



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

**MICROMUNDOS NARRATIVOS: EXPLORANDO EL IMAGINARIO
DESDE LA INTERDISCIPLINARIEDAD**

DOMINGA POLLAROLO ECHEVERRÍA

Ensayo crítico presentado a la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae, para optar al grado académico de Licenciatura en Artes Visuales, Mención Pintura

Profesor guía de Taller de Grado: Raimundo Edwards

Profesor guía de Ensayo Crítico: Amanda Salas

Santiago, Chile

2024

AGRADECIMIENTOS

*Gracias primerísimamente a mi amiga y familia, Noe. Nada de esto sería posible sin ti.
Gracias a mis hermosas modelos, Vicky, Angela, Antonia y Josefa, que lo dieron todo en lo que
fueron unas jornadas absolutamente extenuantes.*

*Gracias Luisa y Popi, por ayudarme en mis proyectos locos y simplemente por estar ahí.
Gracias a mis compañeres por brindar un espacio seguro, de apoyo mutuo y apreciación por el
trabajo del otro.*

*Agradezco a mis papás, por apoyarme en todo momento, y maravillarse con lo que hago.
Agradezco a la María, por regalónearme cuando más lo necesité, y por hacerme la vida más
fácil y con más cariño.*

*Agradezco al José, a la tía Maca, y el guardia Jose Luis por alegrarnos los días en la facultad.
Agradezco a mis profesores guía, Raimundo Edwards y Amanda Salas, por su eterna disposición
y paciencia en este proceso.*

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
ANTECEDENTES.....	5
1.1 Lo que no sabía que propuse.....	5
1.2 Preguntas, motivaciones y preocupaciones.....	7
ENTENDIMIENTOS CLAVE.....	11
2.1 El imaginario.....	11
2.2 Micromundos.....	13
2.2.1 El micromundo y el microcosmos.....	13
2.2.2 Los micromundos de Sandy Skoglund.....	15
INTERDISCIPLINARIEDAD.....	17
3.1 Las infinitas posibilidades.....	18
3.2 Escenografía y cinematografía.....	19
LA METODOLOGÍA.....	21
3.1 Preproducción.....	21
3.2 Producción.....	23
3.3 Postproducción.....	23
SERIE IMAGINARIOS I, II, & III.....	25
CONCLUSIONES.....	28
BIBLIOGRAFÍA.....	29

RESUMEN

Este ensayo crítico reflexiona sobre mi propia práctica artística como un proceso de materialización del imaginario personal a través de una metodología interdisciplinaria, que incorpora la escenografía y el video. Se analiza cómo estas disciplinas permiten la construcción de micromundos que trascienden los límites tradicionales entre las artes visuales, el cine y el teatro, convirtiéndose en espacios simbólicos de significado abierto. A través de una metodología que combina intuición y técnica, o inconsciencia y consciencia, la obra explora cómo el imaginario puede tomar forma en lo tangible, convirtiéndose en un micromundo digerible para otros, y para mí.

Palabras clave: imaginario, micromundo, metodología, interdisciplinariedad

INTRODUCCIÓN

En este ensayo crítico reflexiono sobre mi actual práctica artística como un proceso donde el imaginario personal encuentra su forma material, a través del uso de la escenografía, el cuerpo y el video para dar vida a mundos internos. Estos micromundos, construidos con una metodología que combina consciencia e inconsciencia, no sólo representan, sino que también convocan significados abiertos para el espectador, a la vez que me sirven a mí como herramienta de autoconocimiento.

Mi trabajo se desarrolla en el cruce de las artes visuales, el cine y el teatro, insertándose en una corriente de arte interdisciplinario contemporáneo. En este punto de encuentro, mi metodología surge como respuesta a una necesidad de conectar el interior con lo tangible. Más que ilustrar un tema, indago en cómo la materia —formas, texturas, proyecciones— puede dar cuerpo a lo inmaterial, conteniendo un mundo imaginario infinito en un objeto. En esta metodología, construir escenarios, maquillar cuerpos y proyectar videos no son pasos aislados, sino un flujo continuo que permite que las formas y las imágenes de mi imaginario, emerjan como portales hacia un otro mundo completo.

Durante esta investigación examino los conceptos de imaginario y micromundo, además de ahondar en la interdisciplinariedad, y en movimientos y artistas que están relacionados con mi trabajo, como Sandy Skoglund, Mike Kelley, y el cine expresionista alemán.

Este ensayo es una exploración teórica, y a la vez, un gesto reflexivo sobre la creación misma: un intento de entender cómo los micromundos que construyo resuenan con el espectador, invitándolo a confrontar sus propios procesos y emociones.

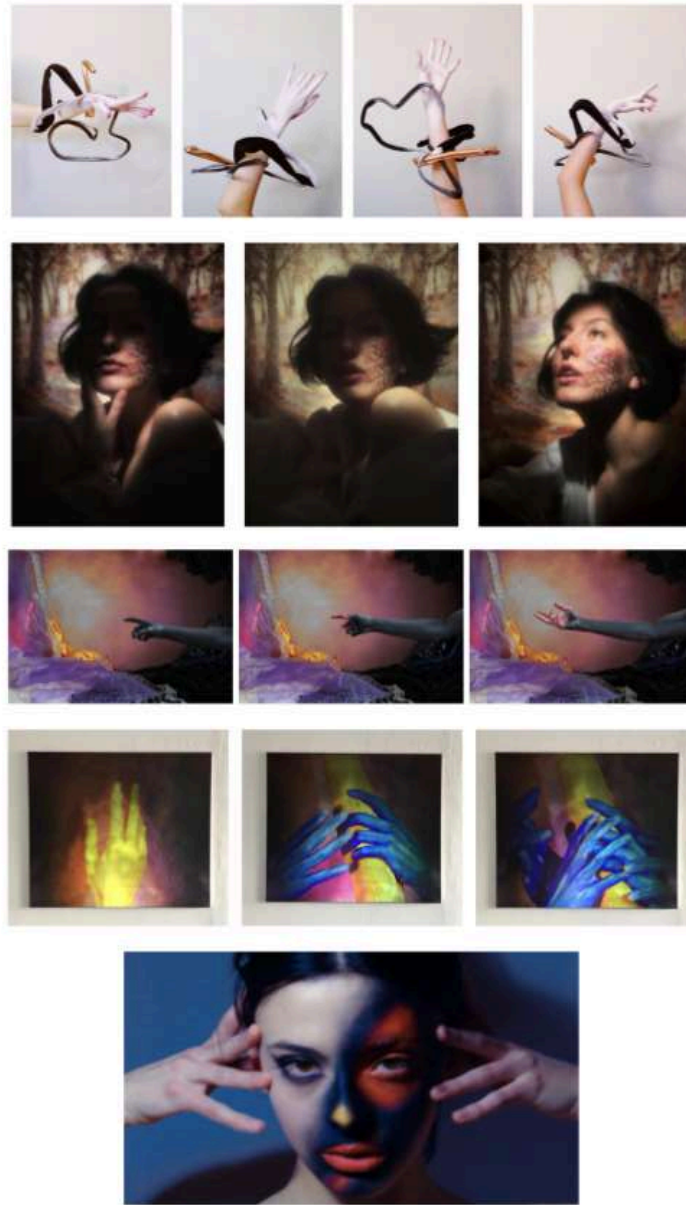
ANTECEDENTES

1.1 Lo que no sabía que propuse

Fue recién en el tercer año de la carrera de Artes Visuales que sentí que estaba creando proyectos con sentido, que funcionaban, que me daban cierto nivel de satisfacción. Aquellos proyectos siempre partían de un tema; ‘la culpa religiosa en la sexualidad’, ‘el código secreto *cuico*’, ‘la inseguridad al habitar un cuerpo femenino’... y estos temas me daban la (falsa) seguridad de que mis trabajos tenían cierta profundidad o importancia, por lo que me aferré fuertemente a ellos. Pasé los primeros meses del cuarto y último año de carrera tratando desesperadamente de encontrar el tema perfecto para mi ensayo crítico y proyecto de grado, un tema que fuera relevante, contemporáneo, político o vulnerable, filosófico o potente, que lo fuera todo (lo cual ahora suena ridículo). Esto me dejó metida en un espiral interminable de cuestionamientos e inicios de proyectos que en realidad no tenían salida, hasta que mi profesora guía me sugirió mirar atrás hacia todo lo que había creado, en la carrera y en mi vida, y buscar algo más allá de los temas literalmente tratados.

Fue así como encontré algo que realmente me llamó la atención y me interesó explorar; encontré una metodología que se repetía una y otra vez en las creaciones donde no me preocupaba por hablar de algo en específico. Esta consistía en una serie de pasos bastante concretos: primero preparaba un espacio, un fondo, un escenario. Luego insertaba en ese fondo un cuerpo, mío o de otro, que pintaba con maquillaje (y a veces también vestía con más elementos). Después, a este personaje pintado, situado en el fondo, lo registraba. Primero lo hacía en fotos, llegando como resultado a series o secuencias, y después en videos. Finalmente, y ya más adelante, empecé a proyectar los videos sobre los mismos fondos o escenarios que usé para grabarlos.

Figura 1.



Nota: Registro fotográfico de obras pasadas, fechas variadas. Autoría propia.

Encontré en estos pasos un modo de hacer nuevo y refrescante para mí. Este hallazgo me permitió enfocarme en la práctica en lugar de la idea. Pude soltar mi mente, pude permitirme extraer algo de ella que no tuviera razón ni sentido, que sólo se permitiera existir dentro de estos pasos. Por supuesto, todo lo que existe tiene un significado, admitirlo o no es otra cosa, pero lo gratificante de esta nueva aproximación fue que ya no tenía que preocuparme por definirlo o

defenderlo, sólo aparecería cuando tuviera que hacerlo. Y lo hacía: estos personajes parecían contar cosas; noté la aparición de lo que sólo puedo llamar ‘micro-mundos narrativos’.

Estos ‘micro-mundos narrativos’ consisten en universos completos, imaginados, con sus propios paisajes, personajes y ficciones, provenientes de mi propio imaginario personal. Entendí entonces que el proceso de creación de estos micro-mundos funciona esencialmente como una máquina traductora; mi imaginario personal es este mensaje codificado, inaccesible, que al pasar por esta metodología, se me es devuelto como una imagen legible para mí y para otros en el plano de la realidad visible. Una idea que sólo yo puedo apenas vislumbrar se traduce, se materializa, se hace concreta en este objeto artístico que funciona como una ventana a ella que cualquiera puede observar en este plano. Aquí aparece también lo narrativo, puesto que mirando hacia estas “ventanas” podemos observar las historias que suceden dentro de ellas, los cuentos de ficción que nos narran.

1.2 Preguntas, motivaciones y preocupaciones

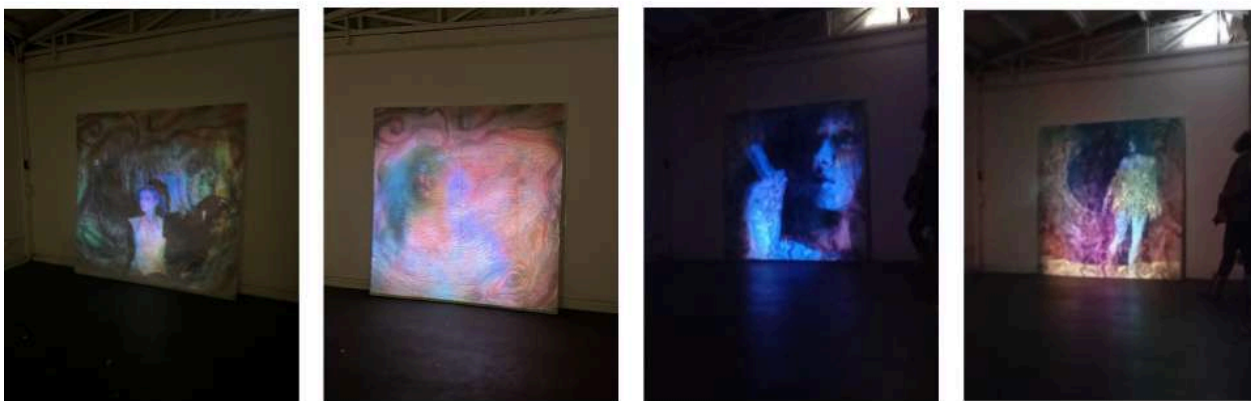
Inicialmente me frustraba este proceso, porque no sabía cómo continuar algo que no es una idea, sino un lenguaje, pero también porque me daba miedo esta incertidumbre temática de no saber de qué estoy hablando hasta que lo termino. Una de las primeras cosas a las que uno apunta a la hora de iniciar un proyecto de cualquier tipo, es definir un norte, una dirección, valores, objetivos... ¿Cómo desarrollo un proyecto que no tiene un norte? ¿Cómo tomo decisiones en una obra si todavía no sé de qué va a tratar?

Considero que el arte sirve como una manera de conectar con otros, de hacer sentir acompañado o entendido a un otro, y que a veces, para lograr eso, es necesario mostrar cierta vulnerabilidad. ¿Cómo se puede ser vulnerable en un proceso que se centra en pasos y no en temas? ¿De qué termino hablando cuando no intento hablar de nada? Como Stefan Zweig (2022, p.28) tan concisamente lo pone: “La creación es una lucha permanente entre la conciencia y la inconciencia.”. Es desde esta constante pelea que se produce una obra, y, en particular ahora, es desde la inconciencia que estoy llevando a cabo la mayoría del contenido de este proyecto. El desarrollo del proyecto y la toma de decisiones en él, por lo tanto, se efectúa temáticamente desde el inconsciente, y metodológicamente desde la conciencia.

Para ahondar más en esto, me gustaría remontarme al momento en que creé mi primer micromundo, ahí supe que tenía que explorar lo que pasaba cuando repetía ese proceso; ¿Qué temas se repiten? ¿Qué elementos nuevos aparecen? ¿Cómo se relacionan estos micromundos entre ellos? Una parte esencial de este proceso involucró un desligue total de la consciencia en cuanto a los temas tratados, es decir que me preocupé del proceso material y de materializar las imágenes de la manera en que venían, sin adulterarlas, cuestionarlas ni analizarlas. Es así como trabajo de manera bastante rígida y consciente en cuanto a la metodología material, pero me permito trabajar de manera intuitiva en cuanto al contenido del trabajo, manteniendo un imaginario no adulterado, directamente extraído del inconsciente.

El proyecto final estudiado en este ensayo consiste concretamente en una serie de tres obras multimedia, cada una de ellas compuesta por una escenografía de plumavit esculpido y pintado (de 2m. de alto y ancho, y 10cm. de profundidad) y un video proyectado sobre la misma. Estos objetos se encuentran apoyados directamente en el suelo, reclinados en la pared.

Figura 2.



Nota: Instalaciones para el ramo de Taller de Grado Pintura II, 2024. Autoría propia.

En la unión de disciplinas: la pintura, la escultura, el teatro y el cine, presento un mundo inventado. Las pequeñas historias relatadas en el mundo que constituye cada obra son parte de mis propias experiencias, emociones y reflexiones. Me interesa cómo la materialización de este imaginario refleja lo que sucede al interior de la mente del artista, cómo refleja su vida, sus traumas, sus creencias y sentimientos. En especial, cuando se cede esta libertad interdisciplinaria,

la obra no se convierte en una ilustración de los mismos, sino que un detonante de nuevos procesos imaginativos y sensoriales.

El objetivo principal de mi trabajo es materializar mi imaginario personal, llevándolo desde el mundo interior impalpable, al mundo físico, material y visual. Esto, a través de una metodología interdisciplinaria que crea lo que he denominado micromundos, y que he descubierto que permiten que la creación de estos micro-mundos narrativos se haga (algo cercano a) real. Se podría entender aquel como un sub-objetivo del primero, el acercar el imaginario lo máximo posible a la realidad.

Esta inquietud proviene de un profundo deseo de ser vista, de ser comprendida, tanto por mí como por otros, y de sentir que lo que siento y pienso tiene un peso verdadero, que pese a vivir en una callada invisibilidad, existe, y lo puedo probar, a través de esta metodología que he descubierto y desarrollado. Esto me lleva al siguiente objetivo del trabajo, que es más personal y tiene que ver con el carácter ‘terapéutico’ o sanativo que va de la mano con un proceso creativo que ahonda en el subconsciente. Busco lograr un nuevo entendimiento de mis pensamientos y sentimientos a través de estos mundos que voy descubriendo. Aquello lo encuentro en las historias que mi trabajo narra, en la estética que adquiere, y en las imágenes que se producen en la obra terminada.

En esa nota, y en cuanto a mis intuiciones e ilusiones respecto a la obra, espero que alguien pueda conectar con el mundo que le presento y con la historia que en su interior vive. El resultado más significativo que podría obtener sería hacer sentir visto o comprendido a alguien, aunque fuese una sola persona, y que ojalá a la vez le genere una instancia de reflexión e introspección. Me gustaría que quien observa la obra se sienta tocado, y se pregunte: “¿Por qué me siento identificado/visto?”. En breve, espero que estas obras sean retratos abiertos de la naturaleza humana, e inviten a la interpretación y reflexión personal.

Me interesa también lograr un trabajo bello y visualmente atractivo, para que, sean inspirados o no los espectadores en un nivel íntimo o reflexivo, sean por lo menos saciados estéticamente. Puesto que, cuando el imaginario del artista es bajado a tierra y presentado al espectador, su sentido junto a su calidad estética son lo que permitirán estimular la imaginación de quien observa, y ofrecerle una experiencia estética que le permita, a través de lo invisible hecho tangible, volver a lo invisible en sus propios términos. Creo además que la belleza estética

tiene un efecto tan fuerte en el ser humano que permite entrar más fácilmente a espacios como su mente y corazón. De todas maneras, admito igualmente tener la dulce ilusión de maravillarse con la belleza, sólo por el mero deleite de la belleza.

ENTENDIMIENTOS CLAVE

2.1 El imaginario

Veo y vivo el proceso artístico como Stefan Zweig (2022, p.28) lo ilustra tan vívidamente: “Para el artista, crear significa realizar, poner afuera algo que estaba adentro, traer a nuestro mundo por medio de un material que necesita ser modelado -idioma, color, sonido- una visión interior, una imagen onírica que él ha visto terminada en su mente. Primero, el artista sueña su visión, la vislumbra y la persigue, la baja, por así decir, desde lo invisible hacia lo terrenal.” Creo que lo que describe aquí Zweig se entrelaza profundamente con el concepto de “imaginario”.

Podemos entender el imaginario como el “repertorio de elementos simbólicos y conceptuales de un autor, una escuela o una tradición.” (Real Academia Española, 2023, definición 3). Este repertorio vive como idea o percepción personal y no sensible del mundo, dentro de la mente de cada persona. Todos tenemos imaginarios, y por lo tanto un poder creativo en la opción de utilizarlos, por lo vastamente diferentes que pueden ser de la realidad y unos de otros, y el sinfín de posibilidades que proporcionan en la construcción de mundos, ya que “Cada imaginario constituye una sintaxis de imágenes con su propio código, con su semántica concomitante. Particularmente, lo imaginario puede construirse como tejido de imágenes, señales, íconos, signos, símbolos, emblemas, metáforas, parábolas o alegorías.” (Lapoujade, 1988)

Puede parecer obvio que el imaginario personal es la fuente ideal (o la única) para el propósito del artista, en especial si se trata de construcción de mundos. Aún así, a veces los procesos creativos se pueden volver tan conscientes y racionalizados, que no rozan esta fuente particular de inspiración (más allá del estado basal de interferencia del imaginario en todo lo que hacemos, somos, y pensamos). Pienso, por ejemplo, en el proceso de Edgar Allan Poe (1846), cuando describe su proceso para escribir “El Cuervo”: “Consiste mi propósito en demostrar que ningún punto de la composición puede atribuirse a la intuición ni al azar; y que aquélla avanzó hacia su terminación, paso a paso, con la misma exactitud y la lógica rigurosa propias de un problema matemático.” Pienso incluso en mi propia manera de trabajar hace tan solo un año, cuando mis procesos tenían una base casi puramente intelectual, donde mi imaginario no cumplía

un rol más significativo que el que la imaginación de todos cumple en nuestro día a día, como una suave presencia que sólo tiñe todo pero no lo protagoniza.

El imaginario, además, en su ámbito social y cultural, acarrea un peso que me parece importante mencionar en cuanto a su relación con mi deseo de afectar al otro. Según Jaime Martínez Iglesias (s. f.), Doctor en Artes Visuales y Educación por la Universidad de Barcelona, se pueden entender los imaginarios como “evidencias del modo en que los sujetos construyen su realidad social y cultural.”. Por ende, el imaginario cumple un rol fundamental en la percepción de realidad de cada individuo, y su estimulación podría permitir generar cambios importantes en sus vidas.

Cuando pensamos, entonces, en las artes como transformadores culturales, precisamente por su poder de transmitir, estimular y, fundamentalmente, cambiar realidades, especialmente en el contexto mediático actual, “los medios inciden más que nunca en la educación de las nuevas generaciones moldeando gustos y tendencias, generando espacios y nuevos lenguajes para que los jóvenes reflexionen acerca de si mismos y también construyan sus relaciones con los demás.”(Martínez Iglesias, s. f.). Este es el ideal; a través de la materialización del propio imaginario, acompañar “la vida cotidiana [del otro,] proveyendo las necesarias cuotas de irrealidad que permiten ir más allá de la realidad.” (Martínez Iglesias, s. f.)

Por último, debido a que hablo de mi imaginario, de mi sentir y de explorar lo que se halla en mi inconsciente, se me hace inevitable mencionar el surrealismo. Caracterizado por su exploración de los sueños, el subconsciente y lo irracional, ocurren obras que desafiaban la lógica y la realidad, presentando elementos oníricos, simbólicos y paisajes imposibles. Encuentro una relación entre el surrealismo y mi proceso artístico, tanto en las imágenes que produzco, como en la exploración del imaginario.

Al fin y al cabo, como ya he establecido, abordo el imaginario desde la inconsciencia, explotando las cualidades que eso conlleva. Por lo tanto, tengo un enfoque compartido con el surrealismo, al utilizar procesos que priorizan el fluir del inconsciente y lo simbólico como parte central de mi proceso creativo.

2.2 Micromundos

2.2.1 *El micromundo y el microcosmos*

Esta palabra que me nace para explicar mi obra, la he entendido y usado previo a investigarla como ‘micro-mundo’, literalmente usando el elemento compositivo de “micro-”, significando “muy pequeño” (Real Academia Española, 2023), y “mundo”, como “Parte determinada de la realidad o de alguna de sus manifestaciones.” (Real Academia Española, 2023), refiriéndome al mundo de mi imaginario. Entendemos entonces estos micromundos como objetos que encapsulan los mundos imaginarios, que son infinitos en la mente, en un formato mucho más pequeño que los mismos. Otra manera de entenderlo es pensar en el micromundo como una ventana o portal hacia el imaginario del artista.

Más adelante descubrí contextos muy diferentes en los que se usa este término, pero cuyos significados creo que nutren aún más la concepción que tengo del micromundo. A la vez, me topé con el concepto de “microcosmos”, que se ajusta aún más con los objetos a los que me refiero en este ensayo. Sin embargo, decidí no usarla de reemplazo para hablar del micromundo, porque me interesa abordar los múltiples significados que aporta esa palabra, y en lugar de eso decidí sumar el microcosmos a la investigación, usando estos términos de manera intercambiable y aditiva, sumando sus pesos contextuales.

La palabra *micromundo* es relativamente nueva, con significados amplios y cambiantes. Originalmente acuñada en la década de los 70 por el matemático, investigador y especialista en educación e inteligencia artificial, Seymour Papert, “el término designa toda simulación donde los individuos pueden “vivir”, realizar experimentos, verificar estrategias y elaborar una mejor comprensión de los aspectos del mundo real que aparecen retratados en el micromundo.” (Viteri et al., 2011). Se trata de una herramienta educativa, aplicable a una variedad de ramas del conocimiento, incluyendo la educación especial y diagnóstico e intervención psicológica. (Micromundos Lúdicos Interactivos – Grupo de Investigación En Inteligencia Artificial y Tecnologías de Asistencia, s. f.) Obviamente, este entendimiento se aleja del previamente establecido, pero me gustaría tomar este aspecto educativo, no por querer usar el micromundo como herramienta para transmitir información o una enseñanza concreta, sino en

relación a esta ilusión que guardo de que el espectador aproveche la instancia que ofrece el micromundo como una de introspección. Donde mirando otro mundo, entienda mejor el suyo.

En este contexto, “la tarea del jugador es la de explorar el micromundo en todos sus niveles [...]. Es entonces el jugador [...] quien asume el rol del personaje principal y asume como propio lo que enseña el micromundo educativo.” (Viteri et al., 2011) Es interesante cómo se refiere a menudo en este contexto a un “micromundo educativo”, este apellido de “educativo” se refiere al carácter lúdico, mientras que el nombre micromundo alude primeramente a la creación del mundo digital como tal, su diseño y mera existencia. Finalmente, se espera que el aprendizaje se logre a través del juego con este mundo, de su carácter interactivo, pero sin eso seguimos teniendo este otro mundo, esta realidad paralela en la que uno puede sumergirse si tiene la imaginación lo suficientemente estimulada. Al fin y al cabo, uno puede asumir el rol de jugador y explorador, sin necesidad de tener un juego en frente.

Por otro lado, en las ciencias, el término micromundo se refiere a los mundos, incluyendo sus microorganismos, que se pueden observar con el microscopio de luz; son finalmente los mundos que no se pueden ver a simple vista. (El Micromundo Que Nos Rodea, s. f.) En el fondo, nos encontramos constantemente rodeados (y conformados) por mundos microscópicos que se esconden en nuestro entorno. Rescato este enfoque científico, puesto que el proceso creativo que describo funciona de la misma manera. El imaginario, escondido en nosotros y quienes nos rodean, es este mundo invisible a simple vista, que al pasar por una metodología artística concreta (el microscopio), se hace visible, se permite explorar.

Ahora respecto al concepto de “microcosmos”, este, observado etimológicamente, significa lo mismo que micromundo, definido por la RAE como un “Mundo a escala reducida” (Real Academia Española, 2023). Al mismo tiempo, el término se refiere a una teoría filosófica que remonta a los antiguos griegos; la idea de los microcosmos y macrocosmos. Esta postula una relación hombre-universo, donde el humano es microcosmos, o sea mundo en miniatura, un resumen y reflejo del universo entero, y viceversa, el universo es macrocosmos del humano. Este planteamiento implica un potencial de entendimiento del mundo a través de la introspección, y un poder de autoconocimiento en la observación del mundo, que también se alinea con las aspiraciones de esta investigación.

2.2.2 Los micromundos de Sandy Skoglund

Sandy Skoglund me presentó la posibilidad de trabajar desde el espacio preparado. Le debo una parte importante, la semilla, de mi actual metodología. Skoglund comienza diseñando y construyendo instalaciones panorámicas detalladas utilizando materiales no tradicionales y, a menudo, emplea modelos disfrazados para poblar sus escenas fantásticas. Luego fotografía estos decorados laboriosamente elaborados, lo que da como resultado imágenes que difuminan la línea entre la naturaleza y el artificial. Aunque sus imágenes pueden aparecer alteradas digitalmente, todos sus efectos se producen en la cámara. (Luntz, 2024)

Figura 3.



Nota: Sandy Skoglund, “The Greenhouse”, 1990, y “Raining Popcorn”, 2001. Ambas rescatadas de <https://www.holdenluntz.com/magazine/in-discussion/sandy-skoglund-and-holden-luntz-constructed-environments/>

Pese a nunca referirse a sus obras como *micromundos*, se me hace inevitable verlos de esa manera. Cada fotografía encuadra este mundo que parece eterno más allá de su encuadre, y que tiene sus propias características, convenciones, símbolos, personajes... La artista señala “con mi trabajo siempre sabes que estás dentro de un espacio, nunca estás en un lugar indefinido”. (My Work Is A Mirror, 2019)

Observando “The Greenhouse”, por ejemplo, puedo con fiadamente afirmar que en el micromundo que se me presenta, es perfectamente normal que los perros sean morados; el mundo es de pasto, hay un estilo definido, una atmósfera distinta a cualquiera que haya experimentado en mi propia realidad. En “Raining Popcorn”, al igual que en muchas otras de sus fotografías, nuevamente caigo en esta ilusión de que el mundo que se me presenta sigue más allá de su límite rectangular, equivalente a esta ilusión de ventana o portal a la que apunto en mi obra. Igualmente

en esta obra, encuentro convenciones a las que el micromundo obedece, como que las cosas, los animales o la gente pueden estar hechas de palomitas (popcorn), a la vez que existen humanos aparentemente normales. Sandy Skoglund retrata un imaginario distinto en cada construcción, con los elementos únicos que caracterizan a cada uno, y los hace micromundos en su resultado fotográfico final.

INTERDISCIPLINARIEDAD

Un gesto que da cuenta de desdibujar las fronteras disciplinares podemos encontrarlo en el dadaísmo, y más aún en movimientos neo-dadaístas como Fluxus. El desdibujamiento de fronteras toma forma con este movimiento, que “pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos. El lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte, entendido como “arte total”.” (Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes [CMM], s. f.) Este grupo, que tal vez deberíamos pensarlo como un espacio provisional donde artistas de todo tipo con una visión común hicieron cosas juntos, tenía la revitalizante fuerza de fluir a través de un sinfín de formas, desafiando las distinciones entre géneros artísticos, entre distintas artes, y entre arte y vida cotidiana. (Fluxus: A Field Guide, s. f.)

Por su parte, la Bauhaus, fundada por Walter Gropius, tuvo un enfoque educativo que rompía con la separación entre bellas artes y artes aplicadas, en búsqueda de la obra de arte total. Esta desarrollaría innovaciones importantes en el campo de la interdisciplina, impulsando la experimentación y profesionalización de campos como la artesanía, artes, diseño, y arquitectura, y su unión. (Glocal design magazine, 2023) Para mostrar un caso, el trabajo de Oskar Schlemmer, en especial, el Ballet Triadico (Das Triadische Ballett) es un baile sinfónico, una de las creaciones de danza más relevantes del siglo XX, que trata en sus tres partes desde lo hilarante hasta lo solemne. (Museo Nacional Reina Sofía, s.f.)

Desde los años 60 los artistas desbordan sus disciplinas, sea en la expansión del campo escultórico, la objetualidad, entre otros. Dentro de ello, el arte conceptual no se somete a un modo de hacer al plantear que la idea o concepto era más fundamental que el medio con el que se ejecutaba. En la década de los 80 se intensifica aún más la integración de medios; los artistas contaminan los lenguajes, incorporando de manera más fluida medios como el video, la fotografía, la instalación, la performance y la tecnología digital, sin distinciones claras entre ellos.

Por tanto, la búsqueda de interdisciplinariedad no es un signo exclusivo de este siglo XXI, sino una exploración paulatina que comenzó en el siglo XX y que en la actualidad se despliega de manera diversa. En los próximos capítulos, profundizaré en influencias y obras que guardan relación con mi trabajo, ya sea por conexiones encontradas en el proceso de creación o por el análisis de los resultados.

3.1 Las infinitas posibilidades

Cuando pienso en mi amor al arte, mi mente rápidamente abarca obras de teatro y de literatura, canciones y películas, además de las pinturas y objetos que he visto en museos o en línea. Pienso incluso en pequeñas escenas e imágenes del día a día, que se me presentan como micro-obras de arte. Cuando pienso en mi futuro, me pasa lo mismo y quisiera ser una artista maestra de todas las artes, multifacética e integradora. Creo que de este interés tan amplio y disperso nace el deseo de juntar, de unir fuerzas, y de crear obras visuales utilizando elementos prestados de otras disciplinas, como el teatro y el cine.

En este contexto, mi trabajo se inserta en una corriente de artistas que buscan fusionar técnicas y lenguajes de diferentes disciplinas para crear experiencias más complejas y multisensoriales. Pienso por ejemplo en Pipilotti Rist, o en el Ciclo Cremaster de Matthew Barney, en Bill Viola, Bruce Nauman, o en Janet Cardiff y George Bures Miller.

Un ejemplo de esto es la serie de obras inspiradas en Superman, del reconocido y difunto Mike Kelley, *Kandors*. Esculturas opulentas y de maestría técnica, junto a dibujos, videos e instalaciones de gran escala, le dan una nueva vida a la mitología e imágenes del famoso cómic. Las esculturas representan la ciudad de nacimiento de Superman, Kandor, la cuál había sido encogida y metida en una botella por un villano. Superman la salvó y cuidó en su Fortaleza de la Soledad. Kelley inició esta serie como una manera de re-presentar una imagen anticuada del futuro, como la ciudad ficticia de Kandor en esta serie de cómics, a través de nuevos medios tecnológicos. (Mike Kelley, 2016)

Figura 4.



Nota: Vista de instalación de *Kandors*, de Mike Kelley, Nueva York, *Venus Over Manhattan*, 2016.
Rescatado de <https://www.venusovermanhattan.com/exhibitions/mike-kelley?view=slider#4>

La evolución del proyecto implicó que, en lugar de una simple disposición de las esculturas, se incorporaran videos y otros elementos que hicieron del proyecto elaboradas instalaciones. En ellas se crea un ambiente. Al fin y al cabo, la muestra en la galería Venus Over Manhattan, se une y se convierte en experiencia gracias a su carácter interdisciplinario. Destaco particularmente y en relación a mi obra, la manera en que las luces de la sala tiñen el resto del espacio y las obras, además de cómo se afectan unas fuentes de luz con otras, generando una atmósfera en la exhibición, y dentro de cada obra de manera independiente.

3.2 Escenografía y cinematografía

La escenografía es parte esencial de los pasos que sigue mi metodología. Esta se presentó naturalmente por la necesidad de situar las historias, los personajes, pero la decisión de ir más allá de la fotografía, y hacer la serie en videos, tiene que ver con el objetivo de materializar el imaginario.

El video, al igual que la fotografía, tiene la capacidad de capturar cosas “falsas”: “[La fotografía] puede convertir lo falso en cierto y lo abstracto en real, demostrando su capacidad para trascender los límites de lo concreto y representar la imaginación y la sensibilidad del fotógrafo. En la era digital, la fotografía se ha democratizado aún más, permitiendo a los artistas explorar sin restricciones puristas, y crear imágenes que trascienden la realidad objetiva.” (Olivares, 2004).

Ambos medios ofrecen esta posibilidad, pero de la misma manera en que una foto es prueba más sólida de algo que un dibujo, un video es prueba más sólida de algo que una foto. Se establece un paralelismo entre lo que era la foto hace 20 años y lo que es el video hoy, en este sentido. El video se presta para presentar una realidad modificada pero a la vez realista, lo que me acerca a mi objetivo.

En ese contexto, audiovisual, me urge discutir el cine expresionista alemán de los años 20, debido a que mi trabajo comparte características estilísticas con ese movimiento que “es una especie de pintura en movimiento, de formas y perspectiva distorsionadas [...]; [y usa] vestuario extravagante, mobiliario entre exótico y vanguardista”. (Sánchez, 2016) Las películas de este

movimiento se caracterizan por sus estilizadas escenografías y dramáticos contrastes, que le agregan una nueva dimensión a la historias. A través de estas decisiones, formaban “espacios simbólicos y teatralizantes, caminos, muebles y edificios que desafían la ley de la gravedad, rótulos insertos en la diégesis como pinturas que expresan los pensamientos, personajes muy maquillados y movimientos coreográficos o espasmódicos.” (Sánchez, 2016) Algunos ejemplos son *El gabinete del Dr. Caligari* (1920), *Nosferatu* (1922), y *Metrópolis* (1927).

Ciertamente son muchos los elementos compartidos entre mi actual proyecto y estas películas, desde las escenografías irreales y la cualidad pictórica de las mismas, hasta los personajes muy maquillados y el uso del contraste. Tal vez lo más esencial que mencionar, y la razón finalmente de que compartan algo del estilo, es que estas películas buscaban estimular fuertemente la emocionalidad del espectador, creando mundos oníricos de pesadilla y fantasía, y explorando temáticas universales como la locura, el miedo y la opresión, pero priorizando la expresión subjetiva de estos, sobre la representación objetiva de la realidad. Estos objetivos se relacionan fuertemente con el imaginario y el microcosmos, ya que los cineastas utilizaban sus propias nociones imaginarias del mundo, con sus propias simbologías y mitologías, para estimular emocionalmente al espectador, usando las películas como micromundos.

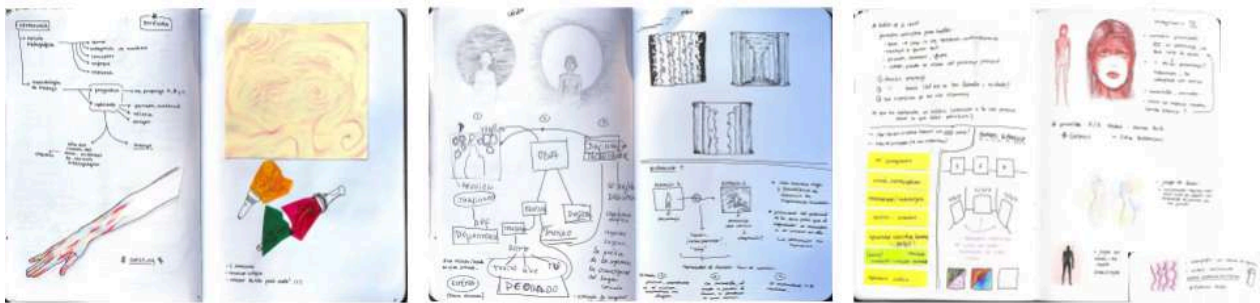
En último término, el trabajo analizado a lo largo de esta investigación no se inserta por completo ni opera en base a una sola de estas influencias, pero si guarda relaciones y es afectada, tanto en su creación como en su lectura, por ellas.

LA METODOLOGÍA

3.1 Preproducción

Lo primero que sucede en el proceso de cada obra que constituye esta serie es la visión. Por cursi que suene, los mundos, personajes, e historias, se me revelan como cortas visiones que intento atrapar antes de que desaparezcan. Para esto, anoto las secuencias como un tipo de guión, hago bocetos e incluso actúo con mi cuerpo los movimientos y acciones que imagino. No es necesario anotar todo, no es posible tampoco, lo importante es dejar un registro de lo justo y necesario para no olvidar la visión, al mismo tiempo que evito desarrollarla fuera de sí misma, en mi pensar consciente.

Figura 5.



Nota: Registro fotográfico de bitácora de trabajo, 2024. Autoría propia.

La creación de estos micromundos implica un proceso importante de preproducción. En primer lugar, está la construcción de las escenografías en la que por el uso de los medios podría decir que es una etapa escultórica. En esta etapa, sustraigo material de planchas de plumavit mediante un método en que el material parece “comerse” a sí mismo. Realizo concavidades en la superficie para lograr diferentes texturas.

Una vez terminada la fase escultórica, comienzo a pintar. Para generar luces y sombras, aprovecho los mismos relieves esculpidos. Esta etapa, mientras realizaba la obra, implicó una profunda experimentación material. Finalmente, llegué al uso aerógrafo y compresor junto a pinturas a base de agua, herramientas que me permitieron pintar más fácilmente áreas grandes, al mismo tiempo que facilitaban detalles más precisos.

Figura 6.



Nota: Registro fotográfico de escenografías en proceso, 2024. Autoría propia.

Lista la escenografía, doy paso a la reproducción de la escena. Los videos que imagino involucran mucho más que sólo un fondo y una persona; involucran todo lo necesario para generar la sensación de mundos, efectos, y personajes ficticios, e involucran además, la ayuda de otras personas a mi alrededor. Esto demanda un trabajo investigativo, adquisitivo y de organización. Investigativo y adquisitivo en relación a los efectos especiales y otros elementos que quiero ver presentes en el video y en la modelo. Esto incluye compras, préstamos, creación de elementos desde cero, pruebas de cámara y descarte de materiales hasta obtener la imagen final. El trabajo de organización, por otro lado, tiene que ver con citar, coordinar y dirigir a la(s) modelo(s), y las personas que me ayudan como asistentes en *set*.

Figura 7.

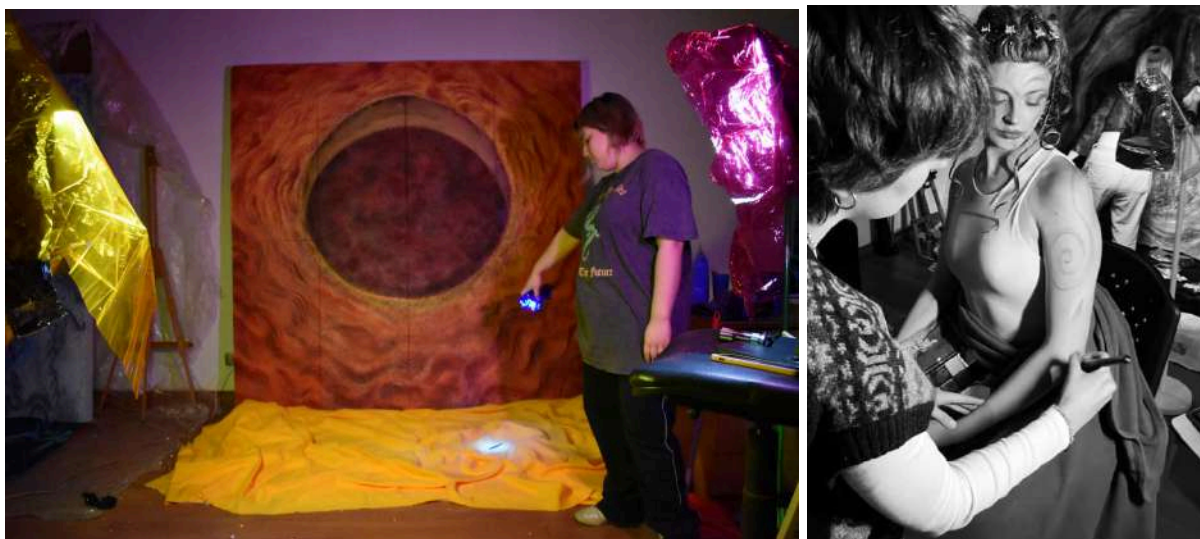


Nota: Registro fotográfico de pruebas de efectos, 2024. Autoría propia.

3.2 Producción

El día de grabación es el clímax del proceso creativo. Este es el día en que todo lo que trabajé, preparé y anticipé, se concretiza, pero también es cuando gran parte de eso se desmorona. Después de un proceso detallado de transformar a la modelo, finalmente grabamos, y es aquí cuando el trabajo se vuelve más colaborativo. Siempre nos encontramos con algún obstáculo, algo que no funciona como imaginábamos o que no nos convence, y solucionar esos obstáculos se convierte en una tarea grupal. Siempre le pido además a mis modelos, que no son actrices ni modelos profesionales, que pongan algo de sí mismas en la escena. Les describo las situaciones en las que su personaje se encuentra y las motivo a tratar de imaginarse a sí mismas en ellas, a poner de sí mismas en este proyecto. Siempre me conmueve ver lo que ellas suman desde sus propias experiencias y sentires. A veces, incluso uso tomas grabadas de ellas en este espacio, en esos minutos previos al “acción”, o de alguna prueba de luz, etc., tomas de ellas solo siendo ellas.

Figura 8.



Nota: Registro fotográfico de días de grabación, 2024. Fotografía izquierda de autoría propia, derecha cortesía de Joaquín García-Huidobro.

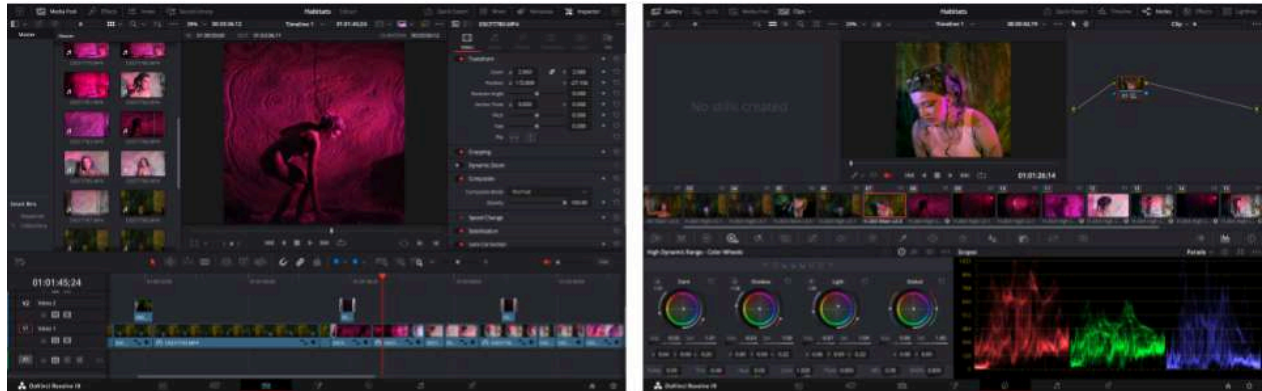
3.3 Postproducción

En esta etapa, selecciono los clips que mejor se adaptan a las imágenes inicialmente dictadas por el imaginario, y empiezo el trabajo de edición, definiendo finalmente la narrativa. Jugando con acercamientos, nuevos encuadres, zoom, y cortes, se construye un ritmo y una

atmósfera. Esto se termina de consolidar con algunos efectos, transiciones, superposiciones de clips, y la corrección de color.

Por último, hago las últimas correcciones con el video proyectado sobre la escenografía correspondiente, optimizando los colores e imágenes para maximizar su interacción con este fondo.

Figura 9.



Nota: Pantallazos de proceso en DaVinci Resolve 18, 2024. Autoría propia.

Para el montaje final, proyecto cada video resultante sobre la superficie de la escenografía utilizada para grabarlo. Para dar la ilusión de que se trata de un único objeto, ajusto la proyección al borde de la escenografía, creando así una ventana desde la cual se puede observar este micromundo en su interior.

SERIE IMAGINARIOS I, II, & III

La serie *Imaginario* consta de 3 obras autónomas. Cada una funciona como microcosmos de un imaginario diferente, pero dialogan entre sí a través de sus aspectos comunes y su disposición en el espacio. Están unidas, en primera instancia, por la metodología en común, que hace que den como resultado objetos similares en términos materiales. Aunque surgen de la misma metodología, nacen mundos e historias distintas. Sin embargo, al verlas terminadas, comienzo a hacer conexiones temáticas entre cada una.

En cuanto a las características materiales, quizás el descubrimiento más significativo de todo el proceso fue el de proyectar el video terminado sobre la misma escenografía utilizada en su producción. Originalmente, para la primera obra de la serie, mi plan era proyectar dos videos, cada uno sobre bastidores pintados con la paleta de colores correspondiente a su ambiente. Iba a ser una obra mucho más pequeña, y tendría visualmente, según lo comprobado en una obra pasada, un efecto de pantalla, como de televisión. Este efecto, pese a tener un brillo y otras características interesantes, no lograba adentrar al espectador en los micromundos de la manera que la escenografía lo hace. Los relieves y texturas del plumavit agregan una dimensión nueva a las imágenes proyectadas, le aportan transposiciones únicas, a la vez que la escala más grande permite ver estos mundos en mayor detalle y a los personajes como seres de un porte similar a uno, más reales, o a veces de cerca, monumentales.

En cuanto a la edición de videos, un desafío importante fue lograr un balance adecuado entre los elementos, para que el objeto final no fuera “una escenografía con un video encima” o “un video sobre una escenografía”. El objetivo no era fingir que estos objetos no son lo que son, ni esconder que se trata de proyecciones, sino que estos micromundos se presenten como objetos artísticos completos por su cuenta. Al tratarse de una serie interdisciplinaria, este balance entre los medios utilizados es esencial. Por ello, ajusté la cantidad de luz proyectada para hacer más o menos visibles las escenografías, generando este juego dentro del mismo objeto. Esto permitió efectos visuales interesantes en la interacción y superposición de los videos con las texturas y colores del soporte escenográfico.

Además, trabajé con los efectos realizados en vivo, ante la cámara, como en las fotos de Sandy Skoglund. En *Imaginario II*, por ejemplo, utilizamos polvos holi soplados sobre la modelo para crear humo azul, y en toda la serie generamos los efectos lumínicos con linternas cubiertas

con papel celofán de colores. Estos efectos “análogos” consiguieron a crear atmósferas en el resultado.

El trabajo con luces para generar efectos ambientales refleja la fuerte influencia que he tenido del mundo del teatro. En él, un cambio de luz puede transformar por completo el ambiente de una escena, el cuerpo cumple un rol fundamental, y la escenografía sitúa a los personajes. Es con este trabajo atmosférico, que los microcosmos se diferencian aún más unos de otros. Esto sumado a la diversidad de escenografías, personajes, colores, e historias.

Dentro de los micromundos, las imágenes oníricas, etéreas, poco familiares, y las tramas vagas presentadas, permiten que el espectador le asigne su propio significado a las escenas. Para esto, presento historias mudas, sin idioma, sin lugares específicos reales, de personajes no humanos, sin nombre, cuyas acciones se relatan en símbolos, y cuyas tramas podrían ser la representación de tantas historias vastamente diferentes. Así quien observa se puede observar a sí mismo, de la misma manera en que es fácil encontrar una relación directa entre lo que pasa en nuestras vidas y lo que (probablemente) un practicante despistado escribió en el horóscopo semanal de una revista.

Paralelamente, aunque muchos elementos son oníricos y abiertos a libre interpretación, también existen acciones concretas y objetos e imágenes reconocibles en cada obra. Observándolas, pude encontrar relaciones temáticas entre ellas. Me di cuenta de que cada micromundo narra una historia de cambio y adaptación. Sin tener continuidad directa entre ellas, ni compartir paisajes o imágenes demasiado similares, las obras comparten este quiebre mágico en la trama, donde el espacio se transforma, o el personaje se transporta, y este vive un proceso frente a ese cambio. Se trata finalmente de un tema universal, pues todos lidiamos con procesos constantemente, y el cambio es, famosa y paradójicamente, una de las grandes constantes de la vida.

Asimismo, las obras dialogan entre ellas por su disposición en el espacio. En el montaje las obras se enfrentan entre ellas, con el fin de unificar la serie. Esto también saca el máximo provecho a las luces proyectadas y reflejadas en la sala. Nuevamente me refiero a la creación de atmósferas, en particular al ejemplo de Kandors de Mike Kelley, donde las luces aportan una atmósfera al “cuadrado blanco”, en adición a las atmósferas creadas en cada objeto artístico. Esta disposición, además, permite un recorrido más dinámico y le da mayor libertad al espectador, que

si estuvieran en línea. Por otra parte, su posicionamiento directamente en el suelo (versus haber sido colgadas como cuadros) permite sentir a estos personajes tanto más reales, parados frente a frente del espectador, pero manteniendo su carácter fantástico por su escala levemente mayor a la humana, junto a todo el trabajo de maquillaje, vestuario, etc.

Durante este proceso aprendí a abrir mi obra, que antes siempre sentía tan necesariamente sólo mía, a otros. Una de las partes más intensas, pero también más gratificantes del proceso creativo, era el día de grabación, porque era cuando todas estas personas reunidas por mí, que creen en lo que hago y me regalan su tiempo y energía, aportaban su visión. Así, este retrato de un sólo imaginario empieza a ser afectado por la percepción de otros del mismo, convirtiéndose en un imaginario compartido. Este nuevo entendimiento afectó profundamente mi comprensión del imaginario, como también mi manera de ver y llevar a cabo mis procesos artísticos de ahora en adelante.

CONCLUSIONES

A través de este ensayo, he podido reflexionar sobre los aspectos más significativos de mi práctica artística. Un aprendizaje clave ha sido la importancia de construir un diálogo constante entre consciencia e inconsciencia, entre técnica e intuición, lo que me ha permitido desarrollar un lenguaje visual único. Este enfoque continuará informando mis futuros proyectos, especialmente en el desarrollo de obras más inmersivas, considerando la posibilidad de incluir más disciplinas, quizás incluir sonido, traer a los personajes en vivo, o potenciar la interacción con el espectador.

Desde un punto de vista personal, este proceso creativo me ha permitido confrontar y sintetizar aspectos internos que antes permanecían reprimidos. Este hallazgo reafirma mi compromiso con el arte como una práctica sanativa y como un espacio de transformación, tanto para mí como (, espero,) para quienes experimentan mis obras. Al mirar hacia adelante, veo la posibilidad de expandir mi investigación hacia la psicología, para encontrar maneras más efectivas de invitar al espectador a la introspección y la conexión emocional.

La creación artística es siempre para mí una forma de conectar: lo interno y lo externo, lo imaginado y lo tangible, al artista con el espectador, incluso lo que siento con lo que pienso. Cada obra nace de una necesidad de dar forma a lo invisible, de traducir emociones, ideas y experiencias en un lenguaje que pueda ser compartido. Cuando produzco obras, tengo la oportunidad de externalizar todo lo que siento y pienso, que muchas veces no sé que pienso y siento, y mirarlo de frente con una nueva claridad. Como la arteterapia lo plantea, “las artes visuales proveen la posibilidad de conectarse con los colores y las formas que están en estrecha relación con el universo afectivo. En este proceso, las emociones reprimidas se transforman en energía constructiva.” (Dumas, 2013)

“Art does not show people what to do, yet engaging with a good work of art can connect you to your senses, body, and mind. It can make the world ‘felt’. And this feeling may spur thinking, engagement, and even action.”¹ (Eliasson, 2016)

¹ El arte no le muestra a la gente lo que tiene que hacer, pero interactuar con una buena obra de arte puede conectarte con tus sentidos, cuerpo y mente. Puede hacer que el mundo sea ‘sentido’. Y esta sensación puede estimular la reflexión, el involucramiento e incluso la acción.

BIBLIOGRAFÍA

- Beuchot, M. . (2020). Sobre el hombre como microcosmos. *Revista Institucional | UPB*, 42(137), 45–51. Recuperado a partir de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista-institucional/article/view/2303>
- Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes [CMM]. (s. f.). Fluxus. www.cmm.cenart.gob.mx.
- Dumas, Mercedes y Aranguren, María (2013). Beneficios del arteterapia sobre la salud mental. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Eliasson, O. (2016). Why Art Has the Power to Change the World. <https://olafureliasson.net/read/why-art-has-the-power-to-change-the-world-2016/>
- El micromundo que nos rodea. (s. f.). Fundación CIENTEC. <https://www.cientec.or.cr/articulos/el-micromundo-que-nos-rodea#:~:text=Es%20el%20mundo%20que%20podemos,alrededor%20de%2010%2D9%20M>.
- Fluxus: a field guide. (s. f.). Fluxus Digital Collection. <http://fluxus.lib.uiowa.edu/history.html#movement>
- Glocal design magazine. (2023). Breve historia de la Bauhaus: la escuela que revolucionó el diseño. <https://glocal.mx/breve-historia-de-la-escuela-bauhaus/>
- Lapoujade, M. N. (1988). *Filosofía de la imaginación*. Siglo veintiuno editores.
- Luntz, H. (2024, 2 marzo). In Discussion: Sandy Skoglund & Holden Luntz on Constructed Environments. Holden Luntz Gallery. <https://www.holdenluntz.com/magazine/in-discussion/sandy-skoglund-and-holden-luntz-constructed-environments/>
- Martínez Iglesias, J. (s. f.). ¿Qué son los imaginarios?. *Universidad Católica Silva Henríquez*. <https://culturajuvenilucsh.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/quc3a9-son-los-imaginarios3.pdf>
- Micromundos lúdicos interactivos – Grupo de Investigación en Inteligencia Artificial y Tecnologías de Asistencia. (s. f.). <https://gijata.blog.ups.edu.ec/micromundos>
- Mike Kelley: Kandors, 1999 - 2011. (2016). Hauser&Wirth. <https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/5933-mike-kelley-kandors-1999-2011/>

Museo Nacional Reina Sofia. (s. f.). Oskar Schlemmer Das Triadische Ballett (1922). https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/salas/informacion/206_oskar_schlemmer_esp_0.pdf

My work is a mirror. (2019, 16 octubre). <https://www.domusweb.it/en/art/2019/02/13/sandy-skoglund-my-work-is-a-mirror.html>

Olivares, R. (2004) El enigma de la abstracción. Exit, 14.

Poe, E. A. (1846). The Philosophy of Composition. Graham's Magazine, XXVIII(4).

Real Academia Española. (2023). Imaginario. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de septiembre de 2024, de <https://dle.rae.es/imaginario>

Real Academia Española. (2023). Microcosmos. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de noviembre de 2024, de <https://dle.rae.es/microcosmos?m=form>

Real Academia Española. (2023). Micro-. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de noviembre de 2024, de <https://dle.rae.es/micro-?m=form>

Real Academia Española. (2023). Mundo. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de noviembre de 2024, de <https://dle.rae.es/mundo?m=form>

Sánchez Noriega, J. L. (2016). Sobre el caligarismo y el cine expresionista alemán. *Universidad Complutense de Madrid*.

Viteri, C. A., Aguirre, A., Cabrera, H., Campaña, S., & Maya, J. A. (2011). Creación de micromundos aplicando la teoría de juegos y el diseño orientado a objetos. *Revista de investigaciones UNAD Bogotá - Colombia*, 10. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/746/1470>

Zweig, S. (2022). El misterio de la creación artística. La Pollera Ediciones.