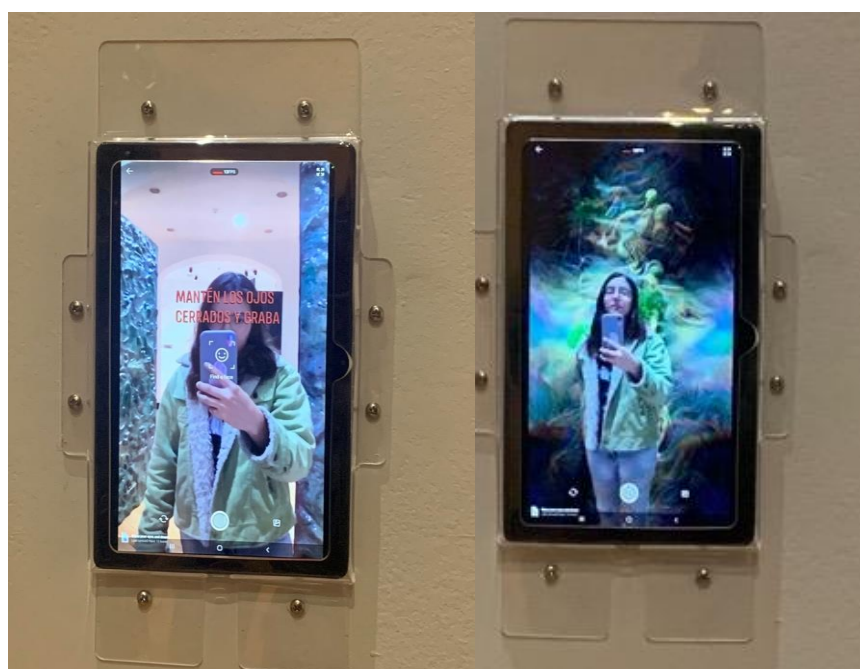


Figura 46 Registro de obra. Despierto - Reseteado. De Arianna Zambrano.

Reflexiones finales

Este recorrido a través de mis sueños implicó un reconocimiento constante de mi propio ser in/consciente. Fue un camino que me propuso trazar más de una realidad conocida y me inmiscuyó en las imágenes que pueden ser olvidadas fácilmente, en experiencias confusas, grotescas, fantásticas e ignoradas, pero las mismas que, finalmente, yo podía controlar. Esta capacidad extraordinaria de soñar lucidamente funcionó como un paralelismo con mi práctica artística. Enfrentar lo que me encontraba en esa realidad desbocada y transportarlo al plano tangible y reconocible. El portal que utilicé fue la intensa experimentación de materiales, texturas, relieves y colores, ya que reconocí que lo indescifrable de la naturaleza onírica, para mí, se encontraba en esa inmensidad multisensorial que nos hace pensar muchas veces que no estamos dormidos.

Ver a otros transitando en uno de mis relatos oníricos y que encuentren en ellos transiciones entre lo abstracto y lo conocido desde sus propias conciencias resulta en la creación de un espacio generador de quimeras, algo cercano a lo que yo experimento desde los sueños lúcidos.

Esta investigación, sin embargo, me produjo más preguntas de las que pude responder, como todos aquellos que han tratado de indagar en los significados de los sueños. La antinomia de la conciencia y la inconsciencia, de la realidad y lo imaginario me mantienen inquieta. Si se tratase de sensaciones ¿cuál de estos planos me hace sentir más viva, más “despierta”? ¿En cuál de ellos soy más “verdadera”? ¿Cuál es el “real” y cómo lo podría llevar a un tercer plano en mi proceso futuro?

Bibliografía

Pasquel Carbajal, F. (1988). Aspectos geométricos de la dinámica del sueño. *Pro-Matemática*, 2(4), 65-75. Recuperado de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/promathematica/article/view/6059>

Rosen, M. (2013). What I make up when I wake up: anti-experience views and narrative fabrication of dreams. Recuperado de <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00514/full#:~:text=One%20such%20rival%20is%20the,like%20cassettes%20upon%20waking%20up>.

Grosenick, U y Riemschneider, B. (1999), *Art Now. Arte y artistas a principios del nuevo milenio*, Alemania: Editorial Taschen.

Dennett, D. (1972): “Are Dreams Experiences?”, *The Philosophical Review*, vol. 85, n.º 2, Apr., pp. 151-171 (version castellana: “¿Son experiencias los sueños?”, tr. Rosario Amieva, *Cuadernos de Crítica*, 33, Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM, México D.F., 1981).

Brigle, U. Documental DW (2023, abril 9), *El poder de los pensamientos, uno de los grandes enigmas de la ciencia*. [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=-H5A3iO_SCY

Ubidia, A. (1985), *DivertInventos: Libro de fantasías y utopías, Crónicas de sueños*. Ecuador: Editorial F.B.T.

Rosen, M. (2013). What I make up when I wake up: anti-experience views and narrative fabrication of dreams. Recuperado de <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00514/full#:~:text=One%20such%20rival%20is%20the,like%20cassettes%20upon%20waking%20up>.

Husserl, E. (2005): *Phantasy, Image Consciousness, and Memory (1898-1925)*, tr. John B. Brough, Springer, Dordrecht.

Malcolm, N. (1956): “Dreaming and Skepticism”, *The Philosophical Review*, vol. 65, n.º 1, Jan., pp. 14-37.

Robertson, R. (1998), *Arquetipos Junguianos*, España: Editorial Paidós.