

## **Informe de Actividades**

Guatemala, 30 de agosto del 2024

Licenciada  
Brenda Carolina Lara Markus  
Jefe de Departamento de Apoyo a la Creación  
Dirección General de las Artes  
Ministerio de Cultura y Deportes  
Presente.

Estimada Licenciada Brenda Lara:

De manera atenta me dirijo a usted con el propósito de presentar mi INFORME conforme a lo estipulado en el Acta Administrativa número 026-2024, (primer producto)

### **Actividades**

- a) Elaboración de la reseña de la obra seleccionada.
- b) Descripción de materiales a utilizar para su elaboración.
- c) Técnica a utilizar y/o bocetos de la obra.
- d) Participación de la obra titulada "Atlas de Fuego La Ruta de los Códices Oníricos", seleccionada en la categoría Video Arte y/o Arte Sonoro, de la disciplina de Artes Plásticas, en la exposición de la Iniciativa Espacios 2024.
- e) Otras actividades afines a sus servicios

# ATLAS DEL FUEGO

*"La ruta de los códices oníricos"*

**Lenny Melissa Gómez Hernández**  
Informe Espacios 2024 / Primer Producto



## 1.PROYECTO DE CREACIÓN DE OBRA

### RESEÑA

Atlas de fuego, "*la ruta de los códigos oníricos*" es un proyecto que transita entre el video arte y la investigación fotográfica, en donde por medio del retrato y montaje surrealista se busca retratar las semejanzas que existen entre el cuerpo/espíritu femenino y la geomorfología del volcán Pacaya; ubicado en Municipio de San Vicente Pacaya, departamento de Escuintla, Guatemala.

Durante la exploración visual, se despliega una ruta de búsqueda espiritual para encontrar el poder personal, emprendiendo un viaje hacia los 7 puntos de activación que laten dentro del complejo volcánico.

### SINOPSIS

Entre juegos de pareidolias, un ser nace entre las piedras del volcán Pacaya.

Al despertar en este nuevo mundo, su guía es un mapa que contiene cartografías volcánicas y mensajes encriptados. Con ayuda de petroglifos traza la ruta hacia el misterio de su origen y revela al espectador la transformación del complejo volcánico desde su reactivación en los años 60's hasta la actualidad.

Este viaje explora la transformación de un cuerpo y un territorio marcados por el fuego, para recrear un linaje familiar y reencontrarse con la fuerza de la energía femenina para descubrir el poder personal.

## **2.METODOLOGÍA**

### **Creación del relato / discurso:**

"La ruta de los códigos oníricos" explora la narrativa poética a través del retrato para crear historias que muestren el camino de un ser femenino que se conecta con la energía de la tierra en una serie de relatos entrelazados a través de la relación simbólica y espiritual con el volcán y el fuego sagrado, la historia revela cómo este ser ha encontrado fuerza a medida que se sumerge en la esencia del elemento fuego, tomando como inspiración historias de mujeres de mi linaje materno que han sufrido de abandono familiar y han encontrado en ellas mismas el poder para sanar heridas heredadas.

### **Investigación:**

El proyecto busca proporcionar una experiencia interactiva a través del formato audiovisual para crear un hilo argumental que mezcla el material de archivo propio capturado en las constantes visitas al volcán tanto en mi adolescencia como en el presente con puestas en escena construidas a partir del estudio técnico geológico del área descrita.

La investigación se apoya en la recopilación de material de archivo visual de Alfredo Mckenney, cineasta que registró más de 50 años evolutivos del volcán Pacaya. Sus aportes al patrimonio geológico dan pie a la exploración de sus sistemas de monitoreo que se basan en la observación fotográfica.

El discurso de la obra audiovisual se creará mediante 3 áreas de trabajo:

### **1. Científico / Técnico:**

Se realizará un estudio geomórfico del volcán Pacaya con apoyo de profesionales en la vulcanología para evidenciar la importancia de los volcanes en el sistema de regulación térmica que propicia la fertilidad de los ecosistemas.

### **2. Estudio Genealógico:**

Para darle soporte al relato personal establecerá un mapa genealógico de mi linaje materno y paterno para la construcción de un mapa de heridas / traumas que se representan en cada punto de activación a través de las intervenciones escultóricas y performáticas de carácter efímero. Cada punto de activación estará representado técnicamente por cada Cumbre del complejo volcánico.

### **3. Prácticas Ancestrales y Cosmovisión Maya:**

Los volcanes son considerados portales de energía dentro de la cosmovisión maya, se cree que son la puerta que comunica el Xibalba (Bajo mundo) la tierra y el cielo. Como seres humanos hemos aprendido a convivir con el fuego, es por esto que dentro del proyecto se realizarán consultas a guías Mayas para comprender la importancia del elemento fuego en la tierra y los rituales que aún se preservan para estar en armonía con la energía de los volcanes.

Cada cumbre/ punto de activación dentro del relato se identificará por símbolos y arquetipos del calendario T'zolkin (Cuenta de 260 días) ya que su entendimiento e investigación darán paso a la caracterización de los personajes durante las puestas en escena.

## RESULTADO

Al tratarse de un proyecto transmedia, se espera que el proyecto pueda tener una expansión de la historia, es por esto que la obra busca presentarse a las potenciales audiencias a través de los siguientes canales:

**1.Videoarte:** Pieza experimental que promueva el diálogo y la auto exploración de la importancia y conservación del patrimonio geológico que caracteriza a nuestro país.

**2.Instalación efímera:** Para la exposición se realizará una investigación sobre la petrología que caracteriza los tipos de minerales más predominantes en el volcán Pacaya. La exhibición de estos minerales pretende hacer un acercamiento entre la audiencia y el volcán.

**3.Material Impreso:** Para completar el montaje de este proyecto se realizarán impresiones fotográficas producto de la investigación e intervenciones. A partir de la selección de fotografías se procederá también a la creación de un ejemplar impreso a modo de fanzine que podrá donarse a la biblioteca nacional u otra institución que pueda proceder con la catalogación oficial para que pueda ser un aporte a los archivos estatales.

## PLANIFICACIÓN

<b>DESARROLLO</b>	<b>Duración:</b>	Del 7 de julio al 5 de agosto
	<b>Investigación</b>	Creación de mapa genealógico, estudio técnico del volcán y comovisión maya
	<b>Catalogación de material de archivo</b>	Material de archivo Propio y Alfredo Mckenney
	<b>Bocetos de guion</b>	Storyboard / Moodboard / Propuesta estética
	<b>Argumento</b>	Argumento y escaleta de apoyo para los días de producción, Versión final 15 de agosto

<b>PRODUCCIÓN</b>	<b>Duración:</b>	Del 10 de agosto al 31 de agosto
	<b>Entrevistas</b>	Entrevistas a vulcanólogos y geólogos. Visita a los sistemas de monitoreo y base de datos de INSIVUMEH
	<b>Salidas de campo con expertos</b>	Visita al volcán Pacaya para recolección de muestras de minerales, estudio técnico del volcán y selección de lugares a filmar.
	<b>Producción Performática</b>	Grabación de performance en sitio, creación de esculturas efímeras
	<b>Grabación sonora</b>	Voces en off en estudio, Visitas al volcán para registro sonoro.

<b>POST PRODUCCIÓN</b>	<b>Duración:</b>	Del 12 al 29 de Septiembre
	<b>Montaje</b>	Creación de la línea narrativa con material producido y material de archivo
	<b>Edición</b>	Edición de montaje, color y animaciones o efectos digitales
	<b>Post producción de sonido</b>	Creación de la mezcla de sonido con material sonoro recopilado y voces en off. Creación de Soundtrack
	<b>Edición de fotografías y versión impresa</b>	Edición de fotografías y edición de versión impresa

### **3. MATERIALES UTILIZADOS Y POR UTILIZAR**

#### **1. Video Arte:**

- Para la creación del contenido de la pieza de video arte se utilizarán cámaras digitales con resolución mínima 4K.
- Óptica Anamórfica y teleobjetivos.
- Equipo para el registro sonoro de las pulsaciones y vibraciones de las frecuencias del volcán.
- Material de archivo propio y de Alfredo Mckenney para visibilizar la transformación del territorio a través de su historia geológica.
- Diseño de vestuario / Make up and hair para los personajes en las puestas en escena.
- Herramientas para medir y tallar en la tierra y rocas.

#### **2. Instalación y montaje de exhibición:**

- Minerales provenientes del volcán recolectados para su estudio y colección propia.
- Pequeño resumen impreso con el nombre de los minerales.
- Cuerdas, hilos de pescar, proyectores o pantallas.
- Impresión de fotografías en papel algodón y/o tela.
- Impresión en riso grafía para ejemplar impreso.
- Cañonera y pared blanca o lisa con poca iluminación para la proyección

#### **4. TÉCNICAS DE CREACIÓN**

- **Fotoperformance:**

Esta técnica se utilizará para retratar los diálogos corporales y metafóricos que se desean tener en las 7 cumbres / puntos de activación del complejo volcánico. A modo de realizar un discurso abstracto que explore la unión del ser humano con el elemento fuego.

- **Catalogación:**

Este proceso se aplicará para catalogar en orden cronológico el material de archivo visual que contenga información relevante sobre la cadena evolutiva del volcán, así como material visual propio de documentación y familiar.

- **Land Art**

La técnica del land art consiste en hacer creaciones con los elementos de la naturaleza sin dañar o explotar los recursos naturales. Es por ello que los símbolos y códigos que marcan la ruta de la historia estarán conformados por elementos propios del lugar, con el objetivo de hacer intervenciones escultóricas de carácter efímero que no intervienen ni modifican el ritmo cotidiano de vida del volcán.

#### 4. TÉCNICAS DE CREACIÓN

- **Site Specific Art:**

Por tratarse de un campo permanente de trabajo, esta modalidad artística busca que la obra y los métodos de creación se adapten a las condiciones tanto sociales como contextuales del lugar. Este proyecto toma como base un punto geográfico importante que pretende despertar la curiosidad del espectador para causar un encuentro más profundo con la energía de los volcanes a través de una experiencia inmersiva.

- **Post Producción de imagen y sonido:**

La postproducción del material visual sin duda es un proceso clave para el proyecto, ya que a través de montajes surrealistas y el manejo de software de edición y animación se podrá dar vida a ese entorno onírico que se pretende crear.

## 5. BOCETOS REALIZADOS / PROPUESTA ESTÉTICA

**Cinematografía:** La paleta de colores estará dominada por tonos cálidos y terrosos: rojos intensos, naranjas vibrantes, y marrones profundos, complementados con el negro de la roca volcánica. Se utilizarán tomas de gran angular para capturar la vastedad del paisaje volcánico.

**Iluminación:** La iluminación natural será clave. Se aprovecharán los momentos del amanecer y atardecer para obtener una luz suave y dorada para crear una atmósfera de ensueño y divinidad.

**Movimiento de Cámara:** Se emplearán movimientos de cámara lentos y fluidos para acentuar la atmósfera onírica y meditativa del video arte. Los planos secuencia permitirán una inmersión profunda en el performance, transmitiendo la conexión gradual y ritualística con los elementos.

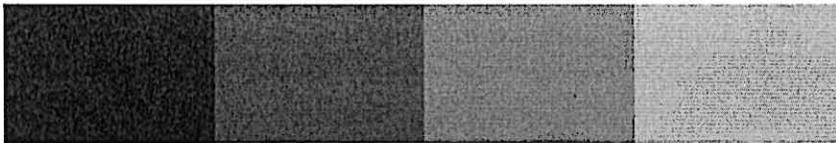
**Puesta en escena:** El performance consistirá en una danza ritual interpretativa que evoque los ciclos de la naturaleza y la energía del fuego. Los movimientos serán orgánicos y fluidos, inspirados en las formas y ritmos naturales del volcán.

**Vestuario:** Los diseños serán simples pero simbólicos, incorporando elementos que representen tanto la tierra como el fuego la incrustación de minerales propios del área en las prendas de vestuario

## 5. BOCETOS

### Estética visual / Moodboard

Video Arte - Puestas en escena



#030000 L

#402F21 L

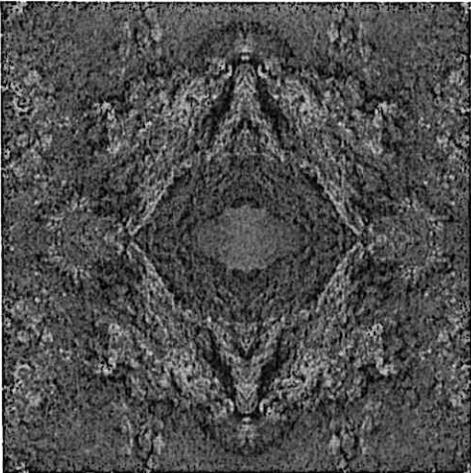
#7D614B L

#BF8969 L

#F2F2F2 L



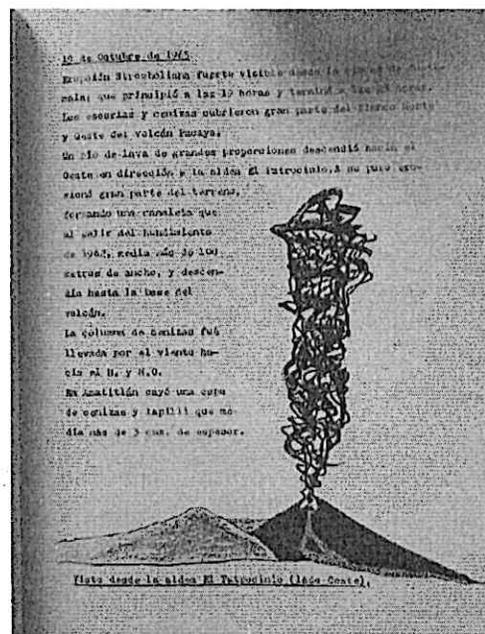
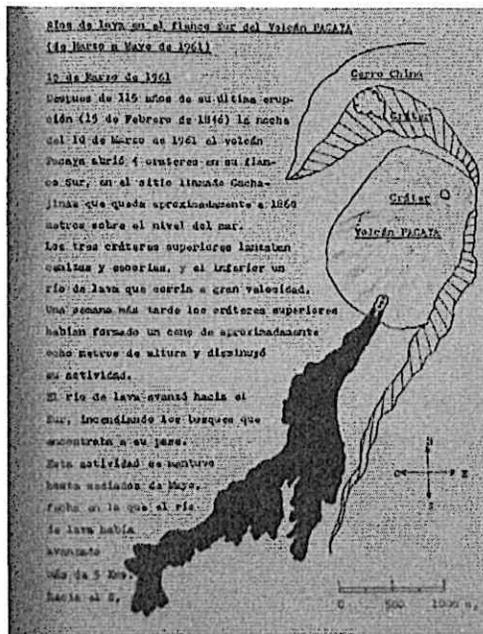
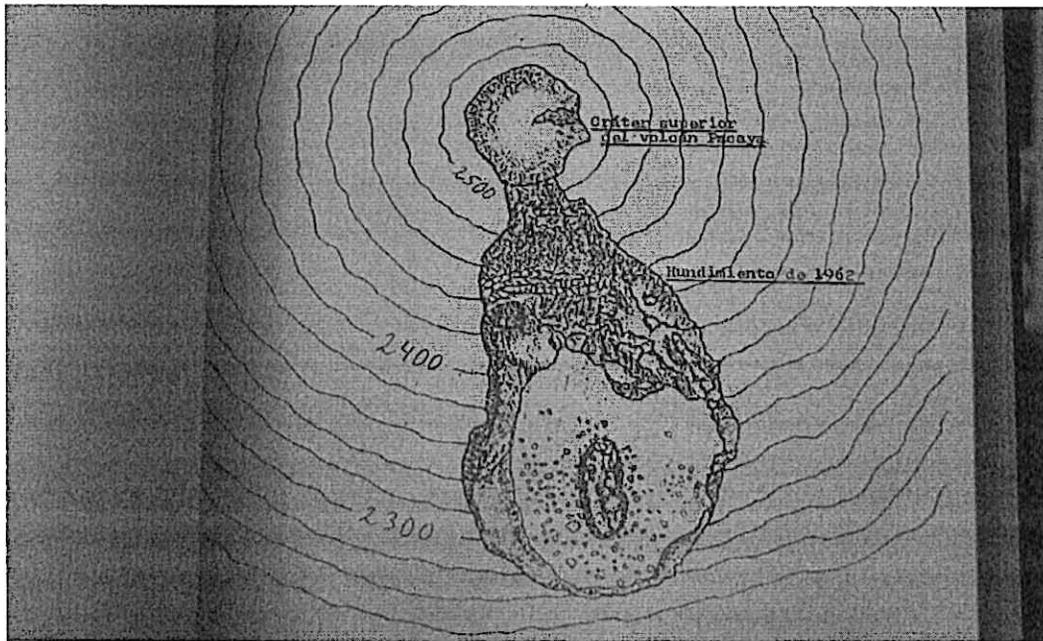
*Sitios para la intervención performática*



*Sitios para la intervención performática*



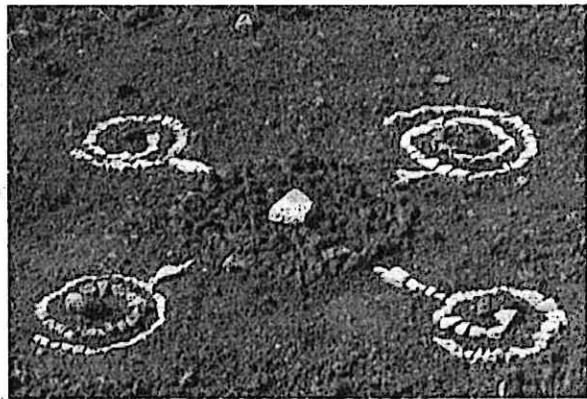
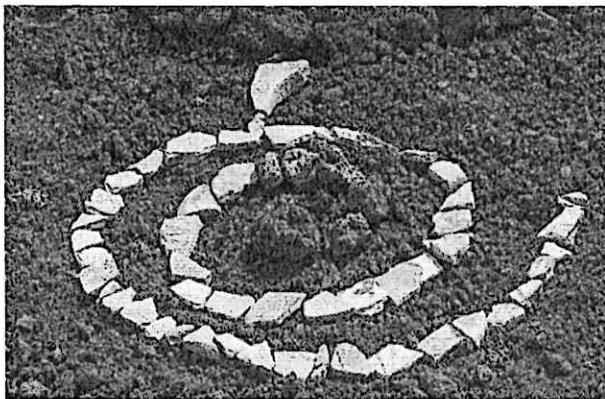
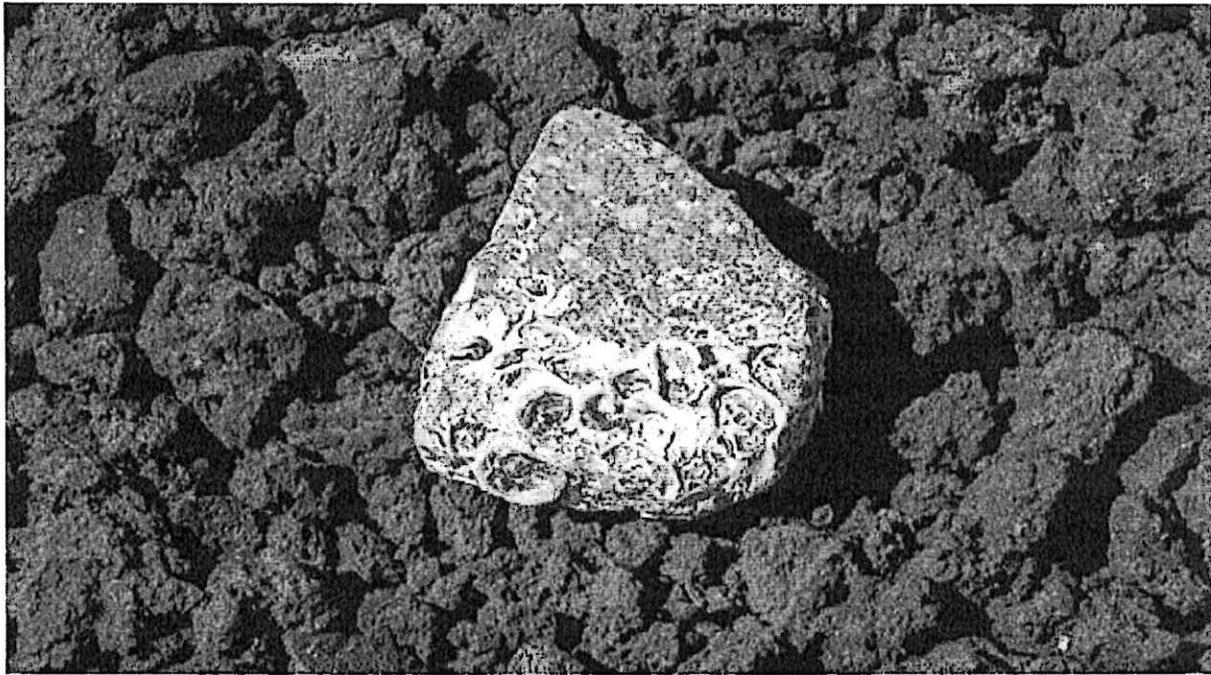
**Cartografías de investigación para análisis y selección de puntos de activación**



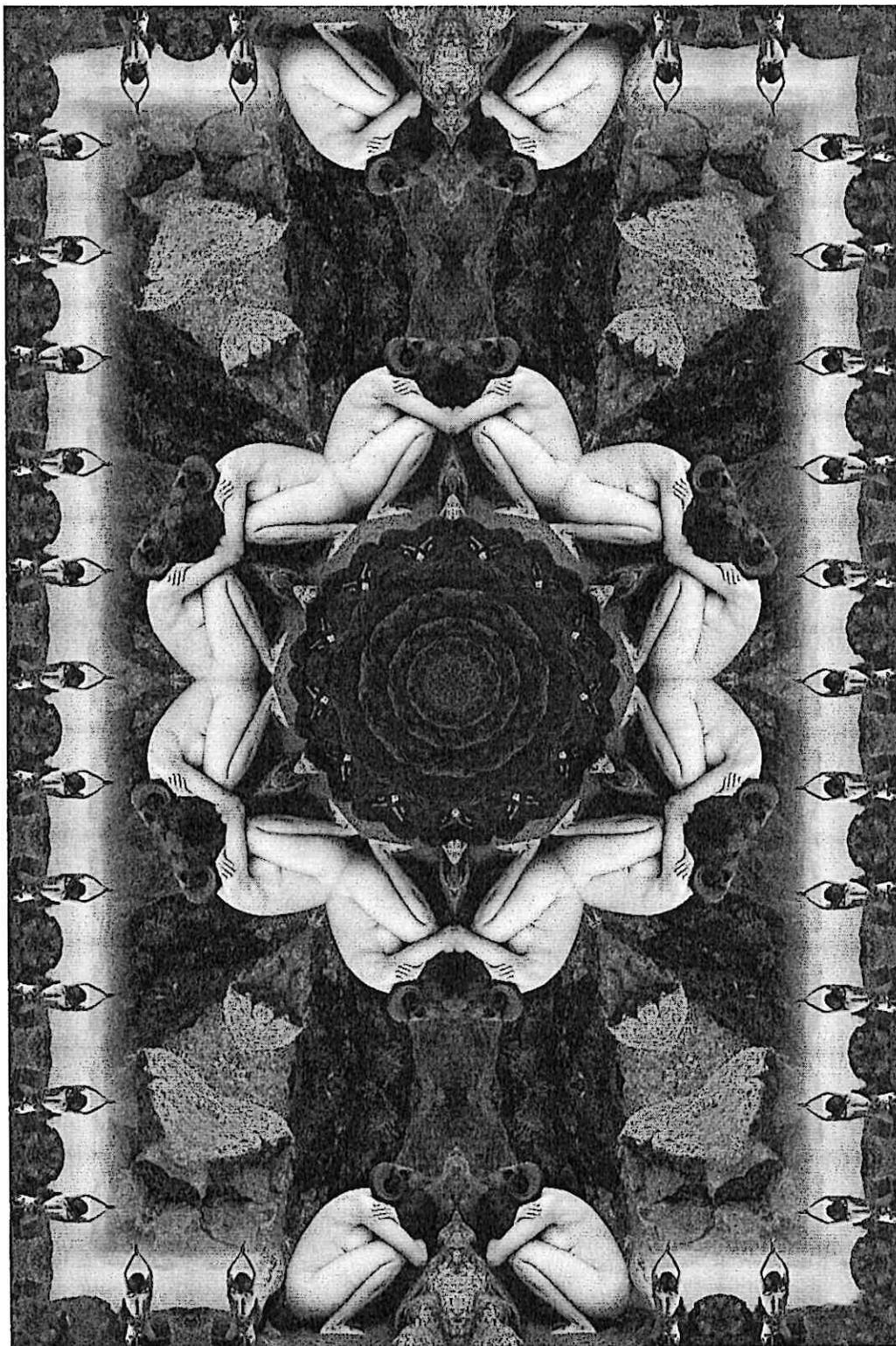
## 5. BOCETOS / MOODBOARD

Muestras de minerales

Intervenciones escultóricas con técnica Land Art



Fotoperformance *"El origen del dolor"*  
Primeros experimentos de intervención performática y digital



*Moodboard de personaje principal (Imágenes de referencia)*



*Moodboard de personaje principal (Imágenes de referencia)*



## CAMPO DE INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



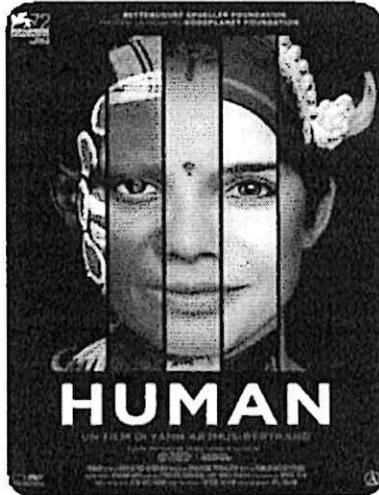
### CUMBRES DEL COMPLEJO VOLCÁNICO

1. Cerro Grande
2. Cerro Chino
3. Cerro Chiquito
4. Montañas las Granadillas
5. Cráter Mackenney
6. Cerro Hoja de queso
7. Laguna Calderas

REFERENCIAS VISUALES



"Samsara" 2011  
Rone Fricke  
Documental  
Experimental



"Human" 2015 Yann Arthus-  
Bertrand  
Documental Experimental



"Nostalgia De La Luz" 2010  
Patricio Guzmán Documental



*The Space That Makes Us Human: "The way forward"* 2021 The Karman Project  
Miniserie documental / Experimental

## PROYECTOS ANTERIORES

Dirección y producción de obras audiovisuales generadas con la misma metodología, a partir de experimentos visuales para la investigación del comportamiento y conexión con las zonas volcánicas.



**"Portal de Piedra" 2022**

<https://www.behance.net/gallery/150886291/PORTAL-DE-PIEDRA>

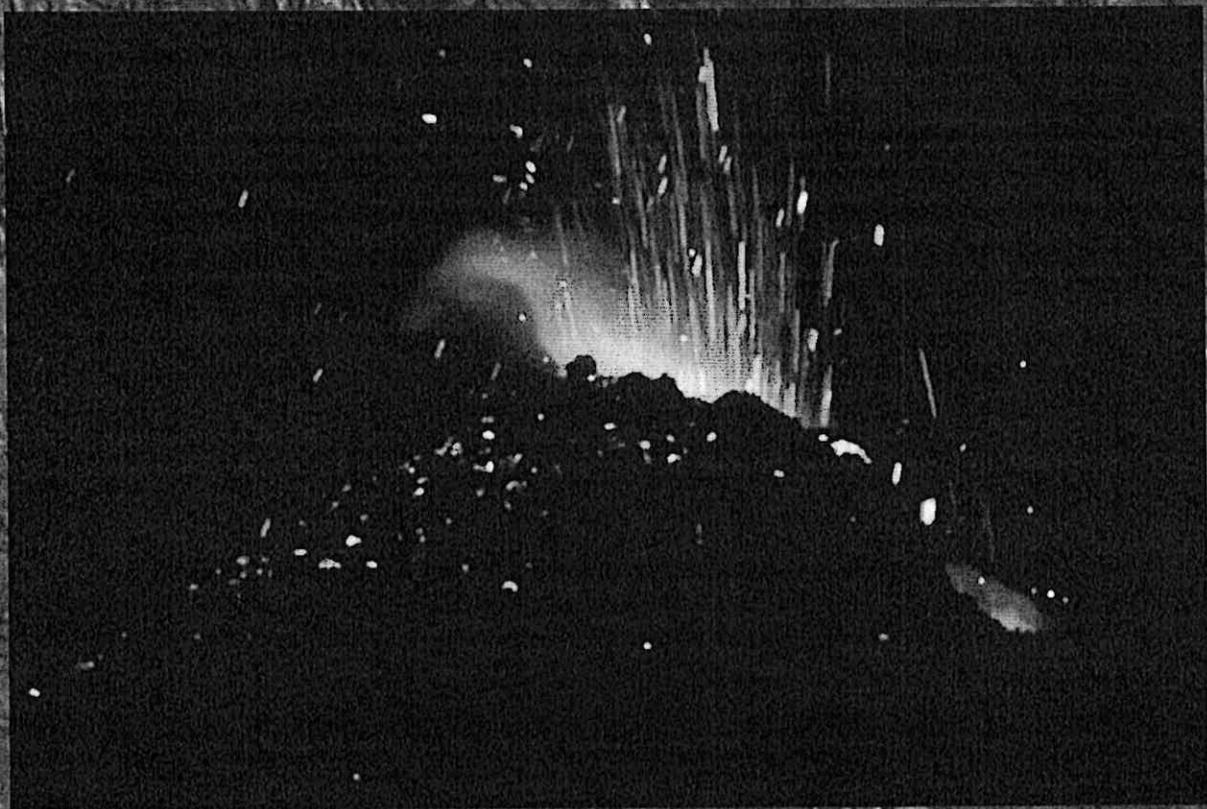


**"7 20 CONTACTO 2021"**

<https://www.youtube.com/watch?v=zZRKvXFHZ0c>



***También puedes hacer click en el título de cada proyecto para acceder al visionado***



LENNY MELISSA GÓMEZ HERNÁNDEZ

Artista visual y realizadora audiovisual

melissa.art.gt@gmail.com

flechamagnetica@gmail.com

*Link de Portafolio*

*<https://www.behance.net/melissagomezh1>*

Teléfono / Whatsapp

+502 5617 7038



fractal\_wassabi

sci\_fi\_wassabi\_art

flecha\_magnetica

Primer Producto Julio/ Agosto, Espacios 2024

Categoría Artes Plásticas / Video Arte

**Producto 1:** Entrega de un informe que contenga la planificación y proyecto de creación de la obra titulada "Atlas de Fuego La Ruta de los Códigos Oníricos", seleccionada en la categoría Video Arte y/o Arte Sonoro, de la disciplina de Artes Plásticas, de la Iniciativa Espacios 2024; especificando metodología, materiales utilizados para su elaboración, técnica utilizada y/o bocetos realizados.

## **Producto 1.**

1. Planificación y proyecto de creación de la obra
2. Metodología
3. Materiales utilizados para elaboración de la obra
4. Técnica y/o técnicas utilizadas
5. Bocetos realizados



LENNY MELISSA GÓMEZ HERNÁNDEZ.

Vo.Bo

