



L'ordinaire à travers le prisme de l'inconscient

TFG | Grado en Bellas Artes
Mención en Artes Visuales y Diseño

Curso académico
2021-2022

Estudiante
Lina Azzam

Director
Javier Moreno Perez



Palabras clave

Sueño, Inconsciente, Objeto cotidiano, Lo ordinario, Surrealismo

Resumen

L'ordinaire à travers le prisme de l'inconscient es un proyecto artístico completo que parte de una pre-producción, emprende la producción de obra inédita, recoge algunas obras precedentes y acomete en su pre-producción la realización de una exposición individual nocturna.

Esta reúne obras plásticas y audiovisuales de carácter surrealista e intermedia. Basada en los temas del sueño, del inconsciente y del *objet trouvé*, propone una reflexión en torno a los conceptos de lo ordinario y lo cotidiano, frente a los de lo extraño y lo desconocido, entre otros.

Indice

_01

PROPUESTA Y OBJETIVOS

P. 03

_02

REFERENTES

P. 03-06

_03

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

P. 07

_04

PROCESO DE PRODUCCIÓN

P. 08-16

_05

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

P. 17-28

_06

BIBLIOGRAFÍA

P. 29

01 PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

La propuesta de este trabajo de fin de grado consiste en una reflexión en torno a los temas del sueño y del inconsciente. Esta comenzó un año antes mediante el uso del collage, luego de la animación 2D y finalmente del vídeo, cuya evolución se concluye hoy en una exposición compuesta de obras surrealistas, incorporando el tema del *objet trouvé*.

En ella se propone un *onirismo de lo cotidiano*, prestando una atención particular a los conceptos de lo ordinario, de lo conocido, frente a los de lo extraño y lo desconocido.

A través de esto, cuestionamos la idea misma de la realidad, de nuestra relación con ella, en resonancia con el mundo de la psique humana, y ello a través de obras plásticas y audiovisuales que incluyen la utilización de objetos cotidianos recopilados previamente, cuyo simbolismo se hará eco del mundo del sueño y del inconsciente.

Así, es de un encuentro entre el mundo material e inmaterial del que el espectador será testigo, un encuentro que le invita a interrogarse sobre la frontera y el complejo vínculo que mantienen la vida diurna y nocturna, que experimentamos durante toda nuestra vida como seres humanos.

Objetivos

01. Arrancar a los objetos su vocación utilitaria para alterar la percepción ordinaria que tenemos de las cosas, y así explorar su vida secreta en nuestra imaginación, nuestros sueños o nuestras fantasías.
02. Utilizar la imagen, el vídeo y el objeto cotidiano como un espejo distorsionado de la realidad.
03. Hacer que el espectador se cuestione sobre el concepto de realidad y el vínculo que mantienen la vida diurna y nocturna.
04. Investigar sobre artistas que trabajan con el objeto usado/cotidiano (referentes artísticos) y sobre autores/as teóricos que reflexionen sobre el sueño, el inconsciente y la relación entre vida diurna y nocturna (referentes conceptuales).
05. Buscar y recopilar objetos cotidianos para su utilización como material artístico connotado.
06. Experimentar con el vídeo y la relación intermedia entre obra audiovisual y objeto.
07. Llevar a cabo una producción que pueda exhibirse en una primera exposición individual.

02 REFERENTES

Conceptuales

CARL GUSTAV JUNG

Carl Gustav Jung (1875-1961), fundador de la psicología analítica, mezcla en sus obras reflexiones metapsicológicas y prácticas sobre la cura analítica. Desarrolló teorías psicológicas y exploró diferentes áreas de las humanidades desde el estudio comparativo de las religiones, la filosofía y la sociología hasta la crítica del arte y la literatura. También se le deben, entre otros, los conceptos de *inconsciente colectivo*, de *arquetipos*, de *individuación*, de *complejo*, de *imaginación activa*, de *determinismo psíquico* y de *sincronicidad*.

Entre sus trabajos, nos interesa el concepto del inconsciente colectivo en relación con las nociones de arquetipos, de los que habla en su libro *Psychologie de l'inconscient*, y que Jung diferencia del inconsciente individual ya conocido en los trabajos de Sigmund Freud. A un nivel más psicológico, y como resume el psicoterapeuta junguiano Gerhard Adler: «el inconsciente colectivo, retomando en esencia las palabras de Jung, es el depósito constituido por toda la experiencia ancestral desde hace millones de años, el eco de los acontecimientos de la prehistoria, y cada siglo le añade una cantidad infinitesimal de variación y diferenciación» (Adler: 1957, p. 11).

En general, en la obra de Jung, el concepto designa el conjunto de las representaciones del imaginario humano. Así, el individuo forma parte de un código universal que se expresa en forma de arquetipos (Ánima, Ánimus, Sombra, Persona...).

Si el inconsciente personal es representado a menudo por el dios Mercurio (o Hermes) en la antigüedad o en la alquimia, los procesos del inconsciente colectivo, aunque más raramente representables, son a menudo imaginados por elementos naturales como el océano o el bosque, sino también por el arquetipo de la Abuela o del Alma (arquetipos de Anima o de Animus, según el sexo). Además, los materiales colectivos se proyectan sobre objetos de la realidad. De hecho, mientras que el inconsciente freudiano es una suma de impulsos reprimidos, el inconsciente colectivo junguiano tiende a salir de la psique para encarnarse en objetos exteriores. Estos materiales, en esencia no representables porque son el producto de una fusión de opuestos que la razón no puede comprender, acceden a la conciencia por la noción del símbolo.

Así, la idea de un simbolismo inconsciente proyectado sobre objetos exteriores y comunes a todos como seres humanos, nos remite al objeto de reflexión propuesto por **Lo ordinario a través del prisma del inconsciente**.

Aunque es de naturaleza puramente interpretativa y simbólica, los trabajos de Jung y los conceptos mencionados previamente son de considerable importancia a la hora de comprender el tema de mi proyecto.

02 REFERENTES

Conceptuales

GASTON BACHELARD

Gaston Louis Pierre Bachelard (1884 - 1962), filósofo francés de las ciencias, de la poesía, de la educación y del tiempo, es un epistemológico reconocido que exploró los caminos de la física y de la química de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

Percibiendo las resistencias a las evoluciones, inventa, en *La Formación del espíritu científico*, el “psicoanálisis del conocimiento objetivo” (Bachelard: 1938), inspirado por los trabajos de Carl Gustav Jung, a partir del cual introduce el concepto de *obstáculo epistemológico* para analizar los obstáculos al conocimiento científico. Así, el filósofo cuestiona las relaciones entre la literatura y la ciencia, es decir, entre lo imaginario y lo racional.

Del lado del psicoanálisis, reinterpreta ciertos conceptos de Sigmund Freud, como los del inconsciente, de la censura, del sueño y de la libido, que utiliza a la vez en su epistemología y en su poética.

Sin embargo, utiliza más las ideas de Carl Jung, entre otros, que del propio Freud, del que retoma su teoría de los símbolos y su noción de arquetipo. Su lectura de Jung, pero también de los surrealistas, le lleva a comprender lo imaginario y no la percepción como el origen primero de la vida psíquica.

A continuación, Bachelard se dedicó a un estudio profundo de la imaginación poética. En una conferencia de 1954, titulada «El durmiente despierto», nos dice que nuestra pertenencia al mundo de las imágenes es más fuerte, más constitutiva de nuestro ser que nuestra pertenencia al mundo de las ideas.

Partiendo de esta idea, y en el contexto del proyecto de *Lo ordinario a través del prisma del inconsciente*, esta conferencia nos interesa en la medida en que en ella nos habla del ser humano “total”, es decir, diurno y nocturno, para quien los sueños alimentan sus pensamientos, tanto como sus pensamientos explican sus sueños. Analizando sutilmente el pensamiento y la imaginación del “durmiente despierto”, distingue la frontera entre lo real y el sueño, que, según sus palabras, pueden ser conflictivos o complementarios.

Además, en algunas de sus obras como *El agua y los sueños: Ensayo sobre la imaginación de la materia*, o *El aire y los sueños: Ensayo sobre la imaginación de la materia*, Bachelard utiliza los cuatro elementos de los filósofos de la antigüedad: el agua, el aire, el fuego y la tierra, en el análisis de los patrones propios de cada artista. Según él, todos los grandes creadores parecen tener un elemento que domina su obra.

Finalmente, es a través del acercamiento de estos cuatro elementos que constituyen nuestro mundo sensible, que el autor nos habla, a través del concepto de “imaginación material”, de una trascendencia de lo real por el mundo de lo imaginario.

Por su parte, Jung demuestra en el mismo período que el hombre proyecta en la materia “los datos de su propio inconsciente”, un aspecto que me interesa especialmente a la hora de interpretar a posteriori mis obras, ya que, observándolas en conjunto, se podría señalar la presencia recurrente de los elementos del aire y del agua.

02 REFERENTES

Visuales/Conceptuales

DAVID LYNCH

David Lynch (nacido en 1946, Missoula) es un cineasta, guionista, fotógrafo, músico y pintor estadounidense.

Su trabajo se caracteriza generalmente por su imaginación onírica y su meticuloso diseño de sonido. Poniendo el mundo cotidiano e imaginario en el mismo plano, desarrolla, tanto en sus series como en sus películas, un universo surrealista muy personal donde se mezclan el cine experimental, el cine de género, las artes gráficas y la investigación innovadora, tanto en el plano dramático como en el plástico (imágenes hipnóticas, banda sonora inquietante, gusto por el misterio, la rareza y la deformidad...).

Si en algunas de sus películas se desarrolla una historia total o globalmente comprensible, en otras se rompen los códigos de una narración cinematográfica lineal y convencional. En el caso de *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992) o *Mulholland Drive* (2001) (Fig.1), las leyes del cine negro en particular son utilizadas para luego ser desviadas y finalmente destruidas.

Esta última película es representativa de la manera en que el cineasta abandona su trama a medio camino y pasa a un contexto alterado en el que los actores parecen interpretar papeles diferentes mientras los decorados ocupan una función nueva.

Así, la legibilidad de la narración es deliberadamente borrosa y la frontera entre el sueño y la realidad desaparece.

Su cine, silencioso y ansioso, mezcla la violencia, lo macabro y lo grotesco con una forma de normalidad social, tratando de transcribir la realidad profunda de las fantasías, pasando de un mundo luminoso a un universo nocturno donde surgen los impulsos reprimidos. Tanto en sus obras audiovisuales como plástica, encontramos un gusto por lo desconocido, lo extraño, la noción de doble, por los símbolos psicoanalíticos y la complejidad humana en general.

Podemos observar que el sueño es un tema recurrente en las películas de Lynch. Este se manifiesta de varias formas: el sueño que hace el hombre-elefante de su madre, o incluso los sueños persistentes del agente Cooper en la serie *Twin Peaks*.

Como en un sueño, en las películas de Lynch los rostros de los personajes se transforman hasta que se plantea la cuestión de la identidad. Los impulsos, las angustias o las fantasías se personifican y no existe una cronología clara entre las peripecias. Todo parece desarrollarse sin que podamos tener control ninguno, resultando ser espectadores y creadores a la vez de una realidad que se nos escapa.

Finalmente, el sueño es llevado a la pantalla en forma de un misterio que describe este mundo inconsciente, profundo, oculto y reprimido. Ya sea en la estructura de la trama, en las peripecias vividas por los personajes o en el campo léxico que éstos emplean, el sueño y el mundo del inconsciente siguen estando en el centro de la mayoría de sus películas, tanto a nivel conceptual como formal, lo que lo convierte en un objeto de estudio muy interesante en el marco de este trabajo de fin de grado.

02 REFERENTES

Formales

MERET OPPENHEIM

Meret Oppenheim (1913-1985), escritora, pintora, fotógrafa y plástica suiza, ha explorado a lo largo de su trayectoria artística el tema de la indeterminación de los géneros apropiándose tanto de mitos, sueños y juegos, que la literatura de su tiempo y los escritos del psicoanalista Carl Gustav Jung. Su obra es variada y está constituida tanto por pinturas y esculturas, como por ensamblajes, poesías y objetos.

Su trabajo me interesa en la medida en que el objeto y el sueño ocupan un lugar central, en el que desvía los objetos de sus funciones con una utilización abundante de materiales diversos y variados, cuya simbología se refiere al mundo del inconsciente.

Ha desafiado constantemente la rígida definición de la sociedad del hombre y la mujer, animando a su público a caminar en la fina línea entre la realidad y los sueños. Su trabajo refleja sus exploraciones críticas de la sexualidad, la identidad, la exploración de las mujeres y la sociedad civilizada, revelando los impulsos sexuales, psicológicos y emocionales subyacentes.

Durante su período en París, junto con el grupo surrealista formado en torno al poeta André Breton en los años 1920 y 1930, ésta se apasiona por los nuevos conocimientos sobre el psiquismo humano y trata en pie de igualdad al consciente y al inconsciente, el sueño y la realidad, siendo los conceptos principales abordados en este proyecto de fin de grado.

Por último, podrían citarse obras como *Mi institutriz* (1936) (Fig.2), *El almuerzo de piel* (1936) y *La pareja* (1956), en las que Oppenheim eligió combinaciones de materiales inusuales utilizando hallazgos de la naturaleza, objetos cotidianos y materiales sintéticos cuyo carácter experimental y simbólico abre multitud de posibilidades de interpretación. Estos procesos de producción y el ensamblaje de objetos cotidianos de fuerte simbolismo, se unen a la idea de un onirismo de lo cotidiano, del que se habla en la exposición ***Lo ordinario a través del prisma del inconsciente***.

02 REFERENTES

Formales

BILL VIOLA

Bill Viola (nacido en 1951), pionero del videoarte, es conocido por sus numerosas instalaciones de vídeo multi-pantallas, sus vídeos/películas, sus paisajes sonoros, sus proyecciones de vídeo de pantalla plana, así como sus obras para conciertos y óperas.

En sus obras, el artista emplea tecnologías audiovisuales sofisticadas, mientras explora la espiritualidad y la percepción de la experiencia humana.

Su obra se caracteriza por el hecho de que está llena de símbolos y referencias que se repiten continuamente, a través de la cual utiliza el vídeo para explorar los fenómenos de percepción sensorial como camino hacia el conocimiento de sí mismo.

Las mismas se centran en conceptos como el nacimiento, la muerte, la espiritualidad, la soledad o el desarrollo de la conciencia, y tienen raíces tanto en el arte oriental y occidental, como en las tradiciones espirituales, especialmente el budismo zen, el sufismo islámico y el misticismo cristiano.

Se podrían distinguir otros aspectos de sus experimentos, como la relatividad de lo grande y de lo pequeño, gracias al juego de escala que utiliza de manera recurrente, así como una reflexión en torno al espacio-tiempo. Su trabajo es una invitación a reflexionar sobre el proceso de búsqueda del sentido de la condición humana y de la fugacidad de la vida, y pone de relieve a través de la contemplación y la reflexión, la función social de la cultura y su papel fundamental en el desarrollo vital del individuo.

Viola utiliza a menudo los elementos del agua y del fuego, que a veces entran en dualidad, en particular por la utilización de tonalidades contrastadas (frío/calor), como por ejemplo en su obra *The Crossing* (1996) (Fig.3). Su trabajo me interesa especialmente por la utilización de recursos formales tales como el movimiento de vídeo lento, en bucle o invertido, que participan a sumergir al espectador en una experiencia profunda en emociones, y que, de alguna manera, podríamos relacionar con los temas del inconsciente y del estado subconsciente del ser, ya que utiliza elementos reales y procedimientos especiales para expresarse sobre el mundo de lo intangible.

Finalmente, gracias a la puesta en escena, al montaje y a la sonorización, da una sensación de extrañeza a la imagen más banal e invita al espectador tanto a la contemplación como a la reflexión sobre su propia condición humana.

02 REFERENTES

Formales

ROBERT GOBER

Robert Gober (nacido en 1954, Estados Unidos), escultor y artista de instalación americano, es conocido principalmente por sus extrañas y evocadoras reconsideraciones de objetos cotidianos.

Sus obras incluyen de manera recurrente al cuerpo humano y el uso de objetos cotidianos, con los que aborda temas como la sexualidad, la religión, las relaciones humanas y la naturaleza, entre otros.

En su trabajo, la evocación del recuerdo es indisoluble de un enfoque artesanal, ya que sus obras nacen de un trabajo manual meticuloso que implica una gran diversidad de materiales tales como la cera, el yeso, el papel de periódico, y otros procesos técnicos.

Influenciado por el surrealismo, el arte pop, artistas como Marcel Duchamp, así como por la escultura hiperrealista, Gober va a crear a partir de los años 70 obras que tratan sobre el hogar, el género, el trauma y la purificación. Estos temas, así como su estilo visual distintivo, harán que estas obras sean más tarde reagrupadas y conocidas bajo el nombre de Arte abyecto. En sus creaciones, que combinan escultura y pintura, se pueden encontrar alimentos, muebles, fregaderos, símbolos espirituales como cruces o velas, así como partes del cuerpo como piernas separadas del resto del cuerpo. Las obras de Gober, con un aspecto realista y con un cuidado por el detalle, se presentan a menudo en una elaborada puesta en escena que combina diferentes temáticas como la del agua, un elemento recurrente en sus creaciones.

El universo del artista, rico en símbolos y referencias, también estuvo marcado por el luto de una generación devastada por el sida, lo que dará lugar a varias obras como la serie de fregaderos, que evocan la realidad íntima y clínica de la enfermedad que no pudo ser "lavada". Anclado en lo banal y lo doméstico, su obra es interesante por la desviación que hace de objetos que recuerdan a veces la infancia, cuyo tamaño o proporciones se alteran de manera inquietante y a veces incluso monstruosa. Aunque se aleja de la confección y del tema del *objet trouvé* por el hecho de que no utiliza objetos cualquiera que sea su origen sino que los fabrica a mano, se une sin embargo a la idea de un *onirismo de lo cotidiano*, especialmente a través del aspecto surrealista de sus creaciones, así como la connotación de los objetos utilizados, en relación con el mundo del inconsciente.

Por lo tanto, los objetos que utiliza muestran la relación íntima que establecemos con los objetos que nos rodean, mezclando lo extraño con lo familiar. Para concluir, podríamos citar una de sus obras como *Untitled Leg* (1990) (Fig.4), una escultura realista de la parte inferior de la pierna de un hombre - aislada como si emergiera o desapareciera en una pared - sugiriendo tanto la presencia masculina como su impotencia, y que nos podría remitir a la idea de una obra íntima y autobiográfica.

Finalmente, se podría decir que su cuidado extremo por el detalle le permite expresar una forma de alienación del objeto a través de un realismo crudo y desconcertante.



(Fig. 1.)



(Fig. 2.)



(Fig. 3.)



(Fig. 4.)

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Lo ordinario a través del prisma del inconsciente es una **exposición nocturna** que mezcla obras audiovisuales y plásticas de carácter **surrealista**, invitando al espectador a cuestionarse sobre nuestra relación con lo real, con el mundo del inconsciente, así como el complejo vínculo que mantienen la vida diurna y nocturna. Se trata de la oposición de dos mundos llamados **material** e **inmaterial**. El mundo material está representado por el **objeto cotidiano** que, una vez descontextualizado, se convierte en **símbolo**. En cuanto al mundo inmaterial, está representado por la **imagen estática o en movimiento**. Así, en esta exposición se presentan obras basadas en un tema común: **el sueño y el inconsciente**. Este último ha evolucionado apoyándose en diversas formas y soportes, para desembocar hoy en la integración del tema del **objet trouvé**, cuyo simbolismo se refiere al mundo intangible que es el sueño.

Precisamente, es a partir de la serie de collages digitales *I had a dream last night* (2021), del vídeo *Médusée* (2021), del vídeo-collage *Sérieuse conversation* (2021), así como del collage animado *Traversée* (2021) que se crearán nuevas obras que mezclan vídeos y ensamblajes de objetos cotidianos, tituladas *Le café est servi!* (2022), *Chaussures volantes* (2022), *Partie de jambes en l'air* (2022) y *Soupe aux nuages* (2022). Estas serán dispuestas posteriormente en el hotel Gran H La Marina de Altea, cuyas características coinciden con la idea misma de un **onirismo de lo cotidiano**.

Para empezar, el tema del objeto me interesa en la medida en que abre un amplio campo de reflexión en torno a las nociones de **imaginación e inconsciente** ya que, el objeto como elemento poseedor de materia y símbolo, practicidad y sueño, racionalidad en su funcionalidad e irracionalidad en el deseo, representa un punto de fusión de la complejidad del hombre, y es específicamente en la vida cotidiana que encontramos este escenario.

Por lo tanto, sería pertinente mencionar al psicoanalista Carl Gustav Jung, para quien el **inconsciente colectivo** contiene las nociones de arquetipos y por lo tanto de símbolos, que remiten a la idea misma de un simbolismo inconsciente a menudo proyectado sobre objetos reales y exteriores, comunes a todos. Los objetos utilizados en este proyecto servirán de **punto de encuentro** entre estos dos mundos que son el sueño y la realidad cotidiana, y, mezclando lo familiar con lo desconocido, confrontarán así al espectador frente a su dimensión **psíquica e inconsciente**. En este campo, el trabajo de artistas como Meret Oppenheim o Robert Gobert son de una contribución considerable a la hora de pensar y realizar las obras plásticas del proyecto.

En efecto, se podría pensar en la escultura de Oppenheim titulada *El almuerzo de Piel* (1936), una obra fuerte en simbolismo en la que la artista combina objetos cotidianos y materiales inusuales. También se podría mencionar *Untitled Leg* (1990) de Gober, que, por su realismo crudo y desconcertante, mezcla lo extraño con lo familiar.

Si los objetos nos devuelven a menudo a nuestros deseos, fantasías, sueños u otros estados del inconsciente, tanto como nuestros sueños y fantasías nos llevan a objetos exteriores, esto nos remite a la idea de una **frontera ambigua**, una relación compleja entre la vida diurna y nocturna.

A este respecto, en su conferencia *El Durmiente despierto* (1937), el filósofo francés Gaston Bachelard nos habla del hombre «total», en referencia al hombre diurno y nocturno, y distingue la frontera entre lo real y el sueño como pudiendo ser conflictiva o complementaria.

Esta idea se encuentra también en varias producciones audiovisuales del director David Lynch, en particular *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992) o *Mulholland Drive* (2001) en los que la frontera entre el sueño y la realidad es tan ambigua que termina por ser indistinguible.

Para continuar, tanto en los escritos de Jung como en los de Bachelard, se mencionan los **elementos simbólicos** que son el alma, la abuela (arquetipos) o incluso elementos naturales como el agua, el aire y el fuego, que desde un punto de vista psicoanalítico y simbólico se refieren al mundo del inconsciente, y que figuran también para algunas, en las obras de esta exposición.

Finalmente, la idea es poner en relación obras llamadas «reales», físicas y familiares tales como objetos ensamblados o alterados, con la proyección de vídeos y de vídeo collages, representando implícitamente la **naturaleza inmaterial** de la que hablamos.

Por ello, es a través del uso de recursos formales como el slow motion - que encontramos comúnmente en las obras del video artista Bill Viola - el stop motion, el vídeo invertido o incluso el uso de elementos como el agua y el aire, que estos conceptos serán representados en las obras, recordando la de *The Crossing* (1996). Por último, el uso del sonido también tendrá su importancia ya que viene a apoyar la idea de una **ambigüedad subyacente** y así trastornar nuestra relación con las cosas, que, mezclado con las imágenes y los objetos, propondrá un **collage sumergido en lo real**.

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

Introducción

El proceso de producción se dividió en tres fases generales, basadas en un cronograma realizado previamente. La primera fue la preproducción, en relación con la parte conceptual del proyecto; la segunda fue la producción, en relación con la realización de las obras, y la última la postproducción, en relación con la edición, las correcciones, así como la organización y la logística de la exposición en cuestión.

I. Pré-producción

I.a. Concepto

La idea de este proyecto surgió por el deseo de hacer «más reales» los collages que había realizado hasta hoy. Debido a la diversidad de soportes y medios de expresiones utilizados en los meses anteriores (collages digitales, collages animados, vídeos...), el del objeto, y por lo tanto de la escultura, me parecía como necesario para ir más allá de lo que había logrado hasta ahora, y así explorar más profundamente la idea de un real que nos limita. Con este objetivo, el encuentro con lo insólito, lo extraño, lo conocido y lo desconocido me parecía más completo una vez asociado a la dimensión física y cotidiana que representa el objeto. La idea fue, pues, la siguiente: transfigurar los objetos y, por ellos, lo real mismo, presentando objetos que procedían de mis propios collages, unos objetos que sólo se acercan en sueños. Finalmente, se podría decir que el objeto juega para mí dos papeles: el de permitir la fusión de estos dos mundos que son el sueño y lo real, y el de ser a la imagen de una transición artística que estoy experimentando actualmente.

I.b. Documentación y búsqueda de objetos

El siguiente paso fue el de la investigación.

Me interesé por las obras de otros artistas que trabajan con objetos y vídeos, y filósofos que abordan temas similares a los míos. Más tarde, comencé un segundo trabajo de investigación, esta vez únicamente sobre los objetos. Con la idea de no tener ninguna predeterminación previa, decidí dejar que el azar se hiciera y crear nuevas obras en función de lo que encontraba, de lo que me interpelaba durante mis paseos por rastros o tiendas (Fig.1 y 2).

Fue entonces cuando, a medida que avanzaba, me construía mentalmente la imagen de lo que serían las futuras obras.

I.c. Selección y ensamblaje de las obras

Más adelante, empecé a seleccionar obras ya realizadas que asociaba con las ideas de las nuevas obras que iba a crear (Fig.3), con el fin de presentar en la exposición la evolución que fue la mía. Así, la mezcla de obras digitales y plásticas me pareció interesante para representar simbólicamente las nociones de «materialidad» e «inmaterialidad».



(Fig. 1 y 2.)



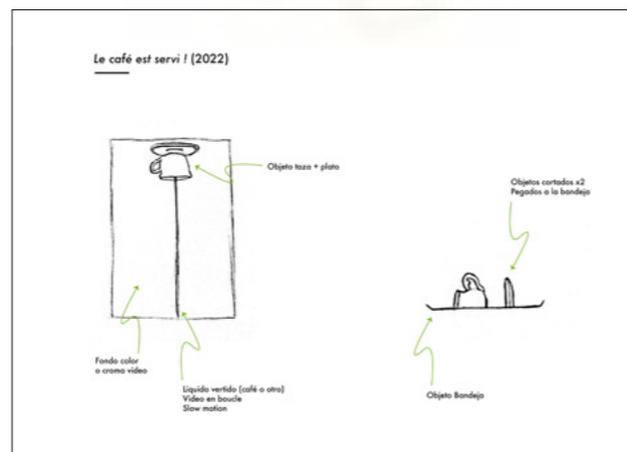
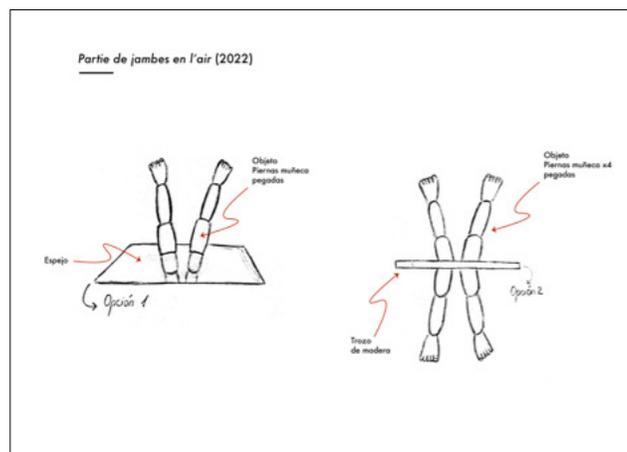
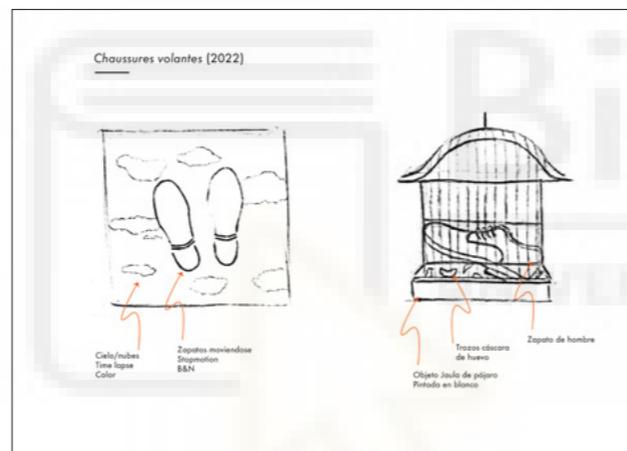
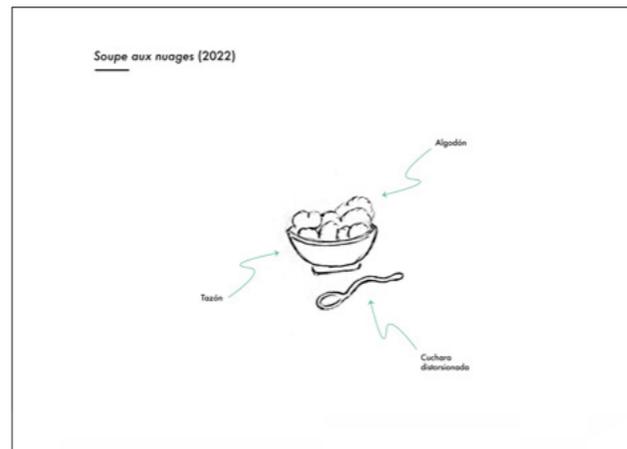
(Fig. 3.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

I.d. Diseño de producción

Antes de emprender la producción de las nuevas obras, la última etapa fue la de poner sobre papel las ideas que había seleccionado de entre todas las que me habían ocurrido. Entonces realice el diseño de producción (Fig.4), teniendo en cuenta la composición, la gama cromática, los materiales y más tarde los sonidos. También visité el lugar de la exposición (Hotel Gran H La marina) para pensar en la disposición de las obras. Tomé varias fotografías que luego trabajé para crear fotomontajes (Fig.5) que me permitieran visualizar mejor el montaje expositivo.

[Del 16/02 al 24/03]



(Fig. 4.)

(Fig. 5.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

II. Producción

II.a. Obras impresas: Collages

Aunque los collages digitales fueron realizados unos meses antes, estos se crearon con el mismo espíritu que el de los paseos en los rastros y las tiendas, es decir, de manera espontánea y sin predeterminación ninguna. Al dar rienda suelta a mi inconsciente, a la experimentación y a la lógica de asociaciones libres, componía con imágenes y fotografías encontradas por Internet o en mis archivos personales. Utilizando Adobe Photoshop, se aplicaban varios efectos tales como el ruido, la sombra, el brillo o el blanco y negro; y otros recursos como la distorsión, la duplicación, el recorte o incluso la adición de formas gráficas, en su mayoría monocromáticas.

II.b. Obras audiovisuales:

Videos y videos-collages

Entre las obras audiovisuales, el vídeo de «Chaussures volantes» y el de «Le café est servi!» han sido las nuevas obras realizadas para esta exposición. Estas últimas fueron creadas utilizando algunos de los objetos presentes en las obras escultóricas (zapatos, taza de café y plato).

Para el vídeo «Zapatos voladores», las dos técnicas principales utilizadas fueron las del timelapse para las nubes, realizado con una cámara GoPro (Fig.6); y el stop motion con fotografías, para simular el movimiento de los zapatos.

A través de esto, la intención fue la de representar de manera metafórica la idea de un movimiento aéreo, dinámico y en perpetua evolución, en relación con el sueño del vuelo y la ascensión imaginaria del psiquismo humano.

Esta última fue realizada sobre un fondo croma (Fig.7), utilizando una iluminación máxima y una cámara Nikon D5600.

Para «Le café est servi!», la técnica principal utilizada fue la del slow motion, con una cámara GoPro.

Esta fue grabada sobre un fondo de color negro e iluminada con un foco de luz Fresnel, así como una segunda fuente de luz más difusa. (Fig.8)

El proceso consistía en verter el agua contenida en una cantimplora de la manera más lenta posible, para poder luego apreciar los detalles y el movimiento del agua. (Fig.9)

En esta obra, el objetivo era dar un aspecto amenazador al agua - sobre todo a través del sonido que emana del vídeo - para representar el sueño de la caída, en relación con la parte oscura del inconsciente.

II.c. Obras escultóricas: Objets trouvés

Entre los objetos de la exposición, cuatro requirieron un trabajo en el taller de escultura.

El plato y la taza de «Le café est servi!», las piernas de las muñecas de «Partie de jambes en l'air», y por último, la cuchara de «Soupe aux nuages». Objetos como la corbata de la obra audiovisual «Sérieuse conversation»; la peluca de la obra audiovisual «Medusée», así como el zapato de «Chaussures volantes», se han conservado tal como eran y ensamblado con otros.



(Fig. 6.)



(Fig. 7.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

Desde un punto de vista técnico, me enfrentaba a una cierta dificultad: la de concretar ideas a veces delicadas frente a las opciones limitadas que permitía el material del objeto.

Con esto me refiero específicamente a la obra «Le café est servi!» por la que corté una taza y un plato de porcelana por la mitad, siguiendo los siguientes pasos:

«Le café est servi !»

Objeto: Plato

1. Sobre un trozo de madera y con una pistola de cola caliente, se ha pegado el plato.
2. Se ha marcado la línea de corte.
3. Se ha cortado el plato en dos, con una radial pequeña.
4. Se ha quitado el pegamento calentándolo previamente con una pistola de aire caliente.
5. Se ha lijado uno de los trozos usando dos tipos de papeles de lijas (grano grueso y otro fino para el acabado). (Fig.10)

Objeto: Taza

En cuanto a la taza, se aplicaron los mismos procedimientos. Solo que ésta resultó ser mucho más complicada de realizar debido a las numerosas fracturas causadas por las vibraciones y la dureza del porcelánico. (Fig.11)

El primer intento se realizó con una sierra, el segundo con una «radial Diamante» y finalmente con una radial de menor tamaño, llenando el objeto de plastilina. Sin embargo, el resultado no fue el deseado, y, por lo tanto, modifiqué la obra utilizando un fragmento de la taza para poder conseguir, gracias a su reflejo sobre la bandeja, la imagen de una taza entera.

«Partie de jambes en l'air»

Objeto: Piernas de muñeca

1. Se ha marcado la línea de corte de modo que, una vez pegadas, estén en forma diagonal.
2. Se ha cortado cada una de las piernas con una Sierra Sinfín. (Fig.12)

«Soupe aux nuages»

Objeto: Cuchara

1. Se ha quemado la cuchara usando una máquina Soplete.
2. Se ha distorsionado la cuchara mientras estaba aún caliente. (Fig.13)

«Chaussures volantes»

Objeto: Jaula de pájaro

En cuanto a la jaula de pájaro de la obra «Chaussures volantes», ésta fue pintada utilizando una pintura en polvo de color blanco mate (Fig.14), con el fin de dirigir la atención hacia los elementos internos (zapato y trozos de cáscara de huevo).

[Del 29/03 al 13/05]



(Fig. 8.)



(Fig. 9.)

04
PROCESO DE
PRODUCCIÓN



(Fig. 10.)

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández



(Fig. 11.)



(Fig. 12.)



(Fig. 13.)



(Fig. 14.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

III. Post-producción

III.a. Obras impresas: Collages

Después de haber seleccionado diez collages de la serie *I had a dream last night* (2021) - basada en el tema del sueño y del inconsciente - realicé varias pruebas de impresión de diferentes tamaños (A4, A3...), eligiendo el tipo de papel adecuado (papel fotográfico mate, silk...).

III.b. Obras escultóricas: Objets trouvés

Esta última fase consistió en el montaje de las diferentes piezas escultóricas, así como la fotografía de las obras finales. Más tarde, las disponía en el espacio expositivo, no lejos de las obras audiovisuales a las que pertenecían.

III.c. Obras audiovisuales:

Videos y videos-collages

Después de haber elegido los videos que me parecían más satisfactorios, trabajé el montaje, la edición y la sonorización con los softwares Adobe After Effects y Adobe Première Pro.

«Chaussures volantes» | Parte audiovisual

Para cada una de las diez fotografías, el proceso fue el siguiente:

_Photoshop

1. Importación de las fotografías en formato JPEG
2. Selección rápida y limpieza
3. Aplicación del efecto «Ruido» en la Galería de efectos, y Blanco y Negro

4. Correcciones con la herramienta «Tampón de clonación»
5. Ajuste del brillo y de la exposición
6. Últimas correcciones con la opción «Camera Raw»
7. Exportación en formato PNG

_Première Pro

1. Importación de los archivos
2. Montaje (duplicación y ajustes)
3. Aplicación de sombras

En cuanto al vídeo time-lapse de las nubes, el proceso fue el siguiente:

_Première Pro

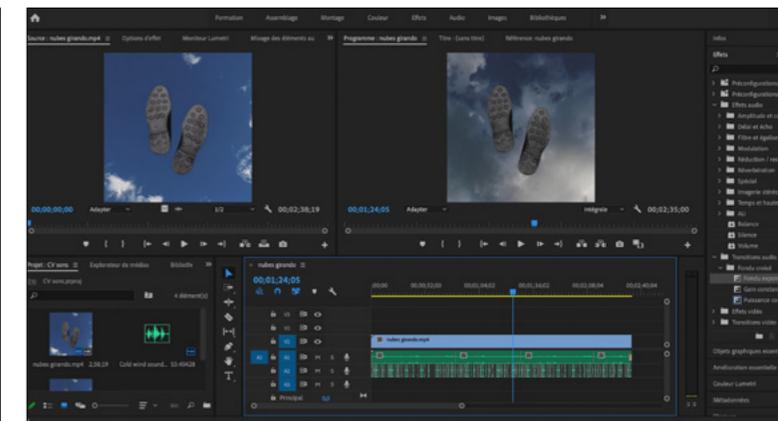
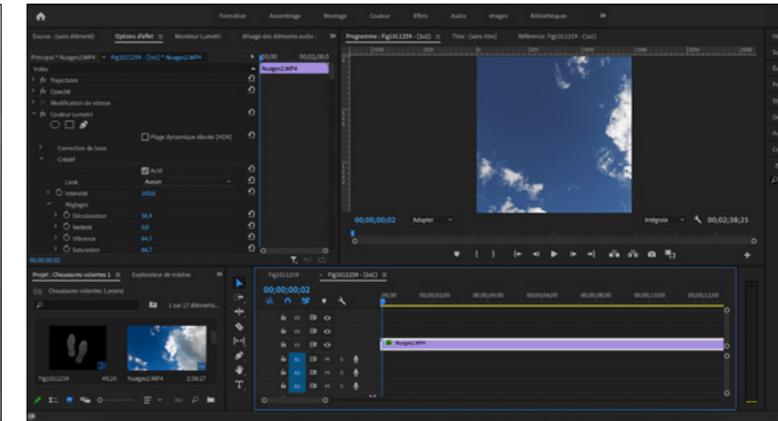
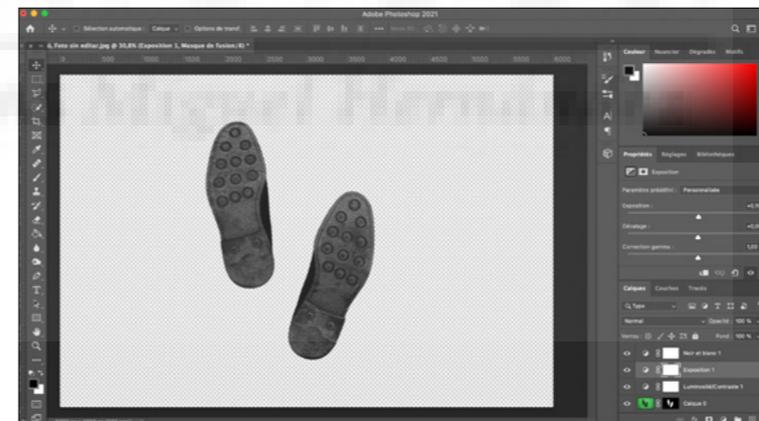
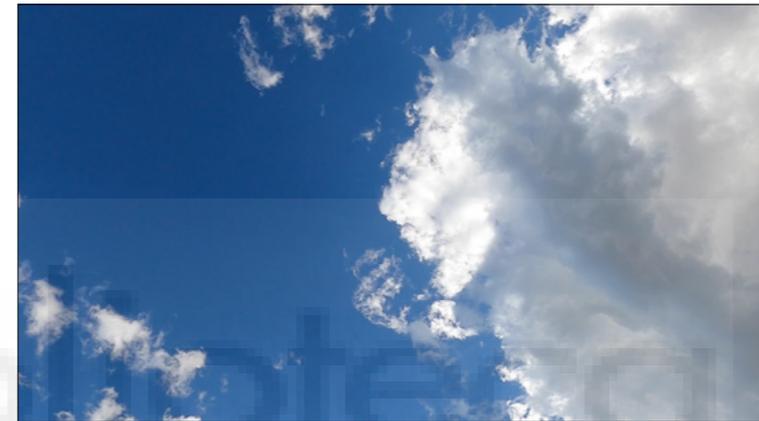
1. Importación de vídeo
2. Recorte, Color Lumetri

_After Effects

3. Escala, Rotación

_Première Pro

4. Montaje y ajustes (Fig.15)



(Fig. 15.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

«Le café est servi!» | Parte audiovisual

_After Effect

1. Importación del vídeo
2. Aplicación del efecto Blanco y Negro, Ajuste de Brillo y Contraste, Limpieza de ruido
3. Inversión del vídeo, limpieza de ruido
4. Exportación

_Première Pro

5. Importación del vídeo con sonido
6. Desaceleración de la velocidad «manteniendo la altura del sonido»
7. Efecto Corrección gamma
8. Curva RGB
9. Exportación del vídeo (Fig.16)

III.d. Sonorización y exportación de archivos

La última etapa fue la de la sonorización.

Para ello, he descargado sonidos libres de derechos (viento y aleteos), que solo he aplicado a la obra «Chaussures volantes».

Ambos sonidos se duplicaron para que coincidieran con la imagen en cuestión, antes de exportar el proyecto en formato MP4.

IV. Exposición

Este último apartado se refiere únicamente a la organización de la exposición que se desarrolló de forma paralela a las fases anteriores, y ello durante todo el período de elaboración del proyecto.

Entre las tareas realizadas, podemos mencionar la organización de la inauguración que incluye el catering, la elección de la fecha, de los horarios y de la duración de la exposición, así como la participación en el festival de la Nit de l'Art. (Fig.17)

En cuanto a la publicidad, se realizó un cartel en Adobe Photoshop. (Fig.18). Este último fue luego impreso y difundido tanto en las redes sociales como en Altea y en la Universidad Miguel Hernández.

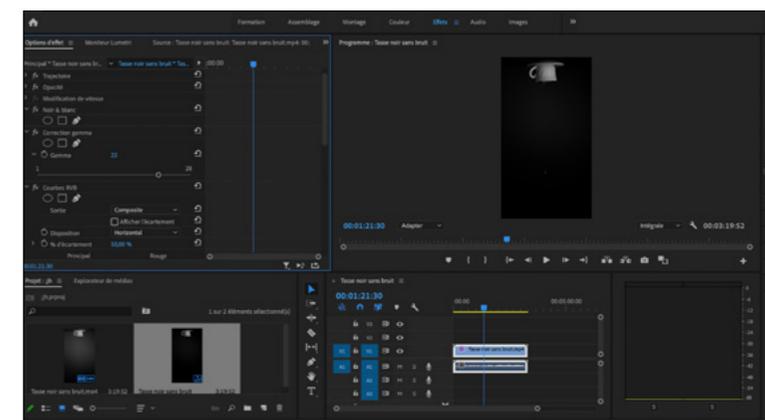
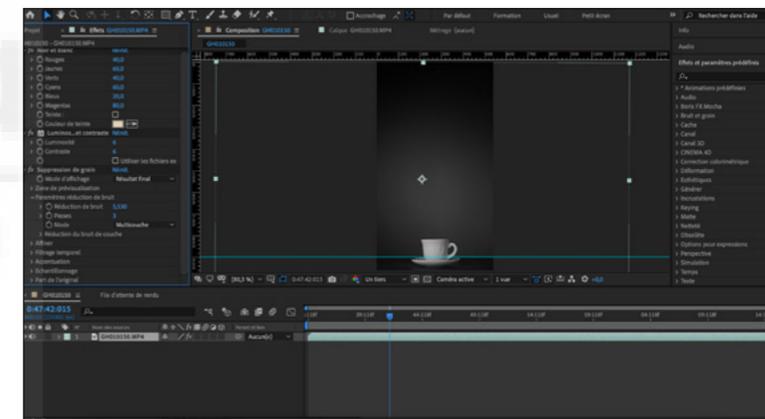
En general, la difusión del evento se realizó mediante diferentes plataformas y medios (Gmail, Instagram, Facebook, WhatsApp, cartelería).

A su vez, se redactó un breve texto crítico para permitir a los espectadores comprender mejor el tema y la intención del proyecto. Posteriormente fue editado en Photoshop (texto invertido) (Fig.19), impreso tres veces y ensamblado con espejos. La intención de presentarlo así fue la de hacer referencia a la idea de un espejo distorsionado de la realidad, en relación con el tema de la exposición. Además, se crearon e imprimieron etiquetas con las fichas técnicas de cada obra, que contenían el título traducido al francés (título original), español e inglés, con el objetivo de llegar a un público amplio.

La organización del material (videoproyectores y luces) tuvo también su importancia, ya que hubo que proceder al préstamo y a la confirmación de las fechas disponibles en coordinación con la Universidad Miguel Hernández de Altea.

Por último, se realizaron varias pruebas antes de proceder al montaje definitivo.

[Del 16/02 al 02/06]



(Fig. 16.)

04 PROCESO DE PRODUCCIÓN

HORARIS I ACTIVITATS

DIJOUS 2

19:00h
Agora de la Facultat de Belles Arts d'Altea (UMH)
Cabaret Històric presenta: *Història d'Espanya*. Ana Elena Pena i Gilbertàstico. Càtedra Annetta Nicoli.

20:30h
Visita guiada a la casa taller *La Nebulosa* de l'artista Emillie Ramon
Travessia de Sant Josep, 1

21:00h
Gran H La Marina, Lina Azzam
Inauguració exposició: *L'ordinaire à travers le prisme de l'inconscient*
C/ La Mar, 100

DIVENDRES 3

19:00h
Ruta guiada a tallers i estudis d'artistes
Elkida des del Bar Eucaliptus. Avd. de la Nuclá, 12
Itinerari de la ruta: Paule Cluzel & Jean-Paul Aubanelle (artistes plàstics), Lirios Matarredona (gravat) Enrique Lecuona (ceràmica), Barbara Bertinck (pintora), La Imprenta: Alejandro Gabarrón, Juan Carlos Fernández i Carlos Gómez (pintura, escultura i disseny), Max & Evis (joieria), Fundació Schlotter: Carla Blue i Kelemi (artesanía amb caragoles i pintura), La Casa del Pájaro: Benno Treiber (serigrafia), Rico & Nuño (artistes plàstics), Jean Cócó (artista multidisciplinari)
*Inscripció necessària.

21:45h
Palau Altea
Instal·lació. *Kinesofos*. Sergi Hernández

22:00h - 00:00h
Palau Altea
Exposició. *SuperColors* by Puntax
+
DJ Performance. *Eraserheads* Turntables.
Col·laboració amb la Nit de l'Art de Castelló
Barra de cervesa d'Althalia Artesana

Altea
2, 3 i 4 de juny de 2022

(Fig. 17.)

INAUGURACIÓN
02.06.22
21:00

Hotel Gran H La Marina
Carrer La Mar 100, Altea
Exposición Nocturna

L'ordinaire
à travers le prisme
de l'inconscient

_Del 02 al 09 de junio

EXPO

Lina Azzam

(Fig. 18.)

L'ordinaire à travers le prisme de l'inconscient

En una exposició que busca establir un pont entre la realitat i l'inconscient, l'artista Lina Azzam presenta una obra que reflecteix la seva manera de veure el món. A través d'una sèrie de fotografies i vídeos, l'artista explora el món de l'inconscient i el món de la realitat. Aquesta exposició és una oportunitat única de veure una obra que reflecteix la seva manera de veure el món.

El món de l'inconscient és un món que està ple de coses que no podem veure amb els nostres ulls. És un món que està ple de coses que no podem tocar amb les nostres mans. És un món que està ple de coses que no podem sentir amb els nostres peus. És un món que està ple de coses que no podem oïr amb els nostres oïdres. És un món que està ple de coses que no podem gustar amb els nostres llavis. És un món que està ple de coses que no podem olorar amb els nostres nassos. És un món que està ple de coses que no podem veure amb els nostres ulls. És un món que està ple de coses que no podem tocar amb les nostres mans. És un món que està ple de coses que no podem sentir amb els nostres peus. És un món que està ple de coses que no podem oïr amb els nostres oïdres. És un món que està ple de coses que no podem gustar amb els nostres llavis. És un món que està ple de coses que no podem olorar amb els nostres nassos.

missA eniJ

(Fig. 19.)

05
RESULTADOS Y
CONCLUSIONES

Obras
escultóricas



Chaussures volantes (2022),
ensamblaje, 44,5 x 32 x 32 cm.

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Obras
escultóricas



Soupe aux nuages (2022),
técnica mixta, 10 x 20 x 14,7 cm.

05
RESULTADOS Y
CONCLUSIONES

Obras
escultóricas



Sérieuse conversation/Médusée (2022),
ensamblaje, 62 x 7,2 x 8 cm.

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Obras
escultóricas



Partie de jambes en l'air (2022),
técnica mixta, 20 x 30 x 30 cm.

05
RESULTADOS Y
CONCLUSIONES

Obras
escultóricas



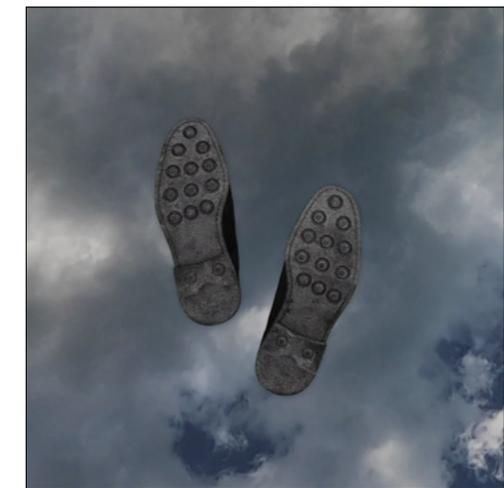
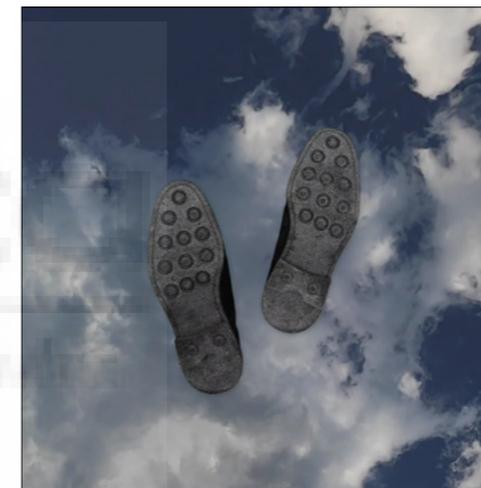
*Le café est servi! (2022),
técnica mixta, 5,7 x 22,7 x 32,5 cm.*

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Obras audiovisuales



Le café est servi! (2022),
vídeo digital, sonido, 3'20" [fotogramas]



Chaussures volantes (2022),
vídeo collage 4:3, sonido, 2'35" [fotogramas]

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición

La exposición *L'ordinaire à travers le prisme de l'inconscient* finalmente duró ocho días. Cada una de las obras, tanto audiovisuales como plásticas, fueron dispuestas de la forma más homogénea posible en las tres plantas del hotel, para crear un cierto equilibrio visual y sonoro a la hora de contemplarlas.

El resultado de las obras, así como la organización y la inauguración de la exposición fueron muy satisfactorios, permitiéndome por primera vez presentar mi evolución artística durante estos últimos años.

En total, se presentaron al público diez collages impresos, cinco obras escultóricas y otras cinco audiovisuales, acompañadas de fichas técnicas así como de un texto explicativo del tema de la exposición.

Las obras escultóricas fueron distribuidas no muy lejos de las obras audiovisuales a las que pertenecían, jugando con los muebles ya presentes en el espacio. Los collages se colocaron en el espacio teniendo en cuenta su contenido visual y simbolismo, permitiendo así cierta interactividad con el público. Con el mismo objetivo, otros elementos fueron colocados en el espacio, como pueden ser las manos de muñecas surgiendo de una planta, o el juego de espejo que presenta el texto crítico. Además, el lugar elegido para esta exposición fue, por su naturaleza y función, ideal para poner de relieve la idea de una cotidianidad frente al mundo del sueño y del inconsciente, siendo el tema mismo de este proyecto de fin de grado.

Finalmente, la idea de apropiarse del espacio, de habitarlo, invitando al espectador a una experiencia a la vez contemplativa y lúdica, se cumplió perfectamente.



Preparación del *Catering*,
Hotel Gran H La Marina, Altea.

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición



Serie *I had a dream last night* (2021),
collage digital, 30 x 30 cm. [montaje expositivo]



Serie *I had a dream last night* (2021),
collages digitales, 30 x 30 cm. [montaje expositivo]

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición



Soupe aux nuages (2022),
técnica mixta, 10 x 20 x 14,7 cm. [montaje expositivo]



Médusée (2021),
vídeo digital 4:3, sonido, 1'30" [montaje expositivo]



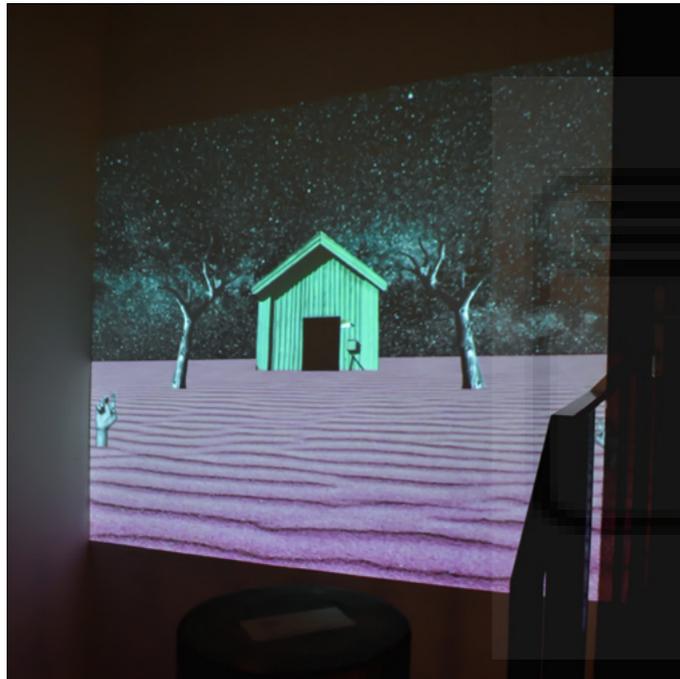
Sérieuse conversation (2021),
vídeo collage 4:3, sonido, 58" [montaje expositivo]



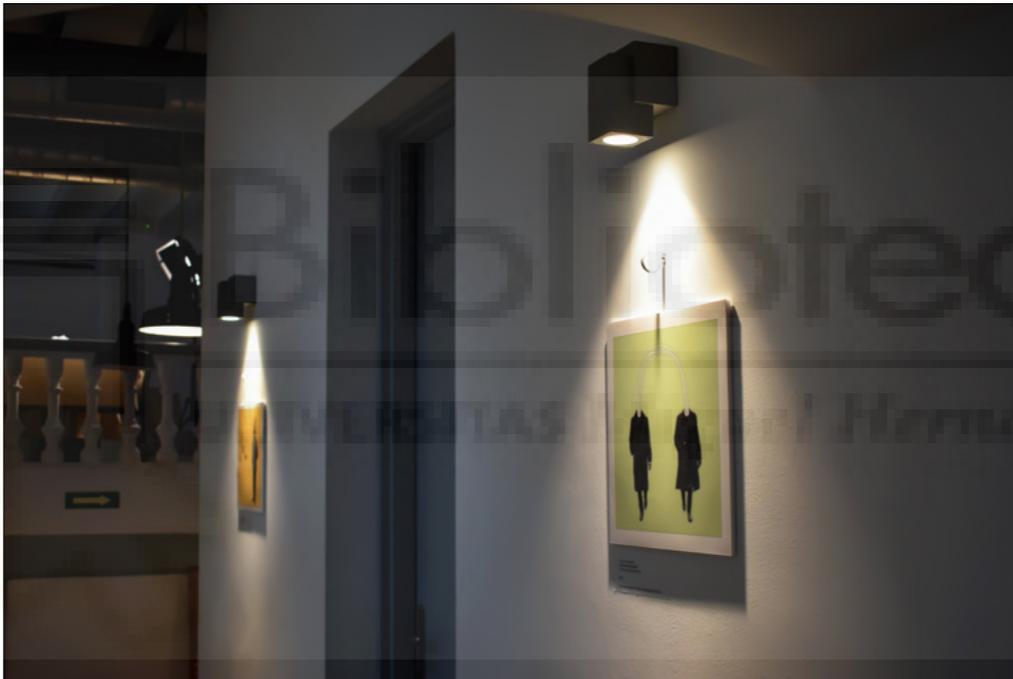
Sérieuse conversation/Médusée (2022),
ensamblaje, 62 x 7,2 x 8 cm. [montaje expositivo]

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición



Traversée (2021), collage animado 4:3, sonido, 28" [montaje expositivo]



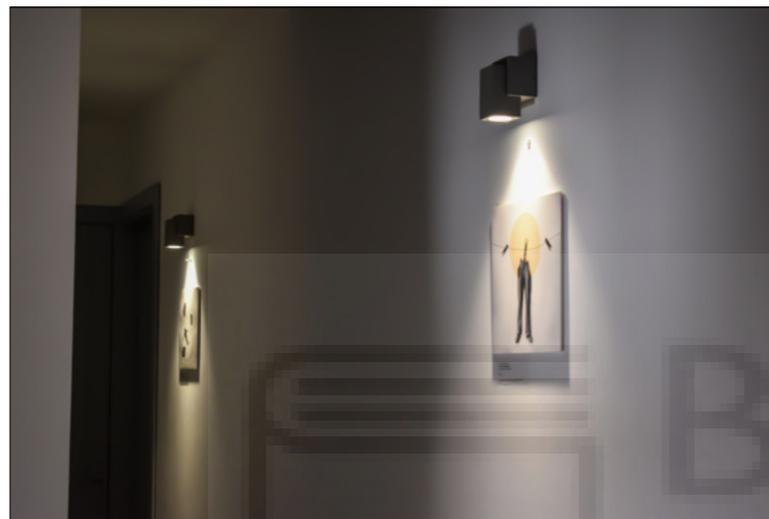
Serie I had a dream last night (2021), collages digitales, 30 x 30 cm. [montaje expositivo]



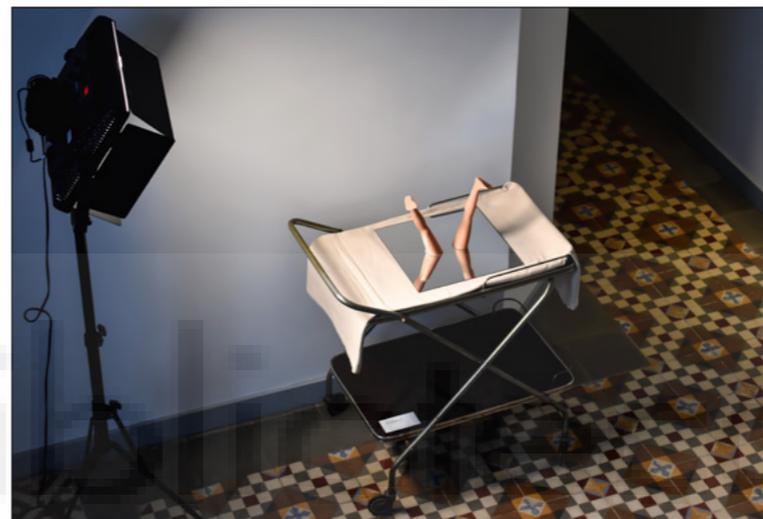
Texto crítico con juego de espejo, 20 x 20 cm | 30 x 30 cm. [montaje expositivo]

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición



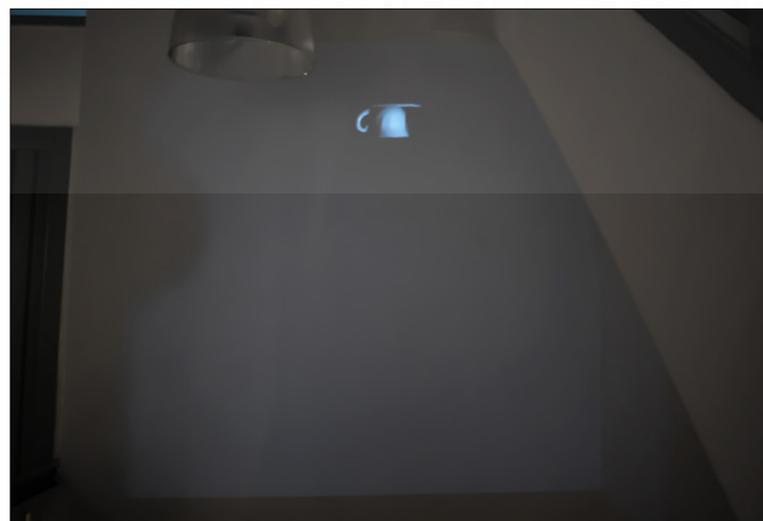
Serie *I had a dream last night* (2021),
collages digitales, 30 x 30 cm. [montaje expositivo]



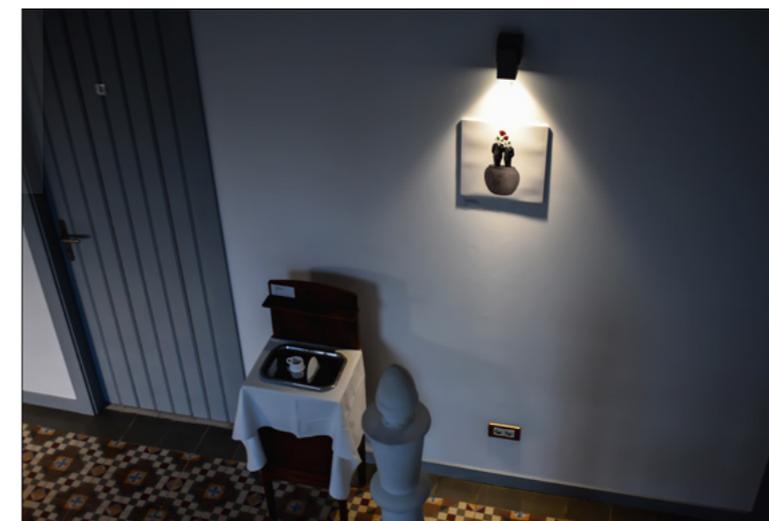
Partie de jambes en l'air (2022),
técnica mixta, 20 x 30 x 30 cm. [montaje expositivo]



Serie *I had a dream last night* (2021),
collage digital, 30 x 30 cm. [montaje expositivo]



Le café est servi! (2022),
vídeo digital, sonido, 3'20" [montaje expositivo]



Le café est servi! (2022),
técnica mixta, 5,7 x 22,7 x 32,5 cm. [montaje expositivo]

05 RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Exposición



Chaussures volantes (2022),
ensamblaje, 44,5 x 32 x 32 cm. [montaje expositivo]



Chaussures volantes (2022),
vídeo collage 4:3, sonido, 2'35" [montaje expositivo]

BIBLIOGRAFÍA

Bachelard, G., 1950. Gaston Bachelard. *L'Air et les songes, essai sur l'imagination du mouvement. Nouvelle édition*. Paris: J. Corti.

Bachelard, G., 1950. Gaston Bachelard. *L'eau et les rêves. Nouvelle édition*. Paris: J. Corti.

Adler, G., 1957. Gerhard Adler. *Étude de la psychologie jungienne*. Genève: Georg.

Jiménez, J., Ades, D. and Sebbag, G., 2013. *El surrealismo y el sueño*. Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza.

WEBGRAFÍA

L'objet surréaliste (s.f), recuperado de <https://www.site-magister.com/objet-surrealiste.pdf> el 23 febrero de 2022.

Centre Pompidou. 2013. *Le Surréalisme et l'objet : présentation de l'exposition par Didier Ottinger - Vidéo - Centre Pompidou*. Recuperado de : <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/mdUkBpD> el 23 de febrero de 2022.

Atkypis, M., 2013. *Dossier pédagogique : Le surréalisme et l'objet*. Centre Pompidou, 2013. Recuperado de <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Surrealisme/> el 23 de febrero de 2022.

NASIF, M. and MOUFTEN, L., 2006. *Le rêve et la réalité*. Iasj.net. Recuperado de : <https://iasj.net/iasj/download/1eb8f1e01a217def> el 23 de febrero de 2022.

n, n., 2019. «*L'illusion est-elle à opposer au concept de réalité ?*». fredericgrolleau.com. Recuperado de <http://www.fredericgrolleau.com/2019/09/l-illusion-est-elle-a-opposer-au-concept-de-realite.html> el 23 de febrero de 2022.

n, n., n.d. *L'inconscient collectif chez Jung*. La-Philosophie.com : Cours, Résumés & Citations de Philosophie. Recuperado de : <https://la-philosophie.com/inconscient-collectif-jung> el 24 de febrero de 2022.

n, n., 2022. *Inconscient collectif* – Wikipédia. Fr.wikipedia.org. Recuperado de : https://fr.wikipedia.org/wiki/Inconscient_collectif el 24 de febrero de 2022.

n, n., 2022. *Carl Gustav Jung* – Wikipédia. Fr.wikipedia.org. Recuperado de https://fr.wikipedia.org/wiki/Carl_Gustav_Jung el 24 de febrero de 2022.

n, n., n.d. *Meret Oppenheim Art, Bio, Ideas*. The Art Story. Recuperado de : https://www.theartstory.org/artist/oppenheim-meret/?fbclid=IwAR33ROseaZvE_xwrVT8OBzxQRvxce6E80rMzAdCjaG7UhppPr_8XVvBKfar0 el 26 de febrero de 2022.

n, n., 2011. [Exposé] *Méret Oppenheim, «Le déjeuner en fourrure» (1936)*. Leslouille.blogspot.com. Recuperado de : <http://leslouille.blogspot.com/2012/10/expose-sur-meret-oppenheim-le-dejeuner.html> el 26 de febrero de 2022.

n, n., 2021. *Meret Oppenheim Mon exposition (22.10.21 -- 13.2.22)*. Kunstmuseumbern.ch. Recuperado de : https://www.kunstmuseumbern.ch/admin/data/hosts/kmb/files/page_editorial_paragraph_file/file_fr/1718/p83028_fr_kmb_af_meret-oppenheim_web.pdf?lm=1634808531 el 26 de febrero de 2022.

n, n., 2022. *Bill Viola* – Wikipédia. Fr.wikipedia.org. Recuperado de https://fr.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola el 1 de marzo de 2022.

n, n., 2022. *Biografía y obras: Viola, Bill | Guggenheim Bilbao Museoa*. Guggenheim Bilbao. Recuperado de : <https://www.guggenheim-bilbao.eus/exposiciones/artistas/bill-viola> el 1 de marzo de 2022.

n, n., n.d. *Bill Viola Biography*. Billviola.com. Recuperado de <https://www.billviola.com/biograph.htm> el 1 de marzo de 2022.

n, n., n.d. *Gaston Bachelard, Causeries*. Web.tiscali.it. Recuperado de <http://web.tiscali.it/violator/bachelard/CAUSERIES.HTM> el 2 de marzo de 2022.

Veritas, I., 2021. *Gaston Bachelard : Le «dormeur éveillé»*. Anthologia. Recuperado de : <https://www.anthologiablog.com/post/gaston-bachelard-le-dormeur-%C3%A9veill%C3%A9> el 2 de marzo de 2022.

passeurdefeu, Eau & Terre & Feu & Air. 2017. *Les quatre éléments poétiques selon Bachelard*. Recuperado de <https://eauterrefeuair.wordpress.com/2017/03/10/les-quatre-elements-poetiques-selon-bachelard/> el 2 de marzo de 2022.

Kouloukouri, S., n.d. *Robert Gober: Aspiration et effet de réel au sein de l'avant-garde*. Academia.edu. Recuperado de https://www.academia.edu/37919383/Robert_Gober_Aspiration_et_effet_de_r%C3%A9el_au_sein_de_lavant_garde el 2 de marzo de 2022.

Vargas, A., 2022. *Robert Gober, el reverso del hogar*. Amura Yachts & Lifestyle. Recuperado de <https://amuraworld.com/topics/history-art-and-culture/articles/1668-robert-gober> el 2 de marzo de 2022.

n, n., 2020. *Robert Gober | Biographie, art et faits*. DelphiPages. Recuperado de <https://delhipages.live/fr/divers/robert-gober> el 2 de marzo de 2022.

Sibony, E., 2017. *Le rêve chez David Lynch*. Toute La Culture. Recuperado de <https://toutelaculture.com/cinema/le-reve-chez-david-lynch/> el 2 de marzo de 2022.

n, n., 2022. *David Lynch* – Wikipédia. Fr.wikipedia.org. Recuperado de https://fr.wikipedia.org/wiki/David_Lynch el 2 de marzo de 2022.

Hurtrez, L., 2007. *David Lynch ou l'épreuve du sens*. Critikat. Recuperado de <https://www.critikat.com/panorama/analyse/david-lynch/> el 3 de marzo de 2022.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Gaston Bachelard : Songe et pensée : Dormeurs éveillés - Le rêve lucide (2017) [YOUTUBE], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=q5P0IxXd5M8>, 37 min.