



**Proyecto Requiem Aeternam.
Enlace al proyecto y transcripciones**

Daniel Blandón Cañas

Proyecto de grado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Carlos José Giraldo Jaramillo

Juan Fernando Vélez Gonzalez

Tutores

Ana Victoria Ochoa Bohorquez

Nicolás Mejía Jaramillo

Universidad de Antioquia
Comunicaciones y Filología
Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín

2021

Cita

(Blandón Cañas, 2021)

Referencia

n Cañas, D. (2021). *Requiem Aeternam. Enlace al proyecto y transcripciones*. Proyecto de grado de pregrado. Universidad de Antioquia, Medellín.
Estilo APA 7
(2020)



Asesores del proyecto: Carlos José Giraldo Jaramillo y Juan Fernando Vélez Gonzalez

Tutores del proyecto: Ana Victoria Ochoa Bohorquez, Nicolás Mejía Jaramillo



Archivo Vivo, Laboratorio Altaír.

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano/Director: Edwin Carvajal Córdoba

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño

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

Tabla de contenido

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Diseño de la página web	9
Transcripción y resúmenes	25
Parte 1	25
Parte 2	28
Parte 3	30
Parte 4	32
Parte 5	35
Parte 6	37
Parte 7	39
Parte 8	47
Parte 9	50
Parte 10	54
Parte 11	56
Parte 12	57
Parte 13	58
Parte 14	60
Parte 15	63
Parte 16	67
Parte 17	68
Parte 18	72
Dramaturgia Amapola y narración CAOS	85
Amapola	85
CAOS	103
Referencias	107

Lista de Figuras

Todas las imágenes que se incluyen en el presente documento, corresponden a capturas de pantalla realizadas al Informe Final de Investigación Requiem Aeternam en su formato original del video (Anexo 1), y por tanto son propiedad del autor que presenta este documento.

Resumen

Requiem Aeternam es un proyecto de investigación-creación en el que, a través de la creación de una serie de contenidos de carácter experimental, se exploraron las cualidades estéticas y representativas de los patrones geométricos islámicos, a la vez que se abordaron las propiedades y posibilidades formales en la integración del componente espacial en estos contenidos. Tangencial a la experimentación técnica (que fue la intención primaria en el proyecto), a partir de ella se buscaron representar algunas ideas relativas a los sistemas de creencias, comparando la visión hegemónica sobre la realidad en la cultura occidental, y otras concepciones alternativas como la del panteísmo o la de la cultura árabe.

El informe final de investigación fue diseñado para presentarse a través de una página web, que puede encontrarse en el enlace <https://adbcrealizaciones.wordpress.com/requiem-aeternam/> y desde la cual puede accederse a todos los contenidos del proyecto. El presente documento se presenta con el fin de dejar un contenido escrito en el repositorio institucional, de acuerdo a los parámetros de entrega requeridos, pero se recomienda al lector que, en la medida de lo posible, revise el informe de investigación en el formato desde el cual fue concebido, a través de la página web o en los videos anexos a este documento.

Palabras clave: video experimental, videoarte, realidad virtual, arte islámico.

Abstract

Requiem Aeternam is a research-creation project. Through the creation of experimental contents, aesthetic and representative qualities of Islamic geometric patterns were explored, as well as formal properties and possibilities integrating a spatial component in these contents. Through technical experimentation the project aimed to represent ideas related to belief systems, comparing the hegemonic vision of reality in Western culture against alternative conceptions such as pantheism or Arab culture.

The complete research report and all of its content was designed to be presented via web page (<https://adbcrealizaciones.wordpress.com/requiem-aeternam/>). This document is presented in order to adapt the project to institutional repository requirements, but it is highly recommended for the reader to access the research report in the way it was conceived, through the multimedia content attached to this document.

Keywords: experimental video, video art, virtual reality, islamic art.

Introducción

En primera instancia, y antes de presentar al lector el proyecto, debe aclararse que el informe final de investigación del proyecto Requiem Aeternam fue concebido y desarrollado íntegramente en formato de video, independiente de cualquier soporte en texto. Fue llevado a cabo de esta forma, al considerarse que el lenguaje audiovisual sería el más apropiado para comunicar el proceso de investigación-creación realizado y los resultados derivados de este. Al realizar la exposición de forma similar a una ponencia, y siempre construyendo el discurso verbal en relación a las imágenes que se iban compartiendo en pantalla, remitirse al texto de forma independiente del resto de contenidos del informe puede derivar en una gran pérdida de información, e incluso una carencia de sentido.

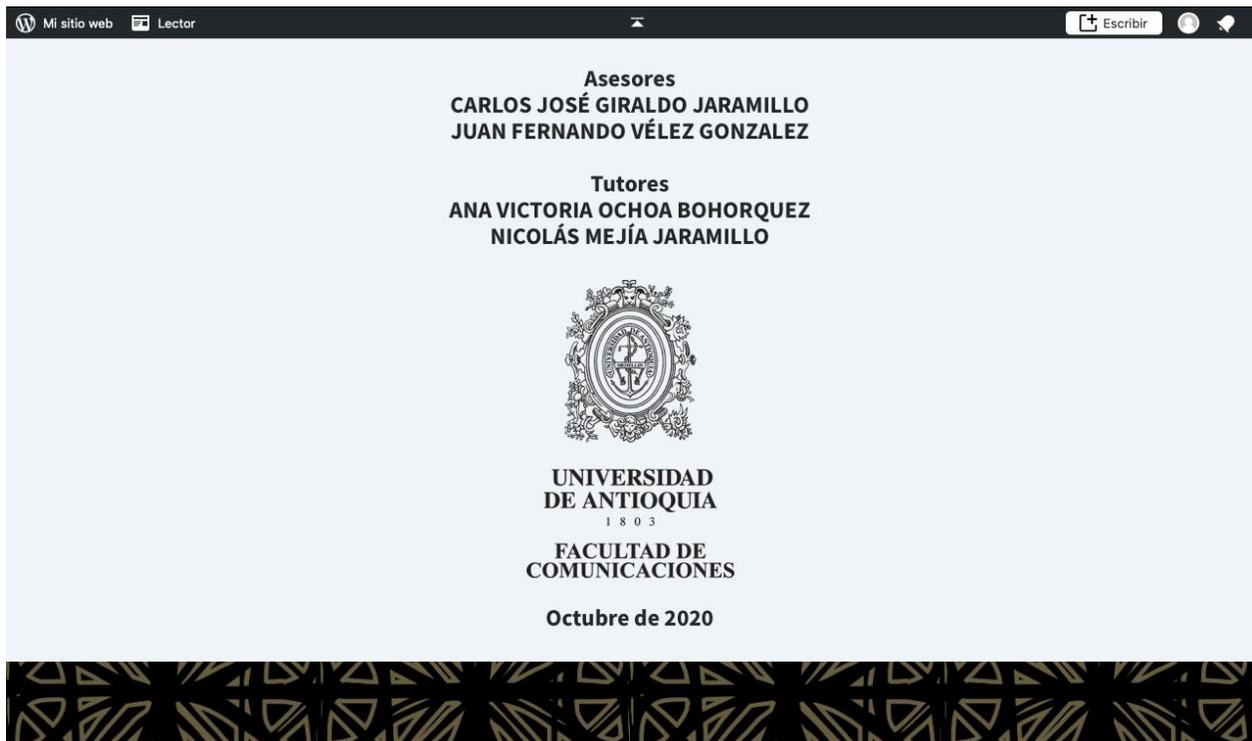
Por lo anterior, se recomienda que el informe sea revisado en su soporte original, visualizando los videos anexos (Anexo 1) o desde el blog web <https://adbcrealizaciones.wordpress.com/requiem-aeternam/>. Además, se informa que la transcripción textual solo se ha realizado para las partes del informe final con un enfoque más teórico. Se encontrará en este documento la transcripción a las partes 1 a 9 del informe, correspondientes a la presentación del proyecto (objetivos y motivaciones), el marco teórico y una primera parte del estado del arte, correspondiente a los proyectos de grado del mismo pregrado (Comunicación Audiovisual y Multimedial) que fueron retomados. Desde la parte 10 hasta la 16, todo lo expresado verbalmente hace referencia exclusivamente a los contenidos presentados en pantalla, por lo cual solo se presentan unas capturas de pantalla, que dan cuenta de aquello de lo que se está hablando en el video. Para las partes 17 y 18, correspondientes al aspecto comunicativo del proyecto y a las memorias finales del mismo, se ha incluido también la transcripción del audio.

Adicionalmente, el lector podrá encontrar al inicio del documento una descripción de cómo están dispuestos los contenidos en la página web diseñada para el proyecto, y en la parte final se incluyen los dos resultados derivados del proyecto en formato escrito, que son un cuento breve para narración oral y un sketch dramático.

Aclarado que este documento no corresponde al soporte original de la investigación, sino que su objetivo es hacer referencia a aquél, puede resumirse el proyecto Requiem Aeternam como un proyecto de investigación-creación, en el que se experimentó con las posibilidades de diferentes formatos audiovisuales con un componente espacial, como la videoinstalación, el video para lentes anaglifos y para gafas de realidad virtual, y el video para domo. Los contenidos explorados en estos formatos, y además con una profundización en el lenguaje de la animación, corresponden a la visión filosófica tradicional de la cultura islámica, representando su sistema de creencias (además haciendo uso de sus recursos, como patrones geométricos) en contraposición al occidental.

Diseño de la página web

La página web, desde la cual se puede acceder de una forma más ordenada a las 18 partes del video del informe final (Anexo 1), y además al resto de los contenidos mencionados en los videos (las experimentaciones realizadas), tiene un diseño de desplazamiento vertical, en donde el primer contenido es una portada, análoga a la que se presentaría en un trabajo escrito, y más abajo se encuentra la primer sección, llamada “Contenidos del proyecto”, en donde se muestra el resumen del proyecto y el índice de ocho secciones, en las que se agruparon todos los contenidos. Se puede continuar el desplazamiento hacia abajo para ver las secciones en orden, o puede hacerse click en uno de los hipervínculos, que llevan directamente a la sección elegida. Al final de cada sección se encuentra también un hipervínculo para regresar al lugar en la página en donde está dispuesto el índice.





Requiem Aeternam es un proyecto de investigación-creación en el que a través de la creación de una serie de contenidos de carácter experimental, se exploraron las cualidades estéticas y representativas de los patrones geométricos islámicos, a la vez que se abordaron las propiedades y posibilidades formales en la integración del componente espacial en estos contenidos. Tangencial a la experimentación técnica (que fue la intención primaria en el proyecto), a partir de ella se buscaron representar algunas ideas relativas a los sistemas de creencias, comparando la visión hegemónica sobre la realidad en la cultura occidental, y otras concepciones alternativas como la del panteísmo o la de la cultura árabe.



Puedes ir directamente a los encuentros más importantes del proyecto, siguiendo al quinto y sexto punto en el índice, de análisis, experimentaciones y encuentros en las piezas, o puedes continuar desplazándote hacia abajo para ver la presentación completa del proyecto. También puede visualizarse el informe completo en video, desde la lista de reproducción [en este enlace](#).

Índice de contenidos (puedes dirigirte a cada una de las partes con un click sobre ellas):

1. [Presentación del proyecto](#) (agradecimientos e intenciones iniciales).
2. [Delimitación del objeto de investigación](#) (y motivaciones).
3. [Referencias conceptuales y teóricas](#) (técnicas/estéticas).
4. [Referencias actuales](#) (otros proyectos y contenidos en la web).
5. [Análisis y experimentación: imágenes y secuencias animadas](#).
6. [Análisis y experimentación: componente espacial](#).
7. [Aspecto comunicativo y memorias](#) (otros encuentros y derivaciones del proyecto).
8. [Material adicional](#).



A continuación, se cita el texto que se incluye en cada una de las secciones, y se referencia qué videos van incluidos en la misma. Esto también puede servir al lector del presente documento, a modo de resumen del proyecto, para profundizar posteriormente en los resúmenes o transcripciones que sean de mayor interés para él.

1. Presentación del proyecto (agradecimientos e intenciones iniciales):

Adicional al agradecimiento a mi familia y a los profesores que me acompañaron en el proceso, como menciono en el video 1, agradezco a aquellas personas que desde el compartir aportaron de diferentes formas a la concepción y desarrollo de este proyecto:

Yesenia Restrepo

Jose Miguel Hincapié

Cristian Usma

Gloria Isabel Ruiz

Jonathan Villa

Pablo Montaña

Alejandra Valencia

Jackeline Valencia

Jessica Smith

Leynthon Samir

Paula Molina

En el video 2 expongo cómo hubo unas intenciones determinadas desde el inicio del proyecto, en cuanto a la identificación de un método optimizado de producción de imagen en movimiento, a partir de la experimentación técnica, lo cual se encaminó inicialmente hacia la investigación de la animación, como se muestra en el video 4, aunque luego los contenidos que se deseaban representar y otros encuentros condujeran a darle un nuevo enfoque que sería desarrollado a través de los elementos descritos en el video 3. Si se desea seguir el recorrido que se realiza en el video 4, identificando en el anteproyecto de investigación los elementos que fueron adquiriendo mayor protagonismo y se desarrollaron en el proyecto, dicho documento queda disponible en este enlace.

Se presentan en este punto los videos de la parte 1 al 4 del informe.

2. Delimitación del objeto de investigación (y motivaciones):

De esta forma se definieron como objetivos finales para el proyecto los siguientes (que comparto en el video 5):

Objetivo General:

Integrar los análisis y resultados de exploraciones técnicas y plásticas entorno a los patrones geométricos islámicos y la espacialidad, en la producción audiovisual y multimedial Requiem Aeternam, planteando a través de ella diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales de oriente y occidente.

Objetivos específicos:

– Analizar las propiedades compositivas de los patrones geométricos islámicos, para reproducir sus cualidades estéticas.

– Explorar las posibilidades expresivas que ofrece el espacio tridimensional como elemento formal en una pieza audiovisual y multimedial, para aplicarlas en la creación del video experimental en sus diferentes versiones y formatos.

– Desarrollar el contenido audiovisual experimental Requiem Aeternam, para expresar, a través de los elementos formales anteriores, diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales en oriente y occidente.

Se presenta aquí el video correspondiente a la quinta parte del informe de investigación.

Unido a las intenciones iniciales, presentadas en el video 2, en el video 6 puntualizo algunas motivaciones en el ámbito personal, y los aportes que del proyecto podrían recibir otros investigadores que en algún momento se acerquen a él. Dejo en este enlace el vínculo a aquella página a la cual hago referencia en este video, sobre las justificaciones que anteriormente había considerado.

Se presenta aquí el video correspondiente a la sexta parte del informe de investigación.

3. Referencias conceptuales y teóricas (técnicas/estéticas):

En los siguientes dos videos se comparten los referentes teóricos que alimentaron la investigación, aportando a la comprensión técnica, histórica y conceptual de los contenidos abordados, para potenciar la experimentación audiovisual desarrollada. En el

video 7 se exponen los referentes relacionados con la representación geométrica en los patrones islámicos y aquellos que aluden a los sistemas de creencias desde conceptos afines a los que expresa aquél tipo de representación. En el 8 se comparten otros referentes enfocados en el componente espacial, de los que se extrajeron conceptos igualmente aportantes para el desarrollo de las piezas.

Se presentan aquí los videos correspondientes a la séptima y octava parte del informe de investigación.

Dando click en este enlace puedes dirigirte a una carpeta que contiene la mayoría de los textos antes mencionados, en caso de que sea de tu interés profundizar en alguno de ellos.

4. Referencias actuales (otros proyectos y contenidos en la web):

En la exploración de un estado del arte sobre aquellos temas y aspectos en los que buscaría profundizar en mi investigación, reflexioné en el video 9 sobre los aportes que encontré en los proyectos que se han desarrollado como trabajos de grado en el pregrado; en el 10 lo hice igualmente sobre los contenidos en formato de video que pueden encontrarse en la web, analizando el uso de recursos y algunas tendencias que pueden identificarse, y en el 11 el análisis giró entorno a las imágenes de mandalas islámicos que pude encontrar en la web, observando en qué medida se conservaban elementos de su origen, y qué cualidades formales se encontraban llamativas o se buscarían evitar en la construcción posterior de las imágenes propias.

Se presentan aquí los videos correspondientes a la novena, décima y onceava parte del informe de investigación.

5. Análisis y experimentación: imágenes y secuencias animadas:

Para iniciar esta segunda parte, en la que se exponen los encuentros investigativos desde las piezas realizadas, dejo a continuación los enlaces a cada uno de los anexos a los que más adelante se irá haciendo referencia.

Se presenta aquí el video correspondiente a la doceava parte del informe de investigación. En este punto se presentan también en la página 23 enlaces al material de experimentación que se desarrolló.

También puedes seguir este enlace, para ir a la carpeta con todos los anexos anteriores, los textos de referencia y material complementario, como los videos que constituyen este informe final, si en algún caso se quisieran revisar desde allí.

Se presenta aquí el video correspondiente a la treceava parte del informe de investigación.

En el video anterior, número 13, se continúa exponiendo la información hallada en los referentes abordados, profundizando en las técnicas de composición y su connotación simbólica, desde las diferentes connotaciones que pueden establecerse a partir de las

relaciones que proponen, lo cual se buscó reproducir en piezas como Alquimia y Aeternam. Al final del video se comparten también algunas referencias en la animación, cuya aplicación se compartiría más adelante en el video 14, donde se explica el proceso usado para la creación de composiciones de patrones geométricos islámicos, y de la pieza de video Ahura Mazda a partir de ellos. Los procesos que con esta experimentación pudieron definirse como método algorítmico de generación de los contenidos, se comparten a modo de diagrama de flujo.

De igual modo se invita a la visualización de un resultado que derivó del proceso de experimentación del proyecto, la serie de imágenes Antilogía.

Se presenta aquí el video correspondiente a la catorceava parte del informe de investigación.

6. Análisis y experimentación: componente espacial:

La experimentación con el componente espacial, y las posibilidades narrativas que de él derivarían, iniciaron con el video Matoneo, en su versión para gafas de realidad virtual (que luego se desarrollaría también en formato fulldome 3d), y del mismo modo se aprovecharían los videos Alquimia y Anguis (serpiente) para realizar algunas observaciones sobre el formato VR (realidad virtual por sus siglas en inglés). Se realizaron también en el video 15 otros análisis pertinentes, sobre la relación entre las imágenes dispuestas en un canal independiente para cada ojo, y sobre la superposición como recurso estético, comprendido desde diferentes técnicas de las artes plásticas.

Se presenta aquí el video correspondiente a la quinceava parte del informe de investigación.

En el video 16 pueden encontrarse otras reflexiones sobre el formato espacial, retomando conceptos como los abordados en el video 8 sobre la video instalación y señalando de qué modo fueron tenidos en cuenta para potenciar la experiencia del espectador, acorde a las ideas que se buscaban representar en cada una de las piezas, versándose las consideraciones hacia los aspectos expositivos para su presentación.

Se analizan aquí los formatos en los que se dispondrían las piezas Alquimia, ARIs, Antítesis, Anguis y la versión multipantalla de Requiem Aeternam, de igual forma que los diseños gráficos que se realizaron posteriormente, para incluirlos en las versiones definitivas de estas piezas, cuando se realicen más adelante para su difusión.

Se presenta aquí el video correspondiente a la dieciseisava parte del informe de investigación.

7. Aspecto comunicativo y memorias (otros encuentros y derivaciones del proyecto):

Se presenta aquí el video correspondiente a la diecisieteava parte del informe de investigación.

En el video 17 se ha reflexionado brevemente sobre el aspecto comunicacional de las piezas realizadas, pudiendo las ideas de fondo ser ampliadas a partir de otros contenidos narrativos, como el sketch dramático Amapola, o la narración Caos, de la que se puede visualizar el texto, un video provisional con la narración oral del mismo, y el artbook desarrollado para los personajes, cuando el proyecto sea llevado a la animación en un futuro. En el video final, número 18, se explica cómo fueron evolucionando los contenidos del proyecto, desde una intención más narrativa como la de la historia Caos, hacia otras formas de representación más abstractas. También se hace un recuento de la transformación en las perspectivas y procesos metodológicos del proyecto, que dieron pie a otras reflexiones en el ámbito académico y de la realización audiovisual.

Se presenta aquí el video correspondiente a la dieciochoava parte del informe de investigación.

En el video son mencionadas otras investigaciones y reflexiones, que en su momento fueron relevantes, como la reseña de un interesante artículo sobre la investigación-creación; el propósito que tuve en determinado momento de proponer unos objetivos más relacionales, en vez de especificistas, desconociendo las cualidades y potencialidades del método especificista convencional de investigación; la forma en la que se podría desarrollar un proyecto desde un blog web, aprovechando sus dinámicas rizomáticas; y las exploraciones que se hicieron sobre los procesos de producción en general, y específicamente para la animación o algunas de sus ramas, como la animación limitada. A estas entradas se puede acceder desde los enlaces en este párrafo, mientras que

las entrevistas a los estudiantes graduados Daniela Henao y Mateo Vallejo están disponibles más adelante, dentro del punto de material adicional.

Esperando que hayan sido aportantes los encuentros aquí compartidos a quien revise este informe final de investigación, agradezco la atención prestada e invito a contactarme al correo de esta página, ante cualquier inquietud en relación a los contenidos: adbcrealizaciones@gmail.com

Recordando que en este enlace se puede acceder a algunos de los textos que fueron referentes del proyecto, dejo a continuación la lista completa de la bibliografía:

Aquí se dispone en la página la bibliografía correspondiente a lo mencionado en los videos, pero en este documento se excluirá, puesto que estará dispuesta en el punto de referencias, por cuestiones de formato.

8. Material adicional:

En este punto, como material complementario al proceso de desarrollo de este proyecto de grado, compartiré la retroalimentación dada por el profesor Oswaldo Osorio respecto a los resultados, las conversaciones mencionadas en el punto de memorias, con los estudiantes graduados Daniela Henao y Mateo Vallejo, la experiencia con el grupo Golpe de Estado en su presentación a los conciertos de Ciudad Altavoz, y la experiencia con el grupo Música y Amigos, con quien se estableció también un importante vínculo laboral a partir de este proyecto.

Retroalimentación del profesor Oswaldo Osorio:

Aprovechando los conocimientos del profesor Oswaldo Osorio, que tiene una amplia perspectiva teórica tanto en el área del video experimental como en los discursos tradicionales audiovisuales, antes de pedirle una retroalimentación sobre los resultados del proyecto, le pedí un aporte sobre el aspecto de lo comunicacional en los videos de corte experimental, para complementar en el momento la reflexión que quería realizar sobre dicho aspecto. La entrevista íntegra, si en algún momento se deseara revisar, se puede visualizar en la carpeta de anexos, dentro del material complementario, del mismo modo que las entrevistas a Daniela y Mateo, que se presentan más adelante con sus aportes más pertinentes.

En este espacio, se incluye en la página un video correspondiente a la entrevista realizada a Oswaldo Osorio.

Conversación con Daniela Henao y Mateo Vallejo:

Como se mencionaba en el punto de memorias, para realizar las reflexiones sobre el aspecto metodológico de los proyectos de investigación, tomé referencia en algunos procesos de otros compañeros estudiantes, como Mateo Vallejo y Daniela Henao, que ya vivieron la experiencia del proceso de trabajo de grado y nos comparten sus percepciones y aprendizajes, con la intención de dejar un pequeño aporte a los estudiantes que más adelante puedan estar el mismo lugar. Cada cual podrá sacar sus propias conclusiones al respecto, como yo expuse las mías en el punto de memorias.

En este espacio, se incluyen en la página dos videos correspondientes a las entrevistas realizadas a Daniela Henao y a Mateo Vallejo.

Experiencia en Ciudad Altavoz:

Siendo una de las intenciones del desarrollo de los videos del proyecto el que estos se pudieran proyectar en alguna eventual puesta en escena, tuve la oportunidad recientemente de profundizar en esta exploración con la realización de las visuales para la presentación del grupo Golpe de Estado en los conciertos de Ciudad Altavoz. Para este evento diseñé unas composiciones para las pantallas dispuestas en el escenario, divididas en seis lágrimas (tres a cada lado), haciendo uso de algunos fragmentos de los videos realizados en el marco de este proyecto. Estos fueron complementados con material de archivo adicional, que texturizara y dinamizara las imágenes dispuestas, y fueron integrados los logos que la banda había diseñado previamente para cada una de las canciones (y su respectivo pecado). Acentuando la diferenciación entre los diferentes pecados de cada canción, se coordinó con el trabajo de iluminación un color predominante en cada momento, y se realizó un trabajo de colorización acorde a esta elección, para cada una de las piezas, que pueden verse en este enlace.

Ya que la banda fue seleccionada para participar en Altavoz Internacional, podré continuar realizando otras exploraciones más adelante, así como también se podrá en el futuro, a partir del material visual del registro del evento y de los videos desarrollados, publicar un nuevo producto que consista en un álbum visual de la agrupación (independiente a los videos que yo desarrollé con una intención particular diferente y que

circularán en otros ámbitos). La presentación de la banda puede verse en el siguiente video, a partir del minuto 1:42:00.

En este espacio, se incluye en la página un video correspondiente al concierto de Golpe de Estado en Ciudad Altavoz, con las visuales diseñadas en el marco del proyecto.

Experiencia con Música y Amigos:

Música y amigos es un proyecto principalmente constituido por los esposos Laura Azul (cantante) y Andrés Mena (guitarrista y arreglista), que de momento se dedican a la realización de covers de diferentes agrupaciones, principalmente de rock, presentándose solos en algunas ocasiones, y en otras en compañía de una banda más amplia de músicos, en diferentes tipos de eventos comerciales. Siendo Andrés Mena el bajista de la agrupación Golpe de Estado, al conocernos dada la realización de este proyecto, me invitó a continuar trabajando con ellos indefinidamente.

Aunque Música y Amigos es aún un proyecto emergente y no disponen de un gran capital para la remuneración de los trabajos audiovisuales, siendo Laura y Andrés profesores con amplia experiencia en la enseñanza de técnica vocal, canto e interpretación musical con diferentes instrumentos, encontramos en estas clases una forma de intercambio muy benéfica para ambas partes, puesto que yo he tenido un gran interés en ello. Adicionalmente, también se ha establecido el vínculo para la musicalización de futuros trabajos audiovisuales que por mi parte sean desarrollados.

A partir de la realización de diferentes videoclips sencillos con la agrupación, que se produjeron mensualmente durante unos seis meses hasta el inicio de la cuarentena en

marzo y uno más después de ella, se ha establecido un formato de registro que al ofrecerse como servicio resultó ser muy solicitado. El formato consiste en una grabación rápida, en una sola locación, que pueda realizarse en un máximo de dos horas, lo cual implicará alrededor de un día laboral de edición posteriormente. Aprendiendo a elegir locaciones apropiadas, de fácil acceso y que favorezcan el trabajo de iluminación, esta producción tiene un bajo costo, y puede ofrecerse a un amplio público de músicos emergentes, que no pueden pagar por los servicios que ofrecen las casas productoras locales dedicadas a este tipo de trabajos. A continuación se comparten dichos videos, en los que se han explorado diferentes formas de generar con este método un producto, dándole algún plus que le hiciera atractivo dentro de su sencillez. El primero de los videos en la lista de reproducción, Creep, es un ejemplo de cómo a partir de la experiencia adquirida en los trabajos anteriores, con la inclusión de otros elementos más elaborados pueden obtenerse además unos resultados remarcables.

En este espacio, se incluye en la página un video correspondiente a la canción CREEP (cover), realizado para Música y Amigos.

Sobre el primer video de la lista de reproducción, que se señalaba anteriormente, cabe agregar también, en relación a los aprendizajes obtenidos del proyecto Requiem Aeternam, que se están explorando otras formas de aplicación del método explorado para la producción de videos de 360°, alternativas a la convencional, de tener una cámara que registre la escena en este formato. Más abajo se comparte una prueba realizada a partir del material del video Creep, que fue adaptado para visualizarse como una instalación de

pantallas, dispuestas en un teatro (a propósito del lugar en donde fue realizado el registro). Este video, que se ha publicado de momento de forma privada a modo de prueba, para realizar correcciones en elementos como el tamaño de los títulos o la perspectiva indicada para los videos, se planea publicar próximamente, posiblemente en el marco del retorno del público a escenarios culturales, con las debidas medidas de bioseguridad que las circunstancias implican. Con el cursor del mouse se puede arrastrar la pantalla para desplazarte en el espacio del video.

Se finaliza en este punto con la versión de 360° del video Creep (cover), realizado para Música y Amigos.

Transcripción y resúmenes

Parte 1

Hola a los compañeros, profesores, amigos, que estén viendo esta grabación de la presentación del informe final de proyecto de grado trabajo; trabajo de investigación-creación que desarrollé para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia.

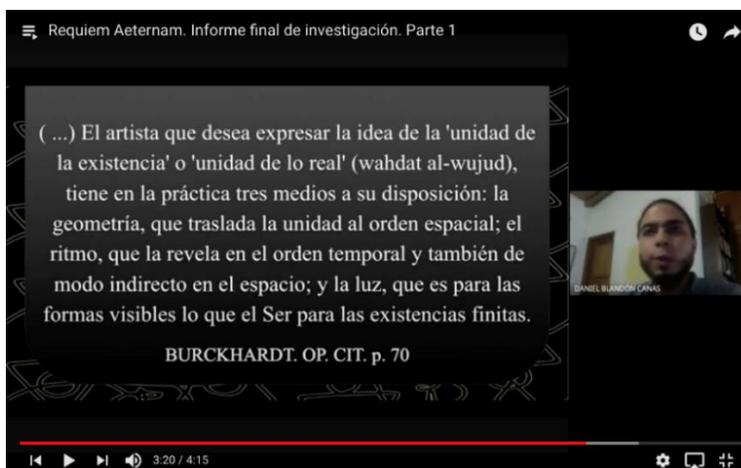
En este momento quiero compartirles de una forma sintética, el que ha sido mi trabajo de investigación en este último año y poco. El proyecto Requiem Aeternam trabajada un conjunto de vídeos experimentales pensados para presentarse a través de una multimedia, e incluyen también el formato espacial para lentes anaglifos y para gafas de realidad virtual, con una profundización, pues, en el estudio de este componente espacial.

Muchas gracias por acompañarme, a los asesores Carlos José Giraldo Jaramillo, durante todo el proceso, a Juan Fernando Vélez González, con sus aportes respecto a la parte estética al final del proceso, y a los tutores y coordinadora del pregrado, Ana Victoria Ochoa Bohorquez y Nicolás Mejía Jaramillo. Gracias a todos por su compromiso con la academia y por querer humanizarla también desde su enseñanza. Gracias también a mi familia, a Yesenia Restrepo, a mis amigos Jose Miguel Hincapié, Alejandra Valencia, Cristian Usma, Pablo Montaña, por aportar de diferentes formas a este proyecto, a Leynton y a Yesid por su apoyo en diferentes actividades de la producción, y bueno, a la vida por poner como unos conejos muy bellos frente a mí, que seguí hasta unas madrigueras llenas de encuentros muy afortunados.

Comenzaré mi exposición con esta cita, que es del historiador especialista en culturales orientales y en su historia del arte, en la que expresa esto respecto al concepto árabe wahdat al-wujud, unidad de lo real. “El artista que desea expresar la idea de unidad o de la existencia, tiene en la práctica tres medios a su disposición: la geometría que traslada a la unidad al orden espacial, el ritmo que la revela en el orden temporal y también de modo indirecto en el espacio, y la luz que es para las formas visibles lo que el ser para las existencias finitas”.

Tuve la fortuna de encontrarme con este término, con este concepto, para comunicar unas reflexiones sobre nuestros sistemas de creencias, de nuestra sociedad, y los tipos de acciones el tipo de comportamiento al que ellos nos puede llevar, y hacer una comparación con otros tipos de sistemas de creencias, como dioses ancestrales, como algunos orientales tradicionales como el panteísmo, como un concepto de dios abstracto y en la naturaleza y en todos, como lo planteara Spinoza desde los tratados de ética; reflexión a la que llegara también a partir de la geometría euclidiana, que se abordará en este proyecto. Y pues digo que es afortunado del encuentro, porque es un concepto que permite lo que pretende un proyecto de investigación-creación, que es abordar un componente estético expresivo, comunicativo, y de esta forma puede realizar una exploración enfocada en lo técnico y lo plástico en el lenguaje audiovisual para desarrollar unas herramientas expresivas y comunicativas, luego, que me sirvieran a mí para expresar estos contenidos que quería transmitir y que en este proyecto expongo, para que también a otros creativos e investigadores les permita expresar otro tipo de contenidos que sean de su interés. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 1)

Durante este video, se presentaron las siguientes diapositivas, de presentación del proyecto:



Parte 2

Para contarles pues, ya de una forma sintética, sobre todo el proceso de investigación, este partió de lo que se entiende como objetivos superiores en un proyecto de investigación; fueron la optimización de procesos de producción, la experimentación técnica con recursos plásticos, como decía, y también, aunque en todo proceso académico se invita a una reflexión sobre el mismo proceso que se desarrolló, para este de hecho tuve unas preguntas puntuales sobre la parte metodológica del proceso y se verá en la parte de las memorias.

Entonces, la forma que encontré de especificar estas líneas de interés para comenzar el proceso de la investigación, fue enfocándolo en el método de producción para animación. Se compararía la optimización de aquellos métodos que implicaran menos recursos en la elaboración de los contenidos audiovisuales que se desarrollaran, comparándolo con el impacto de la estética del producto que se desarrollara, ¿y como cuantitativamente se podría determinar lo positivo o no del impacto? con la herramienta de la neurociencia y de la neurocinemática, que es la aplicación de estas herramientas neurocientíficas al testeó y observación de respuesta ante estímulos de carácter audiovisual.

Luego el enfoque del proyecto, de todas formas pretendiendo responder a las mismas preguntas, pero también a unas que se encontraron con mayor potencial en el momento, fueron estos nuevos intereses, que fue puntualizar la exploración estética en los patrones geométricos, la exploración del elemento espacial dentro de la obra audiovisual (no ya el método de producción para animación como centro, sino la exploración de la producción con componentes espaciales en su formato, que es otro de los campos en los que hay una gran necesidad de facilitar y viabilizar la producción por los recursos que

implica la elaboración de este tipo de contenidos, lo cual en muchos casos impide que se puedan aprovechar sus cualidades para comunicar cuestiones que son de interés de los creadores comunicar), y de allí el análisis del recurso estético y comunicativo de la superposición, a raíz del estudio de la geometría.

Para la reflexión sobre el proceso de investigación y creación, partiría también del concepto del rizoma, ya que desde una etapa temprana del proyecto, surgió en mí la pregunta de por qué se emplean algunos métodos muy especificistas, lineales, para el desarrollo de una investigación y de un proceso creativo dentro de ella, cuando un proceso creativo es rizomático y el proceso de la investigación podría acomodarse a este tipo de proceso menos cerrado y proponerse quizá uno más integrativo. Era como una pregunta inicial y un tema sobre el cual me interesaba reflexionar. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 2)

En este video se presentó la siguiente diapositiva, sobre las intenciones investigativas en el proyecto:

The screenshot shows a video player interface with a slide titled "Intenciones investigativas." (Investigative Intentions). The slide is divided into several sections:

- (Objetivos superiores)** (Superior Objectives):
 - Optimización de procesos de producción.
 - Experimentación técnica con recursos plásticos.
 - Reflexión sobre los procesos de investigación - creación.
- Intereses previos:** (Previous Interests):
 - Método de producción para animación.
 - Desarrollo de estética atractiva.
 - Testeo con herramientas neurocientíficas (neurocinemática).
 - Proceso rizomático de investigación - creación.
- Intereses emergentes:** (Emerging Interests):
 - Creación audiovisual a partir de patrones geométricos.
 - Exploración del elemento espacial dentro de la obra audiovisual.
 - Superposición como recurso estético y comunicativo.

The slide also features two golden geometric diagrams: a complex fractal-like pattern on the left and a more intricate, interconnected pattern on the right. A video feed of Daniel Blandón Canas is visible in the bottom right corner of the slide. The video player controls at the bottom show a progress bar at 2:57 / 3:29.

Parte 3

El producto a desarrollar, las piezas a partir de las cuales me interesaba realizar esta investigación, son: para enfocarme en la parte visual, partiría de unas piezas de un trabajo musical, que tenían un concepto cercano y coherente con lo que yo deseaba abordar, y le podían aportar el concepto además, y estas piezas fueron el álbum 7 Pecados Capitales, de la agrupación Golpe de Estado de la ciudad de Medellín, que hace música metalcore, pero produjo un álbum en el que dejó aparte las orquestaciones desarrolladas para el álbum 7 pecados capitales. También luego aportaría a la exploración, que estaba muy enfocada en esa relación con lo sagrado, con cantos sagrados directamente religiosos o simplemente evocativos, como en el caso de una pieza llamada fuego, del compositor de guitarra contemporánea Jonathan Villa. Y la idea sería, entonces, realizar un trabajo visual de montaje y de composición de imágenes, a partir de estas estructuras geométricas que también tendrían una relación con lo musical por su carácter matemático.

Lo que se pretendería comunicar a partir de el trabajo, de las piezas desarrolladas, sería inicialmente un contenido narrativo y luego se versaría más a lo expresivo, en pro de comunicar de una forma más efectiva aquello que se pretendía, que eran estos conceptos acerca de los sistemas de creencias en oriente y occidente, de forma comparativa y complementaria también, y de la relación a partir de este sistema de creencias, con lo sagrado y la relación con el otro. También se abordará, sobre todo en la parte de memorias, qué encuentros se tuvieron a partir de unas exploraciones previas con un componente más narrativo, y se abordará como parte central del proyecto, unas representaciones más de tipo expresivo que se hicieron en el contenido de carácter experimental. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 3)

En este punto fue presentada una diapositiva sobre las intenciones creativas:

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 3

Intenciones creativas.

Creación visual a partir de piezas musicales.

Contenido comunicativo, narrativo y expresivo.

Golpe de estado. Álbum 7 pecados capitales.

Cantos sagrados de diferentes religiones.

Sistema de creencias de oriente-occidente.

Relación con lo sagrado y relación con "el otro".

Montaje y visuales con patrones geométricos.

Representación narrativa (previa)
Representación expresiva (posterior)

DANIEL BLANDON CANAS

2:16 / 2:27

Parte 4

En el anexo 14, que es el anteproyecto de investigación-creación que se entregó en el primer semestre, se plantearon entonces estos objetivos, que eran la sistematización de los ejercicios de experimentación en técnicas de hibridación de imagen animada análoga y digital, en el marco de la producción Requiem Aeternam, para profundizar en la comprensión de los aspectos técnicos y metodológicos asociados a la optimización de los procesos de producción en animación.

Aquí se ve, pues, el interés en la exploración técnica puntualmente, y partir sobre todo de un proceso de experimentación, para obtener a partir de allí unos conocimientos, al sistematizarlos y reflexionar sobre ellos. Entonces, en este momento, surgió la pandemia por el COVID 19, que me limitó en la parte de los testeos y me llevó a profundizar en mayor medida en el componente estético, que ya no sería testado, pero que tendría un mayor corpus en su investigación, que la sustentaría, y se determinó este nuevo enfoque para la investigación, a partir, también, de los encuentros que se habían tenido, tanto al explorar un poco creativamente, como al profundizar teóricamente en esos encuentros que se fueron dando a nivel audiovisual. Teorías cercanas a esos encuentros, que me permitieron darles un contexto, y ví allí una gran potencia para profundizar en una investigación mucho más puntual y aportante, dentro de la cual también respondería a todas las preguntas que me hice inicialmente.

Estas preguntas, como se ve en el anteproyecto, presentado en octubre del 2019, eran por ejemplo ¿Cómo la hibridación de técnicas análogas y digitales puede posibilitar métodos más viables de producción de imagen animada? Esta pregunta se abordará también en el punto de memorias del proyecto, porque creo que con este nuevo enfoque

logré también responder a esto de una forma bastante positiva. Aquí podemos ver también en el proyecto, cómo sea ha pretendido comunicar estos mismos elementos, desde los conceptos de unidad, dualidad, con un componente social de nuestro contexto, un componente de lo sagrado como una forma de representación de esos sistemas de creencias, y como les explicaba al principio, una mirada al contexto social desde estos conceptos de unidad, de panteísmo.

Desde lo estético también se buscaría entonces, en concordancia con la música y con la idea a comunicar, una situación con una mezcla de lo folclórico local, y de otros elementos por ejemplo europeos, comparando algunas caracterizaciones desde lo simbólico, de lo sagrado, en diferentes tradiciones culturales. Inicialmente, se enfocaría esta representación en una historia de fantasía medieval, de la cual hablaré al final, en el punto de memorias, y en el desarrollo se eligió el video experimental, siguiendo más la narrativa del videoensayo para comunicar estos conceptos, que por ser más abstractos, también en su momento requirieron de un tipo de lenguaje más abstracto para su comunicación.

Vemos en el estado del arte que la banda ya tenía integrado en su estética elementos medievales, relacionados en su simbología con lo mágico, con lo alquímico, con lo sagrado (en relación o no con lo religioso), y que se había tomado referencia, para el estilo estético de las piezas que yo desarrollaría, algunas referencias que conjugaban lo geométrico con elementos de la alquimia. También se había señalado como un referente a estudiar, los patrones islámicos, los azulejos que desarrolló el arte islámico en su estética y siempre en relación con lo sagrado. Para realizar una contraposición a esto, viendo algunos elementos que se conservaban y otros que variaron, se estudiarían también las formas del arte religioso

y de la representación religiosa (arquitectónica principalmente) de la iglesia católica, que conserva muchos de estos elementos que tuvieron posiblemente una fuente similar, pero con una connotación diferente en este momento.

La parte de estas referencias en la conquista, en caballeros españoles, sería utilizada específicamente como parte del desarrollo del componente narrativo, que quedaría como proceso para un futuro proyecto, porque este se enfocó entonces de otra forma. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 4)

En este punto se presentaron en pantalla los objetos de estudio iniciales, y se hizo un recorrido del anteproyecto presentado en el primer semestre de Trabajo de Grado.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 4

Delimitación inicial del objeto de estudio.

Objetivo general:
Sistematizar los ejercicios de experimentación en técnicas de hibridación de imagen animada analógica y digital en el marco de la producción Requiem Aeternam, para profundizar en la comprensión de los aspectos técnicos y metodológicos asociados a la optimización de los procesos de producción en animación.
(Anexo 14)

Objetivos específicos:

- Experimentar en la producción de animación a partir de herramientas digitales como el modelado 3D en Blender y el croma en Adobe Premiere, unido a estéticas análogas como la del dibujo manual a tinta, para producir uno o varios de los ejercicios de animación Requiem Aeternam.
- Sistematizar el proceso de experimentación, para identificar el flujo de trabajo que permitió llegar a los resultados, tales como las diferentes operaciones realizadas y el tiempo, tecnologías, materiales y conocimientos requeridos para su realización.
- Testear las piezas animadas resultantes con herramientas neurocientíficas, para determinar qué tan atractiva es la estética lograda para un público objetivo.
- Evaluar los encuentros metodológicos del proceso de experimentación, desde la comparación de los recursos que implican (tiempo, materiales y laboriosidad de la producción) con los resultados estéticos que permiten.

DANIEL BLANCO CANAS

0:57 / 5:56

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 4

En cuanto a los lineas estéticas, son estas:

1. Situación de los hechos en una estética épica medieval, con los elementos escarpados característicos de estas historias de fantasía, además a elementos locales precolombinos.
2. Comparación de los característicos simbólicos de lo sagrado en la tradición cultural de occidente y en tradiciones orientales y ancestrales americanas.
3. Combinación del estilo clásico de los grabados europeos medievales con estilos estéticos contemporáneos.

Hay tres referencias técnicas adicionales que serán aplicadas en el diseño de los ejercicios de animación como tales, por lo cual se hacen parte del marco teórico del proyecto, que se enfoca en el estado de producción. Estas son: *La morfología del cuento de V. Propp* (1998), y los arquetipos identificados por J. Campbell en *El héroe de los mil caras* (1959), a partir de los cuales se ajustará la historia desarrollada, para generar una mayor identificación por parte

DANIEL BLANCO CANAS

3:59 / 5:56

Parte 5

El nuevo objeto de investigación sería entonces, integrar los análisis y resultados de exploraciones técnicas y plásticas entorno a los patrones geométricos islámicos y la espacialidad, en la producción audiovisual y multimedial Requiem Aeternam, planteando a través de ella diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales de oriente y occidente.

Los subobjetivos serían: analizar las propiedades compositivas de los patrones geométricos islámicos, para reproducir sus cualidades estéticas; explorar las posibilidades expresivas que ofrece el espacio de tridimensional como elemento formal en una pieza audiovisual y multimedial, para aplicarlas en la creación del vídeo experimental en sus diferentes versiones y formatos; y desarrollar el contenido audiovisual experimental Requiem Aeternam, para expresar a través de los elementos formales anteriores, diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales en oriente y occidente. Por supuesto, manteniendo el enfoque de una relación muy paralela entre la aplicación comunicativa de estos elementos y el estudio de los mismos, incluso dada a través de este desarrollo.

La forma en la que se fueron relacionando estos objetivos más específicos del proyecto, que fueron señalando también una metodología a partir de la cual se avanzaría en el proyecto, sería pues, de una forma más específica esta: las relaciones con positivos con base en el 2, 4 y 8, y la relación cuadrado-círculo, que es una de las principales y más importantes en estos patrones geométricos del arte islámico; la superposición, color y textura, también derivada a partir de este estudio; repetición-circularidad, armonía-desarmonía llevada al componente espacial, y también la relación forma-fondo, causa-

efecto a partir de el tipo de formato elegido para la presentación del contenido; la relación entre unidad y dualidad, separación e integración; los conceptos caos-orden, creación-destrucción, como elementos o conceptos comunicables a partir de estos elementos técnicos estudiados, que se relacionan todos entre sí. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 5)

En este punto se presentaron los objetivos de investigación finales, y la ruta de trabajo del proyecto, en relación a estos.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 5

Nuevo enfoque de investigación

(en concordancia a los objetivos superiores, a raíz de la ampliación de la exploración teórica y experimental, y de las circunstancias especiales)

Nuevo objetivo del proyecto de investigación:

Integrar los análisis y resultados de exploraciones técnicas y plásticas entorno a los patrones geométricos islámicos y la espacialidad, en la producción audiovisual y multimedial Requiem Aeternam, planteando a través de ella diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales de oriente y occidente.

Subobjetivos del nuevo enfoque:

- Analizar las propiedades compositivas de los patrones geométricos islámicos, para reproducir sus cualidades estéticas.
- Explorar las posibilidades expresivas que ofrece el espacio tridimensional como elemento formal en una pieza audiovisual y multimedial, para aplicarlas en la creación del video experimental en sus diferentes versiones y formatos.
- Desarrollar el contenido audiovisual experimental Requiem Aeternam, para expresar, a través de los elementos formales anteriores, diferentes ideas en relación a los sistemas de creencias tradicionales en oriente y occidente.

1:07 / 2:44

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 5

Especificación y relacionamiento de objetivos:

Análisis de las propiedades compositivas de los patrones geométricos islámicos	Exploración de las posibilidades expresivas del espacio tridimensional como elemento formal en una pieza audiovisual	Desarrollo del contenido audiovisual experimental Requiem Aeternam, en sus diferentes formatos.
Relaciones compositivas con base en el 2-4-8, y relación cuadrado-círculo.	Repetición-circularidad, armonía-disarmonía.	Relación unidad-dualidad, separación-integración.
Superposición, color y textura.	Relación forma-fondo, causa-efecto.	Caos-orden, creación-destrucción.

2:11 / 2:44

Parte 6

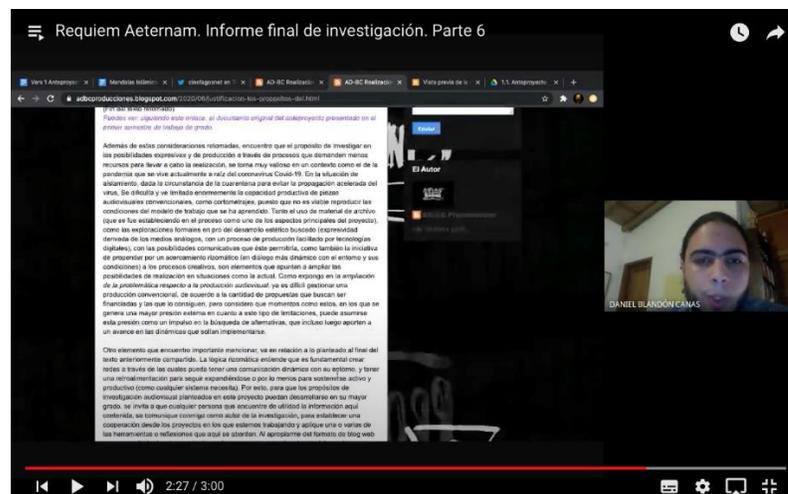
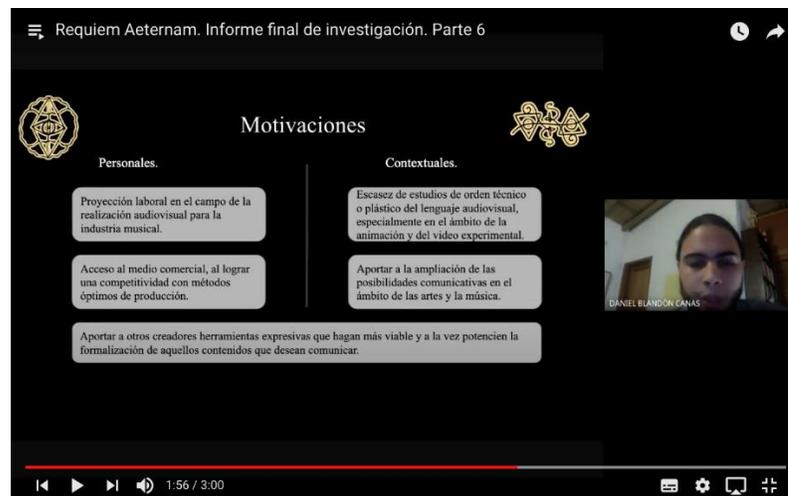
Otras motivaciones entonces serían: en el ámbito personal (como puede servir un proyecto de grado y se espera que apunte a esto), espero que pueda darme una proyección laboral en el campo de la realización audiovisual para la industria musical, que es un campo en el que espero poder desarrollarme a futuro; un acceso al medio comercial al lograr una competitividad con métodos óptimos de producción, puesto que por ejemplo en el campo de la animación es muy difícil generar contenido (por ejemplo televisivo) en nuestro contexto, ya que esto requeriría una inversión mayor al impacto que tendría la producción, pero si se desarrollan métodos con una inversión menor, pero con un alto impacto, pues esto puede generar una posibilidad de ser más competitivo y de poder transmitir también otro tipo de contenidos a través de estos medios.

En nuestro contexto no se desarrolla donde una gran cantidad de proyectos de investigación enfocados en el lenguaje audiovisual componentes plásticos y técnicos; tampoco sobre la animación y el vídeo experimental en relación a esto, y también pretendía yo aportar a la ampliación de las posibilidades comunicativas en el ámbito de las artes y la música, que todavía no han establecido una relación muy amplia ni muy extensa con estos nuevos medios con carácter espacial y con las posibilidades que ellos ofrecen.

El objetivo, tanto para mi carrera como para la de otros creativos, es derivar de mis exploraciones algunas herramientas expresivas que hagan más viable y a la vez potencien la formalización de aquellos contenidos que deseen comunicar. En esta página que desarrollé como una exploración de la posibilidad de formalización del proyecto, y en el enlace que dejo más abajo del vídeo que están viendo, en su descripción, dejo esta justificación que tanto en el anteproyecto como más adelante a medida que fue avanzando

el proyecto, desarrollé, y también en ella hablo de por qué sería importante profundizar y experimentar con estos nuevos tipos de formalización de los informes finales de un trabajo de grado, por ejemplo, en el que como audiovisuales podemos aprovecharnos del componente estético, de la forma o del medio en el que se comunique, más allá de un texto, para aportar a la comunicación de los contenidos y de los conocimientos que desarrollamos en nuestro proceso. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 6)

En este video se mostró en pantalla una diapositiva con respecto a las motivaciones, y se mostró otra página con un artículo escrito en relación a esto.



Parte 7

Para profundizar ahora en el marco teórico abordado, acerca del sistema de creencias y su representación geométrica, trabajé a los autores Dabbour y Keith Critchlow, en unos textos llamados “Geometric proportions”, a cerca de la estructura en el diseño de las figuras geométricas islámicas. Este autor, y citando de igual forma al segundo, abordarían cómo la geometría, como una medida de la tierra, como un sistema de proporciones, trataría de representar unos órdenes universales, o un plan divino en la naturaleza, que se daría así desde mucho antes que Platón, como se encuentra en unas cuevas prehistóricas descubiertas en Escocia, en donde están representados los sólidos platónicos, pero en Grecia sería donde se daría una mayor profusión al estudio de la geometría, desarrollando una línea de pensamiento mucho más elaborada a partir de ella.

Estos autores señalan cómo se coincide en la mayoría de los casos, de el sistema de representación en la mayoría de estas culturas, de utilizar la figura del círculo para representar la unidad y la creación, luego la paridad que derivaría principalmente en la forma del cuadrado, para representar lo dual, la fragmentación, y principalmente en el cuadrado la idea de la tierra, con sus cuatro puntos cardinales, con sus cuatro elementos, siendo el círculo correspondiente al cielo. Y el octágono, como primera forma de unificación del círculo y del cuadrado, al generar la rotación del último, y es la primera forma de representación de una multiplicidad armónica.

En la dualidad, dice por ejemplo el autor del artículo (Dabbour), como dice también Alicia Carrillo en el artículo que mencionaré más adelante, al realizar una división simétrica, dividiendo una línea en su centro, no se genera una idea de multiplicidad

dinámica, sino una dualidad estática que no representa los conceptos de multiplicidad, que era lo que buscaba esta cultura con esta forma de representación.

Dice Alicia Carrillo Calderero, citando en su artículo sobre las mucarnas al historiador del arte y de las culturas orientales Titus Burckhardt, cómo la mucarna es una representación de la bóveda celeste sobre el espacio cuadrado, terrenal; una representación espacial de los órdenes geométricos de unidad y multiplicidad. Es decir, es una representación tridimensional de los conceptos desarrollados geoméricamente en los azulejos bidimensionales. Las mucarnas son estas bóvedas tradicionales de la cultura islámica, con este tipo característico de formación, en la que se subdivide siguiendo un patrón rítmico.

Una de las teorías que expone Alicia Carrillo en su artículo, que es dejado también en un enlace (como todos los demás) más abajo del video, expone cómo el accidentalismo es una de las teorías más frecuentes que sustentan la inclusión de este tipo de formas en el arte espacial (arquitectónico) del islam. El accidentalismo es una corriente de los asharies, desarrollada por Al Baqillani de Basora, la cual tiene una relación muy directa con el atomismo, como una fragmentación del universo en pequeñas partículas o accidentes, también denominada ocasionalismo. Dice Alicia Carrillo en su artículo: “de esta manera atributos como el color, la forma o la luminosidad, de concideran según esta teoría, como accidentes transitorios y cambiantes, los cuales son, además, objeto de manipulación por parte de Dios, con el fin de mantener y preservar el universo”. Es decir, al igual que el taoísmo, tienen la concepción de la necesidad de un dinamismo, de un movimiento constante, en las dinámicas de manifestación del mundo, para mantener su armonía. También cita en su artículo, respecto a los elementos estéticos desarrollados por el arte islámico, para representar este tipo de idea, que “al color, a los cambios de superficie de

cada mucarna, junto a su profusa decoración y a la incidencia de la luz, etc., se conseguía en cada momento una imagen distinta a la anterior y a la siguiente, consiguiendo la accidentalidad continua deseada. Es decir, aunque hubiera una secuencialidad, cada una de las particularidades dentro de esa secuencialidad, debía ser diferente, debía haber una evolución de una a la siguiente.

Y respecto a autores que han trabajado el tema de los sistemas de creencias y su comparación en el ámbito oriental y occidental, está el mismo historiador Titus Burckhardt, el autor y psicoanalista Carl Jung, el psiquiatra Markus Litz, y el filósofo Friedrich Nietzsche. Plantearían en sus textos sobre los símbolos y las formas de representación de estos sistemas de creencias, lo siguiente: En la alquimia, desarrollada en el Medio Oriente, y en el I Ching, desarrollado en China, inicialmente desde el taoísmo y luego retomado por el confucianismo, se expondrán estas ideas de una dualidad integrativa, en los conceptos de convergencia y divergencia, y según el autor Titus Burckhardt en su libro Alquimia, se lograría representar una psicología profunda, como la denominaría más adelante Carl Jung.

Dentro de la experimentación que estaba desarrollando en el blog web, como medio para formalizar el proyecto de investigación-creación, analizaba cómo los elementos, por ejemplo, eran representados mediante formas de triángulos equiláteros, representando la naturaleza divergente o convergente de cada elemento. En una lectura de arriba hacia abajo, los divergentes serían los que comenzaban en una punta y terminaban en un lado, expandiéndose en este sentido, como lo son el fuego y el aire, que tienen una dinámica expansiva en su comportamiento. De la misma forma, la tierra y el agua serían representados como convergentes, con la misma forma invertida. Lo que nos permite ver esta forma de representación, es la complementariedad que hay en cada uno de ellos,

cuando si se da una lectura hacia arriba, se podría entender que tienen también una naturaleza de concreción en otro nivel, por ejemplo dentro de lo abstracto, o para los alquimistas en su tiempo, dentro de un plano espiritual, o más sutil, o de las ideas.

De la misma forma establecía un sistema gráfico de representación el I Ching, a través de trazos partidos o débiles, y trazos completos, fuertes, como se ve ejemplificado acá, en la bandera de Corea, que se podrían combinar débiles y fuertes, para representar diferentes condiciones naturales. Como lo señala la línea en forma de S en la figura del tao, siempre la relación entre elementos (y más entre elementos opuestos), sería siempre dinámica y móvil. De esta forma podemos ver por ejemplo cómo representan en la relación de cielo y tierra, la prosperidad cuando están invertidas (la tierra arriba y el cielo abajo), y el estancamiento cuando están en su posición que se entendería como natural quizá (con el cielo arriba y la tierra abajo).

Pero esto es lo que dice el libro del I Ching en cada uno de los casos. Para el hexagrama número 11, en el que se encuentra arriba lo receptivo, la tierra y abajo lo creativo, el cielo, dice el I Ching: “Lo receptivo, cuyo movimiento se dirige hacia abajo, está arriba, lo creativo, cuyo movimiento se dirige hacia la tierra, se sitúa abajo; por lo tanto, sus influjos se encuentran uno a otro, se relacionan armoniosamente, y así todos los seres fortalecen y prosperan. El signo se adjudica al primer mes, marzo, durante el cual las fuerzas de la naturaleza preparan una nueva primavera”.

Y dice el hexagrama 12, el estancamiento (arriba lo creativo, el cielo, abajo lo receptivo, la tierra): “Este signo es el opuesto exacto del anterior. El cielo, en lo alto, se va retirando cada vez más, y la tierra, abajo, desciende cada vez más hacia las simas. Las fuerzas creativas se mantienen desconectadas, es el tiempo del estancamiento, de la

decadencia. El signo se adjudica al séptimo mes, septiembre, período cuando el año ya ha sobrepasado su punto de culminación, y viene preparándose el marchitamiento otoñal”. Además, podemos apreciar en estas dos citas, que tales ideas de estancamiento o prosperidad, no son algo fijo tampoco, sino que al estar asociados a la idea de estaciones del año, son algo móvil, incluso necesario, y que luego en su momento también variarán. Señala Titus Burckhardt en su libro *Alquimia*, cómo estos pensadores en su momento lograron una representación de lo que se denominaría luego psicología profunda, plasmando en aquellas imágenes la representación arquetípica de un inconsciente colectivo.

Ahora para analizar el sistema de creencias en occidente y cómo este ha repercutido en el individuo y en la sociedad, me referiré al autor Markus Litz, que en un artículo llamado *El abismo del tiempo*, reflexiona cómo después de que la mayéutica iniciara con Platón y Sócrates, Aristóteles propone, desde su sistema de lógica, una serie de separaciones, en las que separa al individuo del otro, siendo el otro, otro individuo o la naturaleza, y lo separa también entre su cuerpo y su alma, o lo relación con lo divino, por lo que la melancolía ya dejaría de ser una práctica introspectiva para entrar en contacto con un sí mismo, y comenzaría a ser interpretada como una enfermedad del cuerpo. Es Aristoteles también el que establece una diferencia de clases entre los que se dedicarán al trabajo del pensamiento (los filósofos), y los obreros que sólo podrán dedicarse a actividades técnicas. Este tipo de pensamiento sería luego confirmado y ampliado por Descartes, en todo un estructuramiento que realizaría para la comprensión de la realidad, de una forma dualista y separativista de estos elementos.

Señala también el autor Markus Litz, cómo hay una relación entre el catolicismo y el capitalismo, cuando en la edad media, desde la doctrina benedictina, se establece el concepto de pecados capitales, y la melancolía comienza a ser considerada como pereza. El triste se entiende ahora como loco y enfermo, porque no es funcional a una sociedad preindustrial, en el renacimiento. Cuando los benedictinos establecieron el lema Ora et labora, los pensadores comenzaron a ser considerados como pecadores, por los cuestionamientos a los que llegarían a través de sus reflexiones, cuando el hombre desde la perspectiva católica, sólo debería dedicarse a orar y a trabajar.

Al respecto, Nietzsche dice lo siguiente en *La gaya ciencia*, en un apartado llamado el origen del pecado: “El pecado, tal como hoy se considera, donde quiera que domina o ha dominado el cristianismo, es un sentimiento judío y una invención judía. En relación a ese fondo de toda la moral cristiana, puede decirse que el cristianismo ha procurado judaizar al mundo entero”. Este planteamiento va en la línea de que aunque las enseñanzas o el mensaje de Jesús fuera en un sentido, contrario a la idea judía, en ese momento, de un Dios terrible y lejano, la iglesia católica continuó replicando esa percepción de Dios y de lo sagrado. Dice Nietzsche más adelante en el mismo apartado: “Dios y la humanidad están concebidos tan separados, tan en oposición el uno con la otra, que es en realidad imposible pecar contra la última, pues el pecado debe considerarse sólo en relación a sus consecuencias sobrenaturales, sin cuidarse de las naturales. Así lo quiere el sentimiento judío, para el cual lo natural es indigno en sí”. Contrario, señala más adelante, al sistema de creencias griego, en donde la indignidad humana también tenía su valor, y de allí nace la tragedia, como lo señalaría luego en otros textos.

Para finalizar este apartado con tres citas, les compartiré los siguientes fragmentos, extraídos de los artículos antes mencionados.

¿Acaso no sabéis que [los geómetras] utilizan las formas visibles y hablan de ellas, aunque no se trata de ellas, sino de esas cosas de las que son un reflejo? (...) Lo que realmente buscan es poder vislumbrar esas realidades que sólo pueden ser contempladas por la mente.

Platón. La República, VII (en Carrillo Calderero, 2003, pág. 18)

Dios es la LUZ de los cielos y de la tierra. Esa luz es como un foco en el que hay una llama, una llama colocada en un cristal, cristal semejante a una estrella brillante.

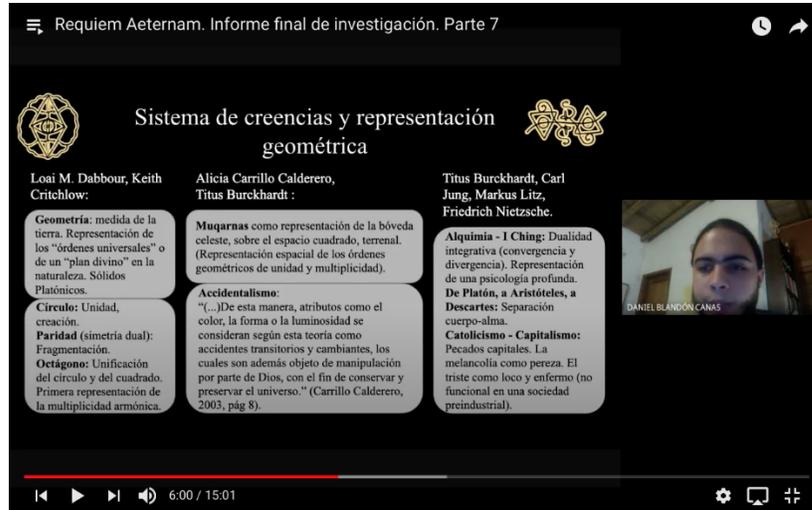
Corán, XXIV

(...) Es lo que Titus Burckhardt ha denominado como la Alquimia de la Luz: “(...) la arquitectura musulmana transforma la piedra en luz, la cual a su vez, se cristaliza”.

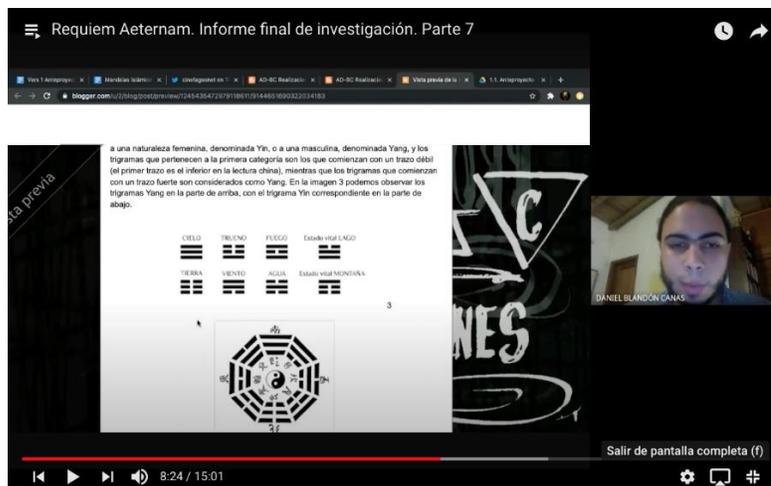
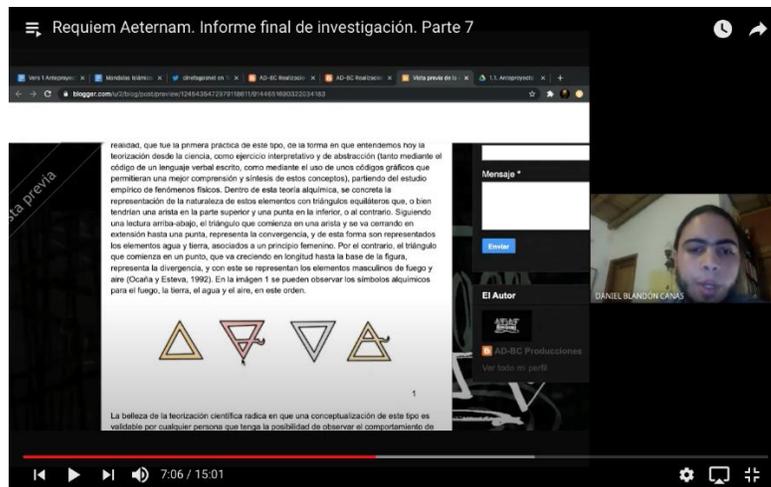
Carrillo Calderero, 2003, pág. 19.

(Transcripción de audio del Anexo 1, parte 1)

En este video, además de compartir en pantalla brevemente los artículos a los que se hacía referencia, se compartió la siguiente diapositiva que resumía los temas analizados en cada uno de ellos:



Adicionalmente se ilustró desde otro artículo elaborado, las descripciones realizadas sobre los símbolos de la alquimia y del I Ching, en relación a la convergencia y la divergencia.



Parte 8

Ahora, para finalizar esta parte más enfocada en lo teórico, algunos referentes que tomé respecto a la significación del espacio en el audiovisual, llevado a lo multimedial, sobre todo en el contexto de la instalación. George Legrady, tratada en un artículo denominado Intersección de lo virtual y de lo real: el espacio en instalaciones mediáticas interactivas, cuáles son las implicaciones del desarrollo físico o virtual de una videoinstalación o de un contenido en vídeo, y puntualiza que lo que se da en un espacio físico, como un museo, es que ocurre un canje entre el tiempo del espectador y el espacio ofrecido por la institución que presenta la obra- También al ser presentado en un contexto museográfico, el tipo de lectura que se da de la pieza sucede en otros términos y hay una disposición especial, más receptiva en algunos casos, ante el contenido que va a visualizar el espectador.

El autor señala cómo, aunque desde lo físico hay algunas cualidades especiales en esa experiencia cinemática, como la interacción con otras personas, en algunos casos se puede potenciar al trasladarse esta experiencia instalativa a un contexto de lo privado, con unas comodidades gracias a las cuales el espectador puede dedicar una mayor cantidad de tiempo, o tener una revisión más libre del contenido, a su propio ritmo y en los momentos en los que lo desee hacer, y se encuentran entonces unas formas diferentes de visualización de las piezas.

También aporta Ana Claudia García en relación a esto, en su artículo Instalaciones, el espacio resemantizado, varios conceptos importantes para tener en cuenta luego, en las obras desarrolladas. El primero de estos conceptos es el no lugar, que es el tipo de relación que se da con contenidos dispuestos en la web, en donde interactuar con ellos y

visualizarlos no implica una relación con otras personas, no implica unas dinámicas sociales necesariamente, y dentro del cual el espectador podría visualizar un contenido de una forma más desligada, si se quiere, de ese contexto social en el que estaría un poco más inscrito de ser presentado en un lugar como un museo. Señala también que en la instalación se dá necesariamente una relación muy directa entre el contenido y el medio a través del cual se presenta, llegando a ser esa espacialidad del medio un tema principal del discurso presentado por la obra. Esto porque en la visualización del contenido, el espectador buscará interpretar puntualmente el significado de este componente espacial en relación a las imágenes u otros contenidos que estén siendo presentados. El tercero de los conceptos, lo denomina Claudia García como el omnivoyeur, a partir de la posibilidad que tiene el espectador de enfocarse en unos u otros elementos que están alrededor de él, de la misma forma que permanecer el tiempo que desee dentro de la instalación, para realizar todas las observaciones que desee realizar.

Otros conceptos que también será interesante reflexionar en qué forma varían, entre un medio de visualización de la pieza u otro, es la espacialidad real entre los sólidos, o el efecto de inmersión, que es ese efecto que se produce cuando el espectador se siente partícipe de ese espacio, dándole un sentido a aquella disposición de los diferentes elementos dentro del espacio que él está habitando, y estableciendo una relación con ellos en relación a él mismo; lo cual se enlaza con el tercer elemento, que es la percepción narcisista del espectador, que se potencia en este tipo de producciones. El último efecto sería la relación entre el tiempo real y el tiempo subjetivo de la obra. En el caso de una instalación se busca generar una percepción cíclica, permanente de la pieza, dentro de la cual el espectador pueda construir una percepción temporal propia, en relación a su

circulación por la obra que está dispuesta para que él la observe. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 8)

En este punto se compartió también una diapositiva sobre los referentes relacionados a la espacialidad en la obra audiovisual:

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 8

Significación del espacio en el audiovisual-multimedial

George Legrady:	Ana Claudia García:
Implicaciones del espacio físico o virtual para la muestra de una videoinstalación: Canje tiempo-espacio y contexto del espacio museográfico.	Contenido con carácter espacial, dispuesto en lugares y en no lugares.
A cambio de la pérdida de otras cualidades de la experiencia cinemática, el traslado de la experiencia instalativa al contexto de lo privado (con sus comodidades), permite otro tipo de apreciación, más libre, por parte del espectador.	Necesidad de una correlación entre el contenido y el medio.
	Generación del efecto de <i>omnivoyeur</i> , por un exceso de visibilidad.
	"La espacialidad real entre los sólidos". El efecto de inmersión.
	Relación entre el tiempo real y tiempo subjetivo de la obra.
	Percepción del espectador desde su corporeidad e identificación narcisista.

DANIEL BLANDÓN CANAS

3:51 / 4:44

Parte 9

De esta forma terminamos la parte teórica, y ahora vamos a realizar una revisión enfocada en los aspectos visuales, principalmente. Pero antes de abordar los referentes visuales, en los que me extenderé más, mencionaré algunos proyectos que fueron referentes muy aportantes para pensar este proyecto, desarrollados como proyectos de grado en el pregrado CAM (Comunicación Audiovisual y Multimedial, de la Universidad de Antioquia).

El primero de ellos es el proyecto Cuasar, desarrollado por Miguel Ángel Correa Piedrahita, que es un proyecto de video experimental para domo, y que es una muestra de cómo estos productos audiovisuales, que se apoyan en nuevas tecnologías, tienen la posibilidad de expresar cosas que dentro de un cortometraje o un producto de ficción, en formatos tradicionales, sería muy difícil de expresar o se quedaría corto el propósito de realizarlo.

En este caso, la posibilidad que encuentra el realizador, Miguel, es la de representar y transmitir otro tipo de sensaciones corporales, como son las de sabores, olores, texturas, a través del componente espacial en un video para domo. De la misma forma, encuentra la posibilidad David Escallón Orrego, de representar en una instalación sonora la sensación que le produce la selva del Darién, y a través de diferentes composiciones auditivas en relación a lo espacial, transmite aquellas sensaciones que van más allá de estos elementos como tal.

En proyectos desarrollados en relación a lo multimedial, un proyecto que se destaca es el de Esteban Ruiz Lopera, A partir de la raya, que genera una plataforma para la difusión artística, de creadores independientes en la ciudad de Medellín. Y dado que es uno de los

trabajos de los que uno realmente suele encontrar material por ahí en redes, y se ha difundido con éxito, por decirlo así, puede notarse la pertinencia del medio de la web para difundir un trabajo de investigación-creación, y que puede ser la forma más efectiva de difundir tanto los productos realizados como los conocimientos desarrollados en el proceso.

Respecto a otros trabajos enfocados en lo experimental, recientemente se desarrolló el trabajo de grado Cuerpoéticas, por Sebastián Rúa Restrepo, en donde se desarrolló un trabajo creativo artístico, en colaboración con un grupo de danza, trabajando el tema de la identidad. Este trabajo tiene un desarrollo teórico bastante bien planteado, pero puede observarse que al darse esa prioridad a lo temático, no se alcanza a desarrollar tanto el componente estético, y los recursos que se utilizarán para realizar todas esas reflexiones que se desarrollaron. Lo mismo sucede en la mayoría de trabajos de grado enfocados por ejemplo en la animación, que eligen como objeto de estudio principalmente aquél tema que se comunicará a través de la obra, y logran unos resultados y un desarrollo en términos de desarrollo de conocimientos, muy importante (hay unos trabajos bastante buenos), pero en el tema puntual de la técnica para este tipo de producciones, hay un corto proceso de investigación en nuestro contexto y en nuestro pregrado. Por eso se considera que puede ser un buen aporte este proyecto de investigación que desarrollé, porque si así lo desean, otros creadores luego podrán replicar las herramientas que aquí se profundizaron. Por ejemplo en los resultados de este estudiante Sebastián Rúa, se utiliza el recurso de la superposición en algunas de las composiciones en video que hace, pero el resultado que obtiene es bastante similar a muchos otros videos que usan este recurso, casi que como algo ornamental.

Al buscar en una plataforma como Youtube “Video experimental” o “Videoarte”, se puede ver cómo los iniciales, y la mayoría de videos que resultan para visualizar, tienen como uno de sus principales usos, este recurso de la superposición y de la reflexión a modo de espejo. Por esto, en el proyecto Requiem Aeternam, se vió la necesidad de profundizar en su estudio, para no replicar sus aplicaciones básicas, sino para encontrar otras aplicaciones en ella. También me referiré al proyecto Significación y discurso en el found footage colombiano, pero ya en el punto de memorias, para realizar la reflexión respecto al proceso de investigación-creación. También me referiré a los proyectos de Daniela Henao y de Mateo Vallejo en este punto de las memorias, para reflexionar sobre los procesos de investigación-creación en el pregrado, particularmente, y en el contexto académico en términos generales. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 9)

En este punto se presentó la diapositiva de los referentes actuales, aunque solo se desarrolló el punto de los proyectos de grado retomados, los cuales también se compartieron en pantalla a medida que se hablaba de ellos.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 9

Rastreo de referencias actuales

Proyecto emprendido en sexto módulo:

- Dioramas como objeto instalativo.
- Video experimental a partir de geometría: Trivialización de los contenidos. Enfoque en el impacto sensorial.
- Relación con la experiencia psicodélica de un estado alterado de percepción y con lo onírico.
- Videos para domo: Aplicación en el espacio los elementos geometría y luz. Recursos de mayor y menor complejidad técnica, y su aprovechamiento.

Azulejos islámicos reproducidos en la web:

Elementos que se conservan del sentido original: Línea de contorno definida, relación con elementos naturales. Protagonismo de la luz. Elementos nuevos que aparecen: “Viaje” psicodélico (alucinógenos), superposición de figuras, integradas en unos casos y en otros no. Repetición caleidoscópica como predominante.

Otros proyectos del pregrado CAM

- Proyecto de video experimental para domo Cuasar, de Miguel Ángel Correa Piedrahita.
- Video arte/videodanza, de Sebastián Rúa.
- Instalación sonora Darién, de David Escallón Orrego.
- Multimedia de difusión artística independiente A Partir de la Raya, por Esteban Ruiz Lopera.

Para el análisis del proceso de investigación-creación, el caso de los trabajos de grado de Daniela Henao, Mateo Vallejo y Alejandro Marulanda.

0:33 / 5:23

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 9

Microsoft Word - Informe... x | Darin Carrizosa 2 x | VIDEARTE - SEBAS... x | Trabajo de Grado - En... x | Microsoft Word - Pe... x | Gacetero proporm... x | +

Archivo | Volumes/A/ida/Trab...%20de%20grado/Referen...%20finales/EXPERIMENTAL-DON...%20DIGNIEL%20CORREA.pdf

1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Cuasar, Cartometraje de Ficción Experimental.

¿QUÉ ES EL PROYECTO? ¿PROYECTO?

PELL BONO KE CINE BOSTAL PELL TO ARDO DE ACEPODE



¿PROYECTO? ¿PROYECTO? ¿PROYECTO?

Cuasar es un cortometraje de ficción experimental, este pretende representar con un tono muy orgánico la forma en que las personas interpretamos por medio de nuestros sentidos, nuestro cuerpo y nuestra subjetividad la infinidad de estímulos sensoriales que el mundo genera, tales como indígenes, sonidos, olores, sabores, temperaturas, vibraciones, texturas, movimientos y coexistencias.

Así, Aura, una joven invidente de 15 años, luego de no aceptar su ceguera, tiene un encuentro con ella misma en su conciencia, siendo este el detonante para que Aura despierte sus demás sentidos e interprete el mundo y a ella como igual materia prima del universo, conectada y viva.

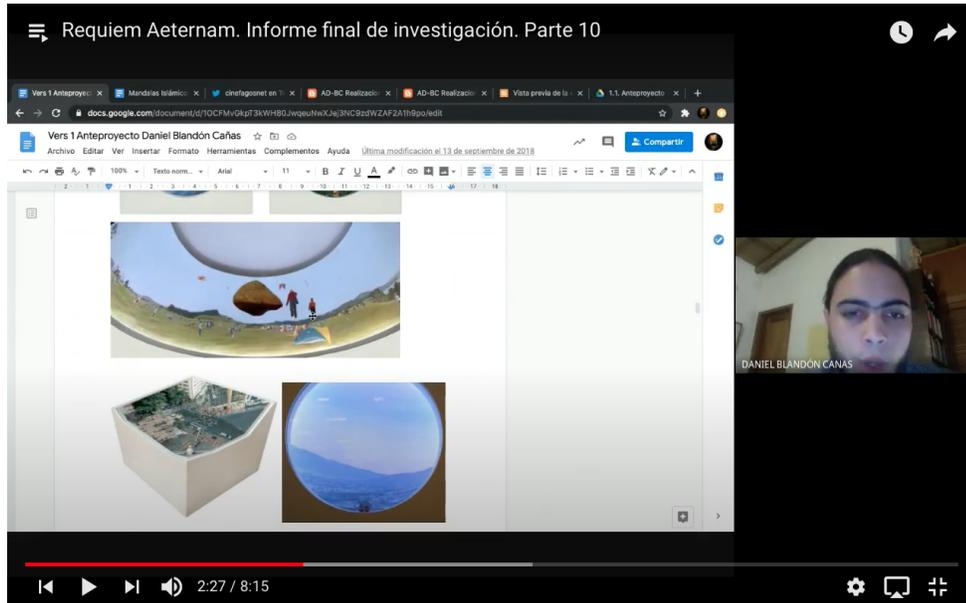
Este proyecto surge a partir del encuentro con una persona invidente, Luisa Macca y toda una investigación en torno a la comunidad invidente y la percepción que tienen por medio de sus sentidos. Además la falta de conciencia que tenemos en el día a día al interactuar o por lo menos

DANIEL BLANDÓN CÁNAS

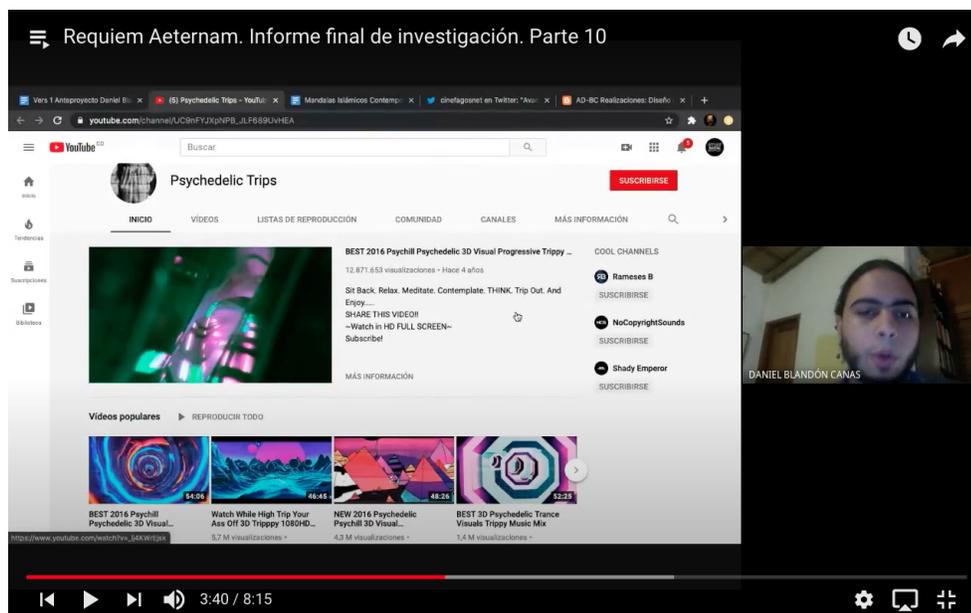
0:48 / 5:23

Parte 10

Continuando con la diapositiva del video anterior sobre los referentes actuales, en el campo de lo visual propiamente, en este video se realizó un recuento de referentes escultóricos (dioramas).



También se analizaron algunos tipos comunes de videos de carácter experimental con uso de geometría.

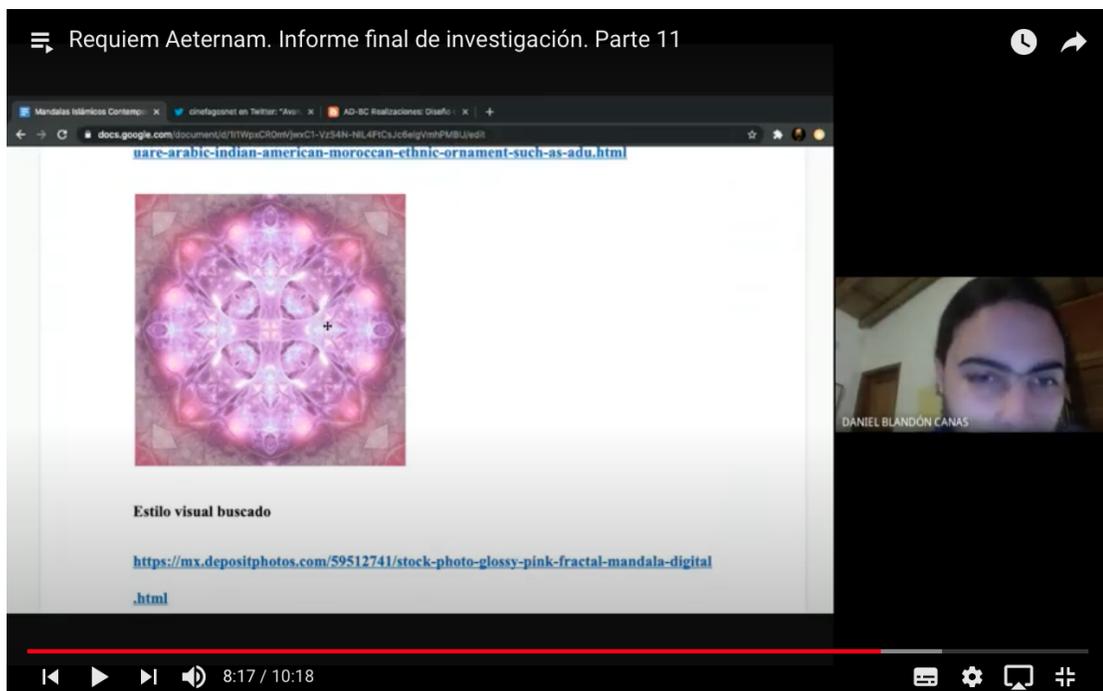
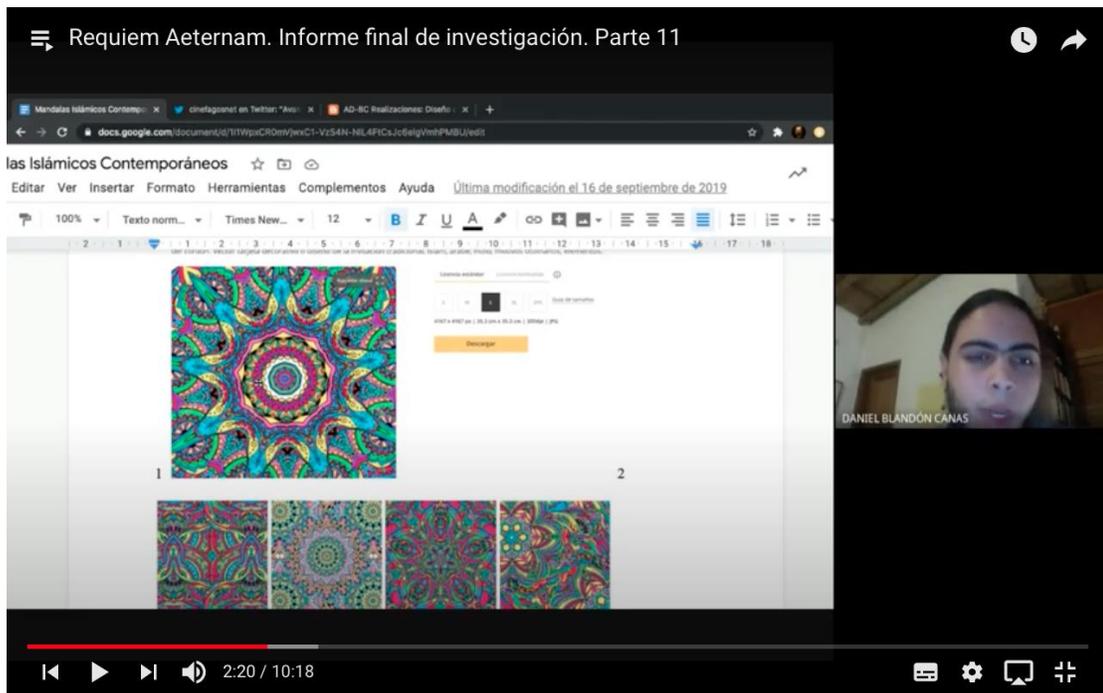


Y finalmente se analizó la recursividad en el uso de diferentes elementos estéticos, para aprovechar la condición espacial del formato full dome.



Parte 11

En el onceavo video, analicé imágenes de mandalas islámicos hallados en la web, identificando cualidades que quería evitar o que buscaría reproducir en los mandalas que yo luego realizara.



Parte 12

En el video 12, simplemente se presentan los anexos que están dispuestos en la página web del proyecto, para que en los videos siguientes, cuando se mencione alguno de los resultados, el usuario de la página web pueda observarlo.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 12

Experimentación y resultados.

Videos agrupados en conjuntos menores:

- Anexo 1a: Alquimia.
- Anexo 2a: Ahura Mazda.
- Anexo 2b: Ahura Mazda (versión para gafas de realidad virtual).
- Anexo 3a: ARIs. Acute Respiratory Infections (mono canal).
- Anexo 3b: ARIs. Acute Respiratory Infections (360°).
- Anexo 4a: Antítesis (mono canal).
- Anexo 4b: Antítesis (360°).
- Anexo 5a: Anguis. Serpiente.

Videos agrupados en conjuntos mayores:

- Anexo 6a: Requiem Aeternam (360°).
- Anexo 7: Requiem Aeternam, corte 3 (mono canal).
- Anexo 8: Requiem.
- Anexo 9: Aeternam.
- Anexo 10: Requiem, corte 1.
- Anexo 11: Requiem Aeternam, corte 1.
- Anexo 12: Requiem Aeternam, corte 2.
- Anexo 13: Requiem Aeternam (versión extendida para gafas de realidad virtual).

0:24 / 1:45

DANIEL BLANDÓN CÁNAS

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 12

Otros anexos:

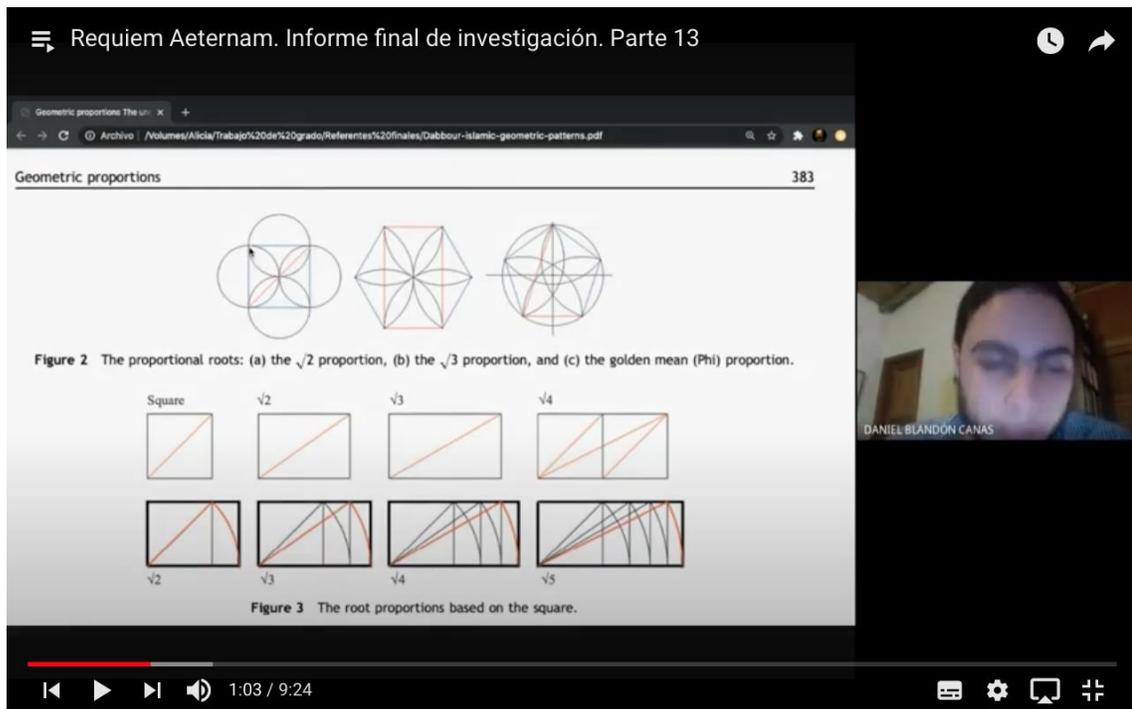
- Anexo 14: Anteproyecto de investigación.
- Anexo 15: Serie de imágenes Antilogía.
- Anexo 16: Caos. Narración.
- Anexo 17: Artboard para animación de Caos.
- Anexo 18: Dramaturgia Amapola.
- Anexo 19: Videoclip Matoneo, realizado para Golpe de Estado.
- Anexo 20: Videoclip Matoneo, experimentación texturas para full dome 3d.
- Anexo 21: Videoclip Matoneo, versión para gafas de realidad virtual.
- Anexo 22: Símbolos y patrones diseñados a modo de identidad gráfica para la multimedia.
- Anexo 23: Se anexa esta presentación en formato PDF

0:35 / 1:45

DANIEL BLANDÓN CÁNAS

Parte 13

En esta parte del informe final, profundizo en las cualidades compositivas de los mandalas islámicos, presentando algunas referencias de los artículos en los que me basé para la investigación.



Luego de esto, relaciono algunas de estas cualidades con resultados en los cuales ellas fueron tenidas en cuenta.



La reproducción de los mandalas y su derivación en diferentes piezas es presentada en una diapositiva, y al final del video se presentan algunos referentes de animación experimental que aportaron a la experimentación con los mandalas, al construir secuencias animadas con ellos.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 13

Análisis y réplica digital de los patrones geométricos islámicos.

- Geometría sagrada y proporciones en la naturaleza.
- Composición desde intersecciones (geometría euclidiana).

Video Alquimia (anexo 1a) y Aeternam (anexo 9)

Experimentación con superposición de imágenes

- Composiciones más adecuadas.
- Desplazamiento. (Con referencia a las Muqarnas)
- Degradados de color y variaciones.
- Variaciones en blanco y negro (insumos del anexo 15).

Exploraciones para la composición de video animado, con la secuenciación de los diseños en imágenes fijas:

- Superposición de diferentes imágenes y exploraciones de montaje rítmico.
- Referencias en el cine experimental y Carlos Santa. Video Ahura Mazda (anexo 2a)

DANIEL BLANDÓN CANAS

6:47 / 9:24

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 13

#NosMueveLaCultura

Cinemateca Municipal de Medellín transmitido en vivo. 18 de junio

Hacia un futuro del lenguaje, el devenir del cine

Master class con Oswaldo Osorio, docente universitario y reconocido crítico de cine de la ciudad, qu...

Ver más

139 comentarios 2,8 mil reproducciones

Me gusta Comentar Compartir

Comentarios

Más relevantes

Cinemateca Municipal de Medellín 1:56

Bienvenidos a la sesión inaugural del Laboratorio online de Cine de apropiación: no ficción y experimental, un proyecto de Cultura AV

Me gusta Responder 6 sim

Cinemateca Municipal de Medellín 9:42

No olvides dejar tus preguntas o

Escribe un comentario...

DANIEL BLANDÓN CANAS

7:29 / 9:24

Parte 14

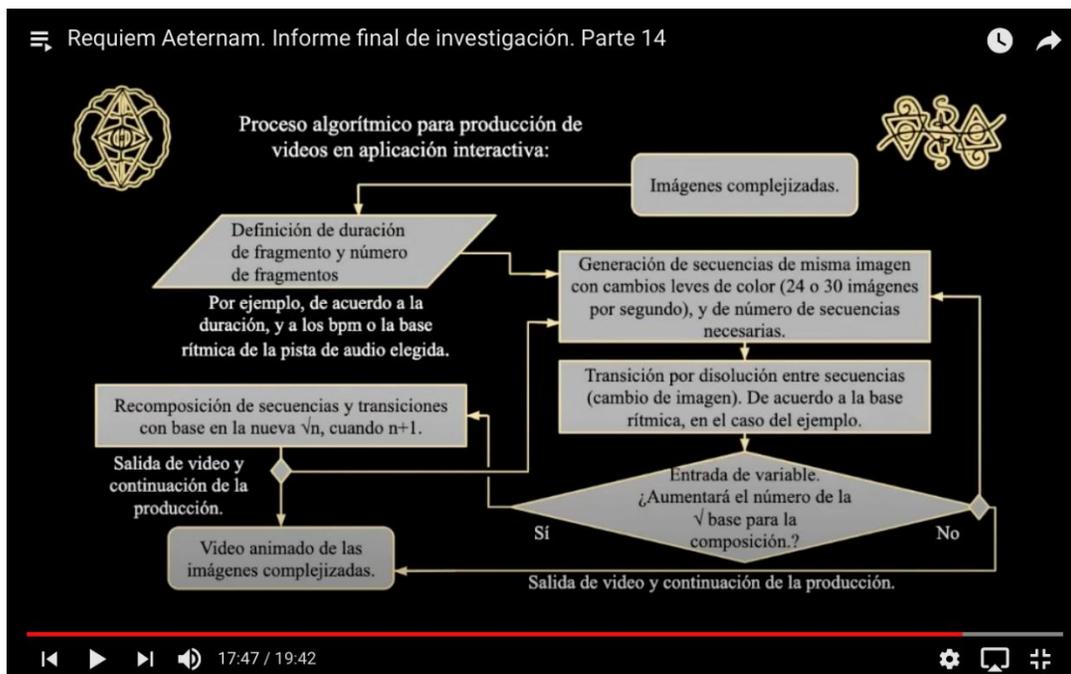
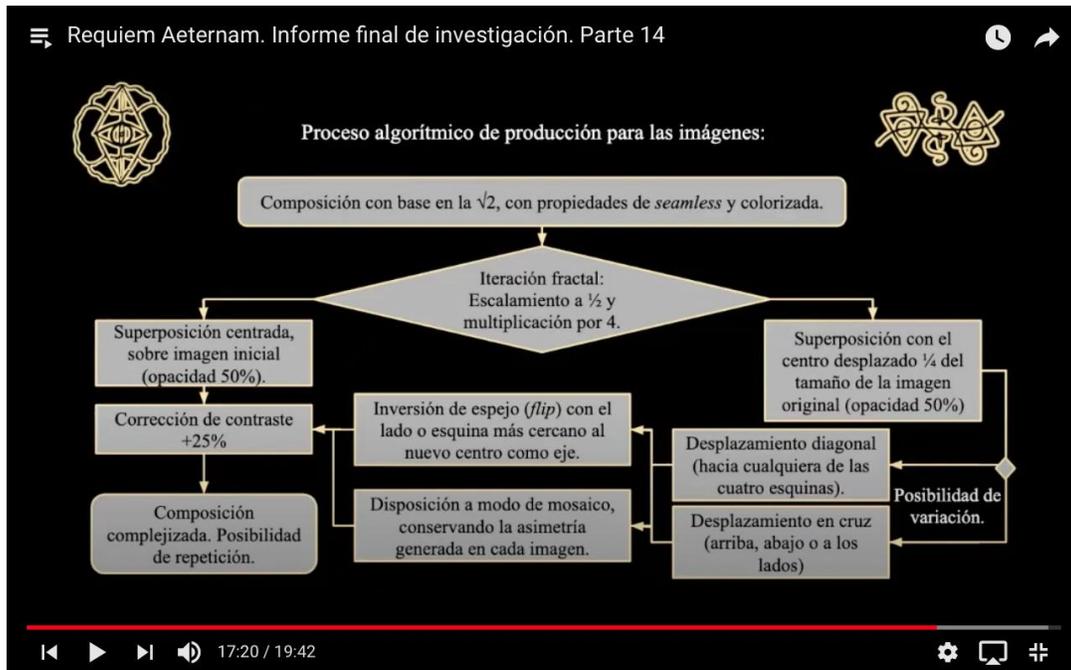
En este video se exponen el proceso final de diseño de mandalas y diferentes resultados obtenidos.



A partir de estas imágenes, se derivaron entonces una serie de imagen fija llamada Antilogía, y la primera secuencia animada, llamada Ahura Mazda.

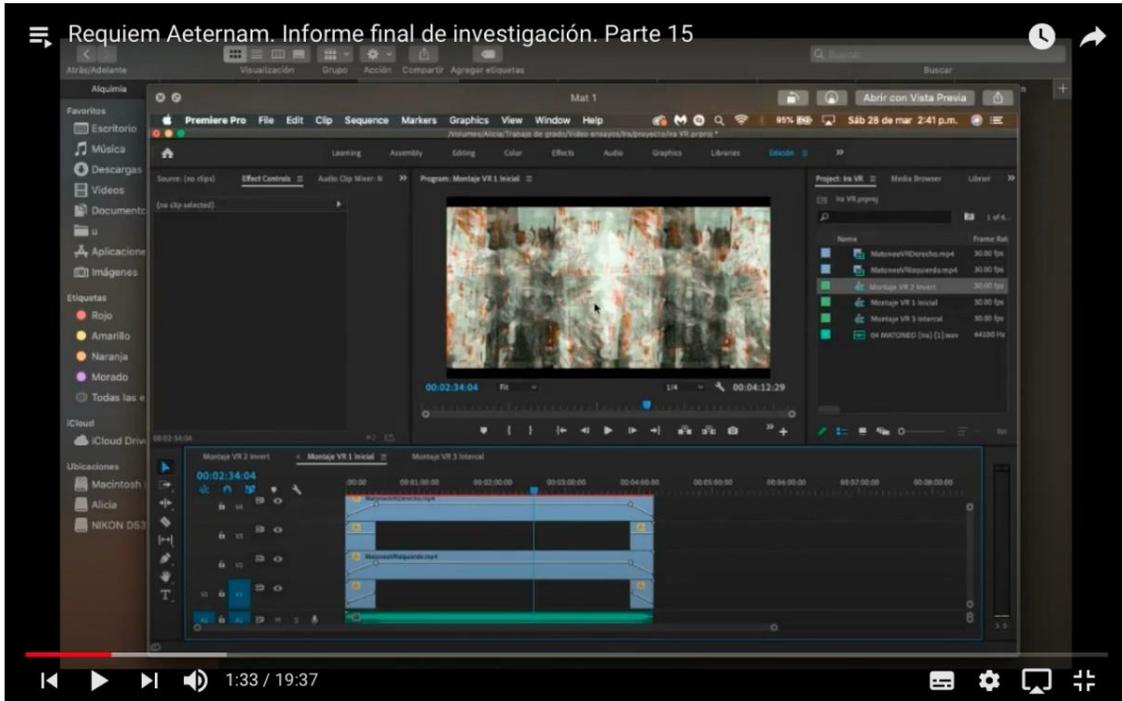


Al final se presentan dos diagramas de flujo en los que se esquematiza el proceso de producción de las imágenes y de una secuencia animada variable, a partir de ellas.



Parte 15

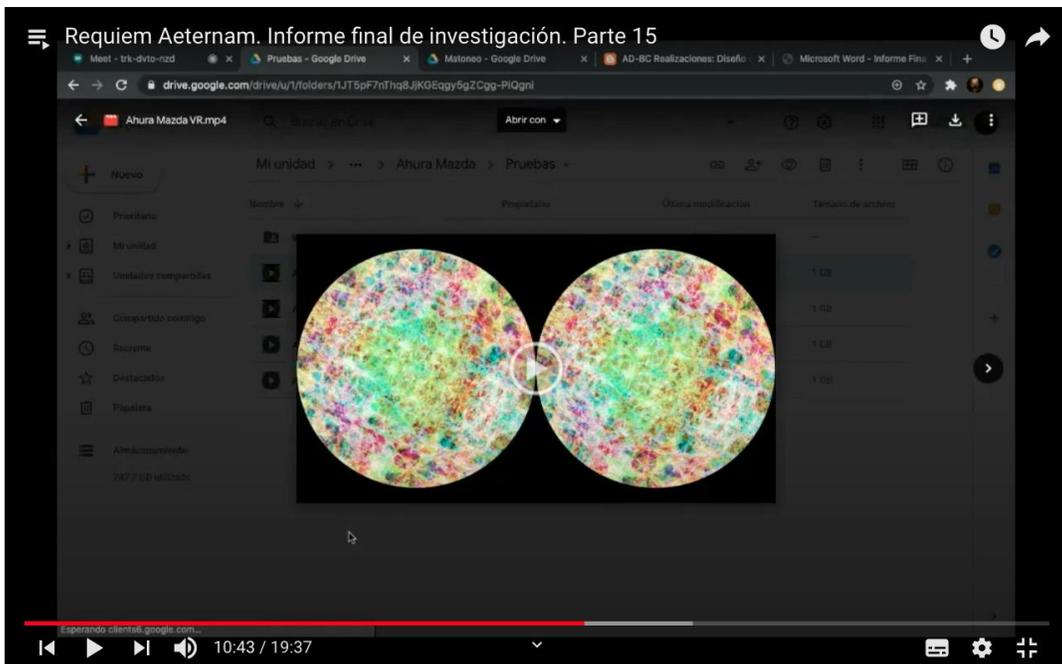
En el quinceavo video, sobre los encuentros que tuve en la experimentación con los formatos espaciales, describo algunas de las posibilidades halladas en trabajos como el videoclip Matoneo.



De igual forma en los videos Alquimia y Angüis, se analizan los efectos perceptivos, cuando se observa en monocanal y cuando se observa a través de las gafas de realidad virtual (mientras se muestran algunos fragmentos en pantalla).



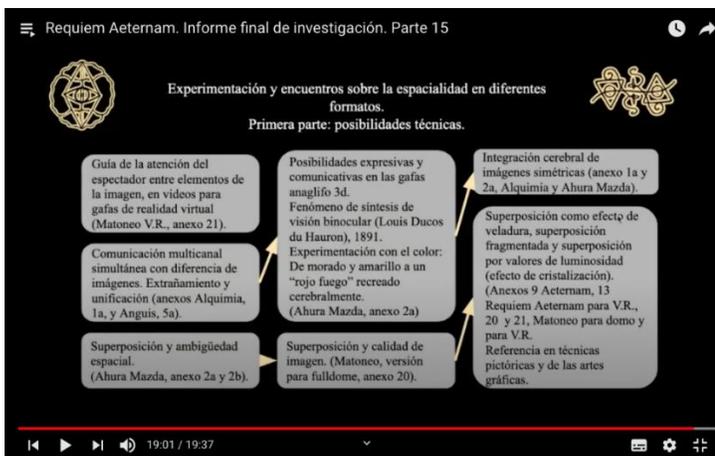
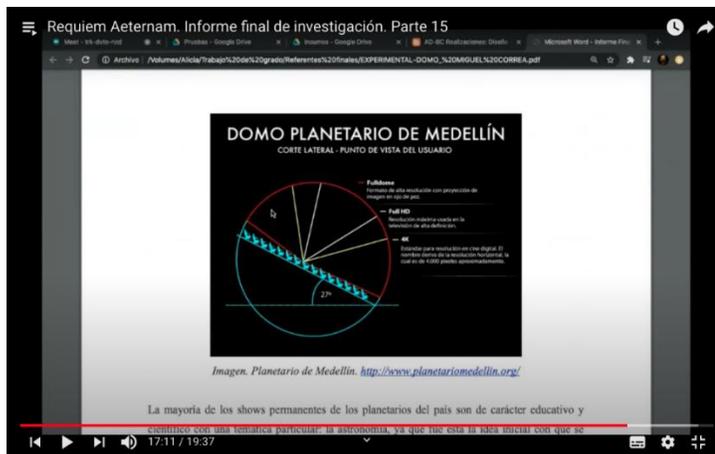
También se analizan del mismo modo los resultados de las exploraciones con el video Ahura Mazda.



Luego, al compartir los resultados del video Aeternam, se analizan diferentes modos de superposición empleados, comprendiéndolos en analogía con diferentes técnicas de las artes plásticas, como la pintura, el taco-perdido y la serigrafía.



El recorrido por las posibilidades encontradas en la exploración de los diferentes formatos, termina con el video Matoneo en formato Full Dome



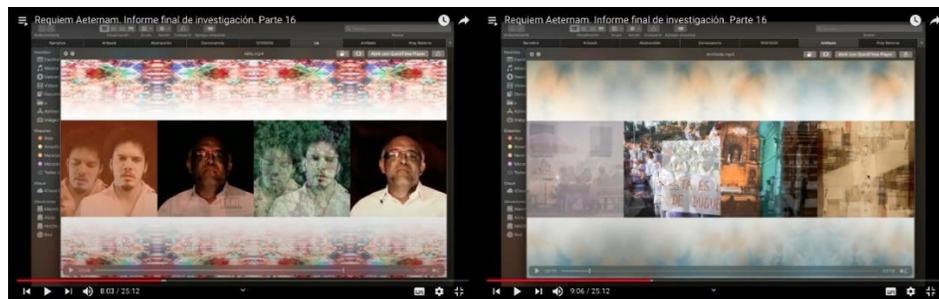
Parte 16

En el video número 16, se compartieron las experimentaciones realizadas en las piezas desarrolladas, en este caso relacionando el formato espacial elegido, sus cualidades y sus posibilidades de interacción, con el contenido conceptual presentado.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 16

Experimentación y encuentros sobre la espacialidad en diferentes formatos.
Segunda parte: semántica (introducción temática).

- Características físicas del espacio: Caja negra (cuadrada, circular o pantalla infinita). Interpretación del formato cuadrado cerrado o de tres paredes. Pros y contras del formato de instalación en video 360°.
- Percepción de un tiempo continuo (cíclico), con participación libre (subjetiva) dentro del espacio. (Todos los anexos, del 1a al 6a).
- Ciclos circulares (e intención de percepción espiral): tránsitos graduales, orgánicos. (Anguis, Aeternam, Requiem Aeternam, Alquimia, Aura Mazda).
- Ciclos angulares (e intención de percepción cerrada): fragmentación o quiebre. (ARIs, Antítesis, Requiem).
- Consideración de experiencias: en un museo de arte, en una puesta en escena, en el pabellón de la escucha del parque explora, en un espacio privado desde un ordenador y en un espacio privado, con un dispositivo V.R. (además de disponer o no de un celular con giroscopio).
- Tipo de identificación del espectador. Uso de la identificación narcisista para conflictuar al espectador. Estar *en medio de*, tanto como observador, como observado. Observación a través de (Requiem Aeternam, versión extendida para VR, anexo 13). Relaciones de causa-efecto y de forma-fondo.



Parte 17

Dado el enfoque del proyecto, no me voy a extender tanto hablando de aquellas ideas que pretendía representar, sino que más bien abordaré algunas reflexiones que se realizaron sobre lo comunicativo en el caso del proyecto. Les compartiré dos imágenes más, que había realizado anteriormente, en diferentes técnicas de grabado. Esta es un linóleo, y la siguiente es una aguafuerte, las cuales buscan representar unas ideas bastante cercanas a las de este trabajo. En este caso, por ejemplo alrededor de la idea de la luz y de lo femenino, comunicado principalmente a través de una relación de elementos geométricos. Ahora en el caso de esta aguafuerte, titulada La magia del caos, también se buscaba contraponer algunos elementos representativos de lo oriental, con otros representativos de lo occidental. Estos son unos danzantes de butoh, un arte ritual de danza, japonés, que se popularizó y tomó bastante relevancia como acto performático artístico después de la segunda guerra mundial y de las bombas atómicas que en Japón estallaron, como un medio terapéutico y de elaboración de todo aquél dolor que se vivió durante todo este tiempo. Al fondo se ven elementos arquitectónicos característicos de lo occidental, que devinieron de lo romano, y en la relación que se establece, se muestra cómo hay una disolución de este último elemento, de este muro de ladrillos, a partir de la danza que se realiza, y hay un elemento de vacío implícito en la composición.

La reflexión que quería establecer a partir de estas dos piezas, que además me sirven para explicar mejor el tema que busco tratar en el proyecto Requiem Aeternam, es que en una pieza artística, de todas formas se generará un efecto comunicativo, a partir de las relaciones que establece entre sus diferentes elementos. Pero la diferencia que hay ya con una comunicación de otro tipo, como la comunicación social, o la diferencia que tiene con

otro tipo de prácticas narrativas dadas a partir de un lenguaje como el verbal, es que los productos realizados serán más abiertos a una interpretación por parte del espectador, dependiendo de los elementos que el espectador ya tenga en relación a su contexto. De esta forma, cuando yo elijo por ejemplo estos conceptos, para llevarlos a las piezas audiovisuales, lo que busco no es que se reconozcan con este mismo nombre o denominación, sino que generen en el espectador el mismo tipo de idea abstracta, o de relación, que yo habría denominado de esta forma.

Desde una opinión muy personal, los productos más potentes tanto de la comunicación como del arte, serían los desarrollados en la convergencia de los elementos de un área como de la otra. Si en el caso de este proyecto hubo un enfoque más abstracto en el tipo de representación que se realizara, por la exploración que se quería desarrollar, en cuanto a los recursos estéticos puntualmente, todos estos encuentros serán bastante valiosos luego, cuando se realicen piezas con un carácter comunicativo y de narración más tradicional, que también es un interés bastante grande por mi parte.

Todos estos encuentros en el lenguaje audiovisual y multimedial, podrán ser entonces aplicados a este otro tipo de ejercicio comunicativo, enriqueciéndolo de muchas maneras. En esta línea, y para que también sea a través de lo comunicativo que amplíe las ideas que buscaba representar, en este caso de una forma abstracta, remitiré a la audiencia de este informe final de investigación, a otras dos piezas breves que son una dramaturgia y un cuento. Como se verá en las memorias, esas dos piezas son una derivación de este trabajo de grado, como proyectos que se podrán llevar a la animación más adelante.

Por el momento, pasaré entonces a describir cómo sería la multimedia en la que se dispondrían todos estos contenidos que fueron presentados. En la plataforma se

dispondrían tanto las piezas de video como el proyecto de investigación, para quien, al visualizar las piezas de video desee ampliar en la información respecto a ellas, o para quien esté consultando la información, pueda ir viendo también los contenidos de una forma complementaria. Si la persona que está en la plataforma tiene un dispositivo de realidad virtual (que aunque en este momento apenas se están comenzando a popularizar, con seguridad que muy prontamente se harán cada vez más comunes, por las posibilidades que este tipo de dispositivos permiten), entonces en ese caso se le preguntaría al usuario si desea ver las piezas en un formato de 360°, o con un formato de espacialidad fija, estereoscópica. En caso de no tener el dispositivo, también tendría la posibilidad de ver las piezas en un formato de 360° desplazándose con el mouse en la pantalla dentro del reproductor, o podría ver los contenidos diseñados para un formato común de monocal. En todos los casos anteriores, se preguntaría al usuario si desea ver las piezas divididas en fragmentos, o si las quiere ver en su versión más extensa.

Además, cuando este proyecto sea dispuesto en una página propia, el usuario también podrá relacionar este contenido con otros productos que se realicen a partir de esta investigación y de otras investigaciones; así como a partir de esas otras exploraciones que se realicen más adelante, se podrá enviar al usuario a visualizar puntualmente algún contenido dentro de este proyecto, que se aporte para el proyecto que el usuario esté visualizando en ese momento. (Transcripción de audio del Anexo 1, parte 17)

En este video se compartió en pantalla la diapositiva de los conceptos que se buscaron comunicar en los contenidos realizados, las dos imágenes a las cuales se hizo referencia, y un esquema con el diseño de la plataforma multimedia descrita.

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 17



Representaciones e intenciones comunicativas (componente temático)



Masculino: La particularidad encerrada en si misma. Independiente y aislada.	Femenino: Lo múltiple. El todo y el vacío creador. Relación sistémica.
Caos - urbanidad: vertiginoso, anempático.	Caos - naturaleza: empático, percepción armónica.
Orden: Rigidez, imposición, opresión, neurosis.	Orden: Sincronía orgánica, coherencia, libertad.
Iglesia católica y romana: Dualidad, separación, desequilibrio o "equilibrio" estático. Dios en el cielo, hombre en la tierra (lejanos y en un concepto de superioridad-inferioridad).	Panteísmo/ Dios abstracto/ Unidad de lo real (wahdat al-wujud): Integridad, equilibrio dinámico, Dios y hombre en la tierra y en el cielo (y en su unión).
Capitalismo y política: Desconocimiento del otro. Desencuentro, competencia, explotación.	Cooperativismo y comunidad: Reconocimiento del "otro", y encuentro de si mismo en él.

⏪ ⏩ 🔊 0:18 / 6:05

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 17



⏪ ⏩ 🔊 0:34 / 6:05

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 17



⏪ ⏩ 🔊 1:06 / 6:05

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 17



Diseño de la plataforma multimedia (elementos para la línea gráfica en el anexo 22).



```

    graph TD
      Start[Página de bienvenida, con título del proyecto y créditos.] --> Project[Proyecto de investigación.]
      Project --> Component[Componente temático.]
      Project --> Component[Componente técnico.]
      Start --> Video[Ver piezas de video.]
      Video --> VR{¿El usuario dispone de dispositivo de realidad virtual?}
      VR -- No --> Mono[Ver piezas para monocal.]
      VR -- No --> 360[Ver piezas para formato 360°.]
      Mono --> E1_1{E1}
      360 --> E1_1
      E1_1 --> A1_1[Anexos 1a, 2a, 3a, 4a, 5a]
      E1_1 --> A8_1[Anexos 8 y 9.]
      VR -- Si --> 360_2[Ver piezas para formato 360°.]
      VR -- Si --> VR_2[Ver piezas para formato V.R.]
      360_2 --> E1_2{E1}
      VR_2 --> E1_2
      E1_2 --> A1_2[Anexos 1a, 2c, 8, 9.]
      E1_2 --> A13[Anexo 13.]
      A1_2 --> A13
      A1_2 --> A3b[Anexos 3b, 4b, F.]
      A1_2 --> A6a[Anexo 6a.]
      A1_2 --> A_F[Anexo F= Video faltante, que será realizado a partir de 5a y 1a.]
      A13 --> A2c[Anexo 2c= Versión final de Ahura Mazda pendiente. 2a+2b.]
      A13 --> E1_3{E1}
      E1_3 --> A_E1[Anexo E1= Elección 1. Opción a: Ver piezas cortas. Opción b: Ver piezas unidas en una más extensa.]
  
```

⏪ ⏩ 🔊 5:17 / 6:05

Parte 18

Llegando finalmente a las memorias de todo el proceso del trabajo de grado, iniciaré presentando algunas reflexiones sobre la metodología, a partir de unas inquietudes que tuve desde el inicio del proyecto. Habiendo realizado algunas consideraciones sobre los procesos creativos en la reflexión a partir de artículos como el de Sandra Daza Cuartas, “Investigación creación, un acercamiento a la investigación desde las artes”, y también teniendo en cuenta que el concepto principal a comunicar en las piezas audiovisuales sería el de la integración o el de la unidad, lo que me propuse en un inicio fue desarrollar todo el proyecto bajo una lógica integrativa o rizomática, criticando en buena medida (de la misma forma que en las piezas pretendía hacerlo en el contexto de lo social) las dinámicas dualistas y separatistas que hay en las prácticas académicas tendientes a lo científico, y derivadas de los métodos cartesianos, que autores como Gastón Bachelard defenderían como el propósito y el método a seguir en cualquier tipo de investigación de carácter científico.

Pero luego comprendí, como les comparto al final de esta publicación, a la que les compartiré el enlace, que esta es una forma muy sesgada y limitada de comprender el método científico de investigación, y uno de los mayores aportes que me deja en el ámbito personal este proyecto, es que a través de la profundización estética y conceptual en el concepto de integración y en las formas de representarla, comprendí que esta integración necesariamente abraza la dualidad, en vez de oponerse a ella, porque esta oposición sería en realidad una forma de oposición dualista. De la misma forma, investigando a mayor profundidad el método de investigación científica y sus potencialidades desde lo

específico, comprendí que es una herramienta muy efectiva para mucho tipo de propósitos, y que puede ser bastante enriquecedor utilizarla en este sentido.

Cuando estaba comenzando el planteamiento del proyecto, hace más de un año, de cierta forma tenía el propósito de llevar el proceso de investigación con las mismas dinámicas con las que se da un proceso creativo, a partir del concepto de rizoma, que es un tipo de lógica desarrollada, expuesta y validada en términos académicos por Guilles Deleuze y por Guatari, que no parte de la individuación, de la separación ni de lo dualista, sino de lo múltiple. De esta forma como lo expresaba en este artículo, mi intención era la de no plantear unos objetivos específicos, sino que el proyecto se plantearía como un conjunto de líneas a desarrollar y a relacionar entre sí, aportando al proceso de construcción de conocimiento a partir de este sistema de relaciones establecidas entre diferentes elementos, como la parte técnica a explorar, la línea temática a comunicar, y la misma metodología con la que el proyecto se desarrollara. Pero la reflexión a la que llego finalmente, es que estando socialmente inmersos, como individuos, en una subjetividad globalizada que es la del tipo de lógica aristotélica y cartesiana, el rol de un investigador y el rol de un comunicador, es partir del sistema de comunicación y de los códigos de lenguaje establecidos en la comunidad de la cual hace parte, para plantear sus aportes en estos términos y que así objetivo de comunicarlos pueda ser más eficaz.

También al acercarme a una comprensión más profunda del tipo de procesos que se dan en el ámbito investigativo, ellos sí se desarrollan dentro de unas dinámicas rizomáticas, mucho menos lineales y estrictas de lo que aparentan, sino que lo que se presenta a modo de conclusiones o avances de un proceso, es en realidad la raíz que surgió de un proceso más amplio y que incluía muchos más elementos, y que incluso podía estar

dirigiéndose en otro sentido inicialmente, pero se encontró posteriormente esta otra línea, que el investigador decidió separar, para profundizar en ella y especificarla mucho más, poderla comprender y luego comunicar mejor.

De lo que me dí cuenta entonces, es que el tipo de metodología propuesta para el desarrollo de un proyecto de investigación-creación en el pregrado, en realidad sí es muy acertada y funciona, pero lo que se necesitaría es propiciar antes un proceso de exploración, de experimentación y de conceptualización mucho más libre y divergente, que luego pueda converger en una pregunta de investigación mucho más puntual, en una duda real del estudiante, surgida a partir de su relación con diferentes elementos audiovisuales, sea para el estudio de ellos o para una experimentación que se vaya a realizar con los mismos.

Por esto quería traer a colación en este momento el proyecto de Alejandro Marulanda sobre el found footage, su discurso, y varias exploraciones que se han realizado a partir de él en Colombia, porque este es considerado como uno de los mejores proyectos de investigación que se ha desarrollado en el pregrado, y de hecho ganó una mención de honor y un reconocimiento como mejor trabajo de grado a nivel universitario, en ese semestre. Y lo curioso del proceso de este estudiante, fue que en el primer semestre del trabajo de grado había emprendido una búsqueda, pero en este proceso se encontró con otra que consideró más potente, así que decidió cerrar la primera, entregar un trabajo de grado, y en el siguiente semestre desarrollar esta otra búsqueda sobre el found footage, con el enfoque que había descubierto a partir de la primera investigación.

El mismo encuentro tuve en la conversación con otros estudiantes graduados, Daniela Henao y Mateo Vallejo, que considero que tuvieron unos excelentes resultados en términos de los productos que realizaron en su trabajo de grado, unos cortometrajes muy

especiales, Agua estancada y Las zonas grises, pero lo que ellos me señalaron y lo que he observado que sucede en la mayoría de los casos de mis compañeros, es que parten de una intención creativa, la cual llevan a razón de unos requisitos académicos que se les señalan, a unos términos de investigación con unos objetivos quizá un poco improvisados. Pero es luego del proceso de investigación y de creación, que se encuentran con otras preguntas personales más honestas, desde las cuales también descubren una necesidad real de investigar.

De la misma forma se podría llevar a los términos de la producción de contenidos audiovisuales, que los métodos específicos, ordenados, lineales de producción, que se han copiado o replicado de otros contextos como el de hollywood, se retoman es debido a su potencia, y a la efectividad que tienen para realizar superproducciones y un tipo de contenido a una escala mucho mayor. Pero lo que se planteaba, incluso desde el anteproyecto de investigación y desde su problematización, es que en nuestro contexto es difícil producir contenido audiovisual, y muchas veces no es viable replicar los procesos de producción que en otras partes funcionan mejor. Pero entonces lo que puede hacerse es desarrollar unos procesos de experimentación mucho más rizomática, es decir en diálogo con el contexto, con el entorno, con los medios que se tienen para realizar la producción de imagen en movimiento, y luego integrar estos encuentros a los modelos más específicos y organizados de producción, como los que son aplicados convencionalmente.

En mi caso, en una exploración enfocada hacia la animación, lo que realicé fue un seguimiento de cómo en otros casos se ha dado una búsqueda de optimización de estos procesos de producción, cómo son los procesos de producción convencionales de la animación en nuestro contexto y en otros contextos, para luego observar cómo mis

encuentros podrían acoplarse a ellos, para hacerlos más viables. En este sentido partí de la base de la animación, que es una secuenciación de imágenes fijas, y por ejemplo realicé una exploración de cómo a partir de fotografías podrían construirse unas secuencias animadas con un formato de resolución mucho mayor, lo cual en muchos casos es difícil de conseguir por la falta de acceso a unos dispositivos que permitan capturas con esta calidad, pero siendo más viable tener acceso a una serie de imágenes capturadas como fotografías, y que si tuvieran esta resolución.

Esta experimentación no fue tan positiva. Lo que me llevó fue a que se dañara casi el computador, fragmentando el disco duro y produciendo que cada vez que se fuera a abrir el proyecto en el que se estaba trabajando, ocurriera un reinicio. Luego estos reinicios ocurrieron así no se abriera el proyecto, y fue una de las razones por las que se decidió no continuar con una metodología que se había propuesto inicialmente, en la que me proponía sistematizar todo a partir de este blog, que abandoné su desarrollo en la segunda semana después de haber iniciado su publicación, pero tuve otros encuentros bastante valiosos en este proceso, como la posibilidad de generar contenido teórico hipervinculado, que se desarrollara siguiendo otro tipo de dinámica en red, como es expresado en esta entrada reflexiva sobre el lenguaje dentro de un blog web, que a la vez es un proyecto de investigación-creación.

Aunque no continué explorando esa línea en este proyecto, porque deseaba profundizar más en otras, es algo que tiene mucho potencial por explorar, por ejemplo en una línea teórica como la del pensamiento complejo. Otra de las líneas en las que pretendo profundizar más adelante en mi carrera de investigación y de creación, son las posibilidades del color percibido desde un dispositivo como las gafas anaglifas, puesto que desde las

particularidades perceptivas de un medio como este, se podría construir toda una nueva teoría de armonía o de composición del color, cuando por ejemplo la unión de estos colores sería inconcebible desde una teoría del color pigmento, porque acá están por ejemplo dispuestos juntos dos colores que son complementarios en esa teoría del color, pero al ser visualizados a través de este dispositivo alternativo, visualmente puede haber una percepción armónica y bastante llamativa de unos colores dispuestos de esta forma.

También se ha encontrado en el proyecto, que este tipo de propuestas con un componente espacial, son bastante apropiadas para la industria musical, y más en un momento como este, en el que se da un aislamiento social, a raíz de la pandemia del COVID 19, pero donde la industria musical siempre necesitará vender una puesta en escena al consumidor de contenidos musicales y de entretenimiento.

En cuanto a los proyectos derivados para realizarse a futuro, el primero de ellos es CAOS, un cuento para narración oral, que se derivó de la primera historia considerada para realizar una animación en este proyecto. En septiembre del año pasado se comenzaron a considerar diferentes posibilidades de estructura para los contenidos que se desarrollarían, teniendo en cuenta por ejemplo los trigramas principales del I Ching y la estructura de una misa de Requiem, de acuerdo al contenido que en latín se cantarían en cada una de estas partes de la misa. Por ejemplo, si se iniciaba con un documental experimental sobre el conflicto y sobre los líderes sociales asesinados, se incluiría por ejemplo en forma de texto, como uno de los elementos estéticos del trabajo, una oración como esta por los difuntos. A partir del trabajo con material de archivo, se iría derivando (a partir de la estética), hacia la animación que se realizaría.

Desde el principio también se tenía muy en cuenta que los diferentes fragmentos se pudieran conjugar de diferentes formas, en parte con el fin de que pudieran luego distribuirse por diferentes medios y hacia diferentes públicos también. Desde Junio del año pasado, que inició el desarrollo de este proyecto, se tenía claro que se pretendía comunicar una reflexión acerca de la dualidad y de la integración, en relación a lo humano y a lo social en Colombia, representando en la línea narrativa diferentes pecados, de los siete capitales. y en gran medida fue por este tipo de contenido que se deseaba comunicar, que el proyecto se terminó enfocando en el experimental como género principal de las piezas desarrolladas.

Para las referencias que iba a hacer en la parte más documental, relacionándolo con la historia que iba a ser narrada a través de la animación en esa primera idea, en ese momento me documenté sobre diferentes hechos de la violencia por parte del estado o de algunas individualidades en nuestro contexto social, expresado en un terrorismo manifestado hacia el otro, pudiendo ser ese otro una naturaleza contra la que se atenta, con el fin de obtener unos beneficios de carácter personal. A partir de estas reflexiones realicé esta narración, a la cual comparto un enlace en youtube (con un material visual provisional), de igual forma que les compartiré un PDF con el texto. También está un PDF con el Artbook adelantado dentro de este proyecto, para realizar la animación experimental que podría acompañar a esta animación, con los estilos que podrían ser utilizados, un adelanto en el diseño de los personajes, como la mujer hechicera, el mago y los soldados. Diseños que fueron realizados a partir de una reflexión sobre la animación limitada, que en lo que consistió fue básicamente en el desarrollo (por Hana y Barbera), de una estética de animación que fuera atractiva y además les permitiera aplicar el tipo de animación que les era viable con los recursos que tenían. En mi caso, el trabajo fue el desarrollo de una

estética geométrica, que permitiera una coherencia con el tipo de textura que se les aplicaría, con líneas de marcador, rectas o siguiendo otros patrones geométricos.

El segundo proyecto que se derivó, es Amapola, una dramaturgia corta en la que quise explorar otras formas de aplicar la estética que había desarrollado de los mandalas, para expresar y complementar otros contenidos narrativos, en los cuales también quise expresar las reflexiones que había desarrollado durante el proyecto, como cierto tipo de relación con lo sagrado, con lo mágico o con lo femenino, desde una perspectiva que por ejemplo aborda el taoísmo, o como abordó la alquimia, y anterior a ella otras culturas como la egipcia, que por sus propiedades tenían un alto aprecio por una planta como la Amapola, con la que en el video Requiem vemos a un individuo relacionarse de una forma destructiva, al inyectarse una sustancia tóxica como es la heroína.

En este trabajo, además de explorar algunas formas de puesta en escena del teatro, en vínculo con lo audiovisual, también se considera bastante oportuna una futura adaptación a un cortometraje de animación experimental, dada la atmósfera surrealista y onírica que allí se desarrolla. Todos estos trabajos, que se desarrollaron en este proyecto, los que se realizarán más adelante, y algunos que también se habían abordado anteriormente, como Abstracción, un documental experimental que realicé en tercer semestre, podrán ser integrados en una sola presentación en forma de largometraje, para poder distribuirse en otros espacios como salas de cine.

Como última referencia que traigo a colación en este informe final, en este trabajo, Abstracción, había ya emprendido una búsqueda por representar, a través de diferentes elementos (formales principalmente), este tipo de relación entre lo natural y lo urbano, y se buscaría representar la construcción que hace el individuo de la realidad, a partir de su

subjetividad. Este es el proyecto, presentado el 8 de Marzo de 2017, en el que ya se tomaba como referencia este tipo de estética objetiva, aunque aún no se realizara una investigación puntual sobre ella, y solo para compartirles la sinopsis, esta decía así: Nos encontramos en un momento histórico en el que la sociedad genera un individualismo, en donde la relación con el entorno está dada a partir de construcciones mentales subjetivas, que lo alejan cada vez más de una realidad externa colectiva. El documental *Abstracción* usa esta subjetividad para hablar sobre ella misma, y al aplicarla a la creación audiovisual para representar el viaje humano a través de sus formas de habitar lo “real”, se pregunta también si esta condición puede ser un medio para la construcción de una nueva realidad humana más plena. La propuesta busca en elementos del formalismo los medios para representar estas nuevas realidades, haciendo al espectador también un personaje y creador.

Y de esta forma, se puede notar cómo en este proyecto ya estaba en una búsqueda de construir a partir de lo formal, este tipo de ideas más abstractas, que no se podrían representar de la misma forma a través de una narrativa convencional.

Bueno, de esta forma hemos llegado al final de la presentación del informe final del trabajo de investigación *Requiem Aeternam*. Agradezco mucho la atención de los espectadores que hasta aquí me hayan acompañado en las memorias del proceso que se llevó. Y cerraré la presentación, compartiendo con ustedes un texto que recientemente escribí, para complementar esta propuesta audiovisual del proyecto *Abstracción*, que se podrá enlazar en un futuro con los contenidos que desarrollé durante este año y que acabo de presentarles.

Soledad es el estado

de aquella gota de agua,

que desde una nube brilla
siendo ella misma un sol.
Danzan mil hermanas gotas
alrededor de la luna,
juegan todas a la ronda
y una estrella quedará.
Del pozo del firmamento
ha bebido los colores,
y ahora hasta ti desciende
por un tobogán de viento.
Besa tu piel, tu cabello,
hace lo mismo en la tierra,
de la brisita de hierba
hasta la arena abrazando.
Ha cumplido su destino,
en el mar ella se hunde;
de su forma ahora es libre,
descendiendo en el abismo.
Llega hasta el corazón
en el centro de la tierra;
dentro de esta oscuridad
la gran luz ha descubierto.

Soledad es el estado
de aquella gota de agua,
que desde una nube brilla
siendo ella misma un sol.
Danzan mil hermanas gotas
alrededor de la luna,
juegan todas a la ronda
y una estrella quedará.
La gotita ha despertado
y su espíritu se enciende;
hacia las olas asciende
queriendo alcanzar el cielo.
Es impulsada en un salto
por miles de sus hermanas
y cuando estalla en la roca
inmola su alma al sol.

En el transcurso de este video se compartieron la diapositiva correspondiente a las memorias y conclusiones, se mostró un registro documental del proceso de formulación del proyecto hasta llegar al punto en el que quedó, se dió ejemplo de otras experimentaciones realizadas, se mostró la bibliografía (que se encuentra también en los contenidos de la página web), y se finalizó compartiendo en pantalla un fragmento del documental Abstracción, mientras se realizaba la lectura poética.

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 18

Formulación del proyecto

Segundo acercamiento a la formulación.

Reflexiones de justificación y coherencia de la relación de las variables a trabajar en el proyecto:

1. La coherencia entre el proceso de creación investigativa y audiovisual. Si es experimental, es su principal objetivo el indagar en nuevas formas de creación, en ambos ámbitos (el académico y el formal de la pieza). Esto sustentado mediante

2:30 / 19:50

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 18

Memorias, otros encuentros y conclusiones:

Reflexión metodológica sobre el proceso:

Indagaciones, aclaraciones y preguntas emergentes respecto a la integración de los métodos de investigación académica y los procesos creativos:

- La memoria como proceso cognitivo y la creación intuitiva.
- La técnica y la reflexión teórica.
- Proceso rizomático de creación y metodología científica prospectiva y especificista (aplicable a los métodos de producción audiovisual y a los procesos de investigación académica).

Desde las inquietudes iniciales sobre procesos de animación:

- Secuenciación de imágenes fijas.
- Hibridación de técnicas análogas y digitales.
- Animación limitada y texturización de modelados 3D.

Proyectos derivados, a futuro:

- Caos. Animación experimental para narración oral.
- Amapola. Sketch para teatro y cortometraje musical animado para RV.
- Integración con el proyecto Abstracción.
- Aplicación interactiva para estimulación cognitiva.

Líneas para profundizar a futuro:

- Potencialidades del video inmersivo para la industria musical.
- Color y montaje por emisión/recepción multicanal.
- Producción de conocimiento y desarrollo de contenidos académicos a partir del pensamiento complejo y la estructura rizomática/hipermedial.

11:07 / 19:50

Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 18

perifoneo de la vida y de lo sagrado, con los panoramas de iglesias católicas, en donde represento (desde los diálogos propuestos por el trabajo mismo en sus contextos) una perspectiva opuesta. Al final del proceso, en la última semana, del 20 al 26 de julio, realizo también un recuento de este trabajo y del proceso en general, sumándole a las reflexiones que ya habré estado realizando en cada momento, algunas conclusiones finales. Para no entendarme más desdiciéndome específicamente cada punto, que en su momento será ampliado, ni las aristas dedicadas a los temas específicos, que también podrán entenderse a partir de la introducción al proyecto, en donde se enumerarán y relacionarán estos conceptos centrales, pasare a presentar la lista de las unidades que presento a continuación, solo con el fin de que pueda visualizar su distribución temporalmente.

Listado de unidades en las que se subdividirá el proyecto y cronograma de publicaciones:

Semanas	Entradas (dentro orden)	Proceso de producción
1 (desde el 21 de Junio)	Metodología/ Introducción al proyecto/ Ampliación sobre la idea de un proyecto reflexivo/ Necesidad de cambios en los sistemas de producción. Relación con los otros planes/ La animación en medio entre lo analógico y digital.	Terminar video sustantivos. Esperar videos sustantivos. Materia: Experimental M y Dosis 3D. Crear logo y materia de agua, para identidad gráfica de la página web y de los otros a los que continuará a video constante.
2 (desde el 28 de Junio)	Análisis de referentes de animación analógica/ Propuesta de método de producción (hipótesis de trabajo para la experimentación)/ Optimización de los recursos de producción/ Material de archivo/ Video inmerso- video experimental/ Diseño de proceso de producción rizomática.	Crear y personalizar canal de youtube, página web, partir en página de proyectos anteriores a modo de escritura.
3 (desde el 5 de Julio)	Título para teatro experimental/ Producción de contenidos académicos a modo de escritura.	

9:18 / 19:50

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 18 🕒 ↗

Bibliografía

Litz, M. (2008). *El tiempo y su abismo. Reflexiones sobre la melancolía*. Revista de culturas y literaturas comparadas, 2.

Nietzsche, F. W. (2002). *La gaya ciencia* (Vol. 273). EDAF.v

Legrady G. (2009) *Intersección de lo virtual y lo real: el espacio en instalaciones mediáticas interactivas*. Arte, ciencia y tecnología. Un panorama crítico. p. 141-146. Fundación Telefónica.

García, A. C. (2012). *Instalaciones. El espacio resemanizado*. J. La Ferla y S. Reynal (Comp.), Territorios Audiovisuales, 227-251.

Hernández, Barbosa ,G. (2004). *La Senda Maya. Una propuesta de autoconocimiento*. Editorial Marín Vieco Ltda.

⏪ ⏩ 🔊 17:39 / 19:50 🔍 ⚙️ 🗨️ ⏏

☰ Requiem Aeternam. Informe final de investigación. Parte 18 🕒 ↗



⏪ ⏩ 🔊 19:23 / 19:50 🔍 ⚙️ 🗨️ ⏏

Dramaturgia Amapola y narración CAOS

Amapola

Reparto:

LUCÍA.

CABALLERO/LOCUTOR (Puede ser una voz pregrabada, o puede ser actuada por el encargado de imágenes, sonidos y luces (si está cerca del escenario), por el músico (si lo hay), o por otro actor (o el director), desde las primeras hileras de las bancas del teatro.

Musicalización:

Guitarra acústica repitiendo diferentes variedades de arpegios, para los acordes Mi menor, La menor, Re menor. Para momentos en los que se quiera enfatizar la euforia, puede incluir rasgueos, y para momentos en los que se quiera enfatizar un estado reflexivo, puede cantar en bocaquiusa (una m sostenida) la nota del bajo de cada acorde.

Para la composición de la música coral de la última escena, puede tenerse en cuenta lo siguiente:

Antes de las dos primeras estrofas, que la voz principal recita (desde que LUCÍA enciende el radio), se repite la misma melodía que en estas dos va a ser usada. Estas dos primeras estrofas están compuestas por versos de ocho sílabas fónicas, excepto por el último que es de siete, para enfatizar el final de la estrofa. De la tercera a la décima estrofa, todas tienen la misma estructura métrica, con la voz principal en ocho sílabas fónicas cada verso, y la segunda en cinco, pero puede haber una variación en la melodía de acuerdo a los siguientes

grupos de estrofas: III-IV-V, VI-VI-VIII, IX-X; pudiendo ser similares las melodías del primer y tercer grupo, como lo muestra la vocal con la que rima la segunda voz en cada caso. Las estrofas XI y XII están escritas para tres voces, la primera en ocho sílabas fónicas, la segunda en cinco y la tercera en tres. La última estrofa (XIII), está escrita en ocho sílabas fónicas la primera voz, en cuatro la segunda y en dos la tercera, y debe marcar con una diferencia musical, a un ritmo lento, el final de la obra. Pueden ser similares las melodías en la última y penúltima estrofa, ya que comparten el mismo tipo de rima, y esta melodía puede ser, a su vez, semejante a la las primeras dos estrofas (que son recitadas por la voz principal).

PRIMERA ESCENA

En el foro del escenario, una pantalla que ocupa toda la pared, y al lado derecho, un diván, tras el cual se encuentra oculta LUCÍA (envuelta en gasas, como una momia, todo su cuerpo, excepto los orificios para la nariz y la boca), dando la espalda al público. La iluminación es un contraluz proveniente de las dos esquinas del fondo del escenario.

Se ve en la pantalla la imagen de un poblado medieval y tras él, en lo alto de una montaña, rodeada por un sembrado de flores de amapola, una mansión (a la que la cámara se va acercando). Se oscurece la pantalla, se escucha el trote de caballos que llevan una carreta, el sonido de puertas abriendo y cerrando, y finalmente, cuando aparecen en la pantalla la textura de una pared de piedra, con dos velas encendidas sobre candelabros empotrados, comienza a escucharse la voz de un CABALLERO

CABALLERO: Ahora déjeme con ella, porfavor. Sí señor, haré cuanto pueda por su hija.

En la pantalla aparece la imagen de un sombrero y un abrigo, que la cruzan hasta disolverse, y en el lado izquierdo de la imagen se visualiza la silueta de un hombre que se sienta, y comienza a hablar tras un momento, aunque sin moverse. En adelante se seguirán vislumbrando en la pantalla, sobre la pared, con fugacidad, imágenes de las escenas que se van describiendo en los diálogos.

CABALLERO: Con entonación de lector radial, con acento neutro, pero no es naturalista sino que se nota que parte de un texto. Mientras me dirigía a su formidable casa, dos aldeanos me abordaron, inquiriendo si acaso venía a algún lugar cercano a este, ignorando el mal al que tendría que enfrentarme al ingresar en estos dominios. Todo aquél que ingrese allí, me dijeron, quedará sometido al hechizo de la malvada bruja. Yo les contesté, como quiero que también usted lo sepa de mí, que no soy una persona supersticiosa ni creo en las historias sobrenaturales que puedan haber inventado sobre usted esos campesinos. Yo soy un caballero de ciencia, y como doctor mi propósito es el de encontrar la verdad en la realidad, para salvar al hombre de aquellas fantasías e ignorancia que lo condenan.

LUCÍA comienza a hablar desde el diván, cubierta ante el público por el espaldar. Se ven apenas sus brazos, con los que gesticula mientras habla.

LUCÍA: ¿Qué más le han dicho los campesinos? ¿Le han descrito mis rituales demoníacos, en los que me cubro con un unguento viscoso, mientras se llena el cuarto de un denso vapor, para conservar mi belleza juvenil, a pesar de que soy una

anciana con cientos de años? **Ríe malévolamente.** No, pero a usted le mandó a traer mi padre, así que debe de saber la verdad. Recién nos habíamos trasladado de la ciudad, por el aire fresco que recomendaron los médicos para mi salud, cuando una mucama descubrió a dos hombres espiándome, mientras me realizaba las curaciones. Ladrones, serían. Entonces a mi nana, que en paz descanse, se le ocurrió la idea, que parecía sacada de aquellos cuentos que solía leerme en la niñez, y regaron aquél rumor entre el pueblo. Pero, ¿a qué ha venido usted? Ya les he dicho a los otros médicos que aún no me encuentro bien de la piel. Puedo sentir lo vulnerable que es al aire, a la luz, y que volveré a enfermar si me quitan los vendajes, o la medicina. **Se nota sinceramente preocupada.** Volverá a mí el dolor, y no lo soporto.

CABALLERO: No, yo no soy uno de esos médicos, no se preocupe. Yo solo quiero que conversemos.

Las luces y La pantalla se funden a negro.

SEGUNDA ESCENA

Comienza a verse en la pantalla la textura de una pared de habitación de hospital, iluminada por dos ventanas enrejadas en vez de las dos velas en candelabros. LUCÍA se incorpora en el diván, aun dando la espalda al público.

LUCÍA: Comienza a hablar muy seria, pero se va emocionando. Me parece muy apropiada esta dinámica, como ejercicio de desarrollo narrativo. Así, sabiendo que usted está allí, tras de mí, pero sin verle el rostro, tengo la libertad de ubicarlo como

cualquier tipo de personaje dentro del discurso que voy construyendo, pero lo aprovecho como ese agente catalizador que es el otro. Un otro real, que me obliga a representar mi discurso verbalmente, y así reconocerlo con mayor claridad, para ampliarlo o para transformarlo. Puedo anclar mi discurso en una secuencia coherente a partir de la forma en la que lo voy descubriendo ante ti, para que te apropiés de él, y en nuestro siguiente encuentro seguiré desarrollándolo, a partir de lo que ya sé que tú sabes. Quizá incluso en algún momento te animes a participar de la narración, y la construyas conmigo. **Se para del diván, emocionada y se dirige hacia la pantalla.** Es más, si quieres, podríamos construir juntos una historia. Podríamos salir al mundo, y descubrirlo, nombrándolo juntos. Tú me describirás lo que hay frente a nosotros, y yo te describiré lo que hay más allá. ¿No es eso lo que quieres, que salga de aquí, y me relacione con el mundo? **Hace una pausa y entristece de repente. Comienza a caminar hacia atrás, hasta el escenario centro.** No, supongo que ya no es ese el objetivo, ya no será una opción, desde lo que pasó con... el anterior analista. **Voltea de cara al público por primera vez.** A él no le molestaba que yo hablara de frente hacia él, cuando estábamos en una sesión, porque, total, no podría ver su rostro. No puedo ver ningún rostro. Espero que a usted tampoco le incomode. O bueno, no sé si sea usted un analista, o de quién se trate. Quizá alguien enviado por la policía a que me investigue. **Ríe.** Pero a mí me da igual. Total, son todos los mismos para mí.

Fundido a negro.

TERCERA ESCENA

Se vuelve a visualizar en la pantalla la primera pared con las velas. Lucía se acerca al diván, se apoya en él y habla hacia el lado izquierdo del escenario.

LUCÍA: Usted me observa y escucha lo que le cuento, como si yo me tratara de un raro espécimen, al que quiere estudiar uno de esos exploradores, que se aventuran en las selvas profundas. Y lo escucho tomar notas, como si quisiera narrar la crónica a sus colegas cuando regrese. Ya que insiste, le mostraré. En este momento debo realizar las curaciones necesarias para aplacar el dolor en mi piel, pero puede quedarse esta vez. Quizá encuentre algo interesante.

LUCÍA se dirige hacia la pantalla, en la que se dibuja la forma de una chimenea con un caldero encima. Extiende las manos hacia ella, y se comienza a llenar de un vapor denso la pantalla. Poco después comenzará también a expulsarse un humo con aroma dulce, de una máquina de humo oculta en el teatro.

LUCÍA: Todos parecen estar muy seguros de aquella historia que les han contado sobre el mundo. Eso no sería un problema, si no la quisieran replicar, para que todos la creyesen de igual forma. Cuando mi nana murió, y ya no hubo quién me contase todas aquellas historias sobre lo que se encuentra más allá de estas cuatro paredes, yo seguí narrándome las mías, pero eso a mi padre no le gustó. Él quiere que yo solo escuche su historia, y salga allí afuera a visitar los lugares que me ha descrito, a hablar con sus personajes, a ser uno de ellos. Y luego, que no lo ha conseguido, va y le pide ayuda a otros narradores como usted, para que me convenzan de que esa es la única historia que puedo escuchar. Dedicándose usted a contar historias, debería abrirse más a escuchar los relatos que otros tengan por compartirle. Puede

encontrar en ellos otras verdades. Como los campesinos que en el carruaje le advirtieron del riesgo que asumía al venir aquí. **Se comienza a dirigir lentamente hacia el público, con voz fuerte y malvada.** ¿No ha considerado que yo sea, en realidad, aquella bruja que hechizará a todo aquél que se atreva a ingresar en su morada? Comience a sentir cómo no puede pararse ahora de la silla en la que se encuentra sentado, ni puede abrir la boca para producir sonido alguno. Sería en vano su intento de pedir ayuda, pues se encuentra ahora en mi poder, y no hay nadie que vaya a venir a rescatarlo. Su mente racional le dirá que este efecto se debe al vapor de la amapola, que ha estado inhalando desde hace un momento, pero en realidad es mucho más que eso. **En voz baja y dulce, desde el proscenio centro, hacia el público.** Lo que sucede en verdad es que estoy proyectando sobre ti mi propia historia, para que la percibas como tu realidad. Permite que la sensación se apodere de ti, como víboras que trepan por tus piernas.

Se dibuja en la pantalla la figura de dos serpientes que ascienden formando una espiral.

Luego se verán formas abstractas, que construyan mandalas en movimiento.

LUCÍA: Ascienden por tu pelvis, envuelven tus brazos y pecho, y cuando llegan finalmente a tu garganta, posan con delicadeza sus colmillos sobre ti, brindándote aquél fuego que ahora comienza a recorrerte. Percibes frío tu cuerpo, pero dentro de ti, el fuego consume y purifica aquellas emociones y pensamientos que te atan a la realidad que a ti te contaron. Permítete el placer de sentirte libre de tu historia. No le debes nada. Eres tú quien la crea, y puedes transformarla o alejarte de ella cuando así lo desees. El fuego de las serpientes entumece tu garganta, y ahora no sientes en ella más que la agradable calidez del silencio. Él contiene en su corazón

todas las palabras con las que podremos nombrar y construir el universo.

Abandónate a él.

Fundido a negro.

CUARTA ESCENA

Se encienden las luces y en la pantalla se dibuja la pared con las ventanas enrejadas.

LUCÍA: Suspira, y luego comienza a hablar bruscamente, yendo de un lado al otro del escenario (sin mirar al público). Podemos ahorrarnos todo este proceso. Mire, yo ya sé qué es lo que usted quiere que yo le diga, así que voy a decírselo de una vez, para que evitemos perder el tiempo los dos. El personaje que usted quiere que yo sea, lo comprendo bien. **Hablando con desprecio.** Todas sus características y sus... roles. Pero qué pocas cualidades narrativas tienen todos. Faltos de imaginación, qué poca visión tienen. Una pobre mujer enferma, que sufre un trastorno esquizoide-paranóico debido a las imposibilidades para vivir su vida con normalidad ¡Oh! **Hace un gesto dramático exagerado, llevándose una mano a la frente y la cabeza hacia atrás, ironizando lo que acaba de decir.** ¡Pero si es el personaje más cliché que puede haber en la historia moderna! ¿Qué clase de narrador imbécil necesita una femme fatale como esa? **Se para de nuevo en el proscenio centro y habla hacia el público.** ¿Para qué podría querer a un personaje así? ¿Para luego poder salvarlo y sentirse mejor consigo mismo, como un ser poderoso, bondadoso y justo? ¡¿Es eso lo que quieres, imbécil?! **Se tranquiliza y se pasea por el lado izquierdo del escenario, meditativa.** Bueno, pero a pesar de todo, yo

te comprendo. Si es un personaje tan recurrente, es porque hay un buen público imbécil al que le gusta. Y si les gusta es porque representa aquellos conflictos que tienen, como lo insatisfechos que se sienten con su realidad, porque son unos frustrados incapaces de abandonarla, como la poderosa droga que es, volviendo a todos adictos a sus ilusiones, haciéndoles pensar que más allá de las imágenes que les muestra no existen otras. **Hace una pausa y deja salir una leve risa.** Y qué más fácil que poner poner aquellos conflictos directamente en la boca del personaje... qué falta de creatividad, en serio. **Termina con su actitud reflexiva. Se sienta en el diván, con las piernas cruzadas elegantemente, mirando hacia la parte izquierda del escenario, y comienza a hablar con firmeza aunque tranquila.** Pero bueno, ahora que le he dicho eso, me permitiré aclararle algo más acerca de mí. A mí ya ninguna imagen me fijará a una realidad, porque soy yo quien las construyo y transformo cuando quiero. Yo acepto que el personaje de aquella pobre mujer esté en tu cabeza, pero en la mía no cabrá, porque los otros personajes que ya habitan allí no la encontrarían nada interesante, francamente.

Por primera vez el cambio de la pared con ventanas enrejadas a la pared con velas, y el cambio de iluminación, se produce fundido y no por un corte a negro, lo cual enlaza perceptualmente la cuarta y quinta escena.

QUINTA ESCENA

LUCÍA: Se para y camina lentamente hasta el escenario centro, mientras sigue hablando hacia su frente (la parte izquierda del escenario). Yo no hago daño a

nadie, y respeto las cuatro paredes en las que quiera encerrarse cada quién, así que quisiera que me respetaran de igual forma, a mí, que he tomado la decisión de expandir las mías hasta deshacerlas.

En la pantalla, la pared comienza a fundirse lentamente hacia el negro, y el humo comienza a salir de nuevo.

LUCÍA: Desde el escenario centro se vuelve hacia el público para hablarle con delicadeza, mientras se acerca a él. Y a ti, que querías proyectar sobre mí las murallas que te apresan, no te guardo rencor ni pretendo vengarme ahora que te encuentras bajo mi hechizo, sino que al contrario, te daré un regalo, llevándote a mi mundo, en el que las murallas no existen. Mientras se desdibuja el mundo a tu alrededor, serás presa del miedo, pues es lo que te han enseñado a sentir ante lo desconocido, ante el infinito, ante la libertad, ante ti mismo, ante la verdad. Es natural. Pero encontrándote allí, siendo uno con la nada, solo tendrás dos opciones. Aferrarte a los ideales que te han sostenido hasta ahora, y enloquecer tratando de retenerlos en tu mente, o aceptar que solo allí existen, y dejar de repetírtelos a ti mismo. Si te dejas guiar por el silencio que ahora te envuelve, este te llevará a lugares que el lenguaje nunca ha logrado describir.

Comienzan a dibujarse en la pantalla oscura destellos de luces, formando de nuevo un mandala. Comienza a escucharse sutilmente el sonido del canto de pájaros. Más adelante se irá formando en la pantalla la imagen de nubes en un amanecer.

LUCÍA: Y entonces, cuando por fin te abandones en la noche, ella te brindará la música, y verás en su geometría el nacimiento de un nuevo sol. Aquí, en la muerte, como cuna de todo aquello que alguna vez amaste y odiaste en tu vida, se

alquimizan tu placer y tu dolor, tu memoria, como ofrenda al universo. Una vez se los has retornado, ya eres libre de ellos, y tus acciones serán determinadas por tu propia voluntad. **Hace una pausa, manteniéndose estática, con los brazos levantados a los lados y una amplia sonrisa en el rostro.** Cuando te traiga, de regreso a tu cuerpo y a tu mente, ya no serás su prisionero, y a tu voluntad podrás determinar también aquello que sucede más allá de ti, el tiempo y el espacio que habitas. **Otra pausa breve.** ¿O será que acaso todas estas son las disvariaciones de una pobre drogadicta enferma mental? **Ríe fuertemente.** Tuya es la decisión, y allí te dejaré hasta tomes un camino u otro. **Otra risa, burlona y malévola.**

LUCÍA se estira, como si se acabara de despertar de un sueño, mientras en la pantalla se vuelve a dibujar la pared del hospital, con ventanas enrejadas, y esta vez se puede ver también, al lado izquierdo de la pantalla, la figura de un radio. LUCÍA se acerca a la imagen del radio mientras continúa hablando.

LUCÍA: Pues sí, ahora ya sabes qué fue lo que pasó con el anterior analista, y podrías tomarlo muy en cuenta... **Se vuelve, por un momento, de cara al público, con una amplia sonrisa en el rostro.** Ahora, te pido el favor de que me dejes sola, pues este es un momento especial para mí.

LUCÍA gira su mano cerca a la pantalla, como sintonizando un radio, y en efecto, se escucha cómo el radio se enciende y cambia su frecuencia. Comienza a escucharse el canto de un coro, de momento cantando en acordes (los bajos/barítonos con m y el resto de voces con una a sostenida).

LUCÍA: Regresa girando sobre sí misma, dichosa, hasta el escenario centro. Y ahora, venga a mí el fuego.

LUCÍA extiende los brazos frente a sí, con las palmas hacia arriba, y reclina hacia atrás la cabeza. Cruzan rápidamente dos serpientes, de lado a lado de la pantalla, dejando tras de sí la imagen de las nubes que se habían visto antes, y en el centro el mandala brillante como un sol. LUCÍA comienza a danzar por el escenario, desenvolviendo las gazas de su cabeza y de sus brazos, con movimientos circulares, mientras se escucha la voz del CABALLERO/LOCUTOR. Este comienza recitando, con el mismo tono de lector del principio, pero luego su entonación se torna en canto (en la tercera estrofa), uniéndose a la melodía coro. Si la voz es pregrabada, en este punto se le pueden agregar efectos, como reverberancia y delay. A partir de la tercera estrofa modulan la réplica los bajos/barítonos y las mezzosopranos, desde la sexta estrofa se unen los tenores y las sopranos, y en la novena y décima sólo estas últimas la cantan, mientras el resto de las voces cantan una o sostenida, una escala más abajo. Emanan humo por última vez.

CABALLERO:

I

¿Sabes qué sabor es ese?

Ácido sutil que absorbes

del chocolate, del café,

coca, marihuana o té.

II

El dulce-amargo del yajé

y la tibieza en tu piel

de aquel fuego que existe

mucho antes que Yaveh.

III

Opio divino que curaste

Réplica (por coro): Sol en el cielo,

al propio Ra, en su muerte,

de su lamento.

llevando paz a su mente,

Oh rey eterno,

aliviando sus dolores.

del firmamento.

IV

Y es cuando Adonis muere

Sufrió el castigo

que la tierra se entenece,

del dios Apolo.

con las lágrimas que caen

Al inframundo

de Venera, adolescente.

fue condenado.

V

De aquél llanto entonces nacen

Renacimiento.

las más bellas de las flores

Un reencuentro,

con la fuerza de aquél vientre

tras el otoño,

de mujer, madre y amante.

tras el invierno.

VI

Toma mi mano y conduce

Oh, vida mía,

con cariño mi inconsciente

luz de la aurora,

a apoderarse de la mente

sueño de mi alma,

que ya no me pertenece.

a ti ofrendada.

VII

Junto a ti, deja que encuentre

Consuelo y calma

claridad inenarrable,

para mi vida,

superando dualidades

en noche y día,

como la vida y la muerte.

a ti ofrendada.

VIII

Entre ellas seré puente,

Tuya la gloria,

y con mi canto un sirviente.

mujer amada,

He de morir como hombre

si en mí tú habitas,

para vivir nuevamente.

en mí ofrendada.

IX

Que mi voz, y mi lenguaje

Yo por tí canto,

en la materia resuenen

sagrado aliento.

para que el alma despierte

Quiero ser tuyo,

y el espíritu se avive.

iluminado.

X

Que mi danza unifique

Estoy vacío

agua, fuego, tierra y aire

de mi deseo.

en mi ser, cuando desciende

Yo me libero.

el universo a encarnarme.

Contigo asciendo.

Cuando ya LUCÍA se ha desprendido de las gasas que le cubrían la cabeza y los brazos, mientras recorría danzando el escenario, se para ahora de nuevo en el centro del mismo, dando la espalda al público, y desenrolla las vendas que le cubren el torso, dejando ver en su espalda el dibujo de una serpiente, que asciende a lo largo de su columna, y de la que se extienden dos alas de halcón, sobre los omoplatos de la actriz. La misma figura, con mayor detalle, es proyectada en la pantalla. Hasta el final de la obra, LUCÍA permanecerá allí, sin desplazarse, haciendo movimientos delicados con sus brazos, emulando aleteos. Las voces femeninas hacen la primera réplica, y las masculinas la segunda.

CABALLERO:

XI

Aquél sabor es la Magia,

R1: Marihana y té,

R2: Profundo

de Tefnur, sacerdotisa

coca y café

desciendo

que el sol hizo que brillara

desde mi vientre

mi canto.

con lágrimas de una planta.

ya te reviven.

He muerto.

XII

Encarne yo la alquimia

Ferviente viva

Renazca.

ser azufre, mercurio y sal.

esta realidad.

Belleza.

Expresa mi humanidad

determinada

Libertad

Esta experiencia divina.

por tu voluntad.

para amar.

XIII

Entregado a la belleza

En tu alma

Vivo.

entregado a la materia

hay ahora

Muero.

penetrar su dualidad

una llama

Amo.

hasta llegar a integrarla.

que no apaga.

Sirvo.

Fundido a negro. Fin de la obra. (Obra del autor, Daniel Blandón Cañas, 2020)

CAOS

Hace mucho tiempo, en un reino no tan lejano, caminaba sin rumbo un hombre, que se encuentra una misteriosa caverna. Al adentrarse en ella, atraído por un brillo en su interior, se le aparece un demonio, y le ofrece convertirlo en un poderoso mago capaz de reinar sobre los hombres, por medio de sus riquezas y de hechizos; a cambio de ello, el demonio se podría alimentar de la vida de aquellos sobre quienes el mago reinara.

El hombre, ahora mago, se dirigió entonces al poblado y de camino iba ofreciendo a todo el que quisiera, brillantes armaduras, espadas, copas y monedas. Si deseaban más, por el honor de servirle, él se aseguraría que no les faltaran nunca aquellas riquezas. Muchos se unieron al mago, y construyeron para él una fortaleza impenetrable. Algunos no estuvieron de acuerdo con la cantidad de trabajo que les exigía el mago, pensando en que aquellos bienes no eran en realidad tan importantes, pero el mago lanzó poderosos hechizos sobre ellos, para que perdieran su voz, y no pudieran difundir la idea entre el resto de los aldeanos.

Para el mago las riquezas habían dejado de ser significativas desde que pudo crear cuantas quisiera, por lo que cuando algunos de los aldeanos intentaron huir, les ofreció a otros una cantidad exorbitante de aquellos bienes, para que los detuvieran. Ante tal oferta, los aldeanos impidieron la huida de sus pares, dándole muerte a los que se resistieron, y lanzando a un calabozo a quienes atraparon con vida.

Para aquellos que se sintieran mal, respecto a los crímenes cada vez peores que cometían, el mago preparaba una poción especial, que les ayudaba a liberarse de su culpa, sus cargas de consciencia... de toda su consciencia, en realidad.

Así pasó el tiempo, y muchos aldeanos fueron convertidos en soldados sirvientes del mago, obedientes a su voluntad, fuere cual fuere, mientras que el demonio se iba alimentando de la vida del reino. Los ríos se secaron, las plantas murieron y los animales y los hombres enfermaron. Un día, pasó un grupo de soldados, cobrando a los aldeanos el impuesto por habitar en el reino del mago, lo cual significaba, para muchos, entregar todo lo poco que alcanzaban a producir entre un cobro y otro.

En aquella ocasión, fue un joven quien llamó a la puerta de la cabaña de la antigua bruja curandera, a lo que abrió una triste y asustada muchacha -Señor mío, comprenda, por favor, mi abuela no tiene dinero, pues sus plantas han muerto, y ella misma ha enfermado, sin poder hacer su trabajo y curar a la gente de la aldea-. A lo cual el soldado respondió con severidad -Necesito que coopere con la ley. Si no quiere pasar con su abuela los días que le quedan en un calabozo, debe de pagar su diezmo, o entregarme alguno de sus bienes -y tras mirar con lascivia a la joven, agregó- o en la guardia podría gustar una señorita como usted, y así su abuela podría quedarse tranquila-.

La muchacha alzó por primera vez la cara, tratando de contener el llanto y se llevó una sorpresa, adicional a su pánico -¿Eres tú? ¿No me recuerdas? Tú viviste en aquella casa pasando los cercos, ¿no es así?-. Pero la respuesta del soldado fue desenvainar su espada -Si no tiene al menos un objeto de valor para entregarme, me veré obligado a llevármela y entregarla a los soldados-. La muchacha, que era muy valiente, pese a las emociones que la embargaban, dijo al soldado que tenía algo muy valioso en casa, y le invitó a pasar -Espere aquí un momento, en aquella habitación, tras las cortinas, se encuentra mi abuela y sus objetos de hechicería. Hay uno que quizá interese al gran mago, y te podría premiar por llevárselo-. Pasó tras las cortinas, y un momento después regresaba

con un pequeño frasco en sus manos -Aquí está contenido el extracto de las últimas plantas mágicas que vivieron, y puede emplearse para múltiples propósitos, incluso puedes llegar al alma de aquél con quien lo uses-. A lo cual el soldado inquirió -¿Y cómo sé yo que no me engaña usted? Porque le aseguro que lo va a lamentar si así lo hace-. -Le digo la verdad, pero si lo desea puedo mostrarle. Acérquese un poco- y entonces, tras hacer que el soldado se acercara, la joven aprendiz de bruja inspiró hondo, y concentrándose enteramente descorchó la pequeña botella. La sustancia que allí se albergaba en forma líquida, se acercó a un estado gaseoso, mientras ascendía en el aire y comenzaba a rodear al soldado, que con su espada se quiso defender, sin conseguir disuadir a la sustancia de adherirse a él. -¡Oh no! ¡Qué me has hecho! ¡Libérame!- alcanzó a decir el soldado antes de desplomarse en el suelo.

La muchacha se puso de rodillas a su lado, y poniendo una mano en su frente y otra en su corazón, se dispuso a observar dentro de aquél hombre, esperando poder ayudarlo. Pero de lo que se dió cuenta, fue de que ya era demasiado tarde; el espíritu de este joven había sido absorbido por una gran oscuridad, y ya nada quedaba del humano que algún día fue. Solo habitaba aquel cuerpo una voluntad ajena, y un espíritu agonizante, envuelto en miseria y sufrimiento. La joven bruja hizo acopio de una gran voluntad, y guiada por la sabia intuición, pulsó con su energía en aquél cuerpo, empujando al abismo al espíritu moribundo que habitaba todavía en él. Lo sumergió por completo en aquella oscuridad y caos inasible que crea, destruye y sostiene al universo en cada instante, y en medio de toda aquella fuerza, se disolvió él mismo, junto con la influencia que ejercía el gran mago sobre su ser. Entonces, la joven bruja pulsó de nuevo sobre aquel cuerpo, invocando de regreso

aquel ser que de allí se había desprendido, pero lo que ahora regresó fue el caos mismo, que al momento se levantó y abandonó la casa de la vieja curandera.

Aquel ser, en donde habitaba el infinito, era movido por la necesidad de restaurar un equilibrio en aquél reino al que había sido convocado. De esta forma, se dirigió a la fortaleza a la que nadie excepto un soldado podría acceder, y se presentó ante el gran mago -Señor mío- comenzó diciendo el hombre, con una sonrisa de ironía-, he encontrado algo para vos, y vengo a ofrecéroslo- e hizo una exagerada reverencia a la que precedió una gigantesca carcajada, que iba aumentando su volumen a cada momento, mientras de la boca, los ojos, la nariz, los oídos del hombre comenzaba a emanar una potente luz, que acabó por superarlo, disolviéndolo, primero a él, luego al mago, luego a su fortaleza, para terminar expandiéndose como una bola de fuego, devolviendo la chispa de la vida a cada ser en el reino, a quienes les había sido arrebatada. (Obra del autor, Daniel Blandón Cañas, 2020)

Referencias

- Burckhardt, T. (1976). *Alquimia*. Plaza & Janés, Barcelona.
- Burckhardt, T. (1988). *El Arte del Islam* Ed. Ediciones de la Tradición Unánime. Barcelona.
- Carrillo Calderero, A. (2003). *Las cúpulas de muqarnas: consideraciones generales acerca de su simbología*. Imafronte, vol. 17, 2003-2004.
- Critchlow, K. (1976). *Islamic Patterns: An Analytical and Cosmological Approach*. Schocken Books. Thames and Hudson, London, UK, p. 4,9.
- Critchlow, K. (1987). *Order in Space: A Design Source Book*. Thames and Hudson, USA, p. 9.
- Dabbour, L. M. (2012). *Geometric proportions: The underlying structure of design process for Islamic geometric patterns*. *Frontiers of Architectural Research*, 1(4), 380-391.
- García, A. C. (2012). *Instalaciones. El espacio resemantizado*. J. La Ferla y S. Reynal (Comp.), Territorios Audiovisuales, 227-251.
- Hernández, Barbosa, G. (2004). *La Senda Maya. Una propuesta de autoconocimiento*. Editorial Marín Vieco Ltda, Medellín.
- Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos* (Vol. 96). Grupo Planeta (GBS).
- Legrady G. (2009) *Intersección de lo virtual y lo real: el espacio en instalaciones mediáticas interactivas*. *Arte, ciencia y tecnología. Un panorama crítico*. p. 141-146. Fundación Telefónica.
- Litz, M. (2008). *El tiempo y su abismo. Reflexiones sobre la melancolía*. *Revista de culturas y literaturas comparadas*, 2.
- Nietzsche, F. W. (2002). *La gaya ciencia* (Vol. 273). Edaf.v

Anexos

Anexo 1 - Video Informe Final. El único anexo del presente documento, corresponde a una carpeta comprimida en formato ZIP (.zip), dentro de la cual se encuentran las 18 partes del video de informe final de investigación del proyecto Requiem Aeternam.