

IRIS ÓNICO

“LA MÁQUINA DE LAS ALUCINACIONES”

Carriña Leandry Rincón

1092356395

Mg. Juan Sebastián Meneses

TUTOR DE TESIS

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Programa de Artes Visuales

2021

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

OBJETIVOS GENERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

JUSTIFICACIÓN

METODOLOGÍA

ESTADO DEL ARTE

MARCO REFERENCIA

MARCO CONCEPTUAL

REFERENTES ARTÍSTICOS

REFERENTES CONCEPTUALES

PRACTICAS ARTÍSTICAS

PROCESOS

RESULTADOS

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

En esta obra se ha buscado propiciar la conciencia de diversas perspectivas en torno a la utilización de sustancias psicoactivas, tradicionales y modernas, para ofrecer al espectador una reflexión sobre sus efectos visuales, que permiten alterar la realidad. ¿Vemos el mundo? ¿O una simulación de él?; junto con comer, beber, y otras satisfacciones carnales ver es uno de los grandes placeres de la vida.

A veces lo damos por garantizado y no apreciamos la percepción visual como una fuente de intenso placer sensorial. Tampoco pensamos mucho si lo que vemos está realmente ahí, si frotamos nuestros ojos con las manos, dejaremos de ver, pero no dejaremos de tener conciencia visual, cuando se nos ocurre presionar unos segundos nuestros ojos y luego los abrimos veremos que los objetos que tenemos frente a nosotros se duplican, supondremos que no es que el mundo se haya multiplicado, asumiremos que eso que vemos sucede en nuestra mente, en nuestra conciencia visual.

En esta obra se ha buscado propiciar el reconocimiento de diversas perspectivas en torno a la utilización de sustancias psicoactivas, tradicionales y modernas, para ofrecer al espectador una reflexión sobre sus efectos visuales. De manera cronológica, puntualizamos brevemente en diferentes antecedentes a lo largo del estudio, tales como: la historia del uso de sustancias psicotrópicas, el concepto sociocultural frente al Tabú del consumo y finalmente la relación entre artista y droga como detonante para la creatividad. La investigación entre lo teórico y lo práctico se expone desde la experiencia personal “el yo como objeto de estudio”, el almacenamiento de bitácoras, donde se narra de forma escrita y visual algunas experiencias vividas desde el campo de la alteración visual y el análisis de los conceptos extraídos de la experiencia.

Los conceptos a tener en cuenta son:

Concepto de realidad, el reconocimiento de estados bajo el efecto de drogas, la sinestesia como catalizador de alucinación sensorial y el origen de diferentes realidades imaginarias; sin embargo, en el aspecto de creación se aborda lo visual, que vincula factores sensoriales y estimulantes. La estructura del proyecto se divide en tres fases importantes que bordea la simulación visual de la realidad y a la reinención psicodélica de ésta, a través de:

La experimentación y estudio visual de los efectos de determinadas drogas, el LSD, hongos, té de campana. Esto permitirá llevar a cabo las siguientes dos fases que están relacionadas directamente con los efectos y las experiencias que se logren en los viajes.

El estudio de determinadas drogas y los efectos visuales y sensoriales que produce en las dos primeras horas cuyo efecto es mayor, a través de la bitácora se archivará cualquier comportamiento que esté relacionado directamente con la visión y la sensación, también realizando un análisis del símbolo, el color, la forma, producidos por los efectos sensibles y de imagen dentro de los comportamientos imaginativos.

Por último, la construcción de una instalación que condensa la experiencia artística. Todos estos pasos, son la estructura central para el campo de producción artística ya que en cada una de estas características en la investigación se tratarán de aplicar en las imágenes que se crean a lo largo de todo el proceso artístico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad y la cultura nos han hecho creer desde tiempos inmemoriales que como seres humanos debemos cumplir determinadas estructuras, a las que llamamos modos de vivir. Esto según la realidad que nos han impuesto. El problema es, ¿por qué debemos asumir como única la estructura que el sistema nos ha obligado a llevar? Y ¿por qué creer que no existe la posibilidad de vivir y percibir el mundo desde otro enfoque?, ¿cuál es la razón para obedecer a esta regla? Existe una lucha entre el hombre y la sociedad, donde el objetivo es saber justificar su necesidad por romper la cotidianidad, para experimentar y probarse a sí mismos que existe un estilo de vida diferente y un modo de percibir y sentir el mundo que no es el establecido por la norma.

REALIDAD ALTERADA

Existe una ardua lucha entre el hombre y la sociedad, donde su mayor objetivo en la pelea es saber justificar su necesidad por romper la cotidianidad y lo básico, para experimentar y probarse a sí mismos que existe un estilo de vida diferente y un modo de percibir y sentir el mundo de forma especial, ¿esto se trata de alterar el mundo en el que vivimos?, o será acaso ¿Alterar nuestras mentes para cambiar el mundo?, es decir comprobar que hay otras realidades y estas son creadas por nuestra propia imaginación.

El agotamiento mental, y la carga emocional negativa frente a lo cotidiano y repetitivo, es la incomprensión y la posible manipulación del problema de concebir esta realidad como única obligatoria para todo hombre, lo que es un panorama desalentador. Este ajeteo de violencia ha logrado llegar hasta lo más profundo de la voluntad, que a lo largo del tiempo han sabido mantener una dictadura del ser totalmente dañina donde se ha pisoteado nuestro derecho a decidir, muchos artistas, escritores, músicos, han sumado sus propias experiencias con sustancias modificadoras de la percepción y la conciencia en sus obras ya que estas experiencias nacen de lo más profundo del ser.

Como seres humanos hemos creído que es una obligación cumplir determinadas estructuras de vida, a las que llamamos modos de vivir. ¿Esto según la realidad que nos han impuesto, el problema es ¿por qué debemos asumir como únicas estas realidades que el sistema nos impone? Y ¿por qué creer que no existe la posibilidad de vivir y percibir el mundo desde otro enfoque, cual es la razón para obedecer a esta regla? si el hombre puede y requiere de estímulos que lo lleven a comprobar que de verdad está vivo. Tanta cotidianidad ha llevado a muchos hombres al borde de la desesperación y finalmente se termina coqueteando con la adversidad, llegando muchas veces a tocar fondo con emociones extremas, es por eso que este proyecto nace de esa necesidad de demostrar que la realidad es subjetiva ya que existen muchas realidades y tantas como sea posible crear dentro de cada mente. Es necesario saber algo sobre la naturaleza de lo que todos conocemos como realidad. La mente no es el cerebro, es el conjunto acumulado de los registros de pensamientos, conclusiones, decisiones, observaciones y percepciones de una persona a lo largo de toda su existencia, y dado a que cada persona es un mundo dentro de su mente, y he aquí claramente el problema, la negación y el miedo que maneja la voluntad a su antojo consumiendo la curiosidad y convirtiéndonos el seres corrientes y carentes de visión introspectiva.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué ha llevado al hombre a reconocer y aceptar esta realidad como única? Si lo único que podemos ver son nuestras representaciones mentales.

OBJETIVO GENERAL

Configurar un espacio estético que plantee la necesidad del hombre por romper la cotidianidad, para experimentar un modo de percibir y sentir el mundo que no es el establecido por la norma.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Crear Imágenes tipo Roto-Relieves
- *Desarrollar el artefacto “la máquina de las alucinaciones”.
- *Construir una instalación con la proyección de los roto-relieves y “la máquina de las alucinaciones”.
- *Encontrar un espacio expositivo en el contexto de las artes para la instalación.

JUSTIFICACIÓN

A lo largo de la historia, y en prácticamente todas las culturas, existen evidencias del consumo de plantas y extractos que producen cambios en el estado de conciencia, el talante o los procesos de idealización de los individuos. La búsqueda de experiencias radica en la capacidad del hombre para pensar acerca de sí mismo, preguntarse por el sentido de la vida y reconocer sus estados mentales para llegar a comprender la realidad del mundo. No es difícil imaginar a los primeros hombres consumiendo algunas plantas o extractos que les ofrecían una alta concentración de imágenes y sensaciones, que fueron precursoras tanto de culturas precolombinas como la cultura griega, y por lo tanto la occidental.

El hombre vive en un entorno tan repetitivo, básico y fatigante, que el hecho de que requiera y busque los medios para generar un descanso a esta realidad son totalmente válidos pero el actual sistema penaliza estas acciones. Es aquí donde me empiezo a preguntar la relación que hay entre la necesidad del hombre por salir de la realidad, donde las sustancias psicotrópicas se presentan como una posibilidad para salir del tedio de la normalidad, ir a un mundo que no tiene estas reglas ni la obligación de ser única.

Actualmente la negación a estas actividades es inminente. ¿Y qué sucede?, que el hombre vive bajo el miedo constante a lo desconocido, y se nos hace creer que el consumo de estas sustancias es perjudicial para nuestra salud cuando está comprobado científicamente que no es así.

Las experiencias místicas son peligrosas para la estructura de poder, incitan a promover la paz, permiten ver formas distintas de relacionarnos entre nosotros. Ayudan a la gente a pensar por sí mismos. la mayoría de las instituciones quieren restarle poder al individuo, la institución normaliza una manera de ser en la cual la cultura evita el permitir usar sustancias psicodélicas, esto genera en i algunas inquietudes con respecto a los efectos benéficos que estos producen, ya que no representan un peligro para nuestra salud.

Naturalmente todo en exceso es dañino, pero tener como hábito el uso responsable de estas sustancias resultan inteligentes para el desarrollo de nuestra identidad, Las drogas son comprobada mente seguras desde el punto de vista fisiológico y toxicológico, son peligrosas porque nos dan ideas peligrosas.

Después de haber indagado esta idea, encuentro que la intención de penalizar esta sustancia tiene que ver con una necesidad de control de la realidad por parte del sistema que busca mantener en aparente equilibrio la pasividad de nuestra percepción de la realidad, es por ello que desde las artes me interesa plantear espacios donde esta realidad sea diluida y que el arte funcione como estrategia liberadora de las mecánicas convencionales, o al menos eso es lo que intento al proponerles en este viaje psicodélico.

METODOLOGÍA

A lo largo de la carrera, las formas de abordar el tema han variado, pero mantienen un cierto enfoque frente a la pregunta del reconocimiento de nuevas realidades. Para conseguir una estructura clara de la división de los métodos, tanto teóricos como prácticos, usamos la referencia de distribución de la información en la metodología de investigacióncreación (García 2019).

Dividiremos la metodología en tres fases: primeramente, la experimentación y estudio visual de los efectos de determinadas drogas. Seguido a esto, el análisis del símbolo, el color, la forma producidos por los efectos sensibles y de imagen. Por último, la construcción de una instalación que sintetiza dicha experiencia artística.

EXPERIMENTACIÓN

La alteración de la realidad o de la conciencia requiere de algunos estímulos para alcanzar niveles alucinatorios e imaginativos fuertes. Es así como en primera estancia el acto de consumir-ingerir cada una de las tres drogas psicodélicas que manejo, son el primer paso para la experimentación, reconocimiento y descripción de los efectos, para esto acudí al describir escrita y pictóricamente mis pensamientos cuando me encontraba en estados alterados de conciencia, elaboré, una bitácora que me permitiera describir sueños, ideas, sensaciones, visiones y alucinaciones bajo el efecto de algunas de estas drogas. Esto con el fin de poder reconocer y describir la realidad tal cual es y cómo llega a modificarse una vez alterado el sistema nervioso.

Para esta búsqueda, elegí únicamente tres tipos de sustancias que generaran una mayor alteración del esquema visual, es decir, que fuesen altamente alucinatorias. El LSD, los hongos y Té de campana o Cacaíto sabanero.

1. LSD.

Con el comúnmente llamado ácido, me adentre en las primeras experimentaciones pictóricas, recreaba pensamientos, incluso sensaciones; fue importante el poder ingerir determinada cantidad para en medio de sus horas de efecto más altos pudiese ilustrar cada cosa; ya que con esta droga nuestro sentido del tacto es demasiado sensible, describo en la bitácora la textura de los objetos y las sensaciones corporales que generaba. En el proceso con el LSD, decidí únicamente ilustrar, dibujar, mis sensaciones y emociones;

dentro de estas como la melancolía pasando por la excitación, hasta llegar a estados totalmente eufóricos, por esta razón en las imágenes que creo es difícil descifrar exactamente que está plasmado, son imágenes que pretenden generar exactamente sensaciones.

2. Hongos.

En el proceso con los hongos, el objetivo era únicamente el poder plasmar la forma en como veía a las personas estando bajo el fuerte efecto alucinatorio de este, además que el ingerir esta sustancia lleva con si un proceso de vital cuidado, desde la búsqueda del hongo en la montaña, pasando por la limpieza y preparación de los setos para evitar cualquier tipo de intoxicación, y de esta manera poder ingerirse el alimento de tranquila y respetuosa.

Este proceso es delicado, el lugar en donde se ingiere es importante, todo esto evita que el viaje sea pesado o pueda llegar a causa pánico. Es así como una vez hallados los hongos los preparo como cualquier alimento, y los ingiero. En este punto manifiesto mentalmente con qué fin los estoy usando y finalmente llevo a cabo mi trabajo. El crear retratos de personas que fueron mi compañía, recordando y tratando de dibujar rostros, pasando por momentos más íntimos de introspección para lograr crear auto retratos, en busca del yo, de la identidad misma o el alter-ego.

En este proceso recurrí al collage que es un medio artístico que me permitiría jugar de forma más libre con adjuntar elementos e imágenes reales para construir un rostro, y un entorno elaborado solo dentro de los parámetros de mi realidad, dentro de mi mundo. La realidad externa, la aparente realidad es entonces un insumo de la mía, donde se configura otro mundo, en este punto, reconozco las formas cosmogónicas de percibir y acercarme a la búsqueda de otra realidad como lo hacían las culturas aborígenes, así como los acertijos de las pitonisas de Delfos.

La idea principal es crear imágenes que sugieran la experiencia visual de otras realidades. IRIS ÓNICO es el nombre que surge en medio de toda esta experimentación con lo visual, con la idea de construir otra forma de ver lo real y dejar de normalizar y unificar en una sola forma, lo que sería el vivir la realidad, que naturalmente no llegarían a parecerse una con otra al intentar compararlas. Cabe aclarar que para crear las imágenes no solo se tuvo en cuenta lo anteriormente señalado con relación al LSD, los hongos y cualquier otra planta o sustancia que permitan una alta distorsión visual, sino que también horas después, cuando el efecto de la sustancia ingerida había pasado, podía volver a representar a través de la pintura el estilo que la sustancia me permitía ver, es decir que si en el momento de conexión con la droga mi producción artística tomo un estilo más psicodélica o abstracta, con el que antes no contaba! ya una vez pasado el tiempo podría alcanzar el mismo modelo psicodélico sin llegar a estar bajo alteración visual, estas son incluso muchos de las ideas pictóricas que planteo.

Las ilustraciones son diseñadas tipo ROTO-RELIEVES, tienen formato circular con el fin de darles movimiento giratorio. Para dibujar e ilustrar los roto relieves fue de vital importancia acudir a la teoría del color de GOETHE, con su teoría del color en el libro *“el significado del símbolo y la figura geométrica”* y artísticamente CARL GUSTAV JUNG y *“los poderes de la sinestesia”*, estos dos referentes siempre con la idea de poder darle una lectura a la imagen, siempre intentando plasmar esas interrogantes que el hombre se plantea frente a su existencia, y su necesidad de salir de la realidad, visiones e interpretaciones del mundo real.

De niña tenía a mi alcance un montón de caleidoscopios grandes, redondos, triangulares, sobre los cuales recuerdo perder las tardes tratando de atrapar cualquier objeto por gigante que fuera dentro de ellos. A partir de esto es que decido incorporar a mi investigación el caleidoscopio como el elemento

que permite ver lo cotidiano de una manera distinta. Para la exposición funciona a manera de catalizador ya que permite que los procesos pictóricos desarrollados también entren en este multiplicador de mundos o de espacios.

¿De qué manera podía usar el ser artista para lograr mostrarle a otras personas estas experiencias visuales y emocionales que para mí resultaban tan extraordinarias? La respuesta llegó rápidamente justo con solo viajar un poco al pasado y recordar anécdotas significativas para mí. La construcción de este artefacto extra, que cumpliera el papel de “sustancia alterante”, después de mucho pensar, experimentar, crear a ensayo y error, el resultado fue el crear una resignificación del Caleidoscopio, pero no un caleidoscopio como el juguete que todos alguna vez tuvimos, sino uno totalmente especial que es el que lograría distorsionar lo distorsionado.

Esta forma de pensar la imagen también me brindó una especie de iluminación pensar en la proyección visual, ya que me resulta importante el espacio o el lugar en donde proyectó mis imágenes, como están ubicadas las proyecciones, en que tamaño se están proyectando, ¿será una sala privada o un espacio público? Asegurarme además de que la proyección pueda lograr efectos como distorsión, desfragmentación, dilución, pixelado entre otros efectos visuales.

PROCESO DE CREACIÓN DE LA “MÁQUINA DE ALUCINACIONES”

La “máquina de alucinaciones” que es un caleidoscopio intervenido y modificado de forma especial. En un principio intente recrear unos lentes caleidoscópicos, de manera que solo se necesitara ponerlos, pero luego de re pensar el objetivo de juego, pensarlo como lo que realmente es, ¡un juguete! tomé la decisión de ajustarme al modelo tradicional, pero modificando los prismas en su interior, dándole una nueva adaptación, aumentando la cantidad de espejos e insertando piedras brillantes tipo charosqui, estas piedras al ser atravesadas por la luz reflejan formas y figuras de luz muy hermosas, estas modificaciones permitieron la innovación del caleidoscopio.

Una vez probado, puesto en uso el artefacto frente a las imágenes, en un entorno oscuro, realizo un sin fin de experimentos para lograr determinar de qué manera se puede sacar mayor provecho del objeto y las imágenes, esto para entender varias cosas como, la oscuridad del espacio de proyección, la luz e intensidad de las imágenes proyectadas y finalmente decidir qué tantos prismas de espejos necesitaría para conseguir una distorsión efectiva al usar el objeto.

Se podrán observar en las imágenes y, el continuo proceso de creación la fuerte influencia y aplicación de los criterios fundamentales de LA TEORÍA DEL COLOR Y A LOS SIGNIFICADOS SIMBÓLICOS, estos términos cuentan con una explicación directa y definida que se pueden observar e identificar claramente en las ilustraciones diseñadas, estos rasgos pueden ser visualizados por cualquier individuo claramente en estado total de lucidez, pero ocurren muchas variaciones e incluso choques y contradicciones frente a estos términos y significados una vez la persona busca reconocerlos en un estado de alteración psicotrópica, ya que claramente las sustancias alteran desde nuestro sistema

nervioso ,y nuestros sentidos, el olfativo, siendo que en muchas ocasiones según el efecto de la sinestesia, los colores se pueden oler, o saborear y muy importante nuestro sentido visual es el más afectado, por esta razón dentro del campo experimental, ha quedado en evidencia el hecho de poder modificar o reinventar las características del color y el símbolo que se alejan bastante de que ha propuesto GOETHE. (GONZALEZ, 2019)

De esta forma es claro que al ver una imagen en estado natural y luego verla bajo un estímulo determinado que (en este caso es la sustancia LSD), naturalmente todos estos términos se tergiversan y se anulan en cierto sentido o bien se modifican del mismo modo que se modifica la perspectiva.

La idea de construir un caleidoscopio dio pie a elaborar varios tipos diferentes, son algo así como la representación de tres diferentes sustancias y sus efectos visuales en un Caleidoscopio, por tanto, tuve la tarea de crear 4 Caleidoscopios, cada uno con la idea de poder representar cada una de las sustancias mencionadas; uno para conseguir los efectos visuales y de distorsión del LSD, otro con los efectos de los hongos y otro más con el del té de campana. Cada uno está estructurado de forma diferente, desde la cantidad de prismas, hasta la cantidad de espejos y los diferentes mini elementos que se incorporan para el efecto. Finalmente son tres máquinas que podrán usar las personas, cambiándolas para descubrir sus características y un solo artefacto en gran formato para que se logre apreciar la estructura en cómo fue construido, siendo este el único caleidoscopio creado de la forma tradicional, es decir bajo el diseño patentado por DAVID BREWSTER en 1817. Este cuarto será en gran formato, y se podrá apreciar la estructura y el diseño ilustrativo.

ESTADO DEL ARTE

Es muy importante para el proceso de creación todo lo referente a LA TEORÍA DEL COLOR Y A LOS SIGNIFICADOS SIMBÓLICOS, esto desde la teoría básica del color propuesta POR GOETHE y el concepto epistemológico sobre la percepción del color, ya que según el autor depende de la experiencia individual de cada uno de nosotros. Recordando el concepto de que la percepción del color depende de cada cual, y que cada individuo tiene sus propias preferencias y gustos en cuanto a colores, de esta forma la lectura del color y lo que este llegue a generar varía, estas sensaciones son puramente subjetivas y dependen de la percepción de cada individuo.



Dentro de las tres fases primarias en la teoría del color, son importante el tono, la iluminación y la saturación del color; El tono, por ejemplo, es el matiz del color, es decir el color en sí mismo, supone su cualidad cromática, es simplemente- un sinónimo de color. Es la cualidad que define la mezcla de un color con blanco y negro. Es importante también la brillantez o luminosidad, que tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía. Es la luminosidad de un color (la capacidad de reflejar el blanco), es decir, el brillo. Alude a la claridad u oscuridad de un tono. Es una condición variable, que puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color. La luminosidad puede variar añadiendo negro o blanco a un tono. La saturación está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco que presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

Finalmente, el estudio de los colores dentro del funcionamiento cerebral están conectados a una pulsión emocional, y estos varían según cada persona. Además, es claro que una persona que ha tenido experiencias alucinógenas, el sujeto adquiere un potencializado externo a la hora analizar desde el interior es decir el subconsciente. La lectura que se tiene sobre cada uno es totalmente distinta.

El color es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico. Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios rojo, amarillo y azul. Colores secundarios, anaranjado, violeta y mezclas subordinadas, cómo rosa, gris o marrón. También discuten sobre si el blanco y el negro son verdaderos colores, y generalmente ignoran el dorado y plateado.

Aunque, en un sentido psicológico, cada uno de estos colores es un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos presentan la misma importancia, con esto dicho y teniendo en cuenta los claros efectos y significados de la paleta de color y lo que sugiere su lectura, en los métodos

ejecutados durante toda la investigación se logró identificar varios aspectos no solo con relación a los significados del color y su percepción en la teoría de GOETHE.

En cuanto a tono, luminosidad y saturación estos tres rasgos una vez se intentan describir bajo el efecto de un agente distorsionador como lo es la sustancia, crea unas anomalías muy curiosas ya que el tono de los mismos colores pasa a ser el doble de preciso a la hora de identificarlos, es decir los colores se hacen más puros, más fuertes. En cuanto a la luminosidad, se garantiza con la experimentación que varía totalmente con el tipo de luz que se aplique en la imagen y depende también de que tan claros y lumínicos sean los tonos, por último, la saturación evidentemente, implica la nitidez y texturización y las líneas invisibles que se dividen entre estos, aun dentro de una difuminación. Está claro que toda esta teoría es muy importante para conocer y ordenar la estructura y composición de una imagen pero que, al ser observada desde una perspectiva diferente, los colores y la forma de captar la imagen cambian totalmente.

Esto mismo pasa con el color, en el arte terapéutico, se hizo un estudio importante que permitiría revelar comportamientos, pensamientos y emociones de ciertos individuos, este estudio directamente trabajaba sobre las lecturas a través de la teoría del color y el símbolo, de esta forma luego de finalizar la imagen que se está creando, se leen los sentimientos a través del significado de los colores, es como buscar una pista dentro de un acertijo visual. Simplemente creando con forma y color podemos experimentar una gama completa de emociones. A veces, después de reconocer nuestra intuición, haremos una marca o elegiremos un color que nos abra a un sentimiento profundo y poderoso. Puede haber un cambio de energía o una fuerte sensación en nuestro núcleo. Puede haber recuerdos, imágenes, viejas heridas y alegrías saliendo a la superficie. Es importante reconocer estos sentimientos y luego traducirlos a color y forma. La pintura intuitiva puede ser terapéutica y curativa. Puede traer

experiencia espiritual y realización profunda. Sin embargo, estos talleres de pintura son terapia de arte, y realmente se trata de analizar, de sentir, reconocer y profundizar en el núcleo creativo.

Teniendo en cuenta lo anterior como referente, también se experimentó justo con esta búsqueda y aprendizaje de saber leer e interpretar las imágenes, el proceso no es totalmente preciso, pero si se acerca a varias ideas generalizadas, que es lo que nos permite leer el color y dar una interpretación inteligente y acertada de la simbología.

Es un proceso de aprendizaje para reconocer y confiar en estos mensajes. Aprendemos a escuchar la voz que nos caracteriza, a sentir su energía y a permitir que hable a través de nosotros. La apertura trae energía y transformación a nuestras vidas. Este es un proceso que puede ayudarnos a encontrar más pasión y satisfacción en nuestras vidas y si lo llevamos a sus profundidades puede ayudarnos a experimentar el duende, el espíritu de creatividad que está en el núcleo del arte poderoso y honesto.

ESTIMULANTES AUDITIVOS

Actualmente, a lo que llamamos mundos modernos, el hombre ha experimentado con infinidad de cosas en la búsqueda de encontrar estimulantes no perjudiciales, y dado a que para obtener una alteración psicodélica requiere del uso de sustancias alucinatorias, se creó una especie de droga sintética que permita un breve acercamiento a estos efectos. Entra en roll los estimulantes auditivos, estos sonidos son pertenecientes a la Música Binaural (sonidos binaurales) Descubierta por el físico HEINRICH WILNEM DOVE, es música en estado de vibraciones, que tienen la capacidad de elevar y modificar nuestro estado de conciencia. La música binaural pretende, evaluar el inconsciente mediante ondas cerebrales y aumentar su grado de alteraciones, siendo esta la descripción más precisa sobre estos sonidos que son elaborados y pensados de forma muy inteligente ya que se basan en la comprobación de los efectos, es decir el productor o músico debe su composición más que a la solo creación a la verificación de los efectos, esto obliga a que se pruebe con personas que estén interesadas en obtener estimulaciones que no requieran introducir en su cuerpo agentes extraños. (SAY, 2018)

Resulta necesario probar en determinado momento dentro de la producción artística la experimentación con audios pre diseñados y a la disposición del mundo por medio de páginas específicas para estas actividades, para esto el probar y elegir una sinfonía que realmente produjese sus dichos efectos resulto ser una tarea difícil ya que dentro de los procesos de experimentación con ayuda de invitados, pude deducir que estas experiencias resultan ser más fuertes y puras en personas que no han estimulado su cuerpo y mente con sustancias verdaderamente psicodélicas.

De los sonidos Binaurales, se logra crear una nueva droga, que aún se encuentra sometida a pruebas, se trata de el I DOSER que es una nueva droga virtual, produce efectos similares a los generados por las sustancias psicoactivas. La duración programada para las sesiones es de 30 minutos cada uno. Al ser escuchado con auriculares el efecto es propiamente más efectivos así mismo escuchado en grandes ondas sonoras como ejércitos, funciona de maneras distintas cuando el audio es escuchado por una sola persona (audífonos) o cuando es público (grandes ondas sonoras). La segunda propuesta que claramente permite que se consiga jugar con más de una persona al tiempo es fuerte para la instalación de la obra, y es así como recurrir a la búsqueda de la frecuencia en I DOSER ideal, que permita provocar un entorno que cuente con los elementos ideales para crear alteraciones tanto visuales como sonoras, esto garantiza que los procesos llevados a cabo en toda la producción artística y la experimentación con el visitante consiga ejecutar cada uno de los antecedentes teóricos y prácticos ya mencionados.

Dejando un poco de lado antecedentes que conectan directamente con la producción artística, me resulta de vital importancia indagar un poco en la idea principal de este proyecto, buscando antecedentes que demuestren que las interrogantes que me inquietan o las prácticas de consumo que practico, no son una idea nueva que la oriente en lo descabellado.

El hombre desde tiempos inmemoriales ha explorado con la naturaleza y con su conexión con ella, y es claro que las drogas que hoy son modernas derivan de alguna planta o elemento más antiguo que el mismo ser humano, a esto en el mundo moderno le hemos denominado CHAMANISMO.

El uso de plantas sagradas, por las comunidades indígenas. El consumo de sustancias o plantas sagradas como (Cactus, plantas y hongos alucinógenos) se utilizaron para provocar estados alterados del nivel de conciencia en ceremonias rituales y curativas. Con esta idea, damos por sentado que, desde nuestros antepasados hasta el día de hoy, el hombre nace y desarrolla la necesidad de generar en sí estados elevados de conciencia. Los mayas ingerían el balché en ceremonias grupales para lograr la embriaguez. También emplearon enemas rituales con sustancias psicoactivas para inducir estados de trance, Mayas Aztecas usaron el peyote, los hongos alucinógenos y las semillas de oliuhqui que contienen mezcalina, psilocibina y ácido lisérgico. El empleo de sustancias fue muy común en las sociedades precolombinas mesoamericanas. En la actualidad chamanes y curanderos locales las siguen usando en ceremonias rituales. Los alucinógenos son sustancias que, una vez ingeridas en dosis no tóxicas, pueden provocar un estado alterado del nivel de conciencia, e inducir una percepción inexistente o una distorsión del entorno. A lo largo de la historia ha quedado claro que el continente americano es, desde el punto de vista etnobotánico y antropológico, un lugar privilegiado, dado el amplio número de alucinógenos naturales existentes.

Todas las actividades que se desarrollaban de manera ritual tenían como finalidad alcanzar el trance y una mayor iluminación y apertura de la mente. Estos estados alterados de conciencia que se deseaban obtener se caracterizaban por una desorientación témporo-espacial, sensaciones de éxtasis y de paz interior, alucinaciones de vivos colores, tendencia a la introspección y un sentimiento de unión con la naturaleza y las divinidades. La verdad a la que este proyecto se aferra es a la idea de no perdernos en el mundo moderno olvidando estas prácticas ancestrales que son el antecedente evolutivo que nos caracteriza.

El que el sistema haya catalogado estas prácticas o cualquier tipo de actividad relacionada con el consumo de sustancias o drogas alucinógenas como prohibidas y penalizadas, produce un sentimiento de no estar avanzando como seres humanos sino al contrario, ir en constante retroceso, que realmente acaba por abrumar el ser y el pensamiento, posiblemente y esto dentro de mis deducciones, el hombre que indaga en su pasado y retoma las prácticas de sus ancestros es un hombre libre, y un hombre libre es peligroso para las estructuras organizadas del mundo moderno.

Intentado viajar un poco más al pasado, existió una práctica griega muy particular en la que podríamos asegurar que su contacto con la sustancia alterante fue de manera inconsciente, y esto dio lugar a una historia que más adelante serviría como referente a muchos artistas que la tomaron como fuerte referente, hablo de LAS PITONISAS DE DELFOS. (Acquatella, 2005)

Se refiere a Pitia, una sacerdotisa que predecía el futuro en el oráculo dedicado a Apolo en Delfos en Grecia. La historia narra que Pitia una pitonisa con dones extraordinarios hacia un complicado ritual. El acto oracular de las pitonisas, se dice que su ritual incluía vapores ("pneuma") alucinógenos que salían de fisuras del piso del templo, los cuales al inhalarlos le ayudaba a comunicarse con los dioses, Pitia decía sus profecías al inhalar los vapores y emitía sus profecías bajo la forma de acertijos.

Pero últimamente la teoría de los gases en el subsuelo del templo ha cobrado fuerza desde que una investigación geológica encargada en tiempos recientes por el gobierno griego señaló la existencia de una falla que terminaban siendo asociadas al hipnotismo y a la sugestión al tratarse de que las pitonisas podían alcanzar estos estados de conciencia elevados, al ingerir gases o vapores con poderes especiales. la historia cuenta que en la antigüedad se discutió sobre la naturaleza de este éxtasis profético y se generaron una serie de teorías sobre el origen de la inspiración de la Pitia. Según un mito, transmitido por Diodoro y Plutarco, la inspiración de la sacerdotisa provenía de una grieta en el suelo, bajo el trípode sobre el que se sentaba, que emitía un vapor, vaho o espíritu. Cuenta la leyenda

que fue un pastor quien había descubierto las propiedades de este vapor, que intoxicó a sus cabras y luego a él mismo, haciéndole ver el futuro, en el lugar donde luego se construiría el templo, estos vapores aunque ya no existen porque tratándose de una grieta en el suelo, dejaron de evaporar, en ese entonces no se permitía indagar con respeto a que propiedades tenía dichos humos ya que se concebían como espíritu divino, y solo las pitias podían acercarse a la grieta defendiendo esta de cualquier burlón que quisiese indagar.

Actualmente esta práctica solo ha sido defendida por los más creyentes y re estructurada por los más escépticos. Mas que brindar poderes o el llegar a hablar con dioses, lo que hacía era propiciar nuevas experiencias, experiencias que enriquecen la percepción.

MARCOS DE REFERENCIA

Sabiduría y caos Daniel Espinosa Callon. (RUEDA, 2008)

Este escritor nos habla del derecho de poder desarrollar la personalidad libremente, algunas preguntas importantes que plantea el autor para su indagación son ¿por qué no poder expandir la dimensión de los sentidos? ¿Qué pasa con la libertad de cada persona para determinar su propia relación con las fuerzas invisibles del universo? Si el cristianismo -por la ceguera de su arrogancia, por la inconsciencia de su egocentrismo, por su fanatismo intolerante no hubiera cortado de raíz todo contacto con la naturaleza, la droga alucinógena no hubiera perdido su razón de abrir las puertas al supra mundo y al submundo, y hoy estas preguntas no resultarían absurdas.

los alucinógenos seguirían siendo las útiles herramientas de los chamanes y no habrían pasado a manos de empíricos y desorientados, Daniel en su texto trata de polarizar dos extremos entre la sustancia como plata sagrada y la intervención del hombre sobre estas plantas para modificarlas, naturalmente con esta modificación también cambia la visión de la práctica de ingerir. Un ejemplo claro y agresivo que propone el autor es con respeto a la flor de campana, esta planta que ha sido usada como té en medio de ceremonias chamánicas, pero que es la misma flor de donde se extrae la actual “escopolamina” droga que es usada habitualmente con fines poco éticos.

Daniel Callon busca evidenciar y parecería también que trata de acusar a los que él llama empíricos y desorientados, al destruir un concepto puro frente a la idea del consumo de una planta sagrada y su descontextualización práctica y conceptual de lo que hoy en día se hace con estos elementos de la tierra.

Además de contraponer estas dos ideas, el autor menciona plantas específicas y sus fines curativos y ceremoniales, describe los efectos que produce cada planta o setos, dentro del viaje la persona podría experimentar una re activación de ese incidente. Por lo tanto, sentiría náusea, mareo, tristeza y mucho cansancio; sin razón aparente esto se conoce como re estimulación: la re activación de un recuerdo del pasado debido a que las circunstancias del presente son similares a las del pasado.

Dejando un poco de lado la idea de algunos autores frente a lo que es la sustancia y sus fines terapéuticos, cabe mencionar algunas otras prácticas que comparten su misma finalidad.

Aunque los mándalas son figuras netamente del hinduismo y del budismo, inclinadas desde una práctica artística su conceptualización e idealismo recaen en el ejecutar una terapia, o sanación. Las mándalas tienen un sentido espiritual ligado a estas tradiciones religiosas y por esta razón no hay que usarlas fuera de su contexto propio. Pintar mándalas es una de las múltiples técnicas de relajación orientales, no requiere conocer una disciplina expresa ya que cada quien colorea según sus gustos estéticos e imaginativos. Al ser una expresión del alma, armoniza nuestro mundo interior con el exterior.

El elaborar mándalas despierta los sentidos y estimula la creatividad. Los mándalas al realizarse enseñan a ordenar el propio caos interior de la persona que lo confecciona. Enseñan a ver el mundo. Él mándala se destruye, el mundo se destruye, pero se vuelve a construir, en primer lugar, se dibujan las formas lineales, de manera concéntrica, y luego hay que colorearlos o llenarlos de color. Estos dibujos o figuras tienen formas muy propias, presentando una fuerte simetría arriba-abajo y derecha a izquierda, generalmente de forma circular, círculo tras círculo, estas figuras han llevado a inscribir más formas geométricas y mezclas entre muchas diversas, complejizando la estructura base inicial.



Monjes budistas - mándalas con arena de colores

CAMILO RESTREPO LA OBRA “ESTO NO ES UNA PIPA”

Esta obra sin duda hace referencia a la obra de Magritte —Ceci n'est pas une pipe.

Así como en la obra de Magritte, la obra de Restrepo se basa en el principio de que la representación de un objeto no es el objeto en sí mismo. Pero la ironía de Restrepo es mucho más política. Se trata de varias esculturas en forma de pipa fabricadas con un centenar de pipas utilizadas para fumar bazuco que el artista recolectó en los expendios clandestinos de la ciudad de Bogotá. (RESTREPO, 2009)



El bazuco es una sustancia elaborada con restos de cocaína desechada, gasolina y ácido sulfúrico. El bazuco es consumido por la gente de la calle, por todos aquellos adictos que no tienen plata para comprarse un gramo de cocaína. Las pipas que recolectó tampoco son realmente pipas, o no lo eran en su origen; fueron elaboradas por los drogadictos con lapiceros, marcadores, jeringas o tubos. Esta especie de mise en abyme (pipa hecha de pipas), señala varios aspectos del problema de las drogas en Colombia como la pobreza, la adicción y la producción. El estudio que hace Rueda del problema se basa en la hipótesis según la cual el término narcotráfico no es apropiado, ya que excluye los beneficios y la responsabilidad de los países consumidores, que obtienen ganancias económicas del lavado de activos, del tráfico de químicos y de la venta de armas a los países productores.

El proyecto de investigación creación que estoy elaborando, lastimosamente me sitúa en Colombia, tal y como el autor afirma, Colombia es uno de los países con mayor producción y exportación de drogas, esto además sumando a el poco interés del estado por visualizar el consumo como un problema de salud pública, simple y sencillamente lo ubican como un problema a erradicar mas no a controlar.

Todas estas son las razones por las que, en algún momento dentro de mis actividades personales al ingerir sustancias, despertó la inquietud de buscar como canalizar la ira, la decepción y un sinfín de emociones más que afectan mi visión del mundo que me rodea. Claramente surge de mi la intención por usar las artes como medio canalizador para todas estas inconformidades que como joven de consumo activo creaban una pared de choque con el mundo exterior. La búsqueda de encontrar referentes que no solo excusaran estos hábitos, sino que además tuviesen un respaldo frente a un estudio de las sustancias, sus efectos, y todos sus porvenires me ubicaron casi al punto de la obsesión con la obra e investigación de l'lenri Michaux (1899-1984), escritor y dibujante, estudió las posibilidades de conocimiento que otorgaban diversos estados alterados de conciencia; entre otras

exploraciones, investigó, en el período 1955-1960, con drogas psicodélicas, en especial la mezcalina. Sus numerosos testimonios en forma gráfica (principalmente dibujos) y escrita (cuatro libros monográficos, más otros textos) conforman un corpus de primer orden para el análisis de las repercusiones de la alteración de la conciencia sobre la creación plástica y literaria. El artículo recurre en gran medida al cotejo de textos e imágenes de Michaux .

«Muchedumbre en la conciencia, una conciencia que se extiende hasta perecer, que se desdobra, se multiplica, ebria de percepciones y de saberes simultáneos, para observar mejor sinópticamente y tener abrazados los puntos más distantes.» (MICHAUX, (1899-1984))

Michaux siendo Practicante de diversas técnicas para conseguir estados alterados de conciencia, como la meditación, los ensueños dirigidos, etc., puede afirmarse que las drogas enteógenas (en especial la mezcalina), con las que experimentó sistemáticamente durante cinco años a partir de 1955, son las que más le han enseñado, tanto de los abismos de la locura como de los éxtasis más trascendentales. De las diversas sustancias ensayadas (éter, láudano, cáñamo, LSD, psicocibina y mezcalina), la mezcalina es para Michaux sin lugar a dudas la más interesante y aleccionadora, Si bien durante los experimentos Michaux tomaba notas (ilegibles salvo para él), los textos finales son sin embargo el resultado de una larga y penosa labor de composición y recomposición. En cambio, el dibujo, con su ágil inmediatez y su falta de gramática, se revelaba como un instrumento fundamental a la hora de testimoniar las especiales auto experimentaciones especificando las alteraciones visuales y las visiones que se le habían presentado.

Así, los dibujos mescalínicos de Michaux, realizados inmediatamente después de la cesación de los efectos de la droga o a lo sumo cuando éstos eran ya muy débiles, el justamente aprovechaba los

últimos suspiros del efecto para realizar sus composiciones, teniendo siempre un poco de distorsión, pero también llegando a alcanzar la lucidez total, es este intermedio el que más le apasionaba, más que el auge en el efecto de la droga que ingería.

«Usted no ve. Usted adivina. Usted hace apresuradamente [...] un intento de identificación. Nunca (o me equivoco mucho) vio alguien realmente objetos y figuras en cualquier droga psicodélica o en la visión mescalínica. Formados por líneas ondulantes, por puntos agitados, espaciados, que no forman un bloque, nunca han sido vistos, siempre han sido interpretados. (MICHAUX, (1899-1984))

con ojos cerrados, las visiones producidas por la mezcalina, si bien en un estadio elaborado asumen formas iónicas más o menos complejas y culturalmente determinadas (por ejemplo, montañas escarpadas), en su estadio primario son unas figuras geométricas luminosas más o menos simples: los fosfenos y ejemplo, líneas dentadas en zigzag). Un aspecto interesante de los dibujos mescalínicos de Michaux es su carácter abstracto, su despojamiento de anécdota figurativa y su concentración en los elementos estructurales.

De este mismo modo podremos mencionar brevemente la muy parecida, pero, singular visión de La puerta a la percepción de la que habla Michaux, pero esta vez, repleta de nuevos significados. Las puertas de la percepción texto escrito por Aldous Huxley

LAS PUERTAS DE LA PERCEPCIÓN

Este documento, narra una serie de experiencias contadas y descritas a profundidad por Aldous, es un libro icónico y controversial del siglo XX. Un libro que abrió caminos e inspiró a muchos para experimentar con la percepción sensorial y mental. Este libro ofreció argumentos para que el lector se atreviera a probar estados exaltados de conciencia, para que buscara una percepción más ancha y excitada con la cual explorar la intensidad de la existencia. Las Puertas de la Percepción es un libro genera en el lector la necesidad de hacerse preguntas existenciales, preguntas que justamente nos llevan a evaluar y dudar de toda la estructura de vida que nos han impuesto.

El libro comienza destacando la cercana similitud química entre la mezcalina y la adrenalina, resaltando especialmente el parecido con el Adrenochrome, un producto de la descomposición de la Adrenalina que posiblemente ocurre naturalmente en el cuerpo humano y que genera una percepción exaltada, éxtasis e incluso puede llegar a provocar cuadros alucinatorios tales como los de la esquizofrenia. Huxley, nos cuenta que hay sustancias que conectan de modo especial con el cerebro. Por ejemplo, una reciente noticia anunció que posibles tratamientos con psilocibina, componente de algunas setas mágicas, podrían ayudar a llegar a rincones primitivos del cerebro, para desarrollar terapias que ayuden, casi desde un nivel inconsciente, a generar cambios emocionales benéficos en la gente.

Huxley habla especialmente de la mezcalina, pero si hubiera conocido la psilocibina seguramente habría dedicado un capítulo, o un libro, a propósito de su efecto onírico, y que además de esto tuvo muy en cuenta las prácticas y tradiciones de muchas culturas, desde el chamanismo y la ingesta de bebidas bajo estratos de platas sagradas, de donde hoy se extraen sustancias para la elaboración de drogas muy dañinas con fines no éticos, el autor, quien quiso entender esta experiencia psicotrópica dentro de un marco de comprensión racional, fuera de las interpretaciones tradicionales, indígenas y populares.

REFERENTES CONCEPTUALES

ARTETERAPIA

los dos términos que componen la palabra arte terapia se definen así: Arte: Actividad creativa con finalidad estética en la que la persona expresa sentimientos y emociones mediante diferentes materiales, técnicas y procedimientos. Terapia: Proceso que se lleva a cabo con el objetivo de curar, aliviar o mejorar problemas, síntomas y enfermedades.

Este concepto de Arte terapia es definido por la AATA como una profesión en el área de la salud mental que usa el proceso creativo para mejorar y realzar el bienestar físico, mental y emocional de los individuos sin importar su edad, Su pilar fundamental es la creencia de que el proceso creativo y la expresión artística ayuda a las personas a desarrollar o resolver varios conflictos del pensamiento humano con relación a preguntas existenciales, también a liberar traumas entre otros aspectos netos de la psicología.

Ahora bien, como Artista creo que el arte en sí mismo ya es una terapia, sin llegar a crear estructuras o títulos para relacionar ciencias con prácticas, el artista desde el momento en que toma sus herramientas y crea, está haciendo un acto terapéutico es una especie de evocación de significados y sentimientos, es así como lo describimos los artistas, el artista no trabaja el artista busca generar conmoción interior en los espectadores que lleguen a ver su obra. Por lo tanto, está transmitiendo su ser interno al lienzo, está claro que estas ciencias creadas contemporáneamente para darle más vueltas a un asunto simple, puede llegar a ser necesario para algunos de esta manera le permite crear obras con un poder sentimental más fuerte, que es lo que principalmente busca el artista, generar una pulsión

emocional en quien observe sus creaciones, pero de esta manera muchos artistas han sabido usar ambos ejemplares para su beneficio artístico.

Lenguajes artísticos y formas artísticas en el ámbito terapéutico		
Artes plásticas Arteterapia	Dibujo y pintura, Arcilla, Máscaras, Collage, Fotografías, Cerámica, Mandalas, Escultura,...	Utilizan materiales que pueden ser modificados o moldeados por la persona para así crear una obra.
Artes escénicas	Danza, teatro, expresión corporal	Utilizan el movimiento del cuerpo y la actuación como forma de expresión e interacción social.
Artes literarias	Cuentos, Poesía, Escritura creativa	Utilizan como instrumento la palabra escrita, que puede ser leída o escuchada.
Artes musicales	Música, Instrumentos, Canciones.	Utilizan como elemento principal la música y sus elementos (el sonido, el ritmo, la melodía y la armonía)
Artes aplicadas	Diseño, joyería, Textil...	Incorporan la creatividad a objetos de uso diario, decorándolos o creándolos.

(dinamica, 2017)

“LA PSICO MAGIA “ ALEJANDRO JODOROWSKY

Este documento es una respuesta al psicoanálisis. La psicomagia de Alejandro Jodorowsky, libro en el que el autor propone curar algo mediante actos que hablan directamente al inconsciente, en su libro usa toda la tradición chamánica de brujería y curanderas mexicanas, pero sin superstición. Un acto psicomágico es como darle un sorpresivo salto a la realidad. Este impulso que le das, sorpresivo, la hace salir de la inercia y ponerse a danzar.

La finalidad de un acto psicopático es la de sacarnos de la jaula psíquica en la que nuestra familia, nuestra sociedad y nuestra cultura nos han dejado. Pretende evitar repetir los problemas que sufrieron nuestros antepasados, por tanto, busca romper los círculos viciosos en los que estamos estancados a nivel intelectual, emocional, creativo-sexual o material. Ahora bien, un ejemplo más asentado a la realidad.

Claramente Jodorowsky nos habla de los residuos de las drogas, que también pueden reactivar ciertos cuadros de imagen mental, ya que su presencia en los tejidos del cuerpo, puede simular experiencias anteriores relacionadas con las drogas. Parto desde este punto con el fin de no solo rescatar, sino que además por medio del psicoanálisis, llegar a comprender, materializar, las sensaciones físicas, los olores, los sonidos, etc., que experimentó mientras estaba bajo la influencia de algunas drogas. El estudio del thétán es de suprema importancia para llegar a comprender los estados anímicos y mentales de un consumidor sino además buscar una similitud o una diferencia frente a la persona que nunca ha tenido directo contacto con algún psicoactivo; entonces bien, ya que la mente es quien recibe, mediante el sistema de comunicación diversas impresiones, que incluyen las percepciones visuales directas del universo físico. Además, recibe impresiones de actividades pasadas y, lo que es más importante, concibe cosas sobre el pasado y el futuro que son independientes de los estímulos del presente inmediato.

Para llegar a comprender un poco mejor cada una de las ideas que se han propuesto, es necesario detenernos un momento en el ejemplo que propone UMBERTO ECO, que además de tocar temas como la realidad y los comportamientos de la mente, también describe la crisis del hombre y su agotamiento mental, el desgaste espiritual que conlleva adaptarse a una estructura de vida que muchos no queremos seguir.

El filósofo italiano UMBERTO ECO, plantea en su libro “*LOS LABERINTOS DE LA MENTE*”, la crisis del pensamiento contemporáneo, muy expuesto a las avalanchas de información y a la sobreestimulación que la mente sufre frente a un avance tecnológico que sorprende al ser humano y a la vez lo paraliza ante su falta de capacidad para distinguir las experiencias de perceptivas disponibles. En su escrito el laberinto de la mente nos demuestra de manera entrelazada con la ciencia y la metafísica, que las alteraciones de conciencia son un agujero negro dentro de la psique, un agujero vertical en laberinto, es comprendida esta secuela de experiencias, sueños y estados desconocidos de la mente, hacen parte de la reacción emocional producida por la actividad de alteración en el cerebro. (ECO, 2000)

ECO, dentro de su investigación menciona justamente ideas que requieren un trabajo personal con los elementos, también hace mención de la mandala, y el significado del color y el símbolo, además de esto detalla distintos colores y el significado cinestésico que representan.

Algunos símbolos y colores que puedo destacar ya que aparecen repetidas veces en las imágenes creadas son los siguientes:

Espiral: energías curativas

Cruz: símbolo de decisiones y se relaciona con los puntos cardinales.

Corazón: la unión, el amor, la felicidad.

La estrella: relacionada con la libertad y espiritualidad.

Pentágono: representa los símbolos de la tierra, agua y fuego, así como la forma del cuerpo humano.

Hexágono: equilibrio y unión de los contrarios.

Mariposa: relacionada con la transformación, muerte y la auto renovación del alma.

Laberinto: confusión, autor reflexión y la búsqueda del centro de uno mismo.

Significado de los colores:

Negro: relacionado con la tristeza, la muerte, lo profundo, la ignorancia y el misterio. Blanco: purificación, iluminación. Es el color de la perfección. De la nada o el todo por hacer.

Verde: relacionado con la naturaleza, esperanza, crecimiento, felicidad y libertad.

Azul: paz, alegría, serenidad y satisfacción.

Gris: calma, espera, neutralidad, sabiduría y renovación.

Rojo: energía pura vital, pasión y sensualidad.

Naranja: energía, dinamismo, ternura, valor y ambición.

Amarillo: simpatía, color del sol y la luz.

Rosado: altruismo, dulzura, paciencia.

Morado: contemplación, amor al prójimo. Idealismo y sabiduría.

Violeta: transformación, magia, espiritualidad e inspiración.

Plateado: capacidades psíquicas, emociones fluctuantes.

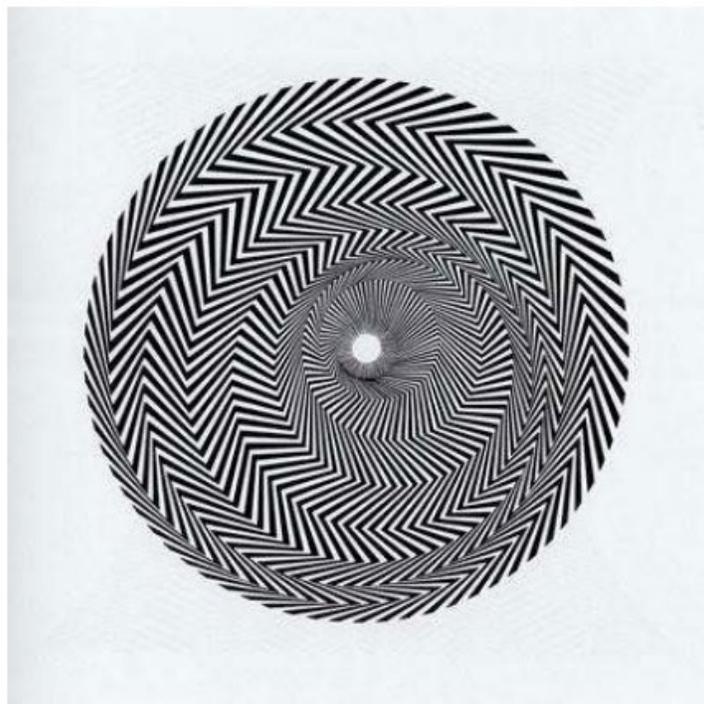
Dorado: sabiduría y lucidez.

Cada uno de estos colores, aparecen en las ilustraciones, y aunque en un momento inicial no se pensaron con la intención de precisar con cada significado tanto del color como del símbolo, al final, en el momento de analizar las imágenes permite comprender de una mejor forma la lectura de los elementos, esto sumado a lo que la imagen completa transmite. El conocer los significados de cada cosa, permite que las posibles imágenes creadas a futuro faciliten la composición de las mismas.

REFERENTES ARTÍSTICOS

OP-ART

El ARTE OPTICO es una de las corrientes artísticas de la categoría abstracta. Son ilusiones ópticas basadas en la infusión de fenómenos puramente ópticos. Movimientos, sensaciones superficies bidimensionales móviles. Se construye con la percepción del ojo que no debe fijar un espacio; existen dos categorías de arte óptico el efecto Bubin y el efecto Moare. Estos descubren convexidad4es a partir de figuras de contorno creado por la interferencia de líneas y círculos concéntricos, inestabilidad, vibración o confusión. El espectador toma mezcla y repetición de formas y fibras, es decir, figuras geométricas. Técnicas yuxtaposición del color –matices cromáticos identificables o cromáticos usando blanco, negro y gris.



Artista Brydget Riley) Obra —Circunferencias.



Espacio positivo y negativo, pero estos no pueden ser creados si no existe un símbolo o figura antes. Técnica visual también está incluida de la ilusión de movimiento al visionario, líneas paralelas, sinuosas y rectas. contrastes -cromáticos, poli o diagramático, cambios de tamaño y forma. Víctor vasarely, Realiza obras bidimensionales que sugieren visualmente el movimiento y obras tridimensionales que requieren el desplazamiento del espectador para producir el efecto cinético. "Sus experimentos cinéticos, que transformaban la superficie plana en un mundo de infinitas posibilidades, mucho antes del advenimiento de los ordenadores, marcaron una era en la historia del arte. Su aspiración era crear una síntesis entre pintura y plástica, donde la pintura tuviera todas las prerrogativas de una escultura en dos dimensiones".

ARTISTA CINÉTICO, PARA ÉL LA NOCIÓN DE MOVIMIENTO SE RELACIONA CON LA ILUSIÓN DEL ESPACIO. (ANDEA, 2016)

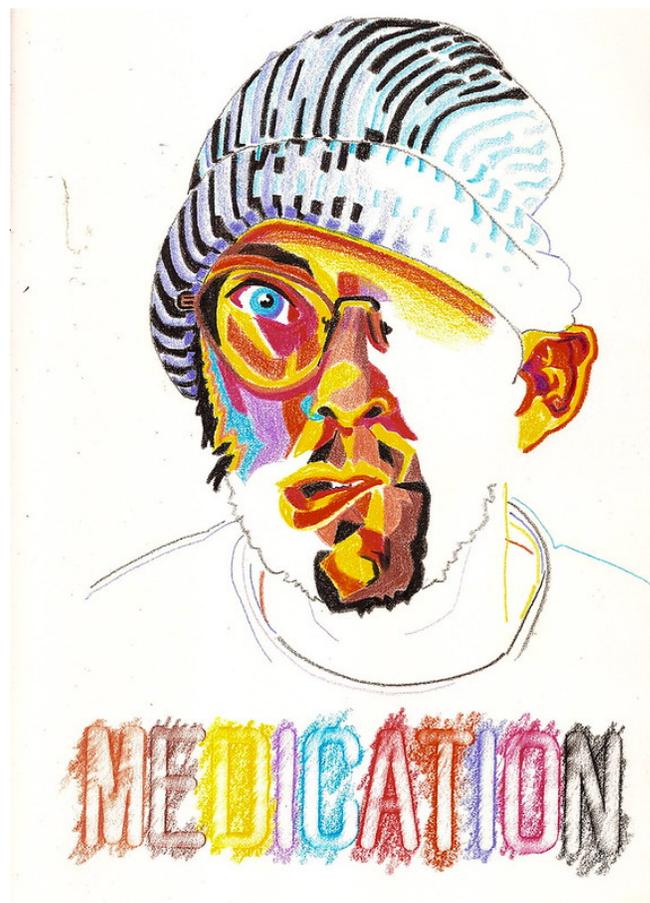
ADELA ANDEA, es una artista nacida en Rumanía, la es conocida por crear esculturas iluminadas y cinéticas únicas. Utilizando electrónica industrial, luces, plásticos y otros objetos producidos en masa, ANDEA genera ecosistemas futuristas que van y vienen entre formas biológicas orgánicas y estructuras tecnológicas brillantes. La intención principal de la artista es generar a espectador una experiencia visual fuera de la realidad, pues asegura que la fantasía y los mundos mágicos están aquí mismos puestos en la tierra, a pesar de su larga trayectoria como artista afirma que tuvo que viajar a su inconsciente y alterar su conciencia con cuerpos ajenos para traernos todo este mundo colorido brillante y lleno de texturas hasta acá y poder compartirlo, puesto que las maravillas del inconsciente espiritual. (WORLEY, 2018)



BRYAN LEWIS SAUNDERS:

47 AUTORRETRATOS CON 47 DROGAS.

Hasta ahora los artistas se habían limitado a poner una parte de sí mismos en las representaciones que hacían del mundo; él quería hacer lo contrario: usar una parte del mundo para representarse a sí mismo. Para conseguirlo, a partir del 30 de marzo de 1995 decidió que se haría por lo menos un autorretrato cada día durante el resto de su vida. Actualmente tiene más de 8.000, todos en tamaño 8 1/2 por 11 pulgadas, y sin embargo no hay dos iguales. Cada uno de ellos tiene una personalidad, una técnica, unos colores y un contexto completamente distintos.





Autorretrato – Sales de baño

(Gamero, 2013)

Bryan Lewis en toda su obra, que es bastante extensa, aclara que el acto de ingerir drogas no tiene como propósito ningún fin, el solo disfruta de las experiencias extremas y estos estados los consigue a través de distintas sustancias. Tal y como Lewis uso el habito como potencializado artístico, sacar ganancia de la sustancia es uno de mis lemas. (Sounders, 2014)

Aunque dentro de mis composiciones aparecen también algunos autorretratos, me inclino más por el ilustrar emociones y sentimientos, además de intentar describir pictóricamente la forma en como percibo algunas cosas.

Por otra parte, otro de mis fuertes referentes al momento de brindar una alternativa útil al movimiento de las imágenes es el artista MARCEL DUCHAMP con sus *ROTORELIEFS* consiste en seis discos de cartón impresos a ambos lados con dibujos litografiados. La idea original contemplaba su reproducción en un tocadiscos a 33 revoluciones por minuto con el fin de comunicar al espectador una ilusión de profundidad. Los discos venían con una caja que tenía un pequeño orificio en su parte superior y que se suponía había que colocar sobre los discos mientras giraban, de forma que el espectador utilizara tan sólo un ojo con la consiguiente intensificación del efecto óptico. Los rotor-relieves son un ejemplo de la investigación crítica sobre lo óptico realizada por Duchamp. El ojo cree percibir una profundidad que la mente distorsiona, Duchamp con esta obra justamente busca la ilusión y crear diferentes alteraciones visuales a través de la ilusión. Están claras las intenciones y modalidades que unen el trabajo de este artista con los aspectos.

(LEON, 2021)





MOTOR ROTATORIO.
ROTORELIEEF (Leon, 2021)

Duchamp tiene una trayectoria artística casi infinita, pero sus roces con el arte óptico justamente se acentúan en su obra Rotorelieef. Siempre he buscado recrear con mis imágenes un tipo de ilusión, fuese giratoria o de algún otro modo de movimiento, el hecho de que las ilustraciones que creo cumplan la característica de formato circular son incorporar este concepto de roto-relieve, y aunque DUCHAMP construyó un artefacto motorizado que le permitiera dar este efecto de estar girando sobre su eje, en este caso especial, creí conveniente usar las herramientas digitales modernas, no necesitaría un cajón motorizado, ya que este mismo movimiento podría conseguirlo desde Photoshop o cualquier otra herramienta de las artes visuales.

De momento, dejando de lado los referentes en cuanto a la construcción de la imagen, deviene la construcción del artefacto que lleva por nombre “la máquina de las alucinaciones” como ya se ha mencionado antes este elemento es un Caleidoscopio. Existen muchos prototipos de caleidoscopios que han sido intervenidos sobre el clásico o re inventados desde cero, haciendo parecer que es la primera vez que se propone una idea como tal.

Este es el caso del grupo de artistas que llevaron un paso más allá la idea de Caleidoscopio.

(JHOONY, 2014), SAYA MIYAZAKI Y MASAKAZU SHIRANES, este par de artistas con su obra WINK, en la bienal KODE del año 2013 fueron los ganadores del premio por Instalación. La propuesta poliédrica psicodélica fue diseñada para el concurso Art Container, que desafiaba a los participantes a generar ambientes interesantes dentro de los límites de un único contenedor de transporte. Mientras los visitantes serpenteaban a través de la instalación, se convertían en participantes activos, en lugar de observadores pasivos, en la apariencia siempre cambiante del caleidoscopio.



WINK, en la bienal KODE del año 2013

La instalación multifacética de espejos que reflejan el tamaño real. Los dos artistas japoneses llevan trabajando desde 2007 con una técnica inspirada en el origami y también tienen grandes esperanzas en su uso futuro en arquitectura, la obra llamada wink, logro hacer posible lo imposible, como ventanas a un futuro cercano.



WINK, en la bienal KODE del año 2013

Esta obra conseguí construir un caleidoscopio totalmente innovador, saltando todos los modelos conocidos, proponiendo una nueva modalidad de estructuras en gran formato. Es evidente que los artistas hicieron de un elemento común algo totalmente mágico, entrar en un caleidoscopio parece una idea irreal, pero ellos lo hicieron posible. Me atrevería a decir que mi cabeza estallo, al ver que existía un caleidoscopio gigante, eso con lo que cada noche soñaba, el estar viviendo dentro de un prisma de espejos.

Esta idea impulso mis intentos por la idea de poder crear un caleidoscopio especial. ¿y si de esta forma logro generar visiones tan distorsionadas que sería imposible conseguirlas en un estado de normalidad?

La máquina de las alucinaciones, intenta acercarse a esta idea de la composición de un caleidoscopio particular, siempre la pregunta prevalecía ¿Qué tiene de especial este caleidoscopio?, pues esta pregunta me llevo a crear mis propias modificaciones del elemento, pensando siempre en la posibilidad de crear un elogio a los efectos de cada una de las sustancias con las que trabaje.

Por otra parte, las instalaciones que he propuesto siempre han buscado estar acompañadas de lo que conocemos como I DOSER o música Binaural, pero existe otro tipo de música que, si bien no es conocida como droga auditiva, considero que algo de droga tienen. Los sonidos tienen un poder de sugestión muy fuertes y existe música que es compuesta con el fin de transportar nuestra mente a una realidad soñada, incluso muchos músicos o bandas han tomado como referencia historias o experiencias relacionadas directamente con las alteraciones de conciencia causadas por sustancias alucinógenas.

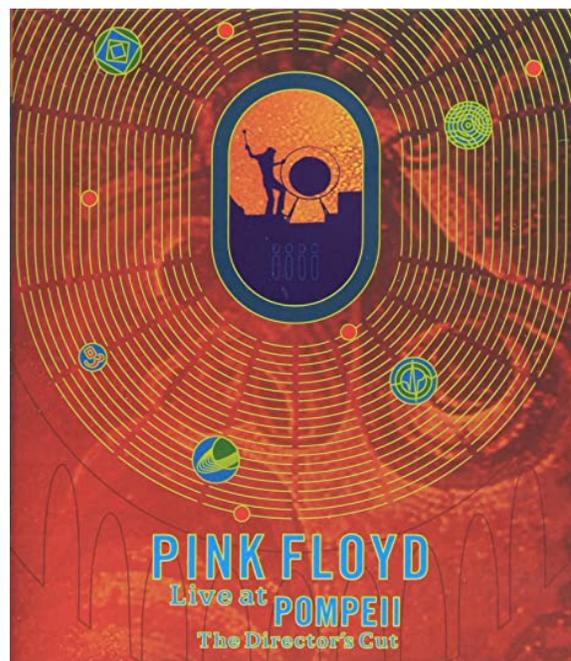
Este es el caso de PINK FLOYD. ¿De qué manera ha marcado la música al hombre? Y no solo eso que tipo de música realmente logra dejar una marca en el hombre. Estas interrogantes se diluyen una vez se conecta de display y fluye una melodía gloriosa, como la de PINK FLOYD. Realmente todos sus álbumes refieren a poder enlazar los conectores de la música con los conectores espirituales que nacen del alma humana. Esto es lo que hace la música, es el poderoso efecto que la música con tintes psicodélicos le permiten al ser viajar por mundo in imaginados. El álbum «En vivo en Pompeya») es una película documental, estrenada en 1972, de un concierto del grupo de rock, actuando en el antiguo anfiteatro remoto de Pompeya, sin público.

Este álbum tiene una historia fuertemente asociada al estado alterado de conciencia debido a la historia de los griegos, y sus iluminaciones. Esta historia se trata de las pitonisas de Delfos, las pitonisas podían alcanzar estos estados de conciencia elevados, al ingerir gases o vapores con poderes especiales.



Con esta premisa queda más que claro la elección de la banda al querer imponer su música que también podríamos aludir le poderes mágicos, la banda busco que tanto el lugar donde tocarían tuviera un poder energético e histórico poderoso, para que su música resonara con estos ecos. En el Álbum suceden cosas tanto a nivel de composición musical, pasando por el trasfondo histórico del sitio donde este sonido sería amplificado abriendo una brecha entre el mundo real y el mundo imaginario al que viajamos cuando cerramos los ojos y escuchamos música verdaderamente psicodélica, en esta propuesta resultaba muy interesante mostrar cómo hacían sus ruidos, sus sonidos electrónicos y ponerlos todos juntos. Esto deja claro lo bien hecho y tan pensado es este álbum. Su música me pareció fantástica y diferente en comparación con otros grupos. Tenías todos los pequeños susurros, y los ruidos, y los chillidos. Era un mundo diferente, y ese mundo diferente es absolutamente fascinante. Estas características hacían un referente fuertísimo para mis intentos artísticos por proponer ideas parecidas, donde esta vez no la música si no el arte, lograran producir efectos alucinatorios como los que ofrece PINK FLOYD y sus melodías.

(Rosso, 2015)



LIVE AT POMPEII 1972

Una vez más, trayendo a colación referentes artísticos desde el séptimo ARTE TERRY GILLIAM nos presenta en ¡TIDELAND! un film muy bellamente rodado, con unos personajes inquietantes y unos mundos fantásticos que se acercan a “Alicia en el país de las maravillas”. Basada en la novela de Mitch Cullin, la película nos cuenta cómo la pequeña Jeliza-Rose trata de huir de una terrible realidad gracias a sus juegos y fantasías. La cinta nos muestra siempre un personaje, una niña en este caso, y como todas las cosas que ocurren a su alrededor son demasiado pesadas para ella, y sumida dentro de su propia mente, crea un mundo donde todo lo real desaparece creando una realidad tal y como ella la imagina.

Esta película causo en mí una conmoción interior arrolladora, desde el identificarme con esa niña, y el obligarme a analizar el ¿porqué? de mi necesidad por buscar formas que me lleven a saltarme esta realidad y concebir una totalmente nueva, una que no tenga nadie más, que sea solo mía, y donde las cosas que ocurren que vivo o las que simplemente veo son las que yo elijo crear.

Este Film es la perfecta mezcla entre el consumo de drogas y los escapes de la realidad, y aunque se trata de la historia de una pequeña niña que debe lidiar con un consumidor de drogas e intentar cambiar la realidad y crear una totalmente nueva en donde ella alcance la felicidad. (GUILLIAM, 2005)



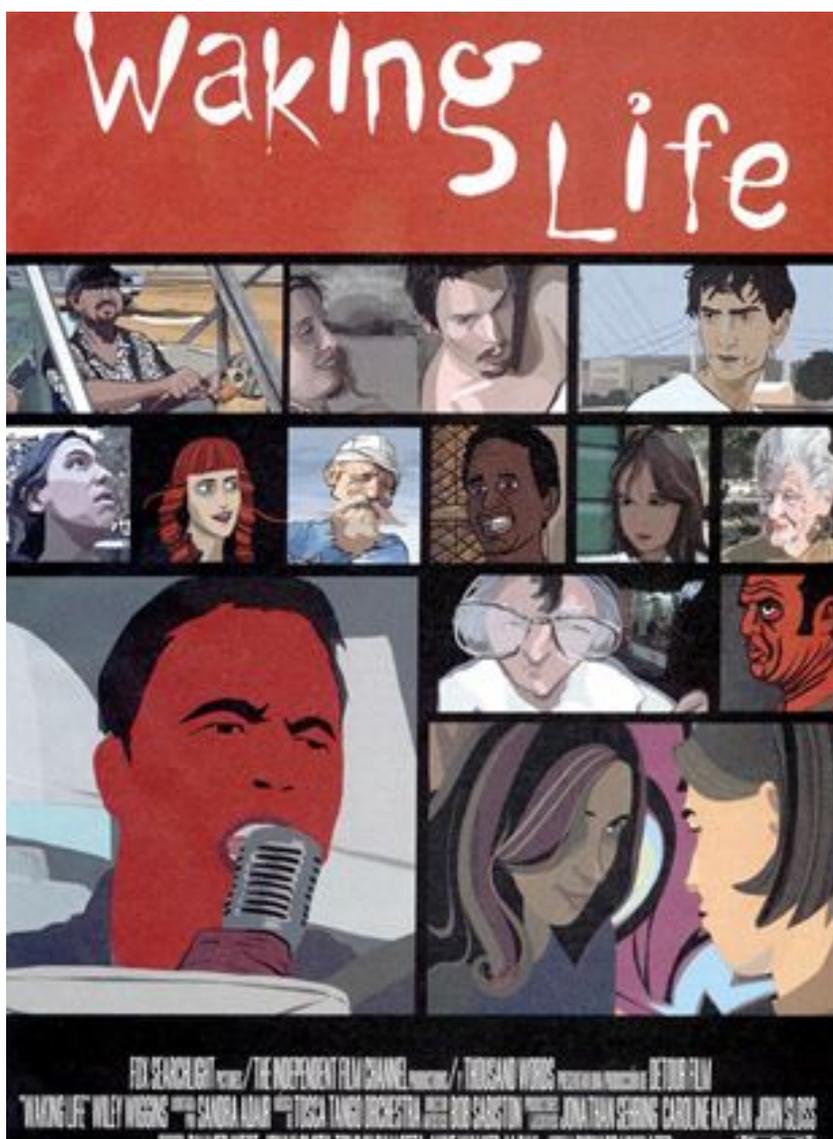
“TIDELAND” DIRECTOR: TERRY GUILLIAM

REFERENCIAS CONCEPTUALES

El séptimo arte ha buscado siempre dirigir la mirada del hombre a mundo totalmente irreales, y cuentan con una gran ventaja tratándose de propuestas totalmente visuales, algunos escritores de ciencia ficción o de libros espirituales han llevado sus obras al mundo cinematográfico. Varios de estos autores se convierten en grandes cineastas, muchas veces siendo precursores del cine surrealista y psicodélico, tomando como concepto de referencia la realidad y la no realidad, creando una brecha entre lo que vemos diariamente en el mundo y la forma en como cada persona percibe la realidad misma. El arte, se ha sumergido de manera emocionante al mostrar crudamente y generar conciencia sobre las problemáticas a las que se enfrentan a un hombre expuesto a las experiencias provocadas por las alteraciones de conciencia y cómo estas pueden afectar el comportamiento o bien provocar una pulsión emocional desde los sentidos.

La película ENTER THE VOID es un film dirigido por el cineasta Gaspar Noé en el año 2009. La película podría haber constituido una tentadora posibilidad de interpelar intelectual y sensorialmente a sus espectadores desde una concepción audiovisual audaz, inteligente y provocadora, obligando a su público a abandonar la pasividad inherente a su condición. Se sabe que el goce estético puede manifestarse de maneras extrañas, incluso aun desde la repulsión misma. Por otra parte, las inclinaciones filmicas de muchos guionistas parecen estar interesados en lo que sucede con la psique más que el hecho de ingerir la sustancia misma, otra de las cintas que repercutieron la visión de un estado de conciencia alterado se genera claramente en DESPERTAR A LA VIDA, esta película animada es un relato surrealista que filosofa y fantasea sobre los grandes temas sin respuesta que marean al ser humano: la vida, la evolución, la religión, el sueño, la realidad, etc. Por su estilo visual Richard Linklater filmó a los actores en formato digital, pero luego convocó a 31 artistas para que pintaran libremente los fotogramas. El resultado es incomparable. No es sencillo ubicarla en un estilo, ya que mezcla la animación realista y el hecho de que

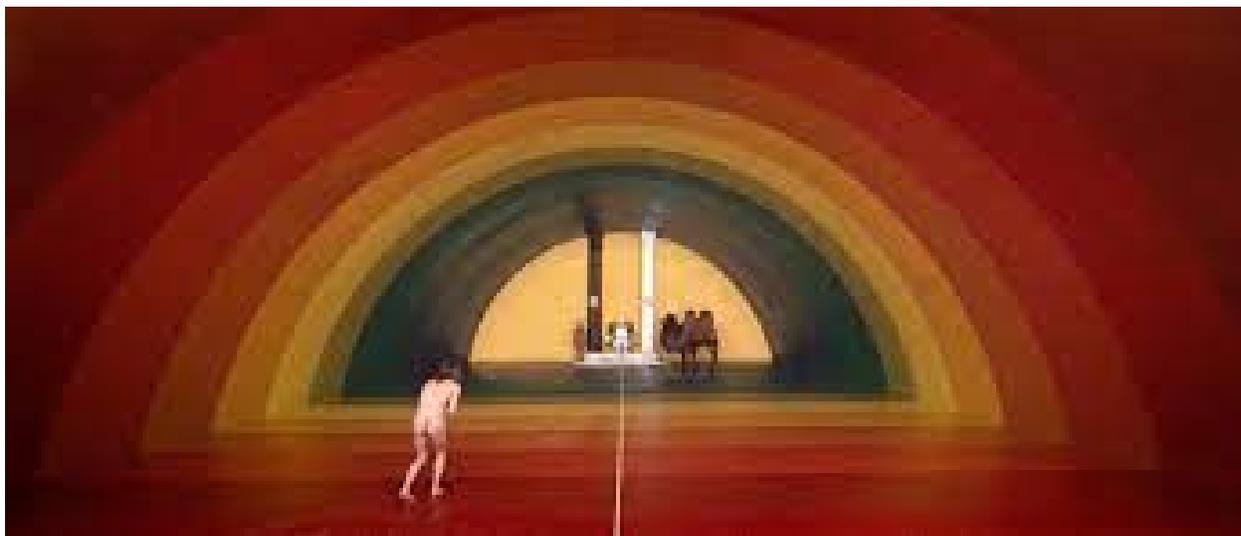
sea animación no implica que el contenido de los diálogos y las ideas que se formulan bordeen lo filosófico, sus intenciones son profundas y espirituales, cuestionamientos supra-sensoriales entre otros aspectos no tangibles Es un film de animación, sí, pero muy diferente a los que suelen engrosar el género; primero es un re elato surrealista que filosofa y fantasea sobre los grandes temas sin respuesta que inquietan Es un film de animación. (NOE, 2015) (Linklater., 2001)



“DESPERTAR A LA VIDA”. DIRECTOR: RICHARD LINKLATER.

Para darle fin, y no llegar a extenderme mucho ya que referentes sobre el concepto de realidad y alteración de conciencia hay demasiados, este último lugar se lo doy, creería yo al mayor precursor del cine independiente, y de los films más extraños y abstractos del mundo. Alejandro Jodorowsky con LA MONTAÑA SAGRADA se ha distinguido por romper esquemas, por transgredir la barrera entre lo común y lo limítrofe, este productor de cine ha logrado de la mejor manera encaminar al espectador hacia un estado de contemplación elevado. (JODOROWSKY, 1973)

Desde el mismo inicio del film somos invitados o introducidos a esta peculiar odisea de imágenes y sonidos fantásticos. Para la Biblia el hombre es polvo, para Jodorowsky el hombre es mierda, y así, tajantemente, metaforiza el concepto, habla de la atrocidad humana, cuestiona las corrientes filosóficas de la vida, las tradiciones generacionales, se muestra crítica ante todo tipo de acción creada por el hombre y aunque discretamente nos habla de alteraciones de la realidad, la imagen en toda la película es una alusión a el surrealismo.



“LA MONTAÑA SAGRADA” DIRECTOR: ALEJANDRO DOROWSKY

PRACTICAS ARTÍSTICAS FACES

OBRAS ARTÍSTICAS.

Los procesos creativos del proyecto en totalidad, debido a los necesarios cambios de enfoque aplicados en la trayectoria, están acompañados de investigaciones conceptuales diferentes, separados, aunque conectados también, siempre rondando las esquinas del tema sin dejar de lado el asunto en concreto. Elogio a la locura ha estado dividido en tres fases: onírica e insomnia, iris óptico “caleidoscopio parafernalia”, ahora puntualizaremos detenidamente en cada uno de ellos, relacionando la conexión con el tema de consumo de drogas en concreto con las prácticas sanadas de la idea de la (no droga) y su explotación creativa mediante las prácticas artísticas visuales.

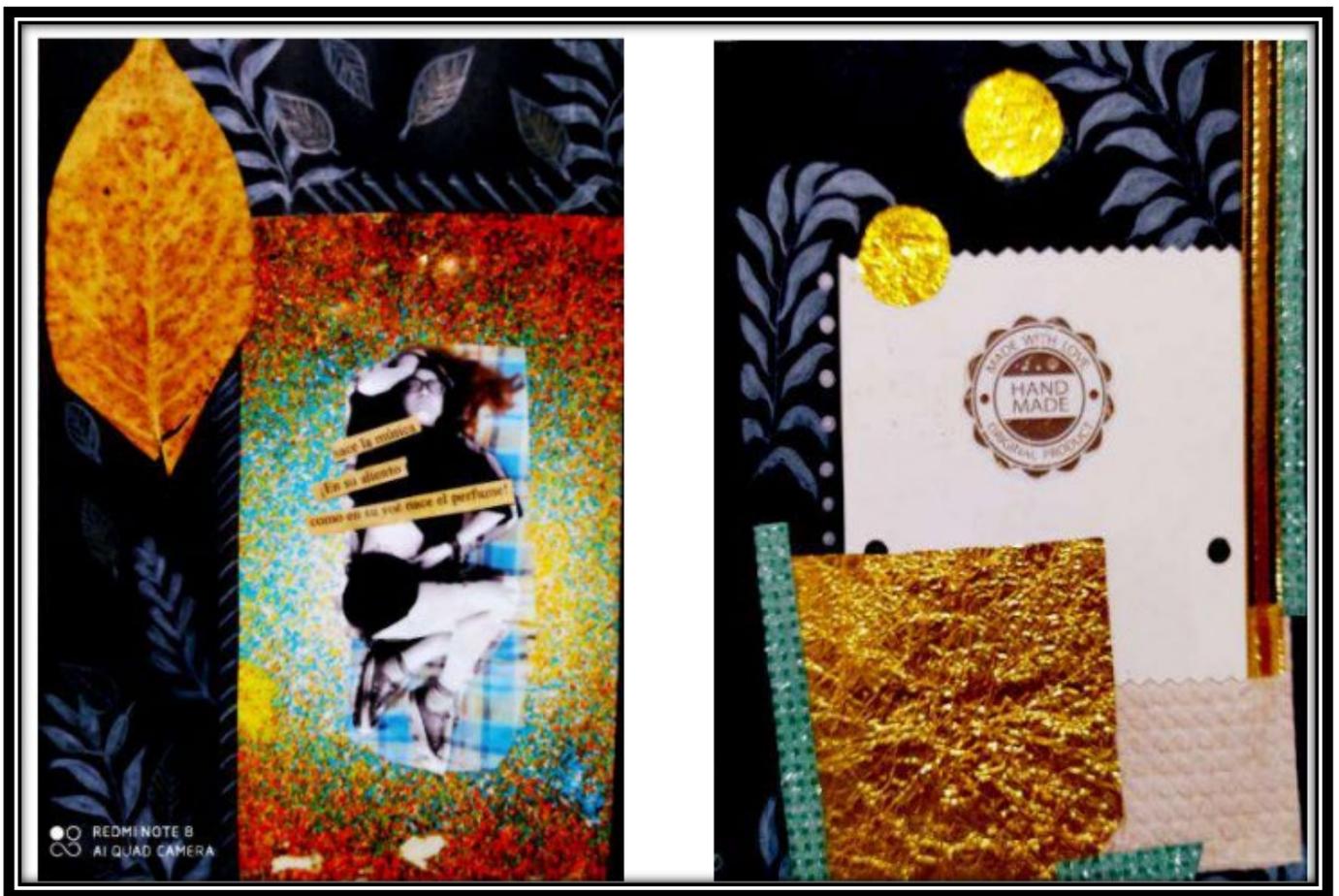
BITÁCORA-

EXPRESIONES POÉTICAS

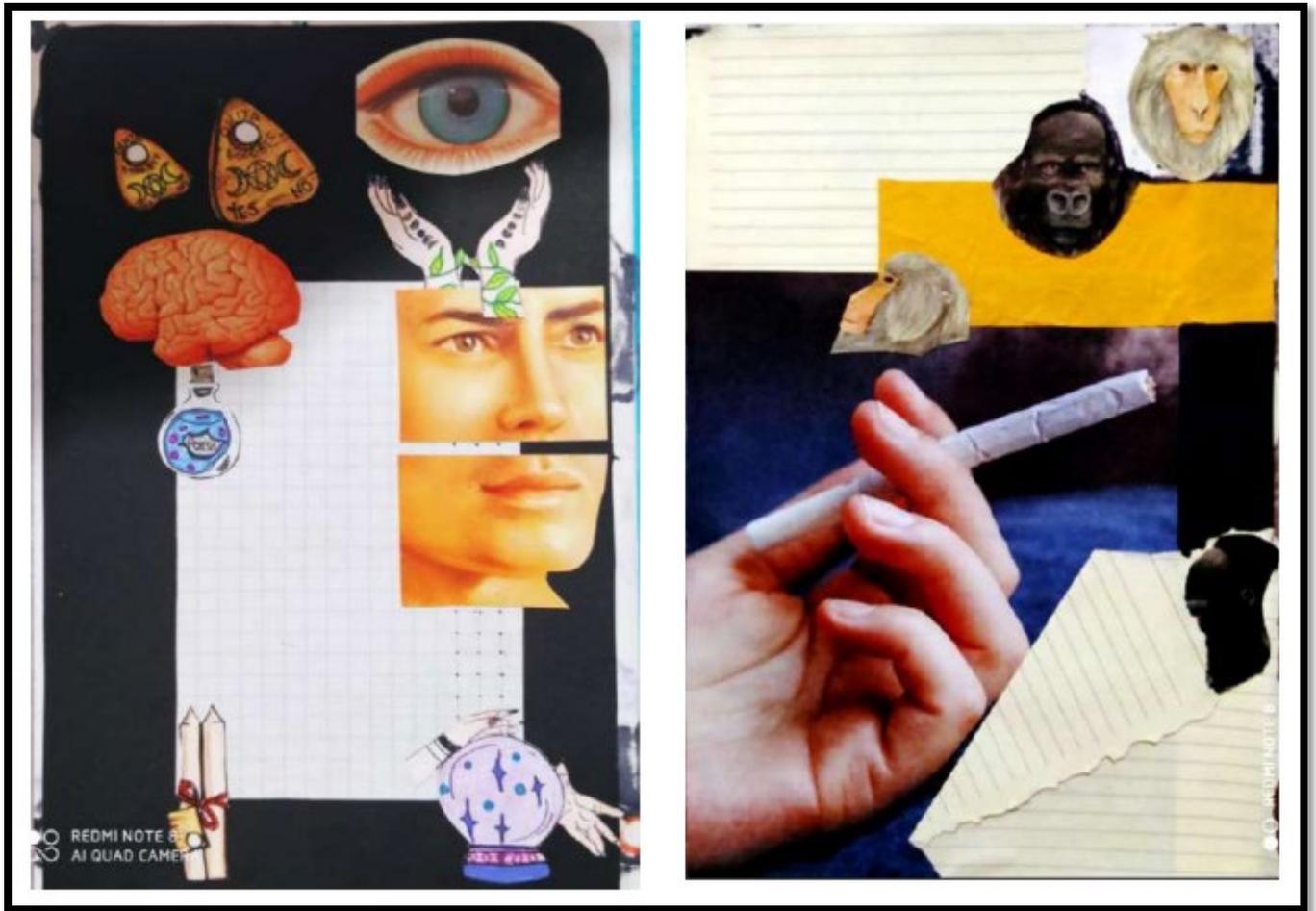
Las artes nos ofrecen una alternativa para despertar y experimentar pasión en nuestras vidas. A través de nuestra experiencia de vida, cada uno de nosotros ha llegado a un lugar diferente. Algunos pueden reconocer y sentir el poder del gran arte, ese es el arte que transfigura la muerte y nos golpea profundamente en nuestro centro, transformándonos y abriéndonos a la vida. Algunos han tenido este tipo de experiencia mediante la creación de arte y algunos han sido traídos a este lugar a través de otros procesos de la vida.

La mayoría tenía al menos indicios de estas experiencias. Todas las composiciones que realizo se basan en la creencia de que podemos enfocarnos en nuestro interior y encontrar caminos que conducen a la alegría de la verdadera creatividad.

Las alteraciones de conciencia son vehículos efectivos para abrirse a la voz y al sentimiento de nuestro ser más profundo. Este es un proceso paso a paso que se basa en una serie de condiciones y técnicas.



BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS



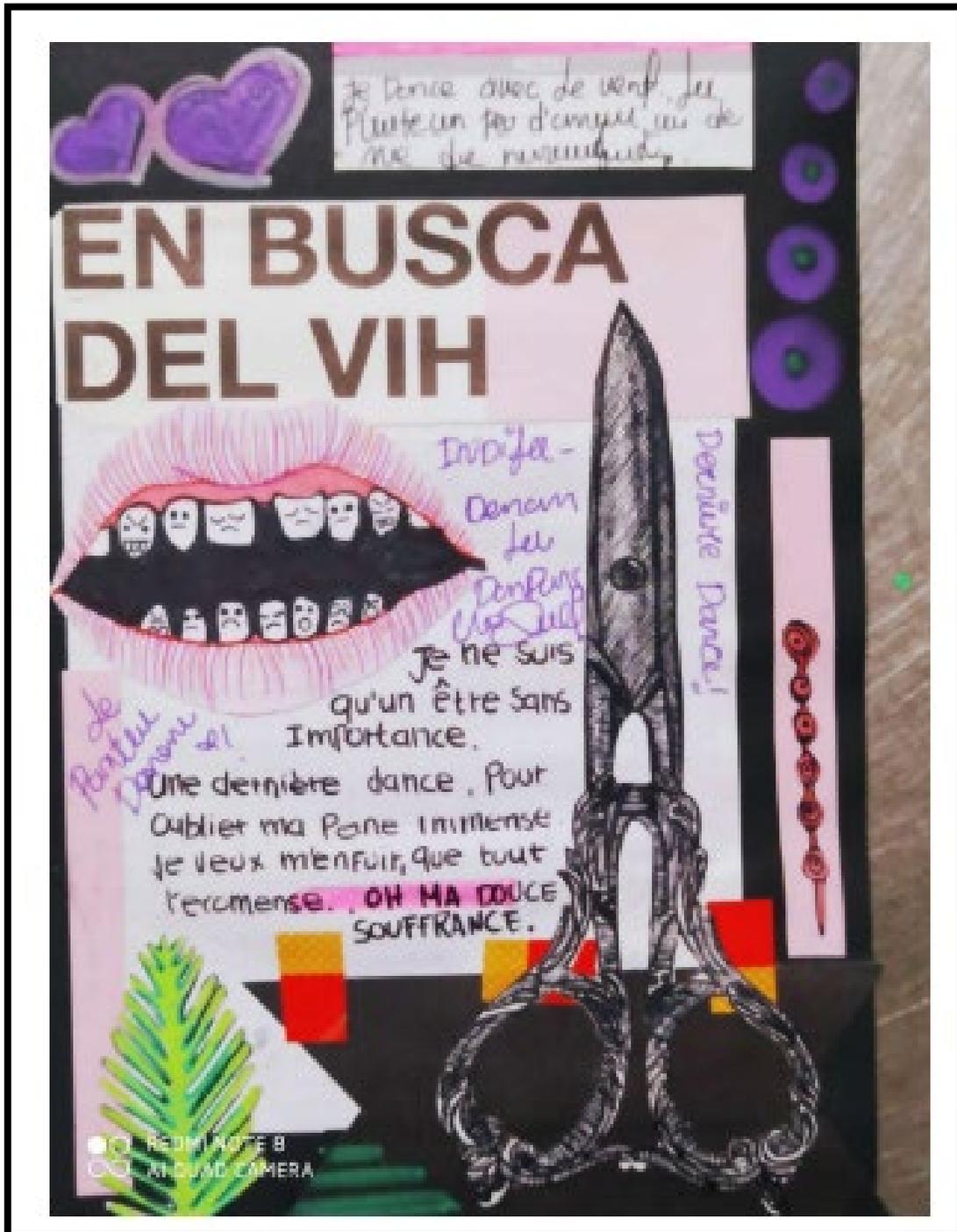
BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS

La condición principal para este viaje es un ambiente seguro, de apoyo y sin prejuicios. Nadie comenta el trabajo de otras personas, nadie analiza o juzga el trabajo. La verdad es que, en esta exploración, en estos cursos trabajamos con nuestro diálogo interno; Encontramos un lenguaje que nos libera para entrar en nuestra intuición. A medida que practicamos este proceso en este entorno, aprendemos que es seguro seguir este camino y aprender a dar la bienvenida al poder y la intensidad de los sentimientos que puedan surgir. La mejor herramienta en este proceso es reconocer y escuchar nuestros sentimientos y emociones.

No hay sentimientos equivocados. Lo que podríamos haber pensado que eran sentimientos negativos como el vacío, la frustración o la sensación de estrechez, son solo pasos en el camino.

Debemos estar dispuestos a sentirlos y luego dar el siguiente paso. A medida que avanzamos dando tumbos, tropezándonos con nosotros mismos, una y otra vez, finalmente aprendemos a aceptar y darnos cuenta de que estas cosas no nos definen. Mientras escuchamos nuestra voz intuitiva y hacemos el siguiente paso, comenzamos a reconocer y validar ese fuego en nosotros que quiere expresarse. Dependiendo de nuestra experiencia de vida, esto puede ser una pequeña brasa o un fuego furioso. Cada uno es precioso y aprendemos a validar y apreciar estas señales.

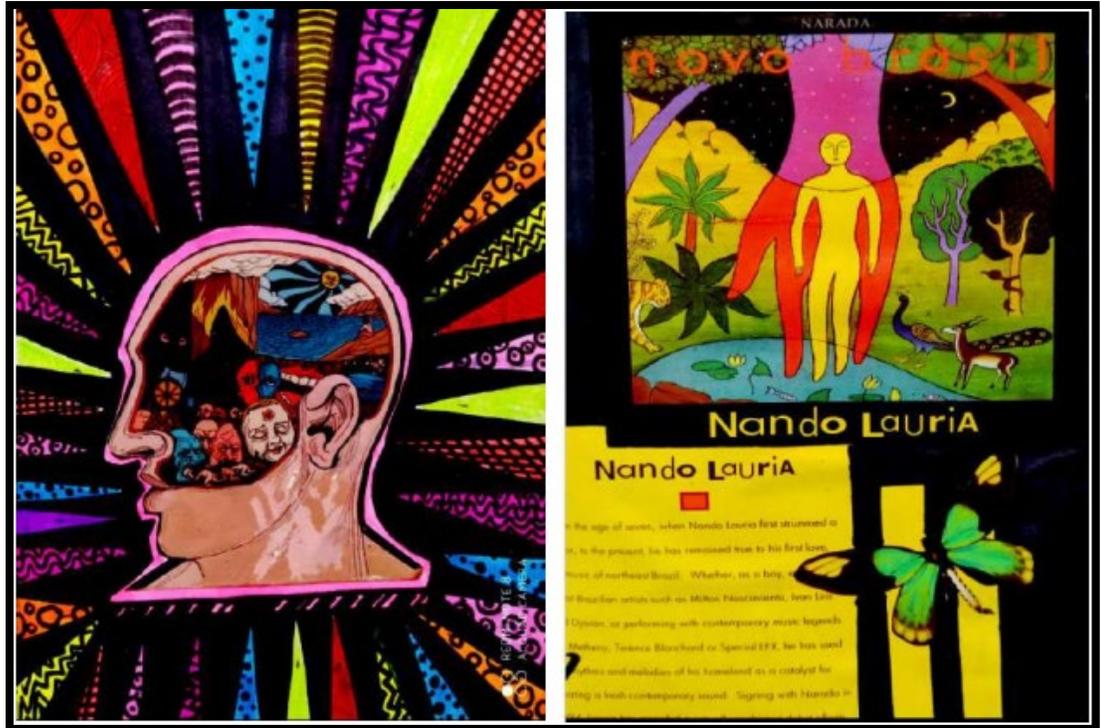
El sentimiento es nuestra mejor pista en esta exploración. Simplemente creando con forma y color podemos experimentar una gama completa de emociones. A veces, después de reconocer nuestra intuición, haremos una marca o elegiremos un color que nos abra a un sentimiento profundo y poderoso. Puede haber un cambio de energía o una fuerte sensación en nuestro núcleo. Puede haber recuerdos, imágenes, viejas heridas y alegrías saliendo a la superficie. Es importante reconocer estos sentimientos y luego traducirlos a color y forma.



BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS

Estoy enamorada de la experiencia de ser arrastrada por la dichosa marea de creatividad. Me encanta la sensación de ideas, pensamientos, color y forma atraídos a través de mí desde la tierra. Ellos pasan a través de mí trayendo energía, aperturas, visiones y viveza. Mi relación con este amante que es el arte suele ser compleja y dedico gran parte de mi tiempo a ocuparme de los aspectos prácticos. Valoro mucho conectarme con el inconsciente o subconsciente de cualquier manera que pueda. Medito, sueño y trabajo para recordar mis sueños por escrito y bocetos. Encuentro ideas que me fascinan y luego profundizo en ellas lo más que puedo con lluvia de ideas, asociación libre, con metáforas y garabatos. Realizo ciclos de búsqueda, investigación, pruebas y luego relajo, medito y espero. Principalmente, solo trabajo, desarrollo mi arte, intento esto y aquello y luego reconozco las llaves de la puerta de las experiencias honestas, profundas y creativas. Entiendo que la clave principal para crear arte es sentir. Podemos sentirlo en nuestros cuerpos cuando tenemos una capa más profunda. Hay un cambio de energía, una apertura, una prisa, una experiencia. Nos hemos liberado de un aspecto de condicionamiento restrictivo, hemos hecho una conexión con nosotros mismos y nos acercamos un paso más a nuestras propias verdades.

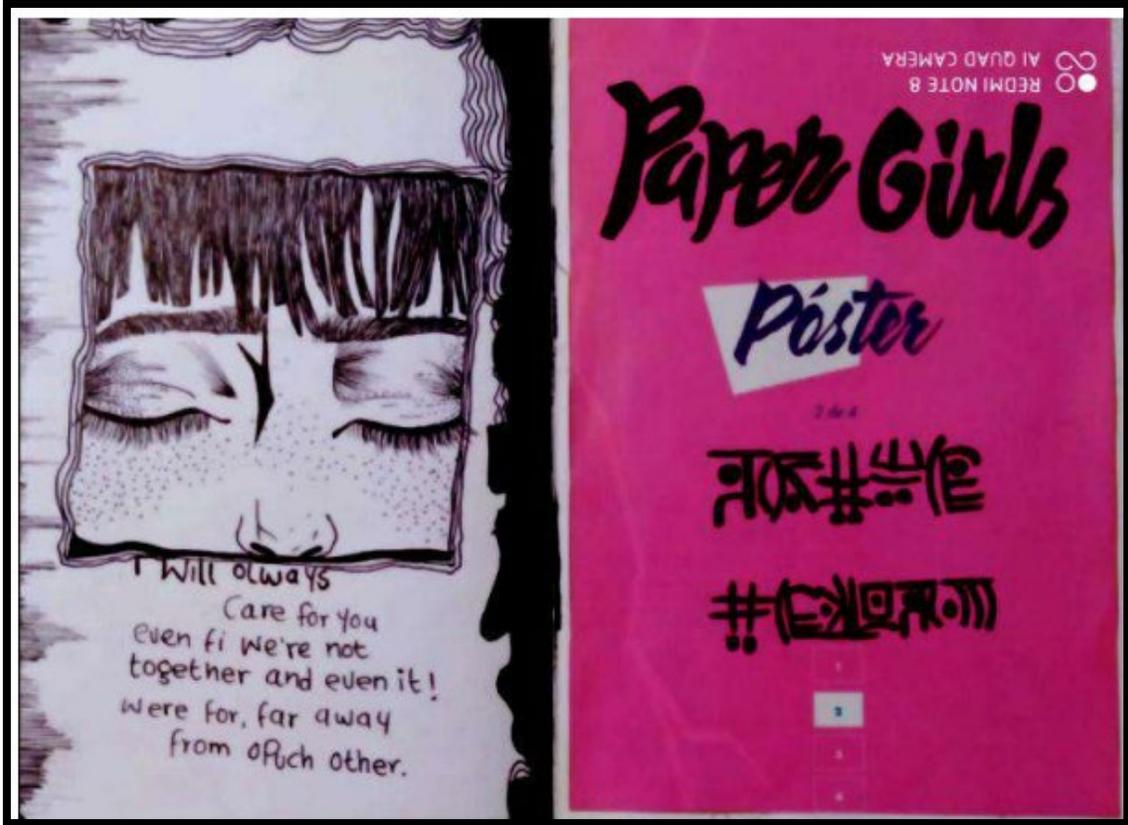




BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS



BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS



BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS



BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS

Esta pintura se basa en una imagen de sueño. No analizo mis sueños, pero sí los escucho. Me dan impresiones, ideas y pensamientos que parecen recuerdos. Al pensar en este sueño, sentí que las relaciones son el entrelazado de hilos intemporales. Como cualquier otro tipo de conciencia, hay un momento en el que somos capaces de reconocer que tenemos nuevas experiencias en nuestras vidas. Si experimentamos ese momento profundamente, parece estar conectado a un hilo o red sin fin que se mueve a través del espacio y el tiempo.

Al contemplar y disfrutar estos pensamientos, pensé en todas las relaciones que experimentamos. Algunas relaciones nos vinculan o atan a otra hasta que sentimos muy poca separación. Esto puede ser un amante, un amigo, alguien con quien nos movemos en un arco de tiempo. También puede ser un animal. Incluso después de la muerte de un animal o persona con quien hemos recorrido una distancia a través de la vida; el viaje continúa, parece un concepto muy real en una relación profunda. No hay más autoridad que uno mismo, eres capaz de crear, no hay barreras, solo miedos e inseguridades. Para mí la pintura es un trabajo mental, ser capaz de emocionar; que además la vida no es solo lo visible, lo que te enseñas, y te muestran, hay lugares dentro de uno mismo que puedes sacar a la luz, mundos utópicos no tan lejos de la realidad.

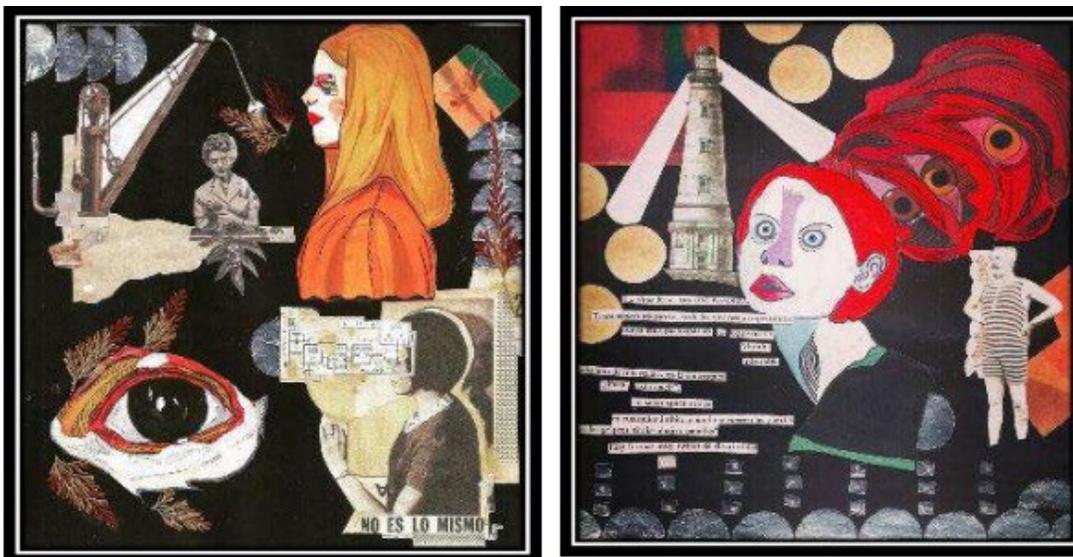


BITACORA. CRONICAS PSICODELICAS

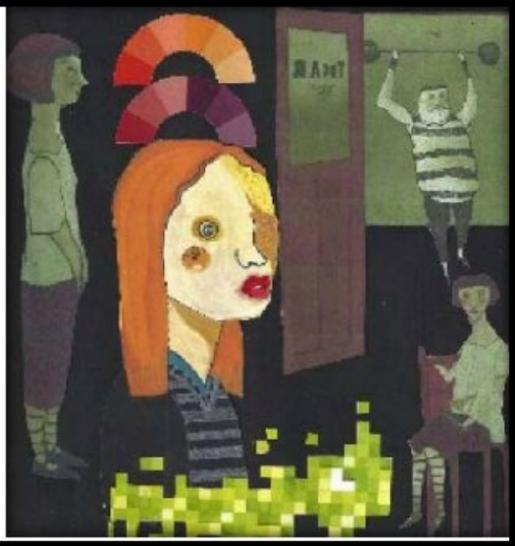
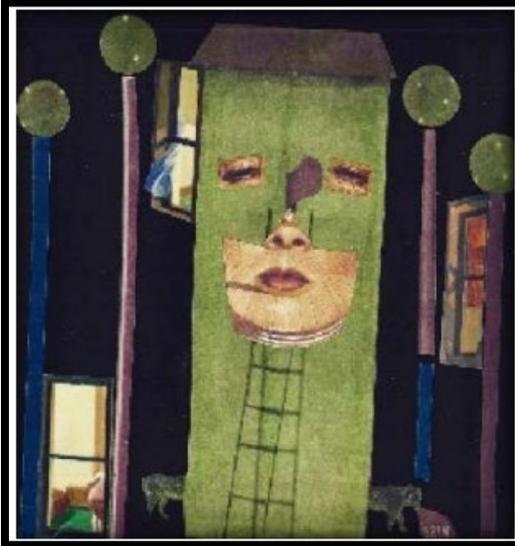
ONÍRIA E INSOMNIA

Oníria e insomnia se titula esta catarsis inconsciente, mi experiencia con las drogas me llevaron a diversas experiencias nuevas, que desde mi pensar están fuertemente sujetas a una serie de abstracciones simbólicas, en las que el mismo inconsciente expulsa como flechazos naturales, es decir el recuerdo del inconsciente. A partir de diversas investigaciones, CARL JUMP con el hombre y sus símbolos han facilitado la misión del proyecto al comprender la conducta, cambios de actitud, de ánimo entre otros aspectos que claramente se ven seriamente entrelazados con el Yo y los agentes externos para la estimulación y alteración de la conciencia.

Esta Fase, como claramente su nombre indica, es recurrir a las abstracciones conectadas directamente a los sueños, sueños lucidos, parálisis del sueño, y sueños repetitivos. Esto es importante ya que el inconsciente una vez alterado con alguna sustancia, aun la mente dormida este inconsciente está creando imágenes que bien pueden ser recordadas una vez se está despierto o que se almacenan en nuestra mente como un recuerdo muy vivido que incluso puede generar sensaciones temporales.



REPRESENTACIONES ONIRICAS
COLLAGE E ILUSTRACIÓN



Cada una de estas imágenes por sí solas, proyectan ideas muy claras, desde el autorretrato hasta la materialización de mis emociones más profundas. El verse así mismo, desde la introspección es una tarea difícil, el verme, saber identificar mis proyecciones, todos mis yo, que no son pocos y llevarlos a un papel, este proceso se convirtió en una tarea un poco terapéutica, al verme envuelta en un sin fin de conceptos personales que creía ajenos a mí pero que en realidad hacen parte de mi inconsciente, como mis miedos, mis traumas, y gustos.

Todas esas características a las que la razón le dice no, pero el inconsciente es puro no mienten, no traiciona, fue la forma más real de luchar contra mis demonios. Es exactamente esto de lo que están cargadas las imágenes. Sin saberlo también, más adelante al ver y ver mis ilustraciones, encontraba señales tan fuertes que descubría que en ellas estaba incluso hablando de mis enfermedades, de mis carencias como mujer, de mi pensamiento sexual, y un montón de condicionantes que en mi vida parecía estar bloqueando pero que con el arte de manera consciente o inconsciente estaba soltando.



IRIS ONICO
KALEIDOSKOPIO
PARAFERNALIA

**“NUNCA ME HA INTIMIDADO LO TERRIBLE
PUESTO QUE SIEMPRE ME HA ENRIQUECIDO”**

IRIS ÓNICO

A partir de las técnicas del artista MARCEL DUCHAMP con los ROTO- RELIEVES, una técnica que considero relevante para el proyecto en aspectos visuales para crear un efecto giratorio mandalico, estos discos bailarines consisten en discos de cartón impresos a ambos lados con dibujos litografiados. La idea original contemplaba su reproducción en un tocadiscos a 33 revoluciones por minuto con el fin de comunicar al espectador una ilusión de profundidad. Los discos venían con una caja que tenía un pequeño orificio en su parte superior y que se suponía había que colocar sobre la plataforma de guía mientras giraban, de forma que el espectador utilizara tan sólo un ojo con la consiguiente intensificación del efecto óptico. LOS ROTO RELIEVES son un ejemplo de la investigación crítica sobre lo óptico realizada por Duchamp. El ojo cree percibir una profundidad que la mente sabe que no es tal.

Fue tal mi fascinación por este formato circular, que comencé a hacer pruebas, recortar mis ilustraciones en formato circular, pero noté que no eran más que imágenes redondas, faltaba algo, faltaba intensidad en la imagen, que se ajustara a este formato sin tener que intentar copiar las obras de Duchamp. Reforcé esta experimentación mezclando mis referentes artísticos y sus obras, ¿qué pasaría si una instalación de ADELA ANDEA, se ilustrara y luego se adaptará al formato circular, se montará en el motor giratorio y se proyectaran como el arte Óptico de BRYDGET RILEY. Intentar era la única manera de pensar inteligentemente el siguiente paso en la obra, y Así lo hice, tal cual como acabo de mencionarlo, imagine una instalación completa donde se mezclarán todas las técnicas y estilos de mis fuentes artísticas y esto culminó, en IRIS ÓNICO.

Para esta exposición debíamos tomarnos seriamente la idea de pensar la obra expuesta en una galería o museo, por lo tanto, debíamos intentar buscar un espacio conectado con las artes, donde pudiésemos montar la obra y realizar todos los pasos que cualquier artista debe hacer al momento de exponer su obra. Realmente este proyecto, lo percibía desde una idea un poco fuera de lo tradicional, es decir fuera de los estilos de la academia, como montar en un museo o algo parecido. Sentía que esta instalación tendría mucho más poder si se expusiera en un lugar en donde las personas fuesen a realizar actividades de Ocio, de liberación espiritual, o simplemente en un espacio público en donde hubiese un tráfico intenso de personas con intereses artísticos.

La casa chirimoya en Pamplona, fue el lugar ideal para mi exposición, es un sitio donde se desarrollan actividades de meditación, relajación, foros de cine, charlas espirituales y prácticas artísticas. Puse en marcha tramites en cuanto a los proceso y permisos que requería para que se me prestara el sitio, una sala totalmente amplia, con la suficiente oscuridad para que la proyección de las imágenes se viese en alta calidad. Con este proceso del lugar de montaje ya preparado, vendría el paso pasar la tarjeta de invitación, el crear una imagen que pudiese al mismo tiempo ser usada como publicidad en distintas redes sociales, y claramente el folleto con la obra para las personas que visitaran la exposición.



Publicidad- Redes sociales

16 de mayo de 2019

ELOGIO A LA LOCURA

"NO ME ASUSTA LO TERRIBLE PUES SIEMPRE ME HA ENRIQUESCIDO"

CARMINA LEANDRY RINCÓN
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
ARTES VISUALES
PAMPLONA
2018

¿Cómo identificar las secuelas del consumo de drogas en la conciencia y cómo estos acaban por ser un estímulo para la creación?

¿Cuándo dopas a tu cerebro, ¿por qué tus ojos eligen ciertos estímulos visuales, y descartan otros?

PROBLEMA: Los intereses que dan pie al proyecto se conciben a partir del abuso de drogas, y las experiencias emocionales que estas dejaron como secuela. Una gran maraña de actividad espiritual, mental y cerebral.

El proyecto se niega a ser moralizado, por el contrario, busca modificar el convencionalismo social con respecto a temas de impacto cultural como lo son las drogas.

OBJETIVOS

GENERAL

- Proponer el arte como una cura ante el paradigma del consumo de drogas y sus secuelas.

ESPECÍFICOS

- Inducir a la alteración de la percepción y la conciencia a partir de las experiencias psicodélicas extraídas del consumo personal.
- Promover responsabilidad en el uso recreativo de las sustancias psicotrópicas a través del arte.
- Visibilizar la realidad del consumidor como sujeto artístico y consciente, fomentando su inclusión dentro de la cultura.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se enfocará en estudiar la secuela mental y emocional que deja un arduo tiempo de experimentación con sustancias ilegales. Desde el inicio, mi trabajo ha sido un tránsito irregular estado de ánimo acompañado de abstracciones simbólicas de la realidad, una de las fascinaciones de la droga es la ilusión de poder encontrar un atajo hacia la creatividad, a partir de la experiencia personal, hablo de la droga como evasión.

Esta obra conecta directamente con la necesidad de identificar la existencia secuelas o repercusiones que son generadas al uso constante de drogas, y como se ven reflejados en la psique ¿Cómo se construyen, en nuestra experiencia interna, y como logramos adentrar a el espectador a la experiencia de la sinestesia? ¿Cómo se interpretan y elaboran, en nuestro interior la realidad, los recuerdos entre otros aspectos?

Por lo tanto, en esta investigación-creación se busca identificar que factores afectan el comportamiento de la conciencia y el subconsciente

Folleto interactivo- información precisa de la Instalación - dada a los visitantes.

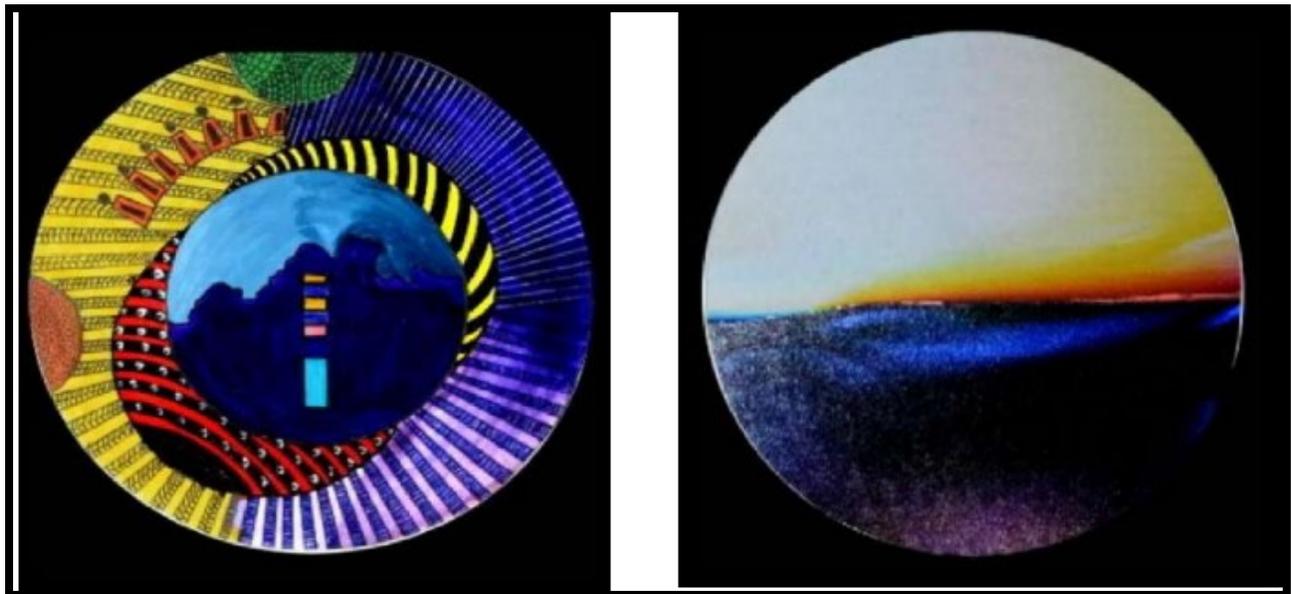
Iris Ónico no solo es la experimentación con la alteración de la percepción y la conciencia, sino que es la primera tarea que realizo al darle un análisis complejo desde la psicología, desde el psicoarte a cada ilustración, evaluando de manera minuciosa el color, los símbolos y la composición de esta manera, cada imagen sugiere una sensación ya previamente concebida. Esto por una parte, ahora en los procesos de creación de las ilustraciones o los ROTO RELIEVES necesitaría realizar paseos por la ciudad, estos paseos naturalmente los hacia bajo el efecto de alguna sustancia y en compañía de algunas personas, como siempre la bitácora fue mi fiel confidente, donde describía mis sensaciones y emociones, y donde creaba mis imágenes, inspirándome en cómo veía la ciudad, el paisaje, cómo ve el bosque, como se siente el aire, el frío, el calor de la fogata, un sin fin de cosas.

Dentro de la instalación los visitantes tenían la oportunidad de jugar un juego bastante didáctico para lograr alterar su percepción y conciencia al usar los lentes caleidoscópicos como elemento de alteración, es decir para recrear las experiencias de una manera cercana y precisa al de las drogas, los lentes con su mecanismo en fractal lograban ante la retina una simulación abstracta y psicodélica de los ROTO RELIEVES, de esta forma al usar el agente externo la realidad de las ilustraciones se des fragmentaba creando imágenes nuevas .

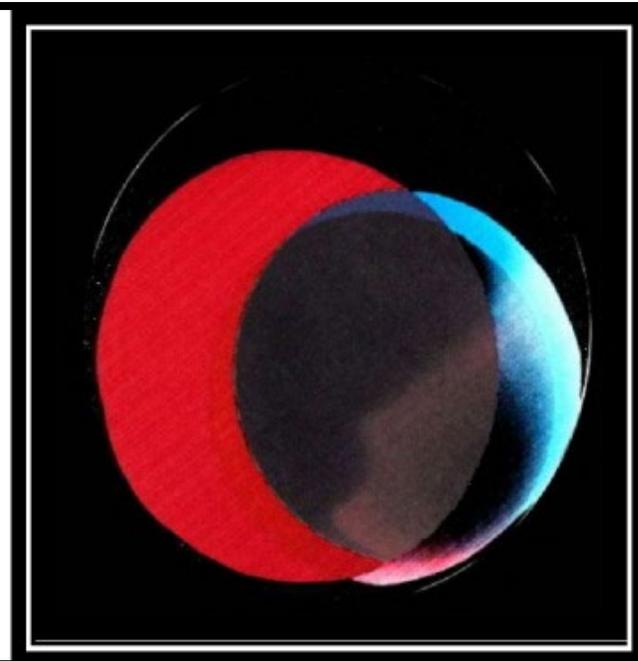
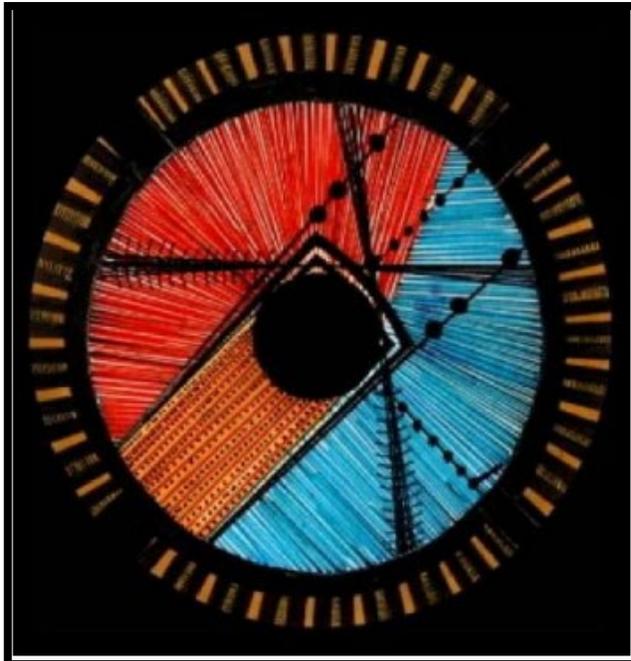
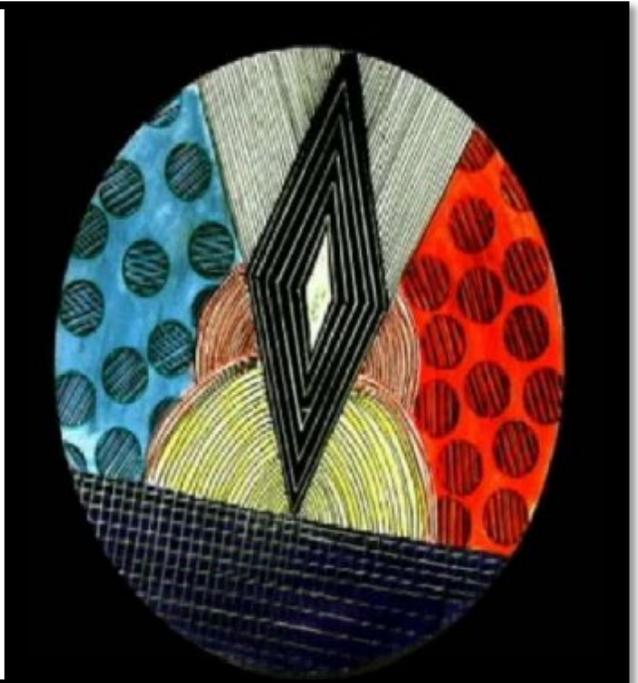
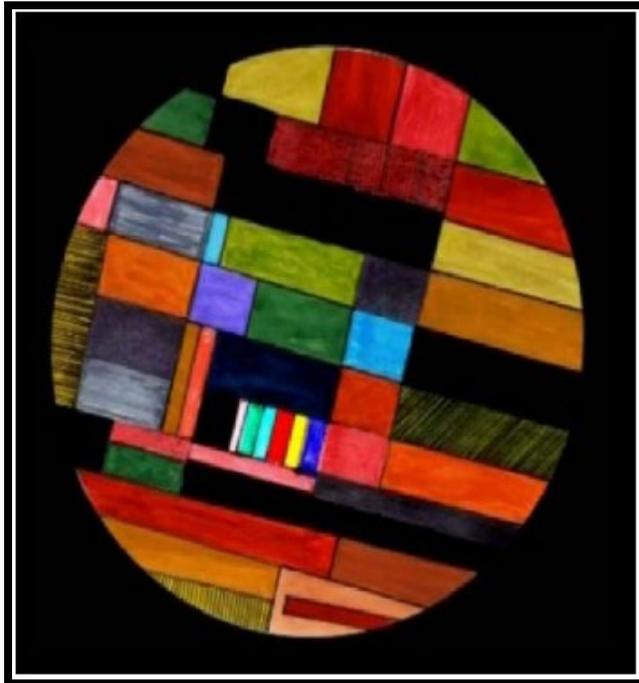
PORTAFOLIO

ILUSTRACIONES - PROCESO.

Para crear cada ilustración, utilizo materiales como cartulinas especiales que me permitieran usar cualquier tipo de pigmento, acuarela, acrílico e incluso usar pegamentos, ya que muchas de las imágenes están hechas por collage. Diseñar cada una de ellas requería aproximadamente de dos a tres horas, incluso cuando comenzaba una podían pasar días sin intervenirlas hasta que decidiera terminarlas, se podría decir que todas se conseguían tras un trabajo intermitente, en cada imagen, y su diseño jugaba un papel importante mis estados de ánimo, para esta serie según todos los acontecimientos que estaban sucediendo en mi vida de manera personal intentaba llevarlos al papel, es por esta razón que las imágenes cuentan con un tinte oscuro, con una gama de colores bastante agresivos, figuras geométricas y degradación del color.



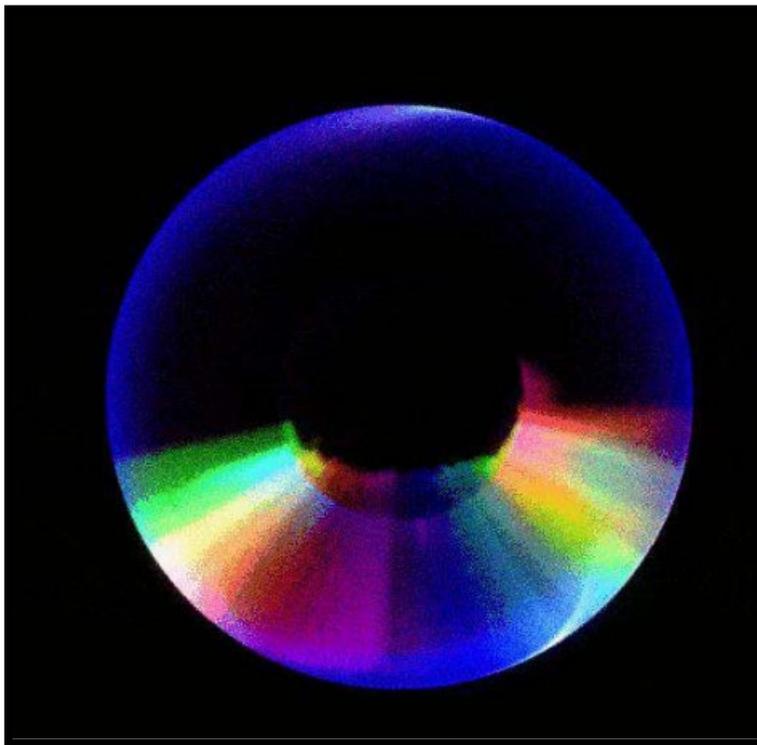
ROTO RELIEVES.
ILUSTRACIONES, INTERVENCIÓN DIGITAL



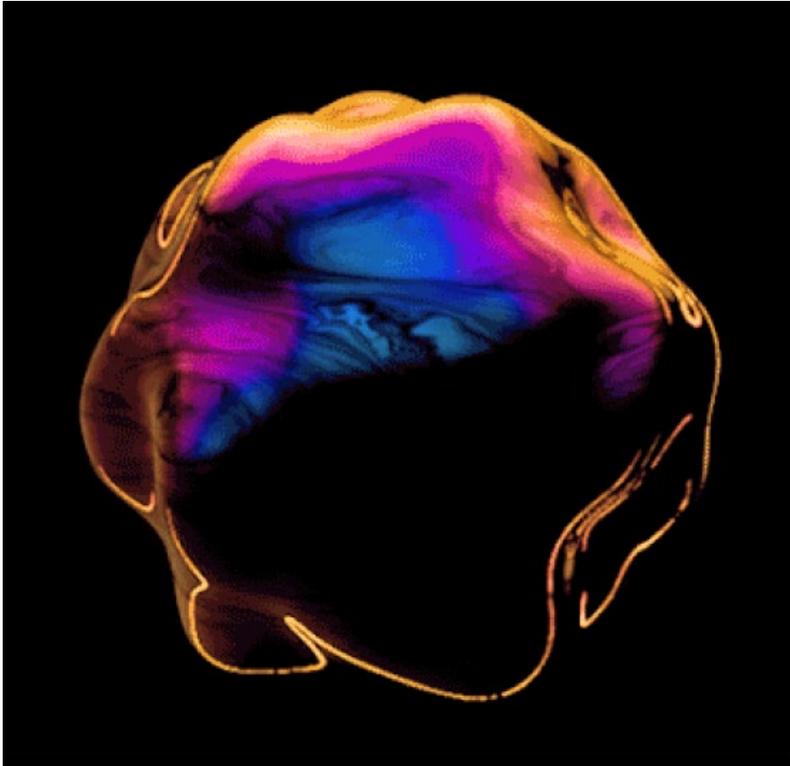
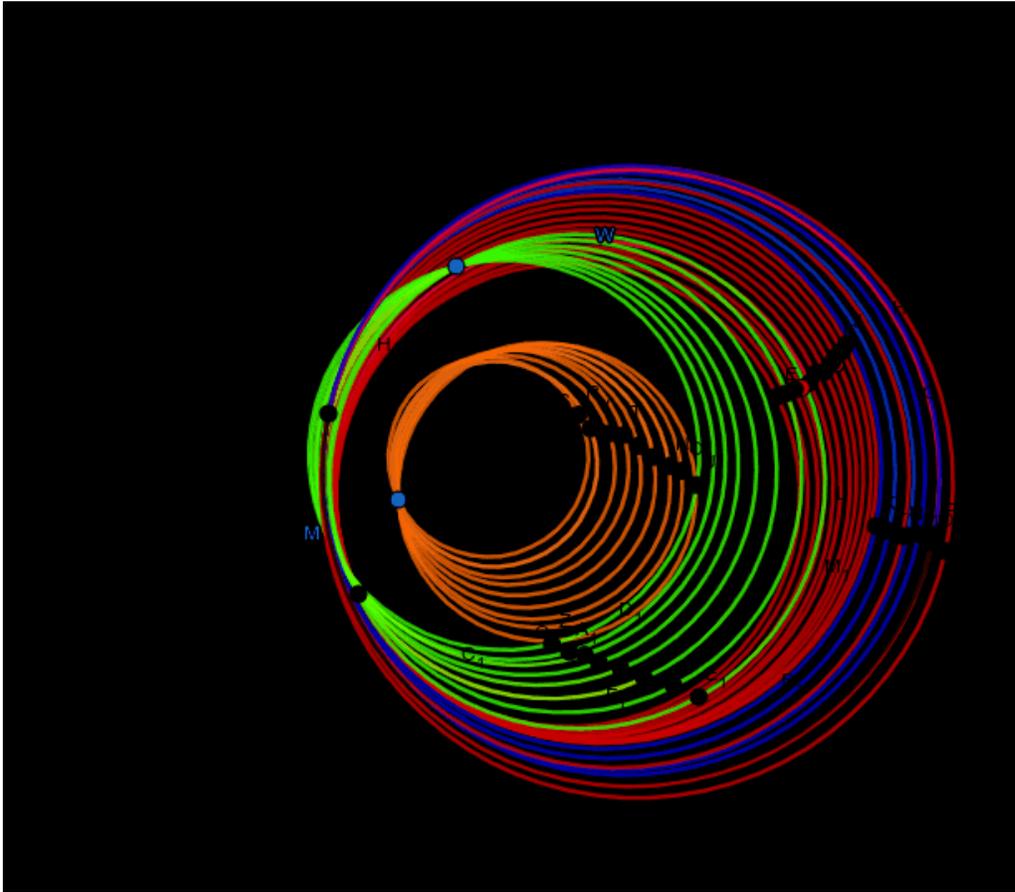
ROTO RELIEVES.
ILUSTRACIONES, INTERVENCIÓN DIGITAL

ILUSTRACIONES DIGITALES

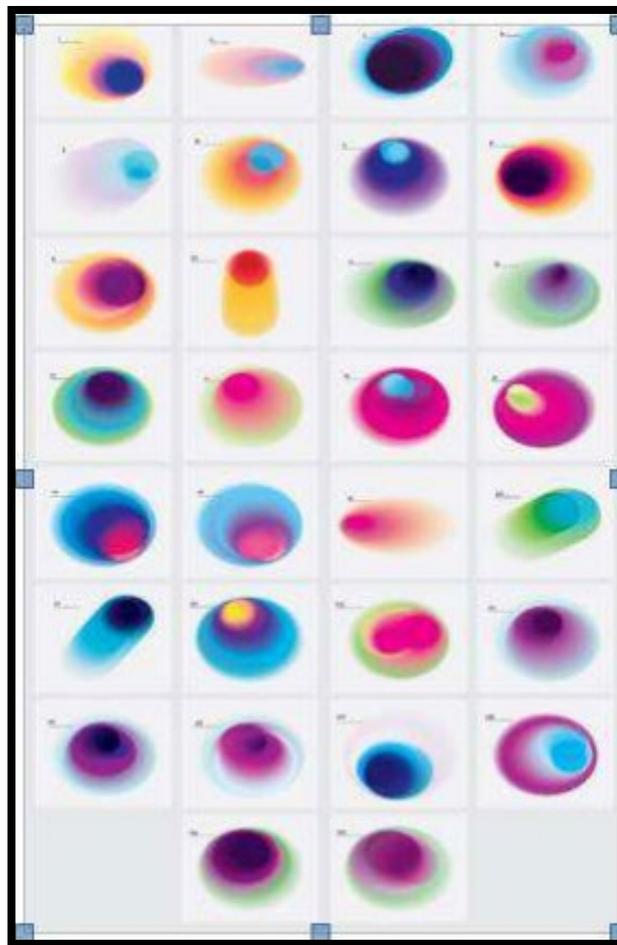
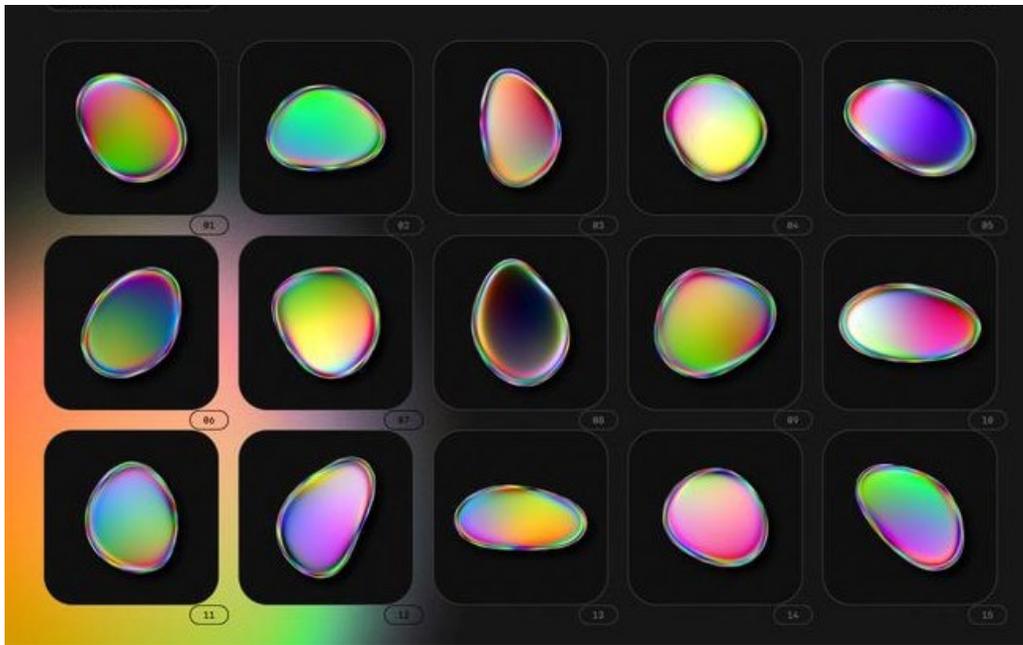
Buscando potencializar un poco más las imágenes que creo, tuve la idea de justamente usar los medios digitales para crear el ROTO RELIEVE. Sabiendo que de manera digital podía lograr efectos visuales, de textura o degradar el color, que de forma manual no podía conseguir, comencé a crear desde cero las imágenes, probando además que podía jugar también mucho más con la animación es decir con el movimiento que podía darles, ya no solo tendría que ajustarme únicamente al poner las imágenes a girar sino que con varios programas digitales podía hacer que mis ilustraciones se movieran como un globo de agua, o con efectos más experimentales como el rebote, el impacto, el que pareciese agua, entre otros efectos; además que podía darle perspectivas tridimensionales y aunque lo digital no hace parte de mis fuertes, fue súper interesante el descubrir estas formas de crear, que temporalizaran las metodología de mis procesos artísticos.



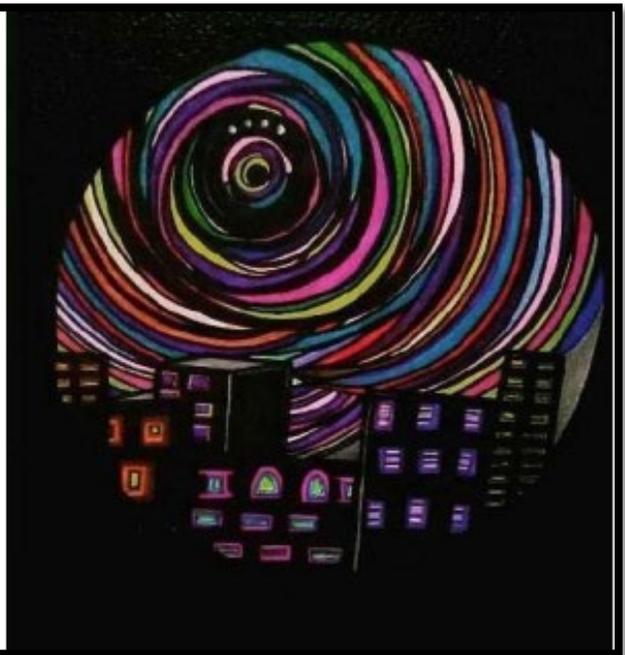
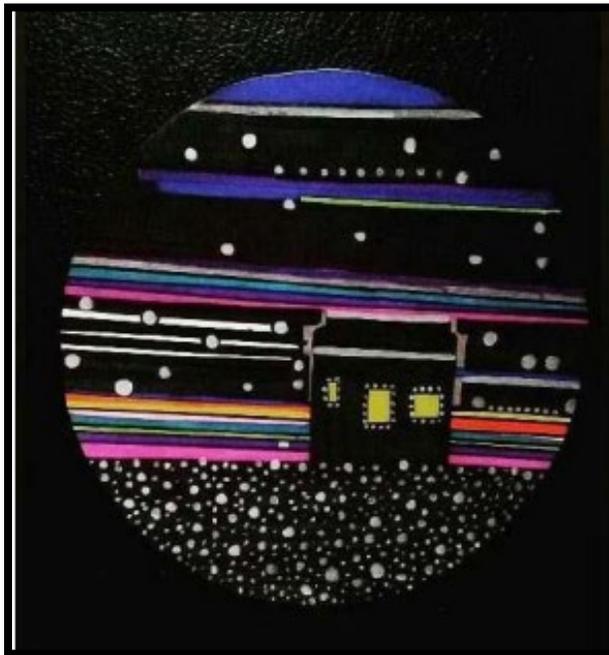
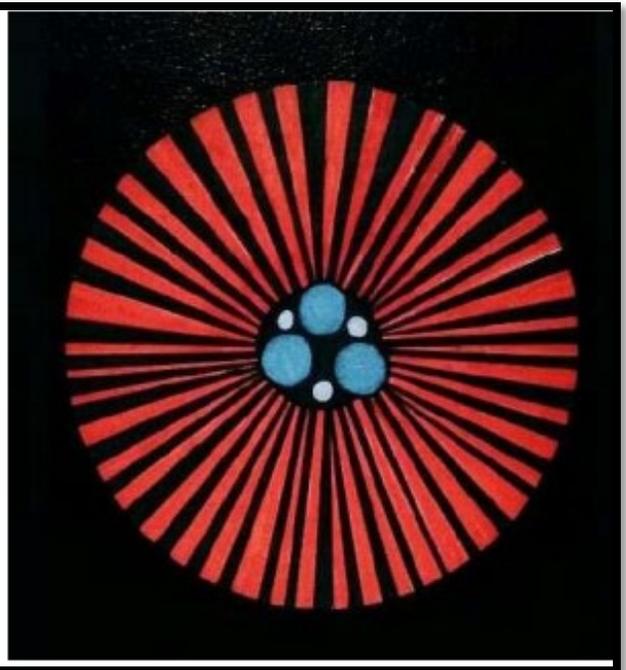
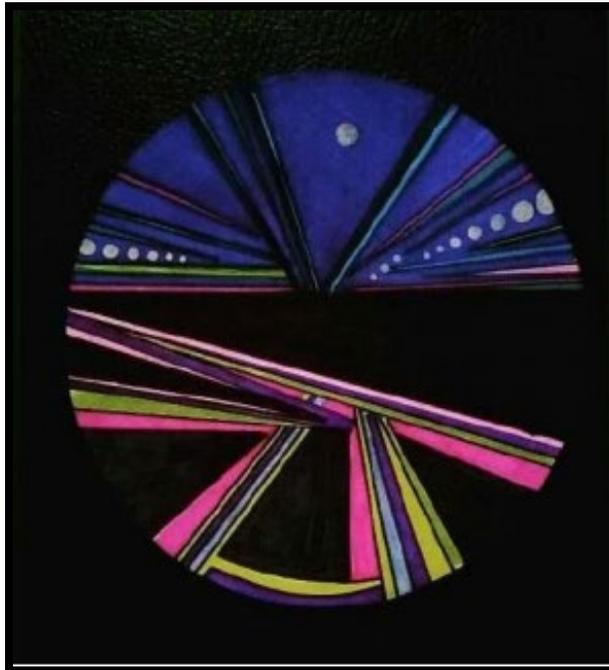
Photoshop edition.
Ilustración digital.



Photoshop edition.
Ilustración digital.



Photoshop edition.
Ilustración digital.



ILUSTRACIONES- ROTO RELIEVES
SERIE DOS (2) MEDIDAS: 5.30x 5.32

Una parte experimental dentro del campo de diseño y creación, varios métodos para ilustrar LOS ROTO RELIEVES, venía siendo la función digital dejando un poco de lado la metodología al únicamente hacer una breve intervención de contraste luz y saturación en los colores, sino a pasar directamente a la creación de las imágenes con su función de movimiento ya incluida, es decir mientras que con anterioridad el movimiento circular se daba mediante el motor giratorio que era el que permitía el efecto ondular, en este procedimiento totalmente digital estaba incluyendo todas las funciones al tiempo. Por una parte, es bastante sencillo ya que, si en la creación de imágenes desde el inicio era llevando a cabo 3 procesos-es decir la creación del ROTO RELIEVE, pasando por el motor giratorio, filmar el movimiento, se escaneado intervenida para luego proyectarse y ser visto a través del lente caleidoscópico.

Está claro que eran varios procesos; de esta forma aprovechando un poco las opciones digitales, se experimenta y se crea una serie de imágenes tratando de salir un poco de la metodología tradicional que se venía aplicando para dar paso a las nuevas formas. De esta manera es así como se consigue este resultado, que visualmente logra un efecto característico al momento de poder jugar con efectos que dentro de la parte manual era un poco más complicado de conseguir, como la transparencia, y las texturas dentro de las formas y el color, además que en cuanto al movimiento de la imagen se logra animar zonas en específico o figuras concretas de la imagen.

INSTALACIÓN



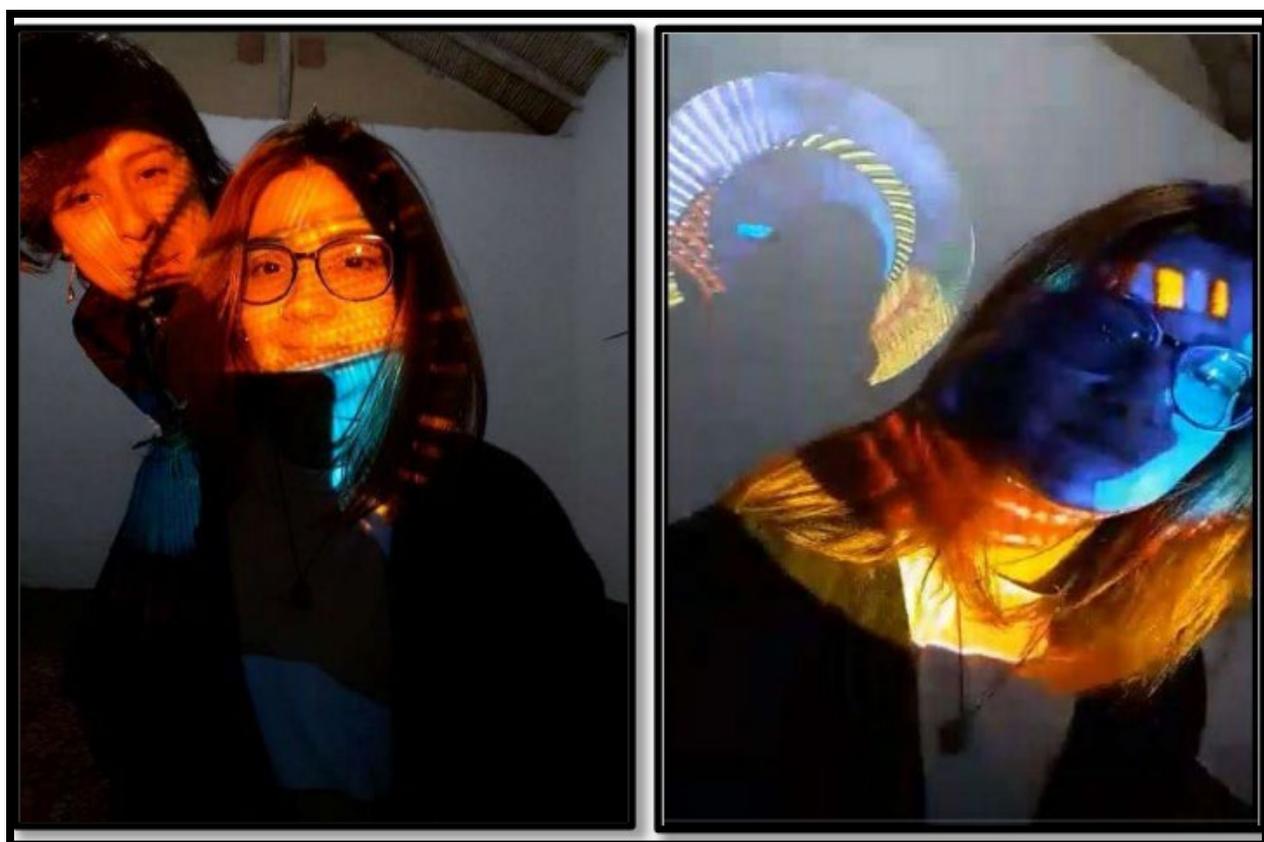
Casa chirimoya – sala de proyección cinematográfica y artística.

Las imágenes son proyectadas sobre una superficie plana, en una de las caras frontales de la sala a través de video bean, aislando la figura únicamente en una zona, de esta forma el espectador se veía en la necesidad de dirigirse a la zona determinada, para jugar con los diferentes dispositivos (lentes).



PROYECCION DE ROTO-RELIEVES

Las dinámicas en esta exposición no fueron determinadas como tampoco se impuso algún tipo de guion o estructura de pautas para el ingreso y participación del espectador con la obra en cuestión. Sencillamente al entrar al lugar para adentrarse en la capsula de alteración visual, era necesario quitarse los zapatos y cualquier otro elemento pesado que indispusiera la intención relajante y tranquila que la instalación pretende generar. Es así como zapatos, bolsos entre otros elementos debían ser previamente abandonados en la entrada de la sala.



PROYECCION DE LUZ.
INSTALACION EN CASA CHRIRIMOYA.

MONTAJE

los ROTO RELIEVES siendo imágenes de tamaño estándar, es decir no muy grandes elementales para el movimiento y traslado sencillo del material, no requerían en si un espacio demasiado grande para su muestra; pero sí visiblemente expuestos ya que, con el fin de que las ilustraciones estuvieran en primer contacto con los visitantes era justamente el que al verlas, estos eligieran con que imagen querían tener su conexión o con cuál de ellas querría comenzar su recorrido y como tal su experiencia visual. de esta manera al estar agrupadas en un solo lugar me daba más facilidad en el montaje, poder visualizarlas en conjunto y así cada persona eligiese una o varias de ellas en el orden que se desee.



MONTAJE- ILUSTRACIONES
ROTO-RELIEVES



PROYECCIÓN DE ROTO-RELIEVES.
Casa Chirimoya



PROTORIPO- Lentes caleidoscópicas.

LENTES CALEIDOSCÓPICOS.

Los visores o lentes, son el elemento más importante de la instalación ya que es este juguete, el activador de la imagen es decir, vendría siendo metafóricamente el agente externo en este caso la droga, es necesario el uso de este y ver la imagen y el entorno a través del lente para que la imagen sea alterada como también el entorno donde se proyectan, de esta manera se hace práctica la idea de la no droga, para generar alteraciones visuales y sensoriales de manera artificial a través de la imagen.

Algo muy importante también es la actividad que se daba dentro de la sala, ya que esta experiencia estaba concebida y naturalmente organizada para participar y disfrutarse de manera individual, pero también fue importante el intentar ver de qué manera funcionaban varias personas usando lentes caleidoscópicos, todos al mismo tiempo viendo no solo como la imagen y la sala cambiaban sino además como se perciben los individuos siendo atravesados por las luces colores y formas.

Finalmente, tales ejercicios se aplicaron para dar como finalidad una experiencia, digna de un estudio y análisis frente a los viajes colectivos o la sinestesia grupal, y como una experiencia psicodélica artificial de un solo individuo podría causar sensaciones, conmociones, y alteraciones de conciencia de manera colectiva, claramente viéndola únicamente desde el campo didáctico, y no entrando en detalle de estudios del comportamiento y sugestión colectiva, ya que estaría perdiendo un poco el rumbo de la investigación.



PROTOTIPO. ESTILO DE LENTES CYBERPUNK

Modelo CYBER PUNK, este modelo de lentes siendo en proporción circular me permitiría poder ajustarme a la estructura redonda del visor, es decir donde se ubica el ojo para poder ver el interior. Es así como, en vista de no poder comprar los lentes planeo elaborar este modelo, o algo parecido para modelar calidoscopios en cada lente.

En otra de las instalaciones que expuse, me acercaba un poco más a la idea final de diseñar ROTO-RELIEVES, tipo más surrealistas, que también cumplieran con el estilo de OP-ART. Buscaba crear una mezcla entre cada una de las vanguardias que consideraba relevantes para la imagen y así poder crear un estilo muy característico y único.



FLYER – invitación a la instalación.
LUGAR: Casona- Pamplona - 2018

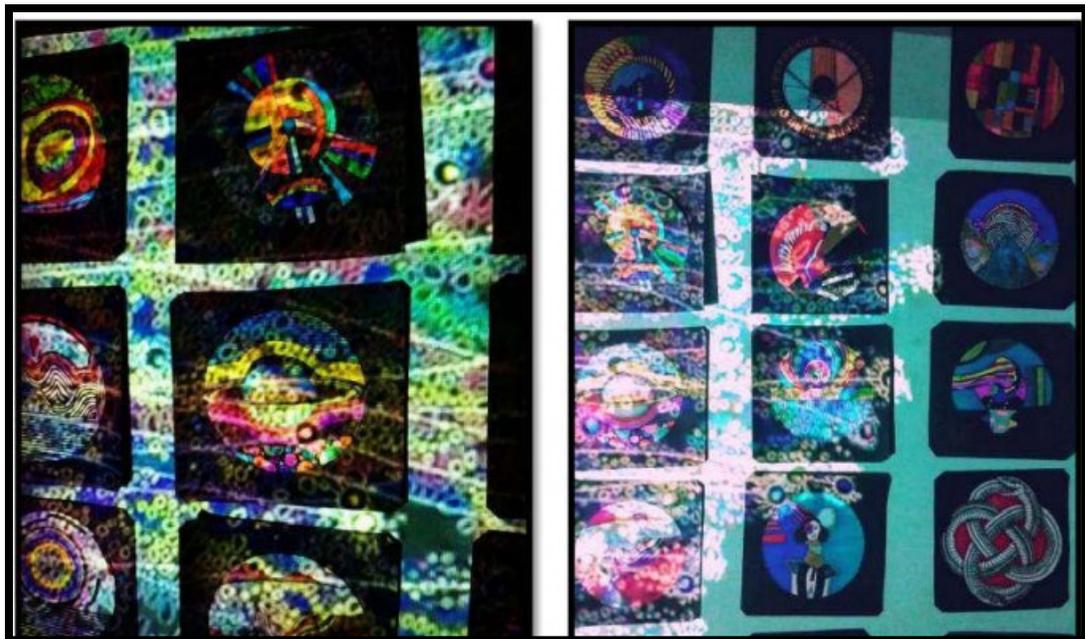
CHROMATICS

CHROMATICS, es la fase del proyecto que respalda su influencia visual desde el sexto arte, ya que se ha sumergido de manera emocionante mostrar crudamente y generar conciencia sobre las problemáticas a las que se enfrenta a un hombre expuesto a las experiencias provocadas por las alteraciones de conciencia y cómo estas pueden afectar el comportamiento o bien provocar una pulsión emocional desde los sentidos.

ENTER THE VOID es un film dirigido por Gaspar Noé en el año 2009 la película podría haber constituido una tentadora posibilidad de interpelar intelectual y sensorialmente a sus espectadores desde una concepción audiovisual audaz, inteligente y provocadora obligando a su público a abandonar la pasividad inherente a su condición.

CHROMATICS en cuanto a las ilustraciones producidas y sus intenciones son sintéticas y subliminales, alteraciones suprasensoriales entre otros aspectos no tangibles, además de esto, la música como la conocemos mediante sonidos o muy relacionado con los sonidos binaurales que vendrían siendo concebidas modernamente como drogas auditivas, estas son drogas que actúan directamente con el cerebro a través de los sentidos, este enfoque plantea que los pensamientos, sentimiento y voluntad tienen igual importancia en el desarrollo de un hombre libre, por ello el currículum contempla estimular el desarrollo de las capacidades cognitivas, sensoriales, artísticas, emocionales y corporales permitiendo que todos estos factores incorporados a la instalación sumen efectos diferentes que están dirigidos a la idea de poder llegar a estimular el mayor número de nuestros cinco sentidos.

MONTAJE- Instalación (sala privada). 2018

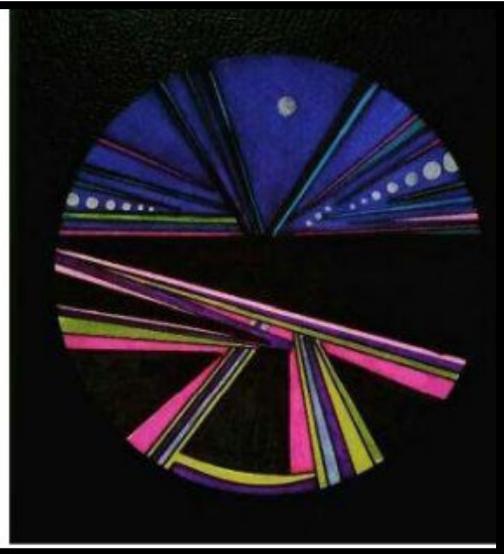
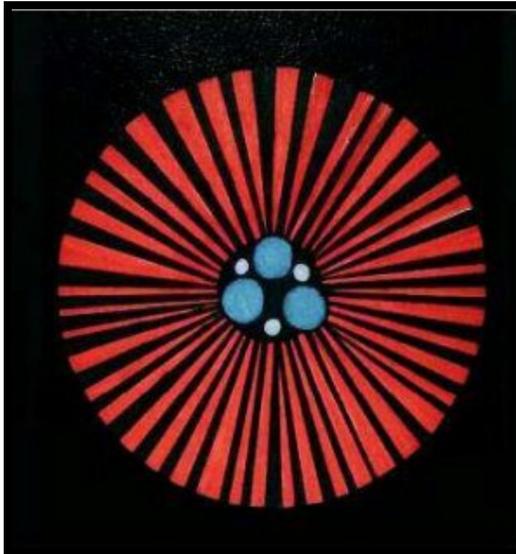
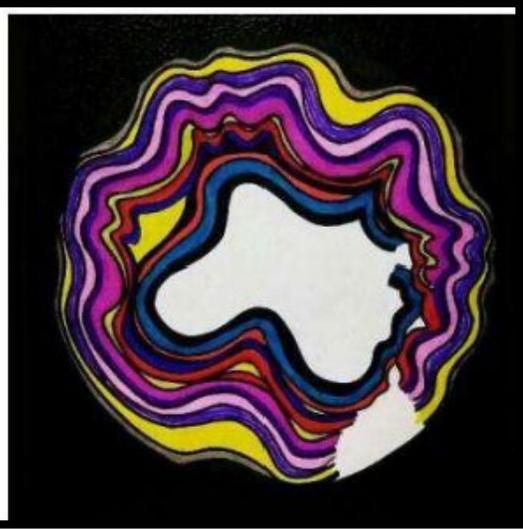


El trabajo realizado ha permitido profundizar en las características del color y enumerar sus reglas. De esta forma, conociendo y controlando estos elementos, se podrán aplicar tanto al análisis de cualquier conjunto de ilustraciones; tanto en la mejora de la lectura por parte del espectador, como para un mejor uso a nivel creativo, consiguiendo una buena composición que logre ser atractiva visualmente a la vez que perfectamente comprensible.

A lo largo de este análisis se afianza la premisa de que el color se encuentra presente en todo, y de que es necesario entenderlo. Está presente a lo largo de la historia de las manifestaciones humanas, ya que ninguna composición es al azar. Ni en la pintura, ni en la fotografía, ni en el audiovisual, ya sea consciente o inconscientemente.

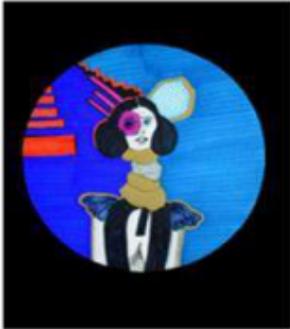


ROTO RELIEVES- SERIE DOS (2)
ILUSTRACIONES





Fase 3. "Elogio a la locura"



El arte cinético es una corriente de arte en que las obras tienen movimiento o parecen tenerlo. Es una tendencia de las pinturas y las esculturas contemporáneas creadas para producir una impresión de movimiento. El arte cinético y el arte óptico son corrientes artísticas basadas en la estética del movimiento.

Roto-relieves mini.

Formato reducido Acrílico sobre opalina. Medidas. (8,5cm X8,5am)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)



IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)

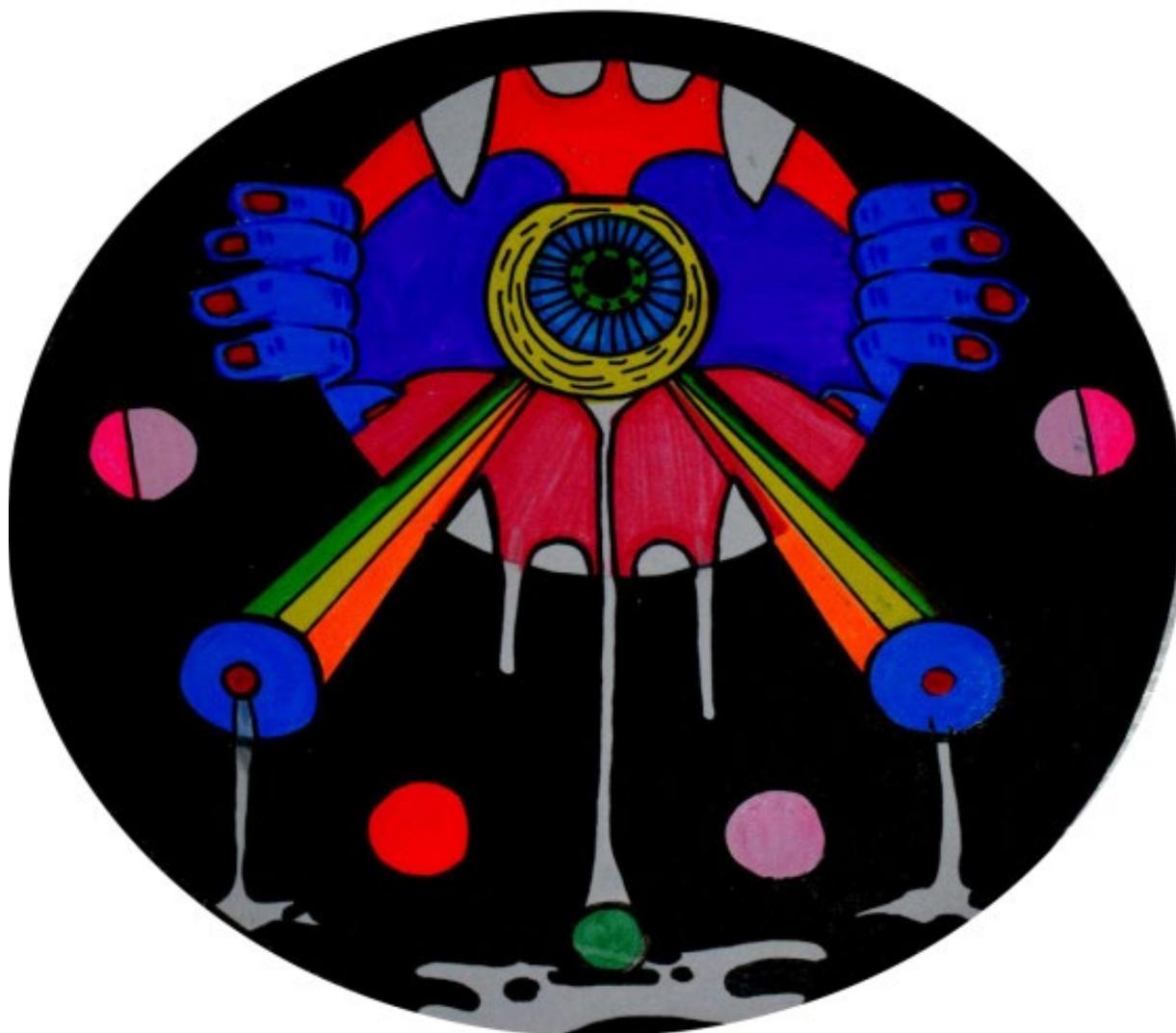


IRIS ÓNICO
ROTO RELIEVE SERIE (3)

Roto-relieves Gran formato.

Acrílico sobre opalina.

Collage-Recortes sobre Opalina y cartulina (color negro) Medidas (15,5 cm X 15,5cm)



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CROMATIC

COLLAGE- ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN

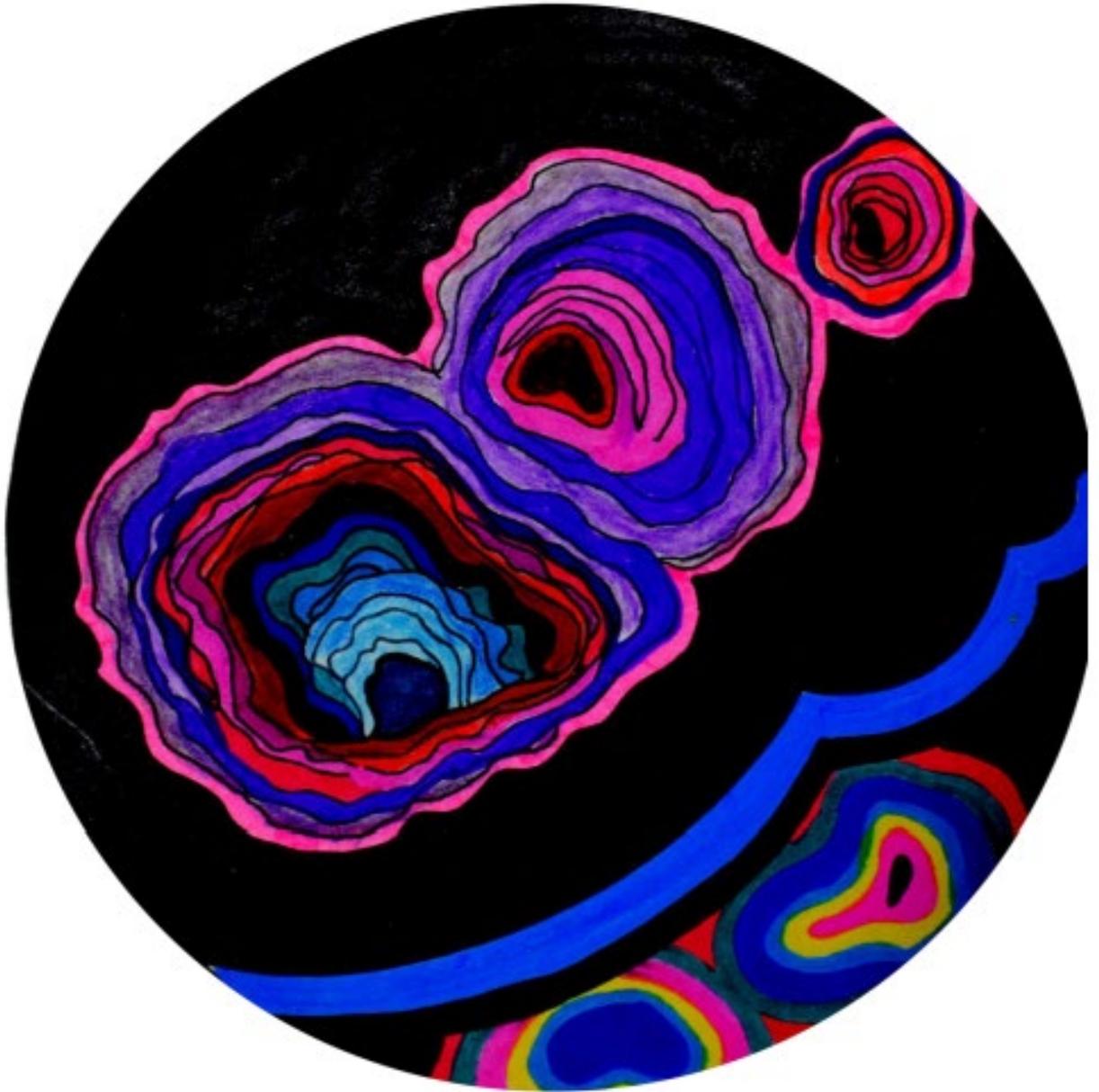


CROMATIC

COLLAGE- ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



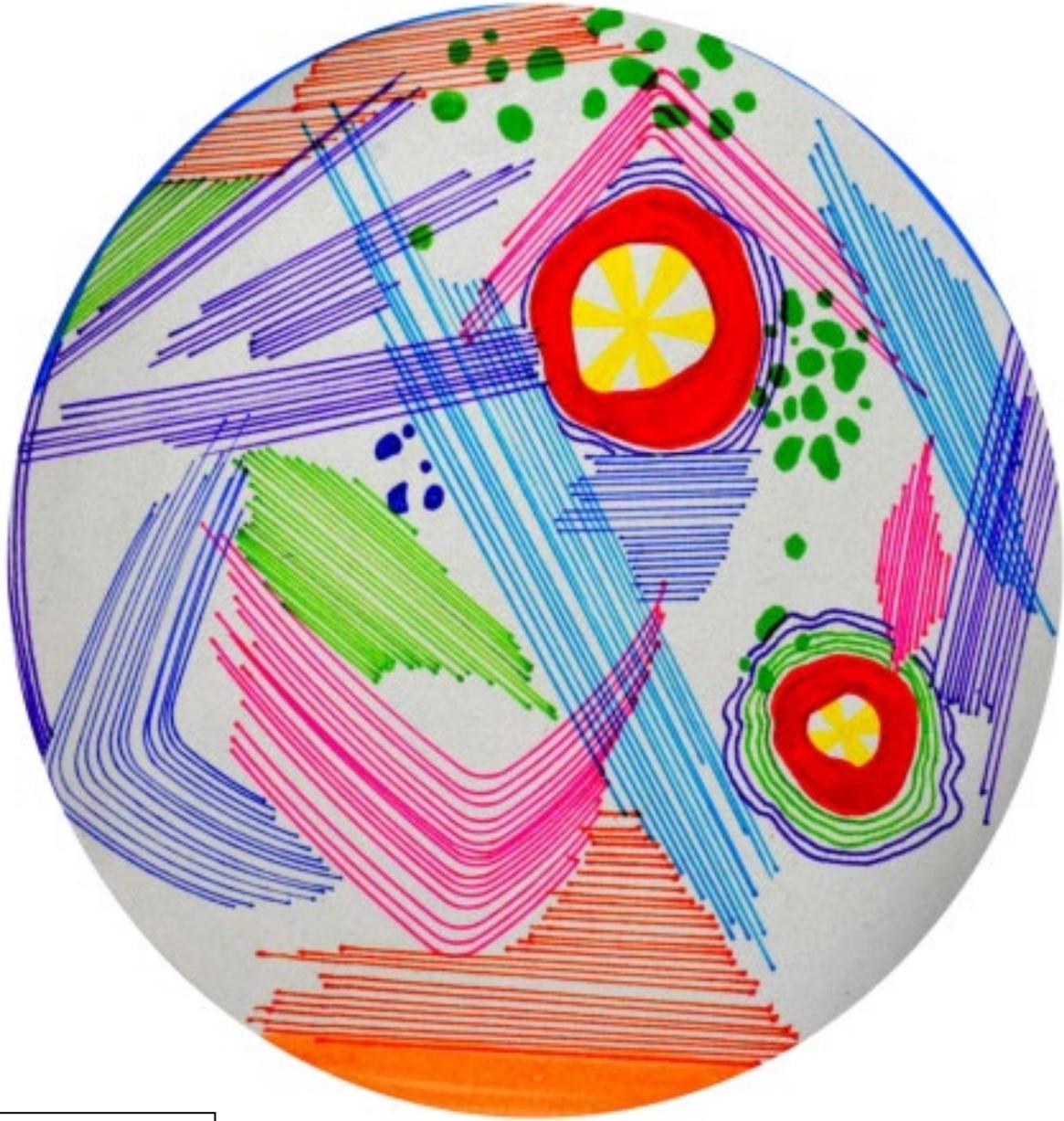
CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN



CHROMATIC
ILUSTRACIÓN

CALEIDOSCOPIO

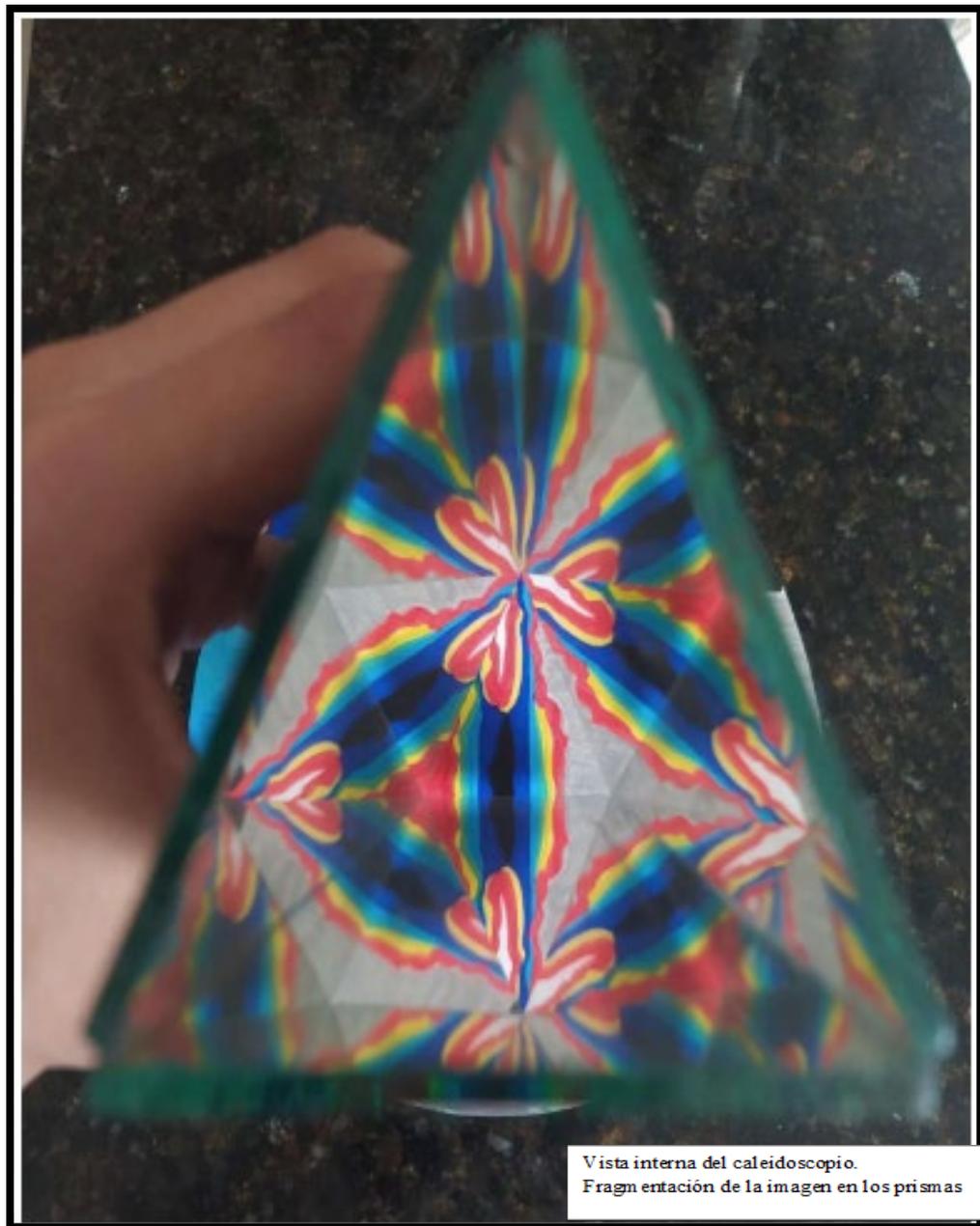
Una vez más, es necesario señalar por puntos los procesos de construcción del caleidoscopio. 1. reciclar los tubos para la estructura del artefacto. Tubos de papel de cocina, tubos de papel sanitario, tubos de tela industrial. Vidrio y espejo, para elaborar los prismas que van dentro del tubo. Acrílico, porcelanicron para darle acabados en los bordes del visor del caleidoscopio.



Construcción de caleidoscopios
Espejos en prisma



Vista interna del caleidoscopio.
Fragmentación de la imagen en los prismas



Espejos unidos en forma piramidal, esta es la anatomía común de los caleidoscopios. Para romper un poco la estructura cotidiana, recorte uno a uno varios prismas para dar un efecto de profundidad, tipo imagen infinita de grande imagen a pequeña imagen.



CALEIDOSCOPIO (1) Medidas 25 cm
ALUCIÓN AL LSD



CALEIDOSCOPIO (2) Medidas 25 cm
ALUCIÓN: HONGOS



Durante todo el proceso de construcción del caleidoscopio, me ocurrieron cosas sensacionales, tuve recuerdos vividos de mi niñez y me sentí nuevamente como una. Fue literalmente como volver al pasado, encontrándome con mi yo de pequeña para decirle ¿Hey recuerdas este juguete que tanto te gustaba? Pues ahora soy artista y elaboro todos los caleidoscopios que se me ocurren.

Fue realmente algo muy hermoso, pero fue aún más bello ver que mis esfuerzos por replicar este objeto salían mucho mejor de lo que esperaba, aunque de niña intente crear muchos, para la tarea de la escuela o simplemente para despertar mi lado artístico y creativo. El resultado de las máquinas de las alucinaciones fue fantástico, ponerlos a prueba y salir con ellos a la calle a observar el mundo a través de su lente, me hizo recordar lo necesario que es tener así sea de vez en cuando estas alteraciones visuales.



CALEIDOSCOPIO

Efecto LSD.



CALEIDOSCOPIO

Efecto Té de campana.



CALEIDOSCOPIO

Efecto hongos.

¿Cómo poner la marcha la máquina de las alucinaciones? Imaginemos que el caleidoscopio es una máquina, una de alucinaciones. ¡Y como toda máquina necesita energía! Supondremos que las pilas para que este artefacto encienda somos nosotros, nuestra energía o la energía de cada individuo que la manipule es lo que la hará funcionar. Mi energía sería suficiente, pero, como toda pila se agota necesita remplazo, es con esta idea que necesitaría ayuda de más personas para poner en marcha las cuatro máquinas de alucinaciones que elaboré.

La instalación final está pensada para poder reproducir las ilustraciones en gran formato, el que sean proyectadas me ayudara a obtener la luz que necesito para que los efectos visuales se intensifiquen.

Estas imágenes son el universo al que viajaremos y nuestra nave será la maquina (caleidoscopios) podremos observar desde todos los ángulos y posiciones que se nos ocurra, y esto nos permitirá metafóricamente viajar a través de la imagen a mundos imaginarios, a esta realidad que cree únicamente con el fin de ofrecerla al resto de personas en el mundo. Para la Instalación llamada “LA MAQUINA DE LAS ALUCINACIONES” diseñe una imagen publicitaria para a través de las redes sociales pudiese atraer a personas interesadas en este tema de los psicoactivos y de darse una experiencia de alteración de conciencia. Además, que también podría invitar a todo tipo de personas, niños jóvenes y adultos.

¡A disfrutar el viaje!

CARMIÑA LEANDRY RINCÓN

CHROMATIC

ELOGIO A LA LOCURA

LUGAR:

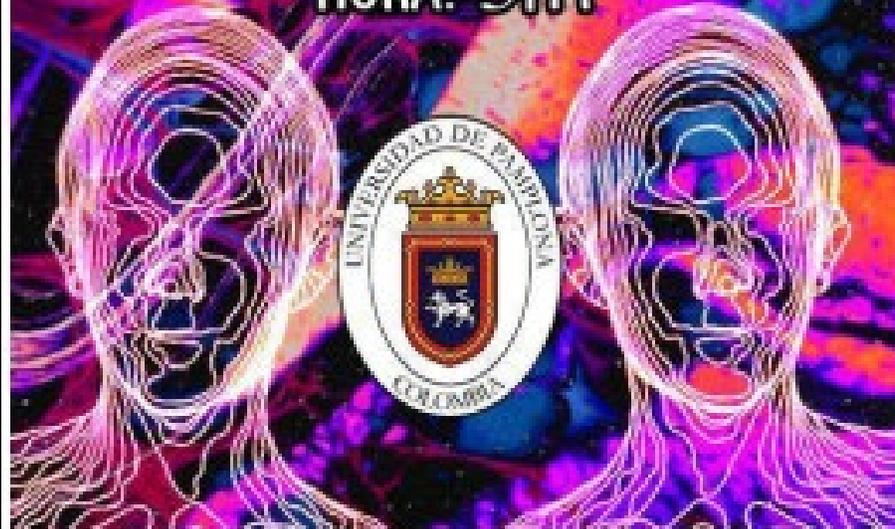
LA CASONA

VILLA DEL ROSARIO

SALÓN B-PLANTA BAJA

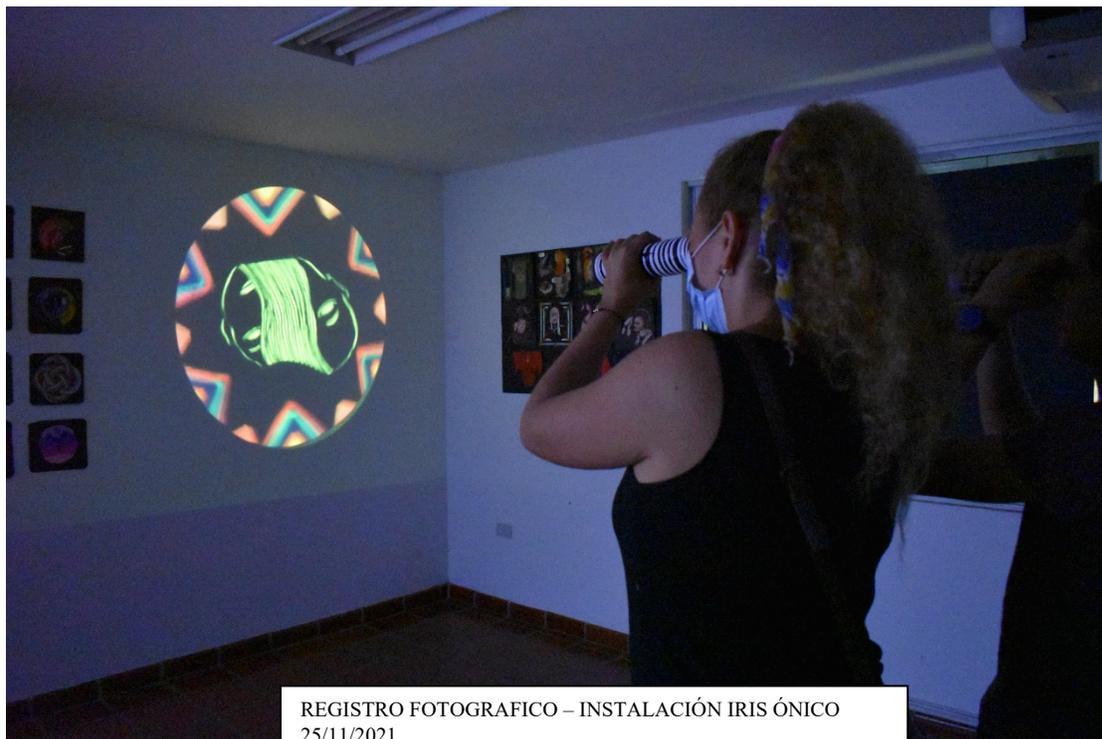
JUEVES 25 DE NOV

HORA: 5PM



FLYER PUBLICITARIO- INSTALACIÓN Y MONTAJE DE OBRA

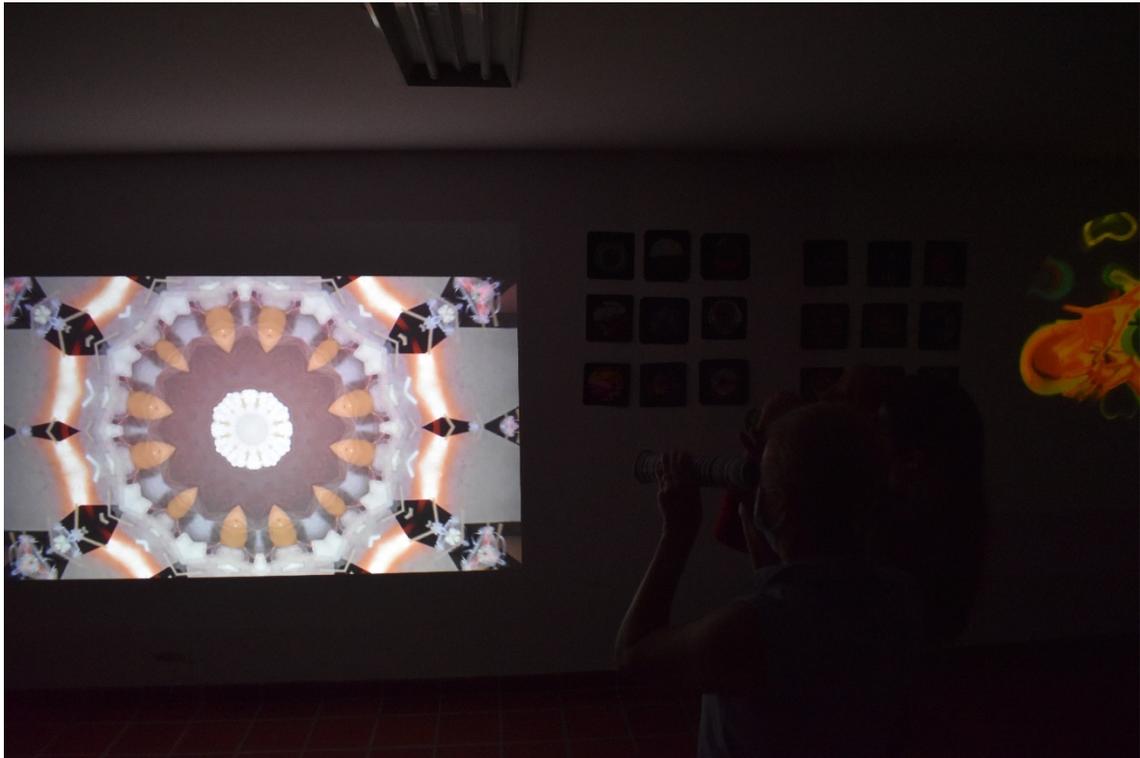
INSTALACIÓN



REGISTRO FOTOGRAFICO – INSTALACIÓN IRIS ÓNICO
25/11/2021



REGISTRO FOTOGRAFICO – INSTALACIÓN IRIS ÓNICO
25/11/2021



REGISTRO FOTOGRAFICO – INSTALACIÓN IRIS ÓNICO
25/11/2021



REGISTRO FOTOGRAFICO - INSTALACIÓN IRIS ÓNICO
25/11/2021

CONCLUSIONES

En principio paseando brevemente todos los aspectos importantes que se tocaron con respecto a las drogas y el consumo de estas se pudieron concluir las siguientes ideas:

El consumo de sustancias, no es perjudicial realmente el ser humano tiene adicciones a diferente tipo de cosas, y además suele ser adicto a varios hábitos que realmente resultan perjudicial para la salud como el café, el azúcar, el té.

Está comprobado que el alcohol hace parte de la categoría de droga, tal y como también el tabaco hace parte de este equipo nocivo, el alcohol es una sustancia que afecta directamente la voluntad y el consiente e inconsciente del hombre, esta investigación me permitió evidencia los efectos el alcohol e identificar sus efectos al punto de permitirme asegurar que realmente no ofrecen ningún tipo de bienestar al cuerpo y la mente. Estas sustancias son totalmente legales, su consumo en lo absoluto es un tabú o están penalizados, por tanto, si se lucha lo suficiente y se promueve de manera correcta y sana el consumo de sustancias psicotrópicas puede que este proyecto sea un precursor de esta idea, esto desde la fantasía por supuesto.

Finalmente, la obra como tal, creo que demuestra y enseña, ya que este era su fin. Las cosas buenas o positivas que se pueden extraer de la experimentación con drogas, claramente todo el exceso es perjudicial para la salud, pero creo que usando de manera inteligente y con un fin determinado estas drogas, los resultados o beneficios llegan a ser fantásticos.

La instalación de IRIS ÓNICO, resultó en un encuentro artístico muy entretenido, este proyecto ofrece una interacción entre los objetos y las imágenes, esto además permite que los visitantes tengan también contacto entre ellos. En la exposición los espectadores compartían los caleidoscopios y cruzaban ideas entre sí.

Naturalmente hubo casos en que las persona desconocían totalmente del contacto de la obra y la utilidad de los artefactos, pero aun así una idea en concreto compartía todos, las imágenes a algunos les provocaban mareos, por tanto, comprendían que el objetivo de estas consistía en generar algún tipo de alteración visual que lograba estimular su sensibilidad motora, visual y sensoria.

Aunque decidí librarme de la intención de garantizar dichos efectos en las personas, ya que estos aspectos le competen a la psicología mas que a las artes, muchas veces me encontré con opiniones que abiertamente describían este tipo de sensaciones. Debo reconocer que resulto emocionante además que gratificante el resultado no solo del producto artístico sino además de la instalación y la interacción dentro de la sala.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía

- Acquatella, H. (14 de 04 de 2005). *SCIELO*. Obtenido de SCIELO:
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0367-47622006000200008
- ANDEA, A. (25 de JUNIO de 2016). *FINE ARTS*. Obtenido de FINE ARTS:
<https://www.crisworley.com/artists/adela-andea2>
- dinamica, D. (2017). ARTE TERAPIA . *the education club*.
- ECO, U. (2000). *LOS LABERINTOS DE LA MENTE* . Milan, Lombardia : CARAVASARLIBROS.
- Gamero, A. (2013). BRYAN LEWIS - 47 AUTORRETRATOS CON 47 DROGAS. *LA PIEDRA DE SISIFO*.
- GONZALEZ, J. (13 de 08 de 2019). *TTAMAYO*. Obtenido de TTAMAYO:
<https://www.ttamayo.com/2019/08/psicologia-del-color/>
- GUILLIAM, T. (Dirección). (2005). *TIDELAND* [Película].
- JHOONY. (18 de 06 de 2014). *SPOON Y TAMAGO*. Obtenido de ARTE DISEÑO Y CULTURA JAPONESA:
<https://www.spoon-tamago.com/2014/07/18/a-gigantic-kaleidoscope-within-a-shipping-container-by-masakazu-shirane/>
- JODOROWSKY, A. (Dirección). (1973). *LA MONTAÑA SAGRADA* [Película].
- Leon, J. (2021). ¿porque Marcel Duchamp. *ESTILO/ Online* .
- LEON, J. (22 de 05 de 2021). *ESTILO/ ONLINE* . Obtenido de ESTILO/ ONLINE :
<https://revistaestilo.org/2021/05/22/por-que-marcel-duchamp/>
- Linklater., R. (Dirección). (2001). *DESPERTAR A LA VIDA* [Película].
- MICHAUX. ((1899-1984)). *e l'lenri Michaux* . Londres: PDF-.
- NOE, G. (Dirección). (2015). *ENTER THE VOID* [Película].
- RESTREPO, C. (25 de 08 de 2009). *ESTO NO ES UNA PIPA*. Obtenido de ESTO NO ES UNA PIPA:
<https://camilorestrepo.co/esto-es-una-pipa>
- Rosso, A. (2015). Live at Pompeii- PINK FLOYD. *Bloggers.com*.
- RUEDA, S. (18 de 01 de 2008). *UNA LINEA DE POLVO*. Obtenido de ARTE Y DROGAS EN COOMBIA: <http://cle.ens-lyon.fr/espagnol/civilisation/histoire-latino-americae/colombie/una-linea-de-polvo-de-santiago-rueda>
- SAY, F. L. (12 de 03 de 2018). *3D JUEGOS*. Obtenido de 3D JUEGOS: <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/46498657/0/i-doser-el-programa-de-las-drogas-auditivas/>

Sounders, B. L. (12 de 08 de 2014). *UNDER THE INFLUENCE*. Obtenido de UNDER THE INFLUENCE:
<http://bryanlewissaunders.org/discography/>

WORLEY, C. (2018). ARTIST ADELA ANDEA. *Fine Arts*.