

**MASTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA**



Similitudes entre la television y el sueño REM

**Realizado por:
Juan Manuel Bolaños Pérez
Dirigido por:
Salomé Cuesta Valera
Valencia, Septiembre 2011**



UNIVERSIDAD
POLITECNICA

ofo

PROG

CORO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Motivación personal**
- 1.2 Planteamiento**
- 1.3 Objetivos**
- 1.4 Metodología**

2. DESARROLLO TEÓRICO

- 2.1 Introducción sobre el sueño en el arte**
- 2.2 Relación entre el sueño y la televisión**
 - 2.2.1 En su lenguaje
 - 2.2.2 En su contenido
 - 2.2.3 En la anulación de los sentidos
- 2.3 Instalaciones que recogen el proceso o documentación de un proyecto**
 - 2.3.1 Breve repaso de instalación artística
 - 2.3.2 Instalaciones que recogen el proceso de un proyecto
 - 2.3.3 Fluxus
- 2.4 Referentes en imágenes**

3. DESARROLLO PRÁCTICO

- 3.1 La aplicación**
- 3.2 Las encuestas**
 - 3.2.1 En torno al sueño
 - 3.2.2 En torno a la televisión
 - 3.2.3 Resultados de las encuestas
 - 3.2.4 Algunas definiciones de los usuarios
- 3.3 La visita**
 - 3.3.1 Resultados de la visita
- 3.4 La instalación**

4. CONCLUSIONES

5. INDICE DE ILUSTRACIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ANEXO

1. INTRODUCCIÓN

Creo en la futura armonización de estos dos estados, aparentemente tan contradictorios, que son el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, en una sobrerrealidad o surrealidad, si así se le puede llamar.¹

Quien quisiera suprimir la televisión, debería tener en cuenta las alternativas de que disponemos. Aquí habría que pensar ante todo en el consumo de drogas, desde el somnífero hasta la coca, desde el alcohol hasta los betabloqueadores, desde los tranquilizantes hasta la heroína. Frente a la química, no cabe duda de que la televisión es la solución más elegante.²

Existe un periodo crítico en la infancia donde ver televisión tiene un gran impacto en el modo en que se forman los sueños, esto podría ser entre los tres y los diez años.³

¹ Breton, André. 1924. "Primer manifiesto" *Manifiestos del surrealismo*. 2009. Madrid: Visor Libros, 2ª edición. p. 26

² Enzensberger, Hans Magnus. 2005. "El vacío perfecto. El medio de comunicación «cero» o por qué no tiene sentido atacar a la televisión". En: *¿Estáis listos para la televisión?* MACBA, Barcelona, 5 de noviembre de 2010 - 25 de abril de 2011

³ Murzyn, Eva. Tus sueños en alta definición. 2009. [texto on-line] [consulta 12-11-2010] http://www.loquenuncaviste.com/articulos/articulos_masinfo.php?id=204&secc=articulos&cr=&path=0.531.

1.1. Motivación personal

La idea de esta investigación viene de un objetivo muy concreto: desde el contexto y la práctica artística, señalar al espectador posibles relaciones entre el sueño REM y la televisión, tanto por su contenido como por su lenguaje, sin olvidarnos de la anulación de nuestros sentidos, todo esto mediante una instalación artística. El proyecto se inscribe en la línea de investigación Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social y más concretamente en la sub-línea Televisión, comunicación y participación pública alternativa dentro del Master de Artes visuales y multimedia de la Facultad de Bellas Artes de la UPV y por ello esta investigación está vinculada tanto a las materias y conocimientos adquiridos dentro del máster, como a las aportaciones de los profesores y compañeros, así como también a las revisiones y búsquedas personales que han ido surgiendo a lo largo del periodo de formación. Con todo ello hemos realizado un proyecto que ha supuesto un desafío personal, ya que nunca me he enfrentado a una investigación de estas características, pero gracias a ello hemos podido indagar en temas tan interesantes como el sueño y la televisión, observando al telespectador en su propio entorno, su casa. Así, hemos realizado una instalación artística, con carácter documental, que recoge opiniones de usuarios acerca de la relación entre el sueño y la televisión.

Nos encontramos en un momento en el que los medios de comunicación abren las puertas de la globalización, y de ellos la televisión sigue siendo su mayor exponente⁴. Nos sentimos arrastrados por el poder de la tele, todo o prácticamente todo nos viene de este medio de comunicación, y nuestra actitud es seguirlo, y generalmente guiarnos por él. La publicidad, los programas, los informativos, todos ellos están asentados más en un apoyo económico y de entretenimiento y no tanto

⁴ McLuhan, Marshall. 1964. *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. 2009. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. S.A.

en un afán de informar⁵. Se puede decir que el mundo de la televisión es otra industria más dentro del marco de la industria general en la que vivimos, quedando al margen la función de informar o comunicar al telespectador.

Los sueños siempre han sido objeto de estudio. Desde las teorías psicoanalíticas iniciadas a principios de siglo, más apoyadas en el contenido del sueño y su posterior interpretación⁶, hasta las teorías neurocientíficas más apoyadas en el lenguaje y en los cambios químicos que se producen cuando dormimos, especialmente durante la fase REM del sueño⁷. Algunos estudios sobre la televisión hacen referencia a los sueños como la consecución de deseos materiales, vinculándose en las teorías psicoanalíticas y dejando de lado lo que realmente es un sueño, un momento durante la noche en el cual vivimos una realidad basada en unas reglas limitadas y que forma parte de nuestra propia experiencia, y que es un estado diferente de cuando estamos despiertos⁸. Es decir, los sueños solo son sueños. ¿Puede ser la tele solo tele?, esto es: ¿puede el telespectador considerar la televisión como solo televisión, sin que cobre la importancia que tiene en nuestro día a día? Aquí es donde queremos llegar con esta investigación, si los sueños solo son sueños, lo que vemos por televisión ¿solo es televisión?

Quedando constancia de que la televisión es ahora mismo un medio de comunicación de masas que confunde al telespectador de la auténtica realidad en la que vive, si podemos decirlo así, nosotros vamos

⁵ Aronson, Eliot. 1975. *El animal social. Introducción a la psicología social*, 1995. Madrid: Alianza editorial.

⁶ Freud, Sigmund. 1900. *La interpretación de los sueños*. 1979. Madrid: Alianza Editorial.

⁷ Gómez Milán, Emilio, 2006. *Sesión nocturna, La vida es sueño*. Universidad de Granada.

⁸ Punset, Eduard. Entrevista con J. Allan Hobson, Massachussets. Diciembre 2007. (Las pesadillas no son sueños)

a señalar las relaciones que existen en el lenguaje, en el contenido y en la anulación de nuestros sentidos entre la televisión y los sueños, para aportar al usuario un concepto de la televisión que hasta el momento puede que desconozca. Este concepto es considerar la televisión como la extensión de nuestros sueños y así señalar un posible estado de sueños y vigilia en el mismo instante⁹.

1.2 Planteamiento

Después de situar el marco conceptual y señalar dónde queremos llegar con esta investigación, es el momento de plantear cómo hacerlo, para ello, debemos situarnos en el campo del arte y buscar la manifestación artística más adecuada para señalar las relaciones entre sueño y tele. Aprovechando las asignaturas que me han facilitado en el Máster, vamos a construir, en primer lugar, una aplicación informática para seguidamente, junto con dos encuestas, ir casa por casa mostrándole al usuario las relaciones que pueden existir entre el sueño y la televisión. En ese contexto doméstico, realizaremos una fotografía del usuario viendo la televisión, le daremos la aplicación para que interactúe y le facilitaremos las encuestas para que las complete. Después de recoger toda esta información, la fase final del proyecto será una instalación a modo de documentación de todas las visitas para que el espectador pueda observar las relaciones que plantea este proyecto. Esta instalación será el fruto del material recogido a lo largo del periodo de formación. Nosotros proponemos a la televisión como una extensión de nuestros sueños, así, ese momento de surrealidad que cita Breton en su manifiesto puede estar ocurriendo. Nuestro propósito es ver si el usuario ve esta relación entre sueños y televisión, o más fácil aun, mostrársela a través de nuestra investigación.

⁹ En relación a la cita de: Breton, André. 1924. *“Primer manifiesto” Manifiestos del surrealismo*. 2009. Madrid: Visor Libros, 2ª edición. p. 26

1.3 Objetivos

Plantearemos los siguientes objetivos:

Partimos de un objetivo a mayor nivel que encuadra la idea general del proyecto:

- Desarrollar un proyecto de creación artística que proponga una reflexión sobre lo que es y lo que vemos por televisión, relacionándolo con el sueño y sostenido en una instalación artística que muestre todo el desarrollo de la investigación.

Para llegar a este objetivo debemos cumplir unos objetivos a menor escala, estos son:

- Ejecutar un breve análisis de las relaciones que existen entre la televisión y los sueños, en su lenguaje, en su contenido y en la anulación de los sentidos.
- Desarrollar una metodología sostenida en una evaluación constante que recoja, las opiniones de personas de distinta edad, género y nivel educativo que actúen como usuarios a través de una serie de encuestas.
- Elaborar una aplicación informática que dé al usuario la posibilidad de elegir un término relacionado con el sueño.
- Realizar una instalación artística con toda la documentación recogida a partir de la aplicación y las encuestas, siendo parte importante dentro de la instalación la emisión en directo de televisión.

1.4 Metodología

Este proyecto final de Máster, que se acoge a la tipología de proyecto aplicado, consta de una primera parte que se apoya en una revisión de carácter cualitativo acerca de las relaciones que existen entre sueño y televisión para hacer un posterior repaso por los antecedentes de la instalación artística, concretamente dentro del movimiento fluxus y de obras que muestran el proceso con un carácter documental o archivista.

En la segunda parte, desarrollamos la aplicación informática y las encuestas. La aplicación se realiza mediante el software open source Processing. Y las encuestas se componen: la primera, *“En torno a la televisión”*, de diez preguntas de respuesta múltiple y una pregunta con respuesta abierta. Y la segunda, *“En torno al sueño”*, de diez preguntas de respuesta múltiple y una de respuesta abierta.

Tras realizar la aplicación y elaborar las cuestiones que componen las encuestas, pasamos a la tercera parte del proyecto, que se centra en una investigación de campo, donde realizamos un recorrido por las casas de los usuarios con el fin de conocer la opinión de personas ajenas a nuestra investigación, dando así un punto de vista distinto al que podemos llevar nosotros. Para dejar registro de la visita tomaremos una fotografía del telespectador viendo la televisión.

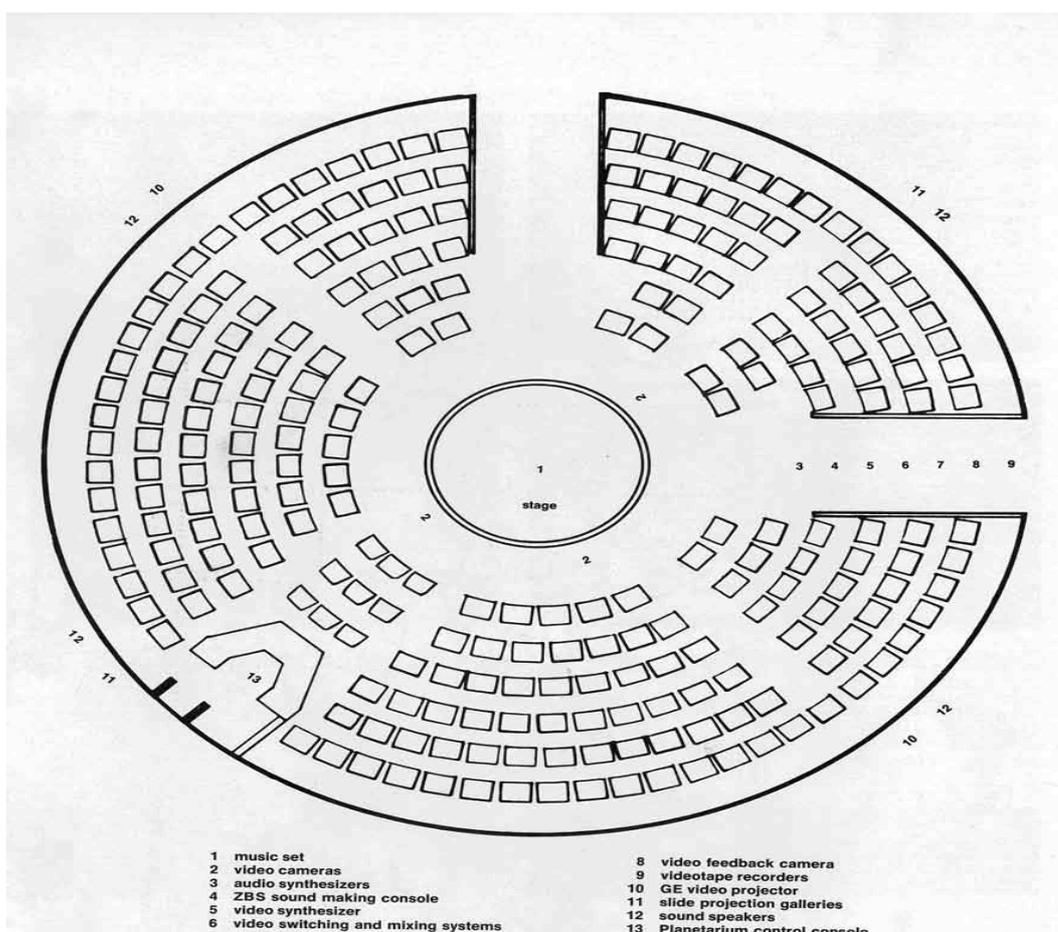
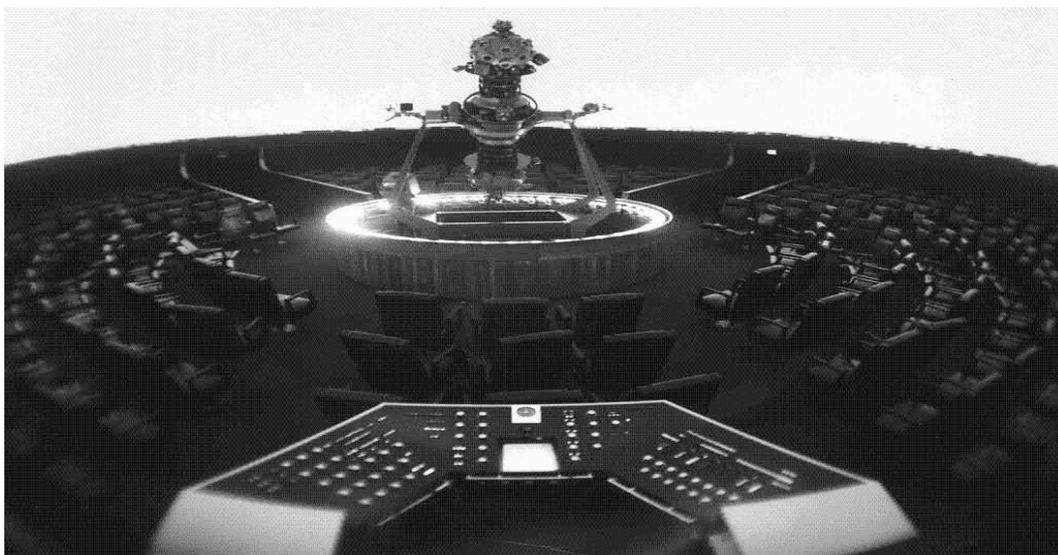
Con la documentación recogida en las visitas y con el registro fotográfico pasamos a la cuarta y última parte de nuestra investigación, mostrar la documentación a través de una instalación artística donde la televisión es el invitado principal. Así, en este espacio, podemos ver televisión en directo, interactuar con la aplicación, rellenar las encuestas y observar las fotografías tomadas a los usuarios. Más adelante explicaremos con más detalle la instalación.

2. DESARROLLO TEÓRICO

2.1 Introducción al sueño desde el arte.

El sueño ha sido objeto de estudio desde hace siglos, pero quizás, la teoría sobre el sueño más relevante para los artistas es la expuesta por Sigmund Freud en el año 1900 "*La interpretación de los sueños*". Esta teoría ha permitido a muchos artistas de la época expresar el mundo onírico a partir de imágenes incongruentes. El movimiento artístico más cercano a los sueños son los surrealistas, fundado en 1924 a partir de los textos de André Breton. Esta vanguardia, en un principio más literaria que plástica, se apoya en las teorías de Freud acerca del sueño como la consecución de deseos reprimidos por parte de nuestra consciencia, y la posibilidad del pensamiento libre, sin ataduras. Así, algunos artistas plásticos como Dalí, Magritte, Yves Tanguy o Miró, han desarrollado sus obras a partir de estos principios. Fuera ya de la rama de artes plásticas, el surrealismo también se vinculó al cine a través de directores como Luís Buñuel, René Claire o un surrealismo más contemporáneo con directores como David Lynch dando a esta vanguardia la posibilidad de expresar el pensamiento libre no solo a través de la pintura de Chagall o la escultura Hans Arp sino a través del audiovisual, lo que da al surrealismo una continuidad más cercana a lo que vivimos hoy mediante los medios audiovisuales y más concretamente mediante la televisión. En los sesenta cabe destacar a Stan VanDerBeek que se apoya en gran medida en el espíritu de los collages surrealistas y dadaístas de Max Ernst, pero con una informalidad salvaje más cercano a la generación beat. VanDerBeek realiza obras relacionadas con los sueños, especialmente con la fase REM del sueño, entre ellas destacamos "*Cine dreams*" un evento teatral de ocho horas de duración diseñado para presentarse en un planetario. Las 8 horas se reparten en temas de media hora, con énfasis en el intervalo de 90 minutos del patrón similar al patrón REM del sueño

profundo. El publico es invitado a traerse sus mantas y almohadas para relajarse, durmiéndose si lo desean¹⁰.



Stan VanderBeek. Cine Dreams. 1964

¹⁰ Vanderbeek, Stan. [texto on-line]
http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/CineDreams_final.pdf [consulta 20-08-2011]

Entre estos artistas no se produce una coincidencia absoluta en cuanto a la forma de abordar su arte, aunque sí podemos encontrar entre ellos ciertos elementos comunes: la combinación de lo real con lo irreal en la misma obra, la animación de lo inanimado, la distorsión y la metamorfosis de los objetos, los ambientes mágicos, un cierto excentricismo y un claro gusto por los ambientes misteriosos, como en los sueños; por eso no los recordamos bien al día siguiente. Los surrealistas se apoyan en las imágenes del sueño, y estas imágenes solo ocurren durante la fase REM o MOR (movimiento ocular rápido). Es en esta fase donde se producen las ensoñaciones, es decir, cuando soñamos más intensamente; a veces también se sueña en la fase de ondas lentas pero es un soñar más plácido. Sin embargo este sueño REM presenta unas características peculiares y distintas a las de las fases del sueño de ondas lentas: La respiración y el ritmo cardíaco se vuelven intensos e irregulares, se producen movimientos oculares rápidos parecidos a los que realizamos en vigilia cuando procesamos información y visualizamos estímulos, también se produce una parálisis del cuerpo llamada atonía muscular. El patrón de activación MOR es similar al de vigilia y por ello se le denominó sueño paradójico¹¹. Parece ocurrir una estrecha correspondencia entre el estado del cerebro y el estado de la conciencia. Los sueños son intensamente visuales, y las neuronas visuales descargan intensamente durante el sueño MOR. Su patrón de descarga es pulsátil, precisamente como cuando responden a estímulos visuales externos. Los sueños se caracterizan por un sentido de movimiento continuo, y las neuronas cerebrales relacionadas con el movimiento descargan intensamente durante el sueño MOR. Su patrón de descarga también es pulsátil, de manera similar a lo que ocurre cuando el movimiento se genera en estado de vigilia. En lo que se refiere a las activaciones de las neuronas, el cerebro ve y se mueve en el sueño MOR.

¹¹ Gómez Milán, Emilio. 2006. *Sesión nocturna, La vida es sueño* Universidad de Granada. p. 16

Dentro del desarrollo teórico del proyecto hemos decidido abarcar ligeramente algunos campos fuera del ámbito del arte. Esto es necesario para poder tener una concepción del sueño lo más actualizada posible siendo imprescindible entrar en campos como la psiquiatría, la psicología y la neurociencia. Ya hemos expuesto la fase MOR del sueño y ahora vamos a ver que relaciones guarda con la televisión.

2.2 Relaciones entre el sueño y la televisión

A continuación vamos a nombrar algunos aspectos dentro del sueño que nos llevan a relacionarlo con la televisión. Esto hace referencia a la cita que hemos escrito en la introducción del presente proyecto, la cita de André Breton en donde propone que algún día, o en algún momento, los sueños y la realidad convivirán en el mismo instante. Para nosotros, esto puede estar ocurriendo cuando vemos la televisión y por ello debemos buscar las similitudes que guardan estos dos campos. Nos hemos decidido por la televisión por que es la más cercana a los sueños, en su lenguaje, en su contenido y en la anulación que provoca en nuestros sentidos. Otros autores como Marshall McLuhan, a tener en cuenta más en la televisión de los 90¹² según nos dice Lewis H. Lapham, proponen el cine como una extensión de nuestros sueños¹³, pero como veremos, la relación que guardan los sueños y la televisión nos hace pensar más en este medio como la extensión de nuestros sueños, pudiendo hacer la televisión la función del sueño durante la vigilia y por lo tanto llevarnos a la idea de Breton acerca de la surrealidad.

¹² H. Lapham, Lewis. . "Introducción a la edición de MIT Press. El ahora eterno" en McLuhan, Marshall. 1964, *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. 2009. Barcelona: Paidós. p. 11.

¹³ McLuhan, Marshall. 1964. *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. 2009. Barcelona: Paidós. p. 334

Por todo esto vamos a ver a continuación las similitudes entre el sueño y la televisión.

2.2.1 En su lenguaje

Según Allan Hobson, profesor de psiquiatría de la Universidad de Harvard y uno de los investigadores pioneros en lo referente al sueño, los sueños son ruido cerebral, activaciones sin sentido, como una especie de locura transitoria en donde se producen dos momentos, uno de activación, durante la fase del sueño REM o MOR, en donde nuestro cerebro ve y se mueve; y otro de síntesis que es donde buscamos el significado de lo que hemos soñado y le damos su sentido. Todo esto producido, según Hobson, por un cambio químico en nuestro cerebro¹⁴. Este psiquiatra se dedica a estudiar el lenguaje de los sueños más que su contenido, y nos viene a decir que dejemos de buscar interpretaciones mundanas de lo que soñamos centrándose más en el propio lenguaje del sueño. Con esto, Hobson nos dice que un sueño es en su lenguaje una acumulación de incongruencias¹⁵, de imágenes sin sentido, y lo explica en la entrevista que mantiene con Eduard Punset mediante un cuadro de Rene Magritte, que para Hobson, es el ejemplo más claro de lo que es un sueño¹⁶.

¹⁴ Gómez milán, Emilio, *Sesión nocturna, La vida es sueño*. Universidad de Granada.

¹⁵ Punset, Eduard. Entrevista con J. Allan Hobson, Massachussets. Diciembre 2007. (Las pesadillas no son sueños)

¹⁶ Punset, Eduard. Redes (425,1-3-2007) Las pesadillas no son sueños, RTVE.



RENE MAGRITTE, "La chambre d'écote", 1958

Para el estadounidense los sueños se caracterizan por tener un continuo movimiento, no hay estaticidad, todo fluye y las imágenes son discontinuas.

El lenguaje de los sueños que nos propone Hobson es el más cercano al lenguaje de televisión. El lenguaje de televisión está compuesto por rápidos cambios de escena, imágenes sin sentido a menos que se acompañen de algún texto o palabra hablada, y en ocasiones imágenes incongruentes. Pongamos un ejemplo: en el previo de los partidos de fútbol que emiten por la Sexta, un canal televisivo, el césped del campo de fútbol se transforma en una piscina donde flota un trasatlántico, algo imposible en el campo de fútbol pero que podemos ver por televisión. Esto se puede asimilar a la teoría de Hobson acerca de las incongruencias y nos permite fijarnos en que en el lenguaje, la televisión y los sueños pueden guardar relación.

Es interesante con respecto a la relación que guardan la televisión y el sueño en su lenguaje un aspecto recogido dentro del estudio de Eva Murzyn, psicóloga de la Universidad de Dundee, Escocia. En este estudio, concluye que la gente que tiene una cultura de televisión en color, sueñan

en color; mientras que los que proceden de una cultura de televisión en blanco y negro, nuestros abuelos, sueñan en blanco y negro¹⁷.

2.2.2 En su contenido

El contenido del sueño ha sido objeto de estudio por parte de psicoanalistas y científicos. El principal estudio del contenido de los sueños es la teoría de “*La interpretación de los sueños*” de Freud. Según Freud, el relato verbal del sueño, su contenido, necesitaba ser interpretado. Esta interpretación sería el resultado de un proceso de censura para encubrir las ideas reprimidas y ocultas del subconsciente que intentan surgir a la luz durante el sueño. Para el austriaco, la manera más apropiada para llegar al subconsciente es a través del sueño y por ahí hacer una interpretación de lo que el paciente ha soñado descifrando así los pensamientos de deseo o represión que el propio paciente sufre¹⁸, dando entonces un diagnóstico de interpretación. En este caso, Freud relaciona los sueños con el camino que tiene el subconsciente para dejar salir sus pensamientos, reprimidos por parte de la conciencia. Pero éste, el subconsciente, lo hace de una manera en la que esos pensamientos que vienen a nuestra cabeza durante el sueño no nos causen ningún trauma y nos despierten. Por ello, la interpretación es necesaria, así la figura de rey durante un sueño es interpretada como la figura paterna. A lo que nos lleva Freud es que el principal motivo del sueño es dejar salir los deseos sexuales, reprimidos por nuestra conciencia. La interpretación que podemos dar al contenido que se emite en televisión, nos permite establecer una semejanza con la interpretación de los sueños de Freud.

¹⁷ Murzyn, Eva. Tus sueños en alta definición. 2009. [texto on-line] [consulta 12-11-2010] http://www.loquenuncaviste.com/articulos/articulos_masinfo.php?id=204&secc=articulos&cr=&path=0.531.

¹⁸ Freud, Sigmund. 1900. *La interpretación de los sueños*. 1979. Madrid: Alianza Editorial.

El contenido de televisión no pretende informar, sino entretener como nos dice Gebner¹⁹. El contenido de televisión es lo más parecido al contenido del sueño, por ejemplo: El último anuncio de Axe. “Si utilizas Axe, hasta los ángeles caerán”; y aparece un chico joven y atractivo utilizando el desodorante y viendo como los ángeles caen literalmente a sus pies. En teoría los ángeles son religión cristiana, ayudantes de dios, en un principio no deberían llamar la atención en el anuncio, pero nos percatamos de que los ángeles son “tías buenas” con una gran carga sexual. Por eso, para ti que eres hombre, que mejor que utilizar Axe, así podrás ligar hasta con los ángeles. Como vemos, en este anuncio no hay nada de autentica realidad. Luego, cuando vas al supermercado y compras el desodorante, la dependienta te mira con burla: “... *este se cree que va a ligar más porque compre este desodorante* ...”, y tu te lo crees, y te lo echas, y sales a la calle pensando que vas a ser el centro de todas las nenas, y llegas a casa después de todo el día y lo único que has “ligao” es una mancha amarilla en tu camiseta en la zona de la axila y un olor que sí, te mandaría al cielo, pero no por conquistador precisamente, sin olvidarnos también de la visita que haces al dermatólogo por la erupción que te ha salido a causa del desodorante del anuncio. De la realidad del anuncio a la realidad propia creemos que hay bastante diferencia. Por ello el contenido que se emite en televisión, está más próximo a lo que puede ser el contenido de un sueño que a la autentica realidad.

Un estudio realizado por científicos japoneses en 2008, pretende emitir las imágenes del sueño del paciente por televisión. Este estudio se fundamenta en interpretar los movimientos neuronales que se producen durante el sueño a partir de imágenes. Esto permite que el paciente no

¹⁹ Aronson, Eliot. 1975. “comunicación de masas propaganda y persuasión” en *El animal social. Introducción a la psicología social*. 1995. Madrid: Alianza editorial.

tenga que realizar una interpretación posterior de lo que ha soñado y así el psicoanalista puede ver directamente lo que sueña el paciente²⁰.

2.2.3 En la anulación de los sentidos

Cuando dormimos, nuestros sentidos están anulados, sino, representaríamos nuestros sueños. Según nos cuenta Dennet, el cerebro procesa la información de dos modos, el primero es procesando la información de arriba abajo o formulando hipótesis, y el segundo de abajo arriba o recogiendo datos. Durante el sueño no hay entrada sensorial, es decir, que todo el procesamiento es de arriba-abajo, por eso nuestro cerebro es un órgano autoactivado al que todo le parece bien. Nuestra conciencia es la encargada de regular el buen funcionamiento de nuestros sentidos y durante el sueño, no existe la conciencia y por lo tanto digamos que nuestro cerebro recoge la información de la memoria de nuestros sentidos y no de nuestros sentidos en sí, por ello se producen las incongruencias en los sueños, por que no podemos contrastar la hipótesis mediante nuestros sentidos²¹. El único sentido que está alerta es el oído, simplemente por supervivencia. Con la televisión pasa algo parecido, la televisión absorbe nuestros sentidos. Con la era Gutenberg los medios de comunicación activan nuestros sentidos por separado, siendo la vista su mayor exponente. Con la tele, considerada por el canadiense como la extensión más reciente de nuestro sistema nervioso central, aparece la unificación de los sentidos: *“Lo que la implosión, o contracción, eléctrica*

²⁰ Transformar sueños en imágenes de televisión, al alcance de la ciencia en Japón
[texto on-line]

<http://unicavia.com/suenoslucidos/html/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=64&mode=thread&order=0&thold=0> [Consulta 10-11-2010]

²¹ Gómez milán, Emilio, *Sesión nocturna, La vida es sueño*. Universidad de Granada.

*ha hecho interpersonalmente e internacionalmente, la imagen de televisión lo está haciendo intrapersonalmente o intrasensorialmente*²².

Por esto, McLuhan considera a la televisión como un medio frío, en donde todos nuestros sentidos se unifican; como una extensión audio-táctil, pero debemos entender a lo que se refiere con audio-táctil. McLuhan considera el tacto como una relación entre los sentidos, es decir, que el tacto conlleva a la vista, al oído; se produce una relación sinestésica como él la llama. Con la televisión pasamos de estimular la vista por encima de todo a estimular todos nuestros sentidos a la vez. Por lo tanto, según McLuhan, la televisión unifica nuestros sentidos, los atrae por completo e incluso los atrapa o anula. Esto puede guardar relación con la anulación que se produce mientras soñamos. Por ello proponemos la televisión como la extensión de nuestros sueños, y no el cine como dice Marshall. En ocasiones, cuando intento hablar con alguien que está viendo la televisión, me siento frustrado, parece que no hace caso, como si no estuviese ahí, como si la televisión fuera una máquina budista que nos permite meditar²³.

²² McLuhan, Marshall. 1964. *“La televisión, el gigante tímido”* en *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. 2009. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. S.A. p. 368

²³ Enzensberger, Hans Magnus. 2005. *“El vacío perfecto. El medio de comunicación «cero» o por qué no tiene sentido atacar a la televisión”*. En: *¿Estáis listos para la televisión?* MACBA, Barcelona, 5 de noviembre de 2010 - 25 de abril de 2011

2.3 Instalaciones que recogen el proceso, o documentación de un proyecto

Uno de los objetivos de nuestra investigación es mostrar el material recogido a través de una instalación artística, para ello vamos a realizar un breve repaso por lo que se considera instalación artística y más concretamente en lo referente a las instalaciones que recogen el proceso de un proyecto.

2.3.1. Breve repaso de instalación artística

La instalación es una nueva forma de expresión que viene a considerar las condiciones espaciales de presentación de las propuestas artísticas. Surge en la confluencia de ideas, acciones, contenidos, proyectos y manifestaciones plásticas y audiovisuales de finales de la década de los sesenta y principios de los setenta, y sus planteamientos se nutren de esas corrientes transformadoras como son las vanguardias y las neovanguardias. Así, la instalación artística nace de movimientos como el minimal art, el process art, el happening, environments, land art, body art, conceptual art, povera art. En la primera mitad del siglo XX, los acontecimientos moldeaban una comprensión general de la historia, de las cosas, de las relaciones y de los sujetos que marcaría definitivamente el desarrollo del arte. En esta trama se iría conformando las diferentes alteraciones conceptuales y formales que harían surgir lo que hoy denominamos instalación. En términos generales, podríamos decir que se había pasado de la concepción de un espacio donde se incluyen las cosas y las personas, a un espacio donde se exponen esos mismos sujetos y sus objetos, y después a un espacio que se activa o se construye, un espacio como relación. El problema de la naturaleza y las formas del espacio adquiriría una complejidad considerable, de manera que se pasaría a hablar de un punto de vista ontológico y metafísico del

espacio en relación con la estructura de la realidad, de una concepción Geométrica o física compleja en la que el espacio se entiende como componente de una relación, de un espacio gnoseológico o de categorización de las cosas y los conocimientos, de un espacio psicológico y perceptivo, un espacio social, un espacio lingüístico y contextual. El espacio exterior y el interior articulaban ahora una nueva concepción de nuestro entorno y de nosotros mismos. Hacer una instalación es preparar un lugar para que pueda ser utilizado por el usuario de una manera determinada. Es permitir que se pongan en funcionamiento un conjunto de instrumentos, aparatos, equipos o servicios; que se puedan activar una serie de funciones según las necesidades de cada momento.²⁴ El que instala posibilita una nueva utilización del espacio en el que actúa, pero conviene tener en cuenta que quien la pone en marcha, quien le da un determinado uso, es quien la utiliza.

2.3.2 Instalaciones que recogen el proceso de un proyecto

En este punto vamos a concretar en torno a instalaciones que recogen la documentación de un proyecto.

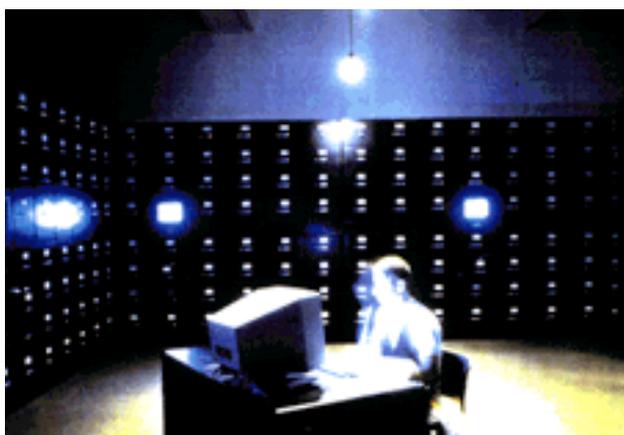
Comenzamos con la instalación de Antoni Muntadas “Proyectos”. Esta obra está organizada en una serie de salas oscuras en las que se disponen diversas mesas de luz a las que se han incorporado textos, comentarios, apuntes e imágenes de las diferentes obras que componen la instalación. La documentación está ordenada según el módulo constante, de manera que la apariencia de las mesas remite a un muestrario.

²⁴ Larrañaga, Josu. 2001, *Instalaciones*. 2001, Guipúzcoa: Editorial Nerea S.A.



Vista general de la sala de documentación de *Proyectos 1998-1974*, instalación de instalaciones realizada en la fundación Arte y Tecnología, Madrid, 1998.

Otra instalación de este artista catalán afincado en EE.UU. es “*The file room*”. *The File Room* se inició con una idea: una construcción abstracta que se convirtió en un prototipo, un modelo de un sistema interactivo y abierto. Se le pide a nuestro pensamiento y discusión, y sirve como un archivo de cómo evoluciona la supresión de información que se ha organizado a lo largo de la historia en diferentes contextos, países y civilizaciones²⁵.



Antoni Muntadas, *The file room*, 1994

²⁵ Muntadas, Antoni. [on line] <http://thefileroom.org/> [consulta 12-8-2011]

Continuamos con el criterio fotográfico de Bernd y Hilla Becher basado en una estructura centralizada, donde la imagen ha sido aislada de su entorno y se ha eliminado toda posible distracción: personas, nubes o humo. La utilización del trípode y el uso de un material que requiere largos tiempos de exposición son recursos que participan de ese propósito de excluir cualquier elemento de espontaneidad, tendiendo así a conceptualizar la imagen.

Los Becher han sido cruciales para el reconocimiento de la fotografía en el contexto del arte moderno y se cuentan entre los artistas precursores de la corriente documental alemana entre cuyos miembros destacan Andreas Gursky, Thomas Ruff y Thomas Struth.²⁶



130 tipologías de edificios industriales. Los Becher

El siguiente artista que referenciamos es Gerard Richter y su obra “*Atlas*” donde recoge recortes de periódicos, fotografías y dibujos que son el material de partida para gran parte de su trabajo.²⁷

²⁶ Becher, Bernd y Hilla [on line] <http://www.ondisenio.com/noticia.php?id=1311> [consulta 12-8-2011]

²⁷ Richter, Gerard. [on line] <http://www.gerhard-richter.com/art/atlas/> [consulta 12-8-2011]

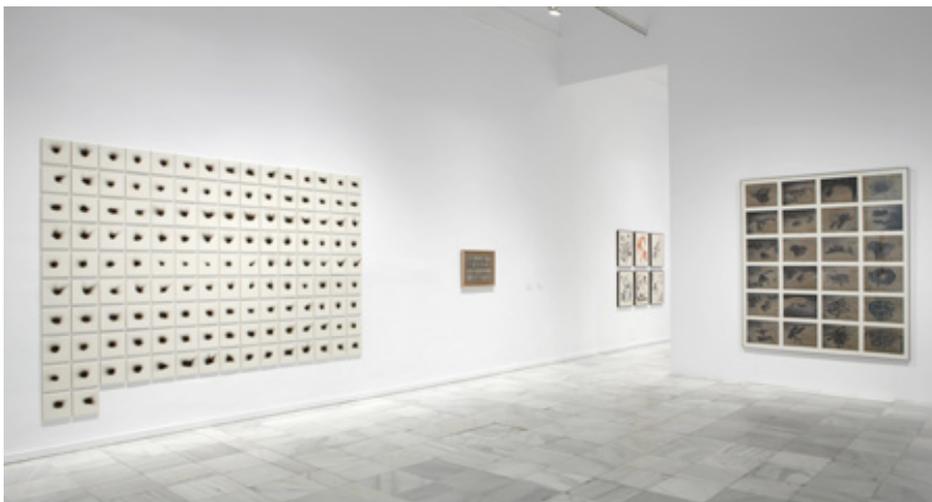


1 de 783 hojas de Atlas

En otra categoría destaca Aby Warburg con “*Atlas Mnemosyne*”. Esta particular forma de relacionar las imágenes de Warburg dio pie a la exposición: *Atlas ¿Cómo llevar el mundo auestas?*, que se hizo en MNCARS Reina Sofía este año. La exposición se plantea como un dispositivo que abra a una reflexión sobre el significado de las imágenes en la interpretación del mundo. Si bien el punto de partida es el *Atlas Mnemosyne* de Warburg (el ensayo aborda de manera rigurosa esta perspectiva), la exposición no pretende ilustrar su pensamiento sino reivindicarlo propiciando una relectura crítica del sentido del archivo, rescatando aquellos proyectos que simulan o se apropian del “archivo” como metodología de trabajo²⁸.

²⁸ Warburg, Aby. *Atlas Mnemosyne* [on line]

http://www.elcultural.es/galerias/galeria_de_imagenes/253/ARTE/Atlas_Como_llevar_el_mundo_a_cuestas



Vistas de la exposición. Cortesía: MNCARS

2.3.3. Fluxus

Fluxus es la acción de fluir, movimiento o paso continuo, como el de la corriente de un río, sucesión continua de cambio. Definido de este modo, como un proceso continuamente cambiante, las contradicciones inherentes a todas las actividades e ideología fluxus se convierten en una consecuencia natural de su impulso.

Fluxus fue bautizado en 1961 por George Maciunas, el cual aportó enorme energía a la organización y la diseminación del fluxus. Maciunas afirma que fluxus es la fusión de Spike Jons, el vodevil, los gags, los juegos de niños y Duchamp. El desarrollo de fluxus, a partir de la idea inicial de una publicación hasta un grupo patrocinador de performance y un productor de obras de artistas, puede dividirse en tres etapas que en cierto modo se superponen:

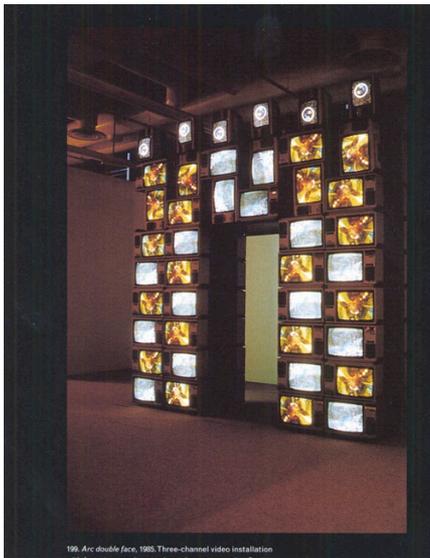
1ª etapa: El periodo de proto-fluxus y el periodo de los festivales y performances fluxus (1961-1964).

2ª etapa: El periodo de las publicaciones y múltiples fluxus (1964-1970).

3ª etapa: El periodo de las últimas performances (1970-1978).

Hemos decidido apoyarnos en este movimiento puesto que fueron los iniciadores de la incorporación de televisores dentro de sus obras de arte, en cierto modo los iniciadores de la instalación artística. A parte de esto como indica la definición de fluxus, acción de fluir, continuo cambio, consideramos que se asemeja al sueño en su lenguaje²⁹. A continuación vamos a ver una serie de artistas fluxus que guardan relación con nuestra investigación a la hora de estructurar la instalación:

Nam June Paik, (Seúl, 1932 – 2006) Artista de origen coreano, se le puede considerar el padre del video arte. Perteneciente al movimiento fluxus y conocido por sus macro instalaciones con televisores.

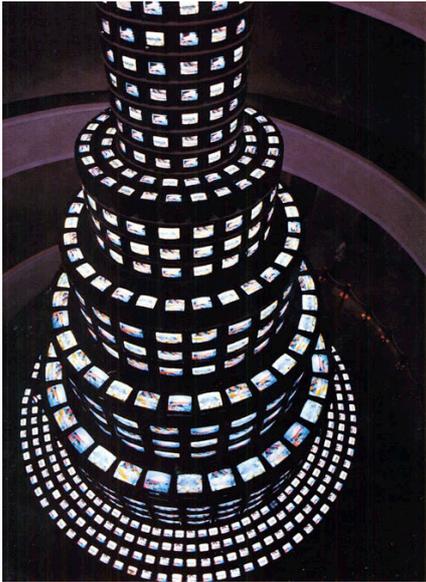


1



2

²⁹ Fluxus, [on line] <http://artemiston.blogspot.com/2011/07/fluxus.html> [consulta 11-8-2011] <http://www.santiagoapostol.net/revista03/vostell.html> [consulta 11-8-2011] <http://www.fundaciotapies.org/site/spip.php?rubrique205> [consulta 11-8-2011]



3



4



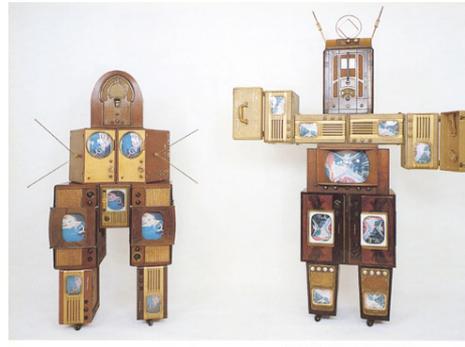
5



6

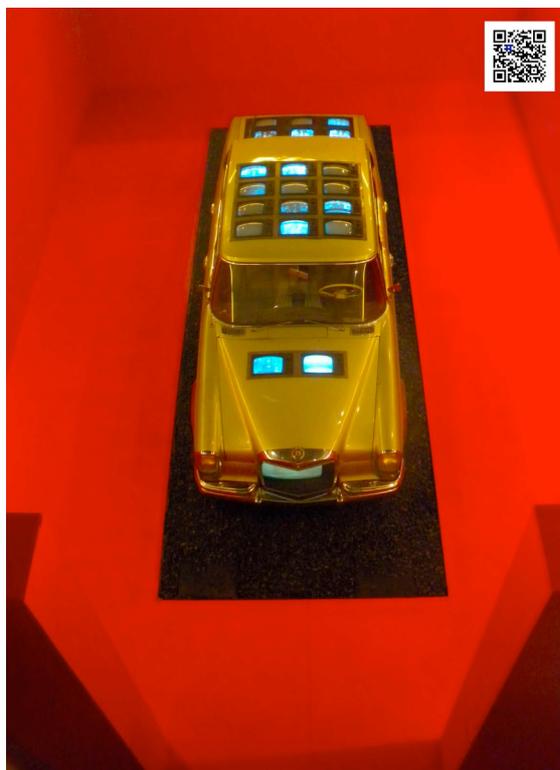


7



8

Wolf Vostell, (Alemania, 1932 – 1998) Artista, y uno de los principales exponentes del Fluxus. Creador del museo que da nombre en Malpartida de Cáceres. En el año 1959 crea la primera obra en la historia del arte que incorpora un televisor.



9



10

Dara Birnbaum (EEUU, 1946), vive en New York y utiliza el video para intervenir tanto en el sonido como en los textos, repite las imágenes haciendo bucles o invirtiendo el tiempo. Es conocida también por formar parte del movimiento de arte feminista. Nosotros nos apoyamos en estas piezas:



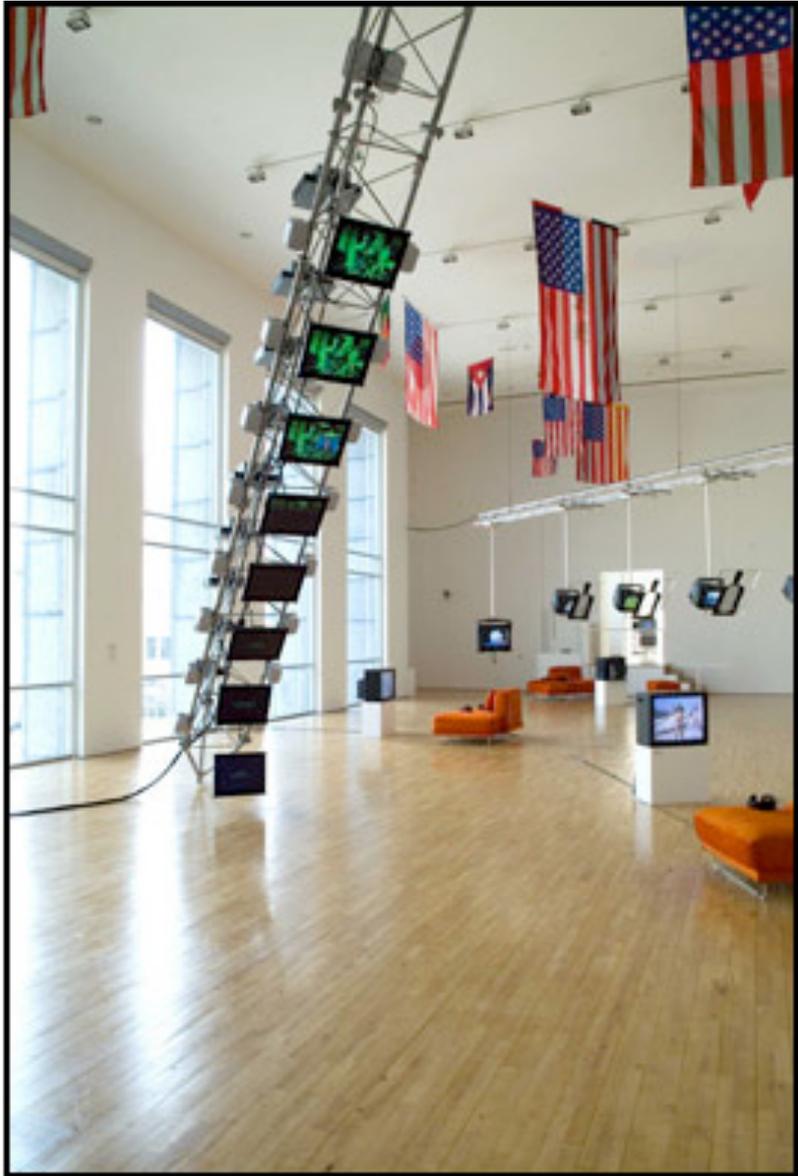
11



12



13



14

27

2.4 Referentes en imágenes

César Baldaccini



15

Lee Friedlander



17

Günther Uecker



19

Paul Thek



16

Isidore Isou



18

Bruce Nauman



20



21



22

3. DESARROLLO PRÁCTICO

El desarrollo práctico del proyecto consta de dos fases, una de acumulación de datos y otra de muestra de los datos recogidos.

Dentro de la primera fase distinguimos un periodo de construcción de los materiales necesarios, la aplicación y las encuestas, para seguidamente realizar una serie de visitas a la casa de los usuarios mostrándoles la aplicación para que interactúen, dándoles las encuestas para que las completen, y realizar una fotografía del usuario viendo la televisión a modo de registro gráfico de la visita. La segunda fase consta de la exposición, mediante una instalación artística que mostrará todo el material recogido.

3.1 Aplicación

Comenzamos con la construcción de la aplicación informática. Con esta aplicación pretendemos dar al usuario la posibilidad de elegir un término relacionado con el sueño y devolverle un video televisivo relacionado con

el término elegido. Para ello realizamos en primer lugar la siguiente pregunta: *¿Qué es para ti un sueño? y damos* 16 términos a elegir:

"Una mentira"

"Una realidad"

"Una discontinuidad"

"Una locura transitoria"

"Una ilusión"

"Una historia"

"Una incongruencia"

"Una aventura"

"Un deseo"

"Una verdad"

"Un trauma"

"Una ficción"

"Una desilusión"

"Una fantasía"

"Una confusión"

"Una desconexión"

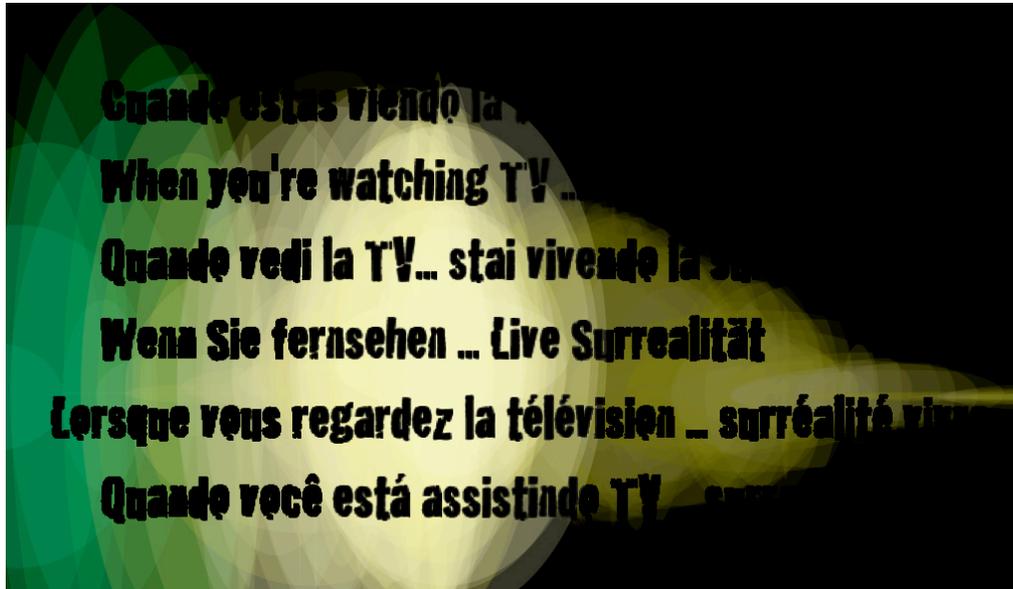
Los términos aumentarán de tamaño según sean pulsados, así nos permitimos incorporar nuevos términos y eliminar los que no sean elegidos por los usuarios.

El usuario elige uno de los términos, y la aplicación le devuelve un video de 20 segundos relacionado con la televisión. Los videos son momentos de televisión que en un principio nosotros consideramos que guardan relación con los términos que ofertamos al usuario. Según cambien los términos debido a la evolución del proyecto cambiaran los videos a mostrar.

Esta aplicación está construida a través de ***Processing***, un software de programación Java que nos ha permitido cubrir nuestras necesidades. (En el anexo encontraremos los códigos de programación). El ordenador utilizado tanto para construir la aplicación como para después ir casa por casa es un MacBook 13 pulgadas, rendimiento y transporte óptimo para nuestras necesidades.

Vamos a ver la aplicación:

Comienza con un salvapantalla donde pone “Cuando estás viendo la tele... vives la surrealidad” en 6 idiomas, como vemos en la imagen.



Quando el usuario pulse el botón, aparecerá la siguiente imagen:

El usuario elige el saludo correspondiente a su idioma o al idioma conocido.





3.2 Las encuestas

Hemos realizado dos encuestas enfocadas a señalar los aspectos que el usuario puede tener en torno al sueño y en torno a la televisión.

3.2.1 En torno al sueño

Esta encuesta se compone de diez preguntas de respuesta múltiple y una pregunta de respuesta abierta.

“Encuesta en torno el sueño” marca con una x en el lateral de la respuesta.

Puedes marcar más de una respuesta.

Género:

- Hombre
- Mujer

Edad:

- 0-20
- 21-40
- 41-60
- >60

1 ¿Le das importancia a lo que sueñas?

- Si
- No
- Según el sueño

2 ¿Te acuerdas de lo que sueñas?

- Todo
- Bastante
- Poco

3 ¿Conoces el lenguaje de los sueños?

- Si
- No

- No me interesa

4 ¿Consideras que lo que sueñas es importante para tu quehacer diario?

- Si

- No

- No lo he pensado nunca

5 ¿Dónde sueles quedarte dormido?

- Silla

- Sillón

- Sofá

- Cama

- Fuera de casa

6. ¿Cuándo duermes?

- Por la Mañana

- Por la Tarde

- Por la Noche

7. ¿Con que frecuencia recuerdas lo que sueñas?

- Todos los días

- Entre 1 y 4 veces por semana

- Una vez por semana

- Una vez al mes

8. ¿Cuántas horas duermes en un día?

- - Entre 1 y 3 horas

- - Entre 3 y 6 horas

- - Entre 6 y 9 horas

9. ¿Para qué piensas que sirve el sueño?

- - Para nada

- - Para informar

- - Para entretener

10 ¿Con que definición de sueño te quedas?

- - *“Un sueño es un deseo sexual reprimido por nuestra conciencia”*

Sigmund Freud

- - *“Un sueño es ruido cerebral sin sentido, es un cerebro al que todo le parece bien”*

Daniel Dennett

- - *“Un sueño es una acumulación de incongruencias, donde todo es posible y donde nuestros sentidos no actúan ya que están anulados”*

Allan Hobson

- Con ninguna

11 ¿Cuál es tu definición de sueño?

.....

3.2.2 En torno a la televisión

Esta encuesta se compone de diez preguntas de respuesta múltiple y una pregunta de respuesta abierta.

Encuesta en torno a la televisión. Marca con una x en el lateral de la respuesta. Puedes marcar más de una respuesta

Género:

- Hombre
- Mujer

Edad:

- 0-20
- 21-40
- 41-60
- >60

1. ¿Le das importancia a lo que ves por televisión?

- Si
- No
- Depende del contenido

2. ¿Sueles recordar lo que has visto/oído por TV?

- Todo
- Bastante
- Poco

3. ¿Conoces el lenguaje de la tele?

- Si
- No
- No me interesa

4. ¿Consideras que lo que ves/oyes por televisión es importante para tu quehacer diario?

- Si
- No
- No lo he pensado nunca

5. ¿Dónde estás habitualmente cuando ves tv?

- Silla
- Sillón
- Sofá
- Cama
- Fuera de casa

6. ¿Cuándo ves la tv?

- Por la Mañana
- Por la Tarde
- Por la Noche

7. ¿Con qué frecuencia ves la televisión?

- Todos los días
- Entre 1 y 4 veces por semana
- Una vez por semana
- Una vez al mes

8. ¿Cuántas horas ves la televisión en un día?

- Entre 1 y 3 horas
- Entre 3 y 6 horas
- Entre 6 y 9 horas

9. ¿Para qué piensas que sirve la televisión?

- Para nada
- Para informar
- Para entretener

10. ¿De estos tres tipos de programas, con cual te quedas?

- Informativos
- Reality shows
- Deportes
- Ninguno

11. ¿Cuál es tu definición de televisión?

.....

3.2.3 Resultados de las encuestas

Esta es la opinión de 50 personas encuestadas.

Con respecto a la televisión vemos los siguientes resultados:

El usuario encuestado le da importancia a lo que ve por televisión dependiendo del contenido. Suele recordar bastante lo que ve y conoce el lenguaje de televisión. No considera importante lo que ve por televisión para su quehacer diario y habitualmente ve la televisión en el sofá durante la noche todos los días entre una y tres horas. Considera que la televisión sirve para informar y entretener y sus programas favoritos son los informativos y los deportes.

Con respecto al sueño vemos los siguientes resultados:

El usuario encuestado, según lo que sueñe, le da importancia o no al sueño. Con respecto a si recuerda el sueño la mitad de los encuestados lo recuerda bastante y la otra mitad lo recuerda poco. No conoce el lenguaje del sueño y no considera importante el sueño para su quehacer diario aunque la mayoría no lo ha pensado nunca. Suele quedarse

dormido en la cama, pero también en el sofá durante la noche y recuerda lo que sueña entre una y cuatro veces por semana. Duerme entre seis y nueve horas, por lo tanto pasa entre tres y cuatro fases REM durante este periodo y considera que los sueños no sirven para nada. En cuanto a la definición de sueño se queda con la definición de Allan Hobson, más enfocada al lenguaje que al contenido.

3.2.4 Algunas definiciones de los usuarios

¿Cuál es tu definición de sueño?

- *“Es un momento en el que revivo las cosas que me han pasado durante el día”*

- *“Algo que está en tu conciencia y que no puedes sentir en la realidad”*

- *“Fantasía inalcanzable”*

- *“Conjunto de pensamientos o sentimientos que no expresas pero que si los sientes”*

- *“Algo mágico que le permite a una persona conseguir lo que no puede llegar a tener en la realidad”*

- *“Una fantasía incongruente que parte de nuestra realidad diaria”*

- *“Evasión de la realidad”*

- *“Una reflexión y expresión del inconsciente”*

- *“Yo no sueño”*

- *“Un sueño es un posible en un imposible, algo real e irreal y algo factible a veces”*

¿Cuál es tu definición de televisión?

-“Aparato que sirve para entretener e informar de lo que pasa en el mundo”

-“Medio de comunicación que nos “informa” y entretiene”

-“Telebasura”

-“Creadora de estereotipos”

-“Un medio de comunicación que informa y educa o atonta y arremete, según el contenido y según la mente que lo recibe”

-“Aparato para ocupar el tiempo libre”

-“Es un invento importante para el entretenimiento enfocado a personas que no quieren o no pueden entretenerse con otros medios, para mi es prescindible”

-“Información tendenciosa y a veces entretenida”

-“Un desastre”

3.3 La visita

Con la aplicación, las encuestas, el ordenador, los cables y la cámara, vamos a visitar en un inicio a 50 personas al azar. Esta visita es necesaria debido a que nosotros proponemos una serie de relaciones entre el sueño REM y la televisión, y la mejor forma de mostrarlo es primeramente ir a la casa de cada usuario y recoger su opinión acerca de esto.

En primer lugar nos presentaremos y le pediremos su colaboración. En segundo lugar conectaremos la aplicación a su televisor mediante el cable necesario, generalmente de VGA (la gráfica del ordenador) a SCART (euroconector), aunque podemos encontrarnos con televisores que presenten una entrada coaxial o HDMI o VGA. Para esto debemos llevar

un cable con salida VGA que engancha con la grafica del Mac y entradas distintas. En el caso de que la televisión solo tenga una entrada coaxial necesitamos un modulador que nos permita pasar del VGA al SCART del modulador y del modulador al coaxial. Cuando el usuario haya completado la aplicación le daremos las encuestas para que las rellene, y por último realizaremos una fotografía. La fotografía que registra la visita es tomada con un cámara de fotos Panasonic Lumix digital, ideal para este tipo de investigación ya que la calidad de la foto es óptima, aunque nos interesa más tomar registro de la visita, por ello no paramos en iluminar el lugar ya que no es posible transportar un equipo de iluminación por todas las casas que visitemos. Nos interesa que en la fotografía llame la atención en primer lugar el punto de luz que aporta la televisión, buscando seguidamente al usuario entre la penumbra de la foto. El usuario está en su casa viendo la televisión, no podemos alterar los estados lumínicos de su salón debido a que romperíamos el karma que vive a la hora de su ración de televisión diaria. Si iluminamos a modo de estudio, la televisión sale como un recuadro blanco, sin imagen, y esto no nos interesa.

Después de las visitas examinaremos los datos para ver que opina el usuario. Y con ellos realizaremos la instalación artística



3.3.1 Resultados de la visita

Nos ha llamado la atención algunos aspectos a la hora de realizar las visitas, estos son los siguientes:

En primer lugar, para llegar a nuestro objetivo de 50 personas hemos tenido que llamar a la puerta de 97 casas. Esto nos lleva a pensar que la gente no está dispuesta a meter un desconocido en su hogar y menos aun que le toquen su televisor. Por esto, la mayoría de los encuestados manejaron la aplicación desde el ordenador, descartando conectar el Mac a la tele.

En segundo lugar, con relación a la fotografía que debíamos tomar, nos sorprendió el pudor que mostraron la mayoría de los usuarios. No nos permitieron hacer fotografías de ellos viendo la tele, y menos aun con ropa de estar por casa, pese a nuestras explicaciones en torno a la finalidad del proyecto.

En tercer lugar, estas son las frases más habituales que nos hemos encontrado: *“si me tienes que hacer una foto, espera que me arregle”*; *“yo te relleno las encuestas pero no me haces foto”*; *“¿vas a tardar mucho? tengo prisa”*, y la frase estrella *“esto cuando y en que programa sale”*.

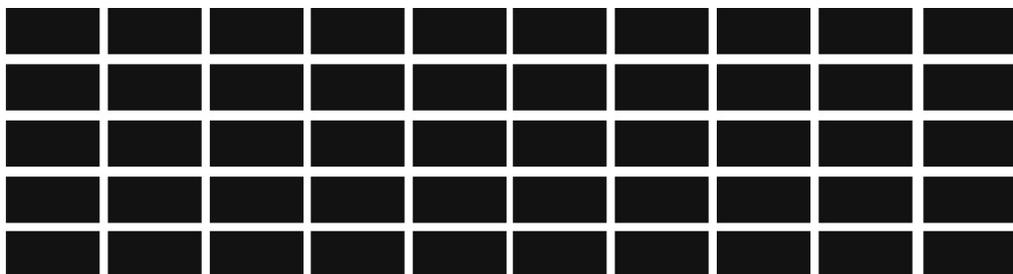
Pese a que nosotros, en el rellano de la vivienda, le explicamos para que necesitábamos su ayuda, el usuario solo prestaba atención a que no le tomásemos la fotografía. Afortunadamente hemos podido tomar unas 21 fotografías de usuarios viendo la televisión, lo que es todo un logro.

En cuarto lugar, y esto si es positivo, mostraban una colaboración muy aceptable a la hora de rellenar las encuestas y escuchar las explicaciones que les facilitábamos en torno a la idea del proyecto. Nunca se han planteado la relación que puede existir entre el sueño REM y la televisión, y gracias a nuestra visita pudimos observar que se mostraban interesados en el tema.

Lo que nosotros sacamos de positivo en estas visitas, es que al menos en 50 personas hemos conseguido señalarles las relaciones que existen entre el sueño REM y la televisión, lo que nos hace pensar en la posibilidad de continuar haciendo visitas para seguir señalando estas relaciones al usuario y así aumentar la opinión en torno a esta investigación.

3.4 La instalación artística

Con los datos que nos ha facilitado el usuario en la visita, montamos una instalación artística que consta de tres aspectos. El primero de ellos es mostrar al usuario que asista al espacio, todo el material recogido en las visitas. Para ello, las fotografías tomadas a modo de registro se exponen en 50 marcos digitales colocados de la siguiente forma.



Dentro de cada marco se muestran las 50 fotos en distinto orden, así la riqueza de la imagen, al ser expuestas en conjunto, es mucho mayor.

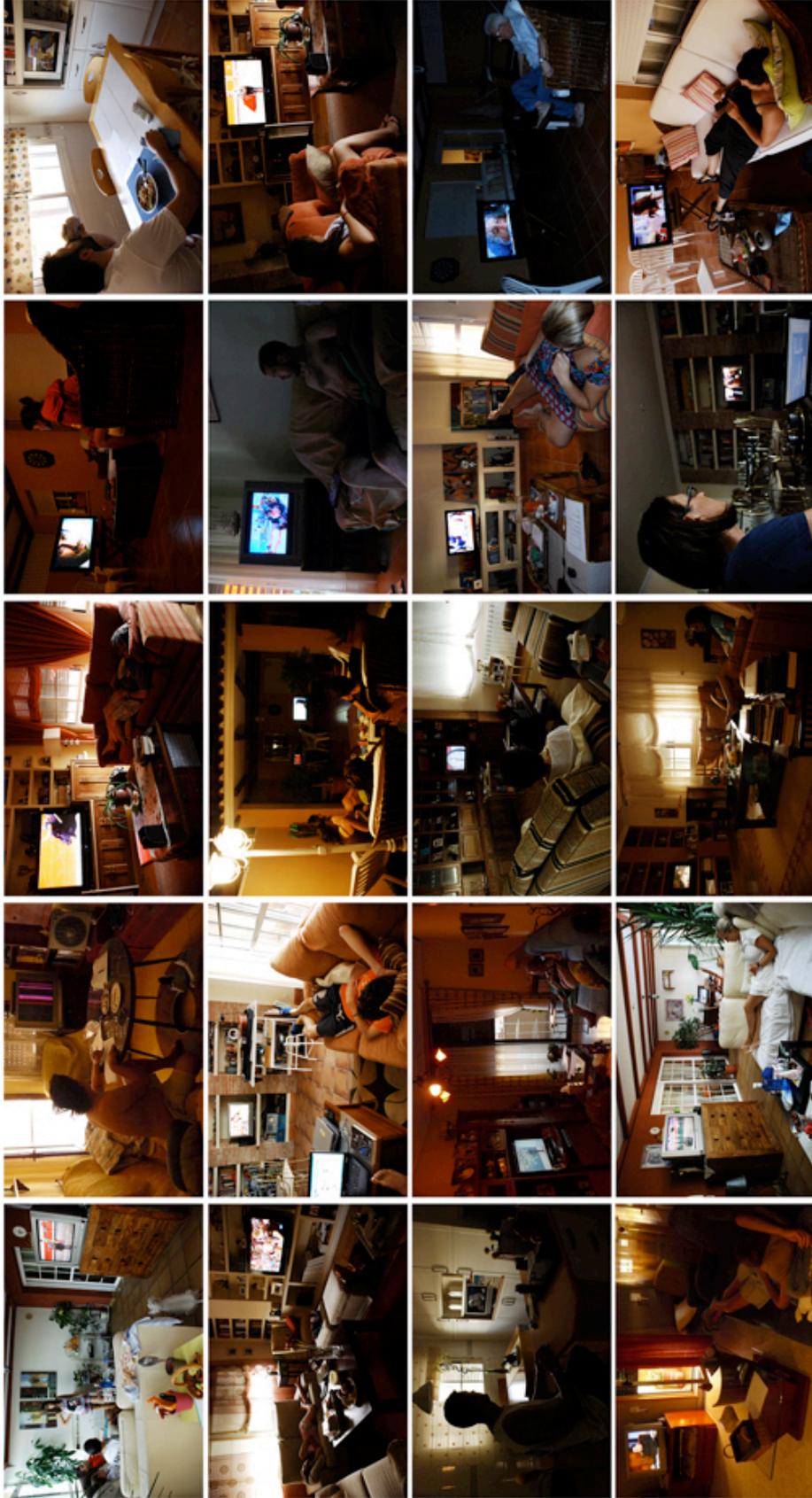
El segundo aspecto de la instalación es mostrar la aplicación y las encuestas, para que el usuario que asista al espacio, pueda también interactuar con la aplicación y rellenar las encuestas, lo que nos permite avanzar en la documentación acerca del proyecto y no solo cerrar la opción a las visitas particulares. La instalación abre la posibilidad de tomar registro de los usuarios al igual que en las visitas. Por ello, las

encuestas completadas en la instalación y los términos elegidos en la aplicación formaran también parte de la documentación recogida. Por último ponemos varios monitores, dependiendo del espacio de la sala o del lugar, con televisión en directo, mostrando varios canales e incluso dando al usuario la posibilidad de cambiar de canal, y una cámara fotográfica para que él mismo tome registro de su visión televisiva en el espacio de instalación.

No se muestra ningún boceto de cómo queda la instalación por que dependemos del lugar de exposición, lo que suma un mayor reto a la hora de enfrentarse con el espacio.

Afortunadamente hemos podido enfrentarnos a espacios de exposición anteriormente, lo que nos da una ventaja a la hora de afrontar esta instalación, ya que llevamos una pequeña experiencia a nuestro favor.

En la siguiente página mostramos algunas de las fotografías tomadas a partir de las visitas que realizamos a los telespectadores.



4. CONCLUSIONES

Somos conscientes de las limitaciones que pueda tener el resultado final de este proyecto, ya que su ejecución ha estado condicionada por la escasez de tiempo y por el hecho de compatibilizarlo con las materias del máster a lo largo del curso 2010-2011. Es evidente que disponiendo de más meses, y de más medios a nuestro alcance, los resultados serían notablemente mejores. También cabe destacar que hemos tenido problemas desde el anteproyecto debido a un mal entendimiento por nuestra parte de los objetivos del máster, lo que ha hecho retrasar más la investigación. Afortunadamente gracias a los consejos de mi tutora Salome Cuesta y a la ayuda prestada por los profesores Marina Pastor, Maria José Martínez de Pisón y Moisés Mañas hemos podido llevar nuestra investigación hacia un buen cauce.

A continuación vamos a marcar algunas conclusiones en torno a esta investigación:

- Debido a la amplitud de los temas a tratar, hemos tenido que concretar a la hora de realizar nuestra investigación, lo que nos ha llevado a concluir en las relaciones que existen entre el sueño REM y la televisión en tres aspectos: En su lenguaje, en su contenido, y en la anulación de los sentidos que se produce durante el sueño REM y cuando vemos la televisión.
- La falta de tiempo a la hora de realizar nuestra investigación no nos ha permitido encuadrarlo con mayor rigor en las asignaturas del máster. Así, si la aplicación cumple nuestras necesidades, las encuestas deberían ser informatizadas para obtener los resultados de manera gráfica a través de Processing, lo que realizaremos después de presentar esta investigación, para así acercarnos más aun a nuestro objetivo final, pudiendo mostrar las encuestas y los resultados mediante aplicaciones informáticas.
- Los resultados de la investigación serán llevados a la

práctica artística mediante una instalación, decisión que hemos tomado al final de la investigación y siendo esta la mejor forma de mostrar al usuario los resultados de nuestro proyecto. Pero no descartamos otras posibles practicas artisticas más orientadas a la interacción persona – máquina

- Este proyecto no solo pretende señalar las relaciones que existen entre sueños REM y televisión sino que en futuras investigaciones esperamos ampliarlo a ramas más allá del arte y la práctica artística, y orientarnos a ser posible en campos como la neurociencia, siempre con el apoyo de entendidos en estos campos para no caer en errores.
- A la hora de realizar las visitas nos hemos encontrado con distintos inconvenientes que hemos solucionado en el momento, dando nuevas posibilidades y evolucionando en nuestra investigación en lo que se refiere al trato con el usuario. Hemos decidido descartar la conexión del ordenador a la televisión ya que produce bastante incomodidad en el usuario.
- Con respecto a la aplicación y su evolución en los términos los usuarios han decidido catalogar el sueño con los siguientes conceptos en el siguiente orden: ¿Qué es para ti un sueño?

<i>"Una mentira"</i>	4	<i>"Un deseo"</i>	16
<i>"Una realidad"</i>	5	<i>"Una verdad"</i>	3
<i>"Una discontinuidad"</i>	5	<i>"Un trauma"</i>	5
<i>"Una locura transitoria"</i>	4	<i>"Una ficción"</i>	5
<i>"Una ilusión"</i>	16	<i>"Una desilusión"</i>	1
<i>"Una historia"</i>	8	<i>"Una fantasía"</i>	17
<i>"Una incongruencia"</i>	11	<i>"Una confusión"</i>	7
<i>"Una aventura"</i>	10	<i>"Una desconexión"</i>	17

Por lo tanto, los términos que han recibido menos de cinco votos serán eliminados, e incluiremos nuevos términos.

5. INDICE DE ILUSTRACIONES

- 1 NAM JUNE PAIK, "arc double face" (1985)
- 2 NAM JUNE PAIK, "baby buddha" (2001)
- 3 NAM JUNE PAIK, "the more the better" (1988)
- 4 NAM JUNE PAIK, "Tv cello" (2003)
- 5 NAM JUNE PAIK, "TV garden" (1974)
- 6 NAM JUNE PAIK, "Venus"
- 7 NAM JUNE PAIK, "tv Buda" (1974)
- 8 NAM JUNE PAIK, "family of robot" (1986)
- 9 WOLF VOSTELL, "die winde"
- 10 WOLF VOSTELL, "Electronic decollage happening room"
- 11 DARA BIRNBAUM, "also from the Kramlichs' collection"
- 12 DARA BIRNBAUM, "Hostage" 1994,
- 13 DARA BIRNBAUM, "First statements and then some" (2009)
- 14 DARA BIRNBAUM, "Transmisión tower" (1992)
- 15 CÉSAR BALDACCINI, "Télévision", 1962.
- 16 PAUL THEK "n.T.", 1963
- 17 LEE FRIEDLANDER, "The Little Screens", 1963
- 18 ISIDORE ISOU, "La télévision déchiquetée ou l'anti-crétinisation (Jagged Televisión or Anti-Cretinization)", 1962 – 1989.
- 19 GÜNTHER UECKER, "TV 1963", 1963.
- 20 BRUCE NAUMAN, "Corredor"
- 21 CHRIS BURDEN, "Chris Burden Promo", 1976
- 22 CHRIS BURDEN, "TV Hijack", 1972

6. BIBLIOGRAFÍA

-Aronson, Eliot. 1975. "comunicación de masas propaganda y persuasión" en *El animal social. Introducción a la psicología social*. 1995. Madrid: Alianza editorial.

-Brea, José Luís. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2002.

-Breton, André. 1924. *Manifiestos del surrealismo*. 2009. Madrid: Visor Libros, 2ª edición.

-Debroise, Anne. 2005. *Misterios del cerebro, un enigma por descubrir*. 2005. Barcelona. VOX.

-Deshimaru, Taisen. Chauchard, Paul. 1972. *Zen y Cerebro*. 2005. Barcelona, editorial Cairos.

-Enzensberger, Hans Magnus. 2005. "El vacío perfecto. El medio de comunicación «cero» o por qué no tiene sentido atacar a la televisión". En: *¿Estáis listos para la televisión?* MACBA, Barcelona, 5 de noviembre de 2010 - 25 de abril de 2011

-Escotto Córdova, Alejandro e Grande García, Israel. *Enfoques sobre el estudio de la conciencia*. Primera edición, 2005. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Estudios. Superiores Zaragoza. Laboratorio de Psicología y Neurociencias.

-Fluxus el arte de acción: happening, performance y fluxus.-
[texto on-line]

<http://www.uclm.es/profesorado/irodrigo/Esquema%20arte%20acción..pdf>

[Consulta 10-5-2011]

-Foster, Hal. 1993. *Belleza Compulsiva*. 2008. Argentina, Adriana Hidalgo Editora.

-Foster, Hal. 1996,1999. *El retorno de lo real, la vanguardia a finales de siglo*. 2001. Madrid: Akal, Arte contemporáneo.

-Freud, Sigmund. 1900. *La interpretación de los sueños*. 1979. Madrid: Alianza Editorial.

-Gardner, Howard. 1982. "Los efectos de la televisión, ¿se deben a la televisión?". *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. 1997. Barcelona: Paidós.

-Gómez milán, Emilio, *Sesión nocturna, La vida es sueño*. Universidad de Granada.

-Instalación artística [texto on line]

<http://es.scribd.com/doc/18302004/Instalacion-Artistica> [Consulta 10-5-2011]

-Larrañaga, Josu. 2001, *Instalaciones*. 2001, Guipúzcoa: Editorial Nerea S.A.

-McLuhan, Marshall. 1964. *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. 2009. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. S.A.

-McLuhan, Marshall. Fiore, Quentin. 1967. *El medio es el masaje*. 1988. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A

-Palomero Pescador, José Emilio *¿Sigue vigente, hoy, el psicoanálisis?*
La polémica continúa.

Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado, Vol. 20, Núm. 2,
sin mes, 2006, pp. 233-266 Universidad de Zaragoza. España

-Punset, Eduard. 2006. *“construyendo realidad”*. *El alma está en el cerebro*, 2009. Madrid, punto de lectura.

-Punset, Eduard. *“Esquizofrenia”*, Entrevista con María Ron, Universidad
de Londres. Londres, septiembre 2008.

-Punset, Eduard. *“Las pesadillas no son sueños”*, Entrevista con J. Allan
Hobson, Universidad de Harvard. , Massachussets. Diciembre 2007

-Punset, Eduard. *“Más allá de los sueños”*, Entrevista con Nicholas
Humphrey, School for Social Research en Nueva York septiembre de
2002

-Punset, Eduard. *“El experto y sabio inconsciente”*, Entrevista con John
Bargh, universidad de Yale University, New York, 1 de octubre del 2009.

-Punset, Eduard. 2010. *Viaje a las emociones, Las claves que mueven el mundo: la felicidad, el amor y el poder de la mente*. 2010. Ediciones destino. S.A.

-Sábato, Ernesto. 1950. *Trascendencia y trivialidad del surrealismo*. Año
2, nº 10-11 sep-dic 1950, [texto on-line] <http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/sabato/surrealism.html> [Consulta 10-12-2010]

-Warburg, Aby. *Atlas Mnemosyne [on line]*
<http://www.museoreinasofia.es/archivo/videos/2010/atlas.html>

[entrevista a Georges Didi-Huberman, comisario de la exposición]

http://www.mcu.es/principal/docs/novedades/2010/Reina_Atlas.pdf

http://www.artexto.com/es/blog/atlas___como_llevar_el_mundo_a_cuestas__.html

http://www.elcultural.es/galerias/galeria_de_imagenes/253/ARTE/Atlas_Como_llevar_el_mundo_a_cuestas

ENLACES

Sueños:

-Cuadro de vigilia al sueño MOR. Texto de neurociencias cognitivas.

http://books.google.es/books?id=AJI4OW6yySkC&pg=PA330&lpg=PA330&dq=tesis++sueños+en+neurociencia&source=bl&ots=sKchToDdK3&sig=s3FZj5Jf15bPIIjga6VFt6Vk5xk&hl=es&ei=HNw9TfDrBNyg4QbKk6SzCg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CDAQ6AEwAw - h

-¿Son los sueños una extensión de la realidad física?

<http://axxon.com.ar/noticias/2010/09/%C2%BFson-los-suenos-una-extension-de-la-realidad-fisica/>

-Sueños: Psicología y fisiología

<http://www.psicoterapeutas.com/pacientes/suenyos.htm>

-La teoría de los sueños. Parte I: una revisión bibliográfica

<http://www.aperturas.org/articulos.php?id=0000217&a=La-teoria-de-los-suenos-Parte-I-una-revision-bibliografica>

-Transformar sueños en imágenes de televisión, al alcance de la ciencia en Japón -

<http://unicavia.com/suenoslucidos/html/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=64&mode=thread&order=0&thold=0>

-NeoFronteras » Lectura rudimentaria de imágenes mentales - Portada - Noticias de Ciencia y Tecnología - Noticias

<http://neofronteras.com/?p=1423>

-Tus sueños, ¿En Alta Definición?

http://www.loquenuncaviste.com/articulos/articulos_masinfo.php?id=204&secc=articulos&cr=&path=0.531

-Sueño lúcido/Técnicas de Inducción - Wikilibros

http://es.wikibooks.org/wiki/Sue%C3%B1o_l%C3%BAcido/La_experiencia/Las_t%C3%A9cnicas_de_inducci%C3%B3n

-Martin Gardner – La teoría posfreudiana de los sueños: Ignoria

<http://bibliotecaignoria.blogspot.com/2009/07/martin-gardner-la-teoria-posfreudiana.html>

-Nicholas Humphrey entrevista con Eduard Punset. Redes

<http://web.archive.org/web/20071023061836/http://www.rtve.es/tve/b/redes/semanal/prg245/entrevista.htm>

Televisión:

-Televisión en el museo, el museo en la tele · ELPAÍS.com

http://www.elpais.com/articulo/portada/Television/museo/museo/tele/elpepuculbab/20101113elpbabpor_31/Tes

-50 años de spots [Canal Historia] @ Videos Yonkis

<http://documentales.videosyonkis.com/online/50-anos-de-spots-canal-historia/>

-Ciudad K: Surrealismo intelectual en la TV | Una Bitácora de Jomra

<http://bitacora.jomra.es/2010/10/cajon-de-sastre/ciudad-k-surrealismo-intelectual-en-la-tv/>

-PSICOANÁLISIS HOY: Televisión para no pensar

<http://freudhoy.blogspot.com/2007/05/televisin-para-no-pensar.html>

-TWM

<http://twmacba.tumblr.com/>

-MEDIA - Televisión > 1 Historia mundial de la TV > 1.1 La prehistoria de la televisión (pre-1935)

<http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque1/pag1.html>

-"Neuromarketing". Avance - RTVE.es

<http://www.rtve.es/mediateca/videos/20110202/neuromarketing-avance/1004876.shtml>

-Un nuevo estudio confirma el impacto de la televisión en el rendimiento escolar

<http://www.laflecha.net/canales/comunicacion/noticias/un-nuevo-estudio-confirma-el-impacto-de-la-television-en-el-rendimiento-escolar>

-14 tesis sobre el futuro de la televisión: Marketing Directo

<http://www.marketingdirecto.com/actualidad/medios/14-tesis-sobre-el-futuro-de-la-television/>

-La televisión sigue siendo el medio preferido para contenidos deportivos: Marketing Directo

<http://www.marketingdirecto.com/actualidad/medios/la-television-sigue-siendo-el-medio-preferido-para-contenidos-deportivos/>

-La Casa Real inglesa se niega a retransmitir la boda del Príncipe de Gales en 3D: Marketing Directo

<http://www.marketingdirecto.com/actualidad/medios/la-casa-real-inglesa-se-niega-a-retransmitir-la-boda-del-principe-de-gales-en-3d/>

-Postconsciente. Psicología Analítica y otros temas en Hermenéutica: El arquetipo del niño. Carl Gustav Jung

<http://www.jungcolombia.com/2010/06/el-arquetipo-del-nino-carl-gustav-jung.html>

-Dailymotion - NEOKINOK EACC - a Creación video

http://www.dailymotion.com/video/xgee1_neokinok-eacc

-Televisión Revistas de Arte en Youkioske.com: Arte, Sociedad, Cultura

<http://www.youkioske.com/arte/television-1/>

Neurociencia:

-Yukiyasu Kamitani, Ph.D.

<http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.cns.atr.jp/~kmt/n/&ei=bKZSTYSqM4vA8QPYrPiiCw&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=1&ved=0CCYQ7gEwAA&prev=/search%3Fq%3DYukiyasu%2BKamitani%26hl%3Des%26client%3Dsafari%26rls%3Den%26prmd%3Divnso>

-YouTube - Yukiyasu Kamitani - Decoding visual perception from human brain activity (2010)

<http://www.youtube.com/watch?v=2XtlBrTtUqU>

-Texto de neurociencias cognitivas - Google Libros. (Diferencias entre estados de vigilia y sueño)

<http://books.google.es/books?id=AJI4OW6yySkC&pg=PA330&lpg=PA330&dq=tesis++sue%C3%B1os+en+neurociencia&source=bl&ots=sKchToDdK3&sig=s3FZj5Jf15bPlljga6VFt6Vk5xk&hl=es&ei=HNw9TfDrBNyg4QbKk6>

SzCg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CDAQ6AEwAw
#v=onepage&q&f=false

-Darwin, Freud y los sueños « neurociencia neurocultura

<http://pacotraver.wordpress.com/2010/09/29/darwin-freud-y-los-suenos/>

-La neurociencia está en el arte.

<http://www.muyinteresante.es/la-neurociencia-esta-en-el-arte>

VIDEOGRAFÍA:

Televisión comic historieta

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Dirección: Guy Debord. Guión: Guy Debord (basado en libro propio). Año: 1973. País: Francia. Idioma: Francés con subtítulos en castellano. Duración: 88 min. Narrador: Guy Debord. [vídeo on-line] http://www.ubu.com/film/debord_spectacle.html [Consulta 11-12-2010]

-Di Tella, Andrés. *La televisión y yo, notas en una libreta*. (74min) CineOjo. 2001.

-Kleinman, Dennis. *Los hippies*, (90 min) Produced by Lou Reda Productions For The History Channel 2007. A&E Televisión Networks. All rights reserved.

-Mann, Ron. *Comic Book confidencial* (84 min) SPHINK PRODUCCION. 1988

Mente cerebro alteraciones

-Stubbings, Greg y Wright, Virginia. *Ansiedad*, la noche temática, en: [tve@rtve.es]

-Stubbings, Greg y Wright, Virginia. *Estrés*, la noche temática, en: [tve@rtve.es]

-Stubbings, Greg y Wright, Virginia. *Depresión*, La noche temática en: [tve@rtve.es]

-Simmerring, Klaus. *Esquizofrenia, el misterio de la esquizofrenia*, la noche temática, en: [tve@rtve.es]

-Da Cruz, José Ramón. *Cerebro, el último enigma* (50 min) Idea original Lola Rojas. Copyright 2002, New Atlantis, Media Park

-Vicente, Mark. *Física cuántica y cerebro* (106 min). Captured Light industries. Lord of the wind films. LLC

-BBC. *El siglo del individualismo, publicidad y lavado de cerebro*.

-Horell, Stéphane y Lentin, Jean-Pierre. *Drogas y cerebro; opiáceos y tranquilizantes* (50 min) ARTE France NOVAPROD OWL. France 2005.

-Horell, Stéphane y Lentin, Jean-Pierre. *Drogas y cerebro; cannabis, un desafío para la ciencia* (50min) ARTE France NOVAPROD OWL. France 2005.

-Horell, Stéphane y Lentin, Jean-Pierre. *Drogas y cerebro; Tabaco y alcohol, venenos a la venta libre* (50 min). ARTE France NOVAPROD OWL. France 2005.

-Horell, Stéphane y Lentin, Jean-Pierre. *Drogas y cerebro; drogas de diseño, la química de la conciencia* (50 min). ARTE France NOVAPROD OWL. France 2005.

-Horell, Stéphane y Lentin, Jean-Pierre. *Drogas y cerebro; cocaína y estimulantes, la mecánica del placer* (50 min). ARTE France NOVAPROD OWL. France 2005.

-Punset, Eduard. *Redes* (257,8-12-2002), Alucinaciones y drogas, RTVE.

-Punset, Eduard. *Redes* (245,15-9-2002), Mas allá de los sueños, RTVE.

-Punset, Eduard. *Redes* (266,9-2-2003), La invasión de los sentidos, RTVE.

-Punset, Eduard. *Redes* (375,29-11-2005), Construyendo realidad, RTVE.

-Punset, Eduard. *Redes* (), Así funciona el cerebro, RTVE

-Punset, Eduard. *Redes* (425,1-3-2007) Las pesadillas no son sueños, RTVE.

CATÁLOGOS

-¿Estáis listos para la televisión? Exposición del 5 de noviembre del 2010 al 25 de abril del 2011. MACBA, Barcelona, 2010

-Julian Rosefeldt, *Making of, Film instalations et Photo Works 2004-2010*. 7 octubre 2010 – 16 enero 2011. DA2

- En el lado de la televisión. EACC, Castellón, 2002

[información en <http://www.eacc.es/cuerposv.php?id=36>]

- TV/ARTS/TV La televisión tomada por los artistas. Arts Santa Mònica, Barcelona, 2010

[información en:

[http://www.artssantamonica.cat/Portals/1/docs/dossiers/ES/TV ARTS TV Dossier Prensa CAST.pdf](http://www.artssantamonica.cat/Portals/1/docs/dossiers/ES/TV_ARTS_TV_Dossier_Prensa_CAST.pdf)

7. ANEXO

Códigos de programación en Processing:

```
import processing.video.*;
import ddf.minim.*;
import ddf.minim.signals.*;
import ddf.minim.analysis.*;
import ddf.minim.effects.*;
AudioPlayer player;
AudioPlayer player1;
AudioPlayer player2;
Minim minim;
Movie myMovie;
Timer timer;
Timera timera;
float xq, yq, x1q, y1q,
xp, yp, xp1, yp1,
sx, sy, sx1, sy1, sx2, sy2, sx3, sy3, sx4, sy4, sx5, sy5, sxp, syp, sxp1, syp1,
x, y, x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4, y4, x5, y5, x6, y6, x7, y7, x8, y8, x9, y9, x10, y10, x11, y11,
x12, y12, x13, y13, x14, y14, x15, y15, sd, d;
float sR=25;
float R=25;
float Rq=100;
float seasing = 0.01;
float easing = 0.02;
float sang=0;
float sang1=0;
float sang2=0;
float ang=0;
float ang1=0;
float angq=0;
float radio=0;
float sradio=0;
float radioq=0;
int pantalla =0;
int videooo=0;
PFont font;

boolean salida;
boolean entrada;
boolean video;
String[] ini= {
  "Cuando estas viendo la tele...vives la surrealidad", "When you're watching TV ... live
surreality",
  "Quando vedi la TV... stai vivendo la surrealta", "Wenn Sie fernsehen ... Live
Surrealität",
  "Lorsque vous regardez la télévision ... surréalité vivre", "Quando você está assistindo
TV ... surrealidade vivo"
};

String[] uno= {
  "Hi", "Hola", "Bonjour", "Ciao", "Hallo", "Ola"
```

```

};

String[] answer= {
    "What 's a dream for you?","¿Qué es para ti un sueño?","Qu'est -ce un rêve pour vous?",
    "Che cosa è un sogno per voi?", "Was ist ein Traum für Sie?", "O que é um sonho para você?"
};

String[] terminos= {
    "A lie", "A Wish", "A reality", "A truth", "A discontinuity",
    "Trauma", "A temporary insanity", "fiction", "An illusion",
    "Disappointment", "A Story", "A fantasy", "incongruity",
    "Confusion", "An adventure", "A disconnection"
};

String[] terminos1= {
    "Una mentira", "Un deseo", "Una realidad", "Una verdad", "Una discontinuidad",
    "Un trauma", "Una locura transitoria", "Una ficción", "Una ilusión",
    "Una desilusión", "Una historia", "Una fantasia", "Una incongruencia",
    "Una confusión", "Una aventura", "Una desconexión"
};

String[] terminos2= {
    "Un mensonge", "Un désir", "Une réalité", "Une vérité", "Une discontinuité",
    "Un traumatisme", "Une folie passagère", "Une fiction", "Une illusion", "Déception",
    "Une histoire", "Une fantaisie", "Incongruité", "Une confusion", "Une aventure",
    "Une déconnexion"
};

String[] terminos3= {
    "Una bugia", "Un desiderio", "Una realtà", "Una verità", "Una discontinuità",
    "Trauma", "Una pazzia temporanea", "Una finzione", "Un'illusione", "Delusione",
    "Una storia", "Una fantasia", "Incongruenza", "Una confusione", "Un'avventura",
    "Una disconnessione"
};

String[] terminos4= {
    "Eine Lüge", "Einen Wunsch", "Eine Realität", "Eine Wahrheit", "Eine Unstetigkeit",
    "Ein Trauma", "Einen vorübergehende Geisteskrankheit", "Eine Fiktion", "Eine Illusion",
    "Eine Enttäuschung", "Eine Geschichte", "Eine Phantasie", "Eine Inkongruenz",
    "Eine Verwechslung", "Ein Abenteuer", "Eine Abschaltung"
};

String[] terminos5= {
    "Uma mentira", "Um desejo", "Uma realidade", "A verdade", "A descontinuidade",
    "Trauma", "A insanidade temporária", "A ficção", "Uma ilusão", "Desapontamento",
    "Uma história", "Uma fantasia", "Incongruência", "Uma confusão", "Uma aventura",
    "A desconexão"
};

void setup() {

    size(1152, 720);
    timer = new Timer(1000);
    salida=false;
    timera = new Timera(3000);
    entrada =false;
    video=false;
    background(0);
}

```

```

smooth();
noStroke();
font=loadFont("Cracked-80.vlw");

minim = new Minim(this);
player = minim.loadFile("salida.mp3");
player1 = minim.loadFile("palabra.mp3");
player2 = minim.loadFile("salida.mp3");
}

void movieEvent(Movie myMovie) {
myMovie.read();
}

void draw() {

if (pantalla ==0) {

fill(0, 1);
rect(0, 0, width, height);
noStroke();
smooth();

xq=width/2+Rq* tan(radioq);
yq=height/4+Rq* cos(radioq);
x1q=width/2+Rq* tan(angq);
y1q=height/2+Rq* sin(radioq);
angq=angq+0.01;
radioq=radioq-0.01;
fill(x1q, y1q, random(100, 252), 100);
ellipse(x1q, y1q, random(yq), random(xq));
fill(0);
textFont(font, 60);
text(ini[0], 100, 120);
text(ini[1], 100, 200);
text(ini[2], 100, 280);
text(ini[3], 100, 360);
text(ini[4], 50, 440);
text(ini[5], 100, 520);
}

if (pantalla==1) {

if (salida==true) {
player.play();
fill(0, 10);
rect(0, 0, width, height);

smooth();
sxp1=width/18+R/5* (cos(ang));
syp1=height/10+R/5* (sin(ang));

sx=width/2.9+sR*(tan(sang1));
sy=height/3.8+sR* (-cos(angq));
sx1=width/2.3+sR* (-tan(sang1));
sy1=height/2.7+sR* (-sin(angq));
}
}
}

```

```

sx2=width/2.9+sR* (-tan(sang2));
sy2=height/2.1+sR* (sin(angq));
sx3=width/2.9+sR* (tan(sang));
sy3=height/1.6+sR* (cos(radioq));
sx4=width/2.9+sR* (tan(sradio));
sy4=height/1.22+sR* (cos(angq));
sx5=width/2.9+sR* (-tan(sang));
sy5=height/1.03+sR* (-cos(angq));

sang=sang+0.02;
sang1=sang1+0.01;
sang2=sang2 + 0.03;
sradio=sradio+0.007;
fill(230, 230, 200);
textFont(font, 200);
text(uno[0], sx, sy);
text(uno[1], sx1, sy1);
text(uno[2], sx2, sy2);
text(uno[3], sx3, sy3);
text(uno[4], sx4, sy4);
text(uno[5], sx5, sy5);
sd=dist(sxp, syp, sxp1, syp1);
if (sd>0.5) {
  sxp+=(sxp1-sxp)*seasing*5;
  syp+=(syp1-syp)*seasing*8;
}

if (mouseX >= sx && mouseX <= sx+100 && mouseY <= sy && mouseY >= sy-100)
{
  fill(31, 145, 28);

  text(uno[0], sx, sy);
  println("hi");
}
if (mouseX >= sx1 && mouseX <= sx1+180 && mouseY <= sy1 && mouseY >= sy1-
80)
{
  fill(230, 15, 15);
  text(uno[1], sx1, sy1);
  println("hola");
}
if (mouseX >= sx2 && mouseX <= sx2+320 && mouseY <= sy2 && mouseY >= sy2-
60)
{
  fill(249, 247, 25);
  text(uno[2], sx2, sy2);
  println("bonjour");
}
if (mouseX >= sx3 && mouseX <= sx3+180 && mouseY <= sy3 && mouseY >= sy3-
60)
{
  fill(63, 59, 231);
  text(uno[3], sx3, sy3);
  println("ciao");
}
if (mouseX >= sx4 && mouseX <= sx4+280 && mouseY <= sy4 && mouseY >= sy4-
80)

```

```

    {
        fill(122, 122, 81);
        text(uno[4], sx4, sy4);
        println("hallo");
    }

    if (mouseX >= sx5 && mouseX <= sx5+180 && mouseY <= sy5 && mouseY >= sy5-
60)
    {
        fill(7, 246, 249);
        text(uno[5], sx5, sy5);
        println("ola");
    }
}
if (timer.isFinished()) {
    salida=true;
}
}

if (pantalla==2) {

    if (entrada == false) {
        println("fiiii");
        fill(0, 100, 0, 19);
        rect(0, 0, width, height);
        smooth();
        xp1=width/5+R/5* (sin (ang));
        yp1=height/1.9+R/5* sin(radio);

        ang=ang+0.02;
        radio=radio+0.007;
        fill(31, 145, 28);
        textFont(font, yp/4);
        text(answer[0], xp1, yp1);
        d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
        if (d>0.5) {
            xp+=(xp1-xp)*easing*5;
            yp+=(yp1-yp)*easing*8;
        }
    }

    if (entrada==true) {
        //println("fooo");
        fill(0, 100, 0, 10);
        rect(0, 0, width, height);
        smooth();
        xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
        yp1=height/8+R/5* sin(radio);
        x=width/14+R/5* (sin(ang));
        y=height/3+R/5* -tan(ang);
        x1=width/14+R/5* (sin(ang));
        y1=height/2.4+R/5* sin(radio);
        x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
        y2=height/2+R/5* sin(ang);
        x3=width/14+R/5* (sin(radio));
        y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
        x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
    }
}

```

```

y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y5=height/3+R/5* cos(ang);
x6=width/2.5+R/5* (cos(ang1));
y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y7=height/2+R/5* tan(ang1);
x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
y10=height/3+R/5* sin(ang1);
x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
y12=height/2+R/5* cos(ang1);
x13=width/1.35+R/5* (cos(ang));
y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.35+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(31, 145, 28);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[0], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos[0], x, y);
text(terminos[1], x1, y1);
text(terminos[2], x2, y2);
text(terminos[3], x3, y3);
text(terminos[4], x4, y4);
text(terminos[5], x5, y5);
text(terminos[6], x6, y6);
text(terminos[7], x7, y7);
text(terminos[8], x8, y8);
text(terminos[9], x9, y9);
text(terminos[10], x10, y10);
text(terminos[11], x11, y11);
text(terminos[12], x12, y12);
text(terminos[13], x13, y13);
text(terminos[14], x14, y14);
text(terminos[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
}

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos[0], x, y);
}

```

```

if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[1], x1, y1);
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[3], x3, y3);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[4], x4, y4);
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[5], x5, y5);
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[6], x6, y6);
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[7], x7, y7);
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[8], x8, y8);
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[9], x9, y9);
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[10], x10, y10);
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos[11], x11, y11);
}

```

```

}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
fill(230, 250, 200);
text(terminos[12], x12, y12);
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
{
fill(230, 250, 200);
text(terminos[13], x13, y13);
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
{
fill(230, 250, 200);
text(terminos[14], x14, y14);
}
if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
{
fill(230, 250, 200);
text(terminos[15], x15, y15);
}
if (timera.isFinished()) {
entrada=true;
println("timera");
}
}

if (pantalla==3) {

if (entrada == false) {

fill(120, 0, 0, 10);
rect(0, 0, width, height);
smooth();
xp1=width/5+R/5* (sin (ang));
yp1=height/1.9+R/5* sin(radio);

ang=ang+0.02;
radio=radio+0.007;
fill(230, 15, 15);
textFont(font, yp/4);
text(answer[1], xp1, yp1);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
xp+=(xp1-xp)*easing*5;
yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
}

if (entrada==true) {

fill(120, 0, 0, 10);

```

```

rect(0, 0, width, height);
smooth();

xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
yp1=height/8+R/5* sin(radio);
x=width/14+R/5* (sin(ang));
y=height/3+R/5* -tan(ang);
x1=width/14+R/5* (sin(ang));
y1=height/2.4+R/5* sin(radio);
x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
y2=height/2+R/5* sin(ang);
x3=width/14+R/5* (sin(radio));
y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y5=height/3+R/5* cos(ang);
x6=width/2.5+R/5* (cos(ang1));
y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y7=height/2+R/5* tan(ang1);
x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
y10=height/3+R/5* sin(ang1);
x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
y12=height/2+R/5* cos(ang1);
x13=width/1.35+R/5* (cos(ang));
y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.35+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(230, 15, 15);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[1], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos1[0], x, y);
text(terminos1[1], x1, y1);
text(terminos1[2], x2, y2);
text(terminos1[3], x3, y3);
text(terminos1[4], x4, y4);
text(terminos1[5], x5, y5);
text(terminos1[6], x6, y6);
text(terminos1[7], x7, y7);
text(terminos1[8], x8, y8);
text(terminos1[9], x9, y9);
text(terminos1[10], x10, y10);
text(terminos1[11], x11, y11);
text(terminos1[12], x12, y12);
text(terminos1[13], x13, y13);

```

```

text(terminos1[14], x14, y14);
text(terminos1[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
}

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[0], x, y);
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[1], x1, y1);
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[3], x3, y3);
}

if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[4], x4, y4);
}
if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[5], x5, y5);
}

if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[6], x6, y6);
}
if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[7], x7, y7);
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos1[8], x8, y8);
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{

```

```

    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[9], x9, y9);
  }
  if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[10], x10, y10);
  }
  if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[11], x11, y11);
  }
  if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[12], x12, y12);
  }
  if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[13], x13, y13);
  }
  if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[14], x14, y14);
  }
  if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos1[15], x15, y15);
  }
  if (timera.isFinished()) {
    entrada=true;
    println("timera");
  }
}

if (pantalla==4) {

  if (entrada == false) {

    fill(151, 151, 2, 19);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/7+R/5* (sin (ang));
    yp1=height/1.9+R/5* sin(radio);

    ang=ang+0.02;
    radio=radio+0.007;
    fill(249, 247, 25);
  }
}

```

```

textFont(font, yp/4);
text(answer[2], xp1, yp1);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
}

if (entrada==true) {
fill(151, 151, 2, 10);
rect(0, 0, width, height);
smooth();
xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
yp1=height/8+R/5* sin(radio);
x=width/14+R/5* (sin(ang));
y=height/3+R/5* -tan(ang);
x1=width/14+R/5* (sin(ang));
y1=height/2.4+R/5* sin(radio);
x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
y2=height/2+R/5* sin(ang);
x3=width/14+R/5* (sin(radio));
y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y5=height/3+R/5* cos(ang);
x6=width/2.5+R/5* (cos(ang1));
y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y7=height/2+R/5* tan(ang1);
x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
y10=height/3+R/5* sin(ang1);
x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
y12=height/2+R/5* cos(ang1);
x13=width/1.35+R/5* (cos(ang));
y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.35+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(249, 247, 25);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[2], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos2[0], x, y);
text(terminos2[1], x1, y1);
text(terminos2[2], x2, y2);
text(terminos2[3], x3, y3);

```

```

text(terminos2[4], x4, y4);
text(terminos2[5], x5, y5);
text(terminos2[6], x6, y6);
text(terminos2[7], x7, y7);
text(terminos2[8], x8, y8);
text(terminos2[9], x9, y9);
text(terminos2[10], x10, y10);
text(terminos2[11], x11, y11);
text(terminos2[12], x12, y12);
text(terminos2[13], x13, y13);
text(terminos2[14], x14, y14);
text(terminos2[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[0], x, y);
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[1], x1, y1);
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[3], x3, y3);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[4], x4, y4);
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[5], x5, y5);
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos2[6], x6, y6);
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)

```

```

    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[7], x7, y7);
    }
    if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[8], x8, y8);
    }
    if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[9], x9, y9);
    }
    if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[10], x10, y10);
    }
    if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[11], x11, y11);
    }
    if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[12], x12, y12);
    }
    if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[13], x13, y13);
    }
    if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[14], x14, y14);
    }
    if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos2[15], x15, y15);
    }
}
if (timera.isFinished()) {
    entrada=true;
    println("timera");
}
}

if (pantalla==5) {

```

```

if (entrada == false) {

    fill(2, 1, 64, 19);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/6+R/5* (sin (ang));
    yp1=height/1.9+R/5* sin(radio);

    ang=ang+0.02;
    radio=radio+0.007;
    fill(10, 4, 252);
    textFont(font, yp/4);
    text(answer[3], xp1, yp1);
    d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
    if (d>0.5) {
        xp+=(xp1-xp)*easing*5;
        yp+=(yp1-yp)*easing*8;
    }
}

if (entrada==true) {

    fill(2, 1, 64, 10);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
    yp1=height/8+R/5* sin(radio);
    x=width/14+R/5* (sin(ang));
    y=height/3+R/5* -tan(ang);
    x1=width/14+R/5* (sin(ang));
    y1=height/2.4+R/5* sin(radio);
    x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
    y2=height/2+R/5* sin(ang);
    x3=width/14+R/5* (sin(radio));
    y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
    x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
    y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
    x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
    y5=height/3+R/5* cos(ang);
    x6=width/2.5+R/5* (cos(ang1));
    y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
    x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
    y7=height/2+R/5* tan(ang1);
    x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
    y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
    x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
    y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
    x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
    y10=height/3+R/5* sin(ang1);
    x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
    y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
    x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
    y12=height/2+R/5* cos(ang1);
    x13=width/1.35+R/5* (cos(ang));
    y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
    x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
    y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
}

```

```

x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.35+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(10, 4, 252);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[3], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos3[0], x, y);
text(terminos3[1], x1, y1);
text(terminos3[2], x2, y2);
text(terminos3[3], x3, y3);
text(terminos3[4], x4, y4);
text(terminos3[5], x5, y5);
text(terminos3[6], x6, y6);
text(terminos3[7], x7, y7);
text(terminos3[8], x8, y8);
text(terminos3[9], x9, y9);
text(terminos3[10], x10, y10);
text(terminos3[11], x11, y11);
text(terminos3[12], x12, y12);
text(terminos3[13], x13, y13);
text(terminos3[14], x14, y14);
text(terminos3[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos3[0], x, y);
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos3[1], x1, y1);
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos3[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos3[3], x3, y3);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos3[4], x4, y4);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);

```

```

    text(terminos3[4], x4, y4);
}
if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[5], x5, y5);
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[6], x6, y6);
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[6], x6, y6);
}
if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[7], x7, y7);
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[8], x8, y8);
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[9], x9, y9);
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[10], x10, y10);
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[11], x11, y11);
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[12], x12, y12);
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13 && mouseY >= y13-
40)
{
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos3[13], x13, y13);
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)

```

```

    {
      fill(230, 250, 200);
      text(terminos3[14], x14, y14);
    }
    if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
    {
      fill(230, 250, 200);
      text(terminos3[15], x15, y15);
    }
  }

  if (timera.isFinished()) {
    entrada=true;
    println("timera");
  }
}

if (pantalla==6) {

  if (entrada == false) {

    fill(61, 61, 40, 19);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/6+R/5* (sin (ang));
    yp1=height/2+R/5* sin(radio);

    ang=ang+0.02;
    radio=radio+0.007;
    fill(122, 122, 81);
    textFont(font, yp/4);
    text(answer[4], xp1, yp1);
    d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
    if (d>0.5) {
      xp+=(xp1-xp)*easing*5;
      yp+=(yp1-yp)*easing*8;
    }
  }

  if (entrada==true) {
    fill(61, 61, 40, 10);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
    yp1=height/8+R/5* sin(radio);
    x=width/14+R/5* (sin(ang));
    y=height/3+R/5* -tan(ang);
    x1=width/14+R/5* (sin(ang));
    y1=height/1.3+R/5* sin(radio);
    x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
    y2=height/2+R/5* sin(ang);
    x3=width/14+R/5* (sin(radio));
    y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
    x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
    y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
    x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
    y5=height/3+R/5* cos(ang);
  }
}

```

```

x6=width/14+R/5* (cos(ang1));
y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y7=height/2+R/5* tan(ang1);
x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
y10=height/3+R/5* sin(ang1);
x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
y12=height/2+R/5* cos(ang1);
x13=width/1.4+R/5* (cos(ang));
y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.2+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(122, 122, 81);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[4], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos4[0], x, y);
text(terminos4[1], x1, y1);
text(terminos4[2], x2, y2);
text(terminos4[3], x3, y3);
text(terminos4[4], x4, y4);
text(terminos4[5], x5, y5);
text(terminos4[6], x6, y6);
text(terminos4[7], x7, y7);
text(terminos4[8], x8, y8);
text(terminos4[9], x9, y9);
text(terminos4[10], x10, y10);
text(terminos4[11], x11, y11);
text(terminos4[12], x12, y12);
text(terminos4[13], x13, y13);
text(terminos4[14], x14, y14);
text(terminos4[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}
if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[0], x, y);
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[1], x1, y1);
}
}

```

```

if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[3], x3, y3);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[4], x4, y4);
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[5], x5, y5);
}

if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[6], x6, y6);
}
if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[7], x7, y7);
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[8], x8, y8);
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[9], x9, y9);
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[10], x10, y10);
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos4[11], x11, y11);
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
  fill(230, 250, 200);

```

```

    text(terminos4[12], x12, y12);
  }
  if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos4[13], x13, y13);
  }
  if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos4[14], x14, y14);
  }
  if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
  {
    fill(230, 250, 200);
    text(terminos4[15], x15, y15);
  }
}

```

```

if (timera.isFinished()) {
  entrada=true;
}
}

```

```

if (pantalla==7) {

  if (entrada == false) {

    fill(2, 115, 116, 19);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/6+R/5* (sin (ang));
    yp1=height/2+R/5* sin(radio);

    ang=ang+0.02;
    radio=radio+0.007;
    fill(7, 246, 249);
    textFont(font, yp/4);
    text(answer[5], xp1, yp1);
    d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
    if (d>0.5) {
      xp+=(xp1-xp)*easing*5;
      yp+=(yp1-yp)*easing*8;
    }
  }

  if (entrada==true) {
    fill(2, 115, 116, 10);
    rect(0, 0, width, height);
    smooth();
    xp1=width/10+R/5* (tan (ang));
    yp1=height/8+R/5* sin(radio);
    x=width/14+R/5* (sin(ang));
  }
}

```

```

y=height/3+R/5* -tan(ang);
x1=width/14+R/5* (sin(ang));
y1=height/2.4+R/5* sin(radio);
x2=width/14+R/5* (sin(ang1));
y2=height/2+R/5* sin(ang);
x3=width/14+R/5* (sin(radio));
y3=height/1.7+R/5* sin(ang);
x4=width/14+R/5* (sin(ang1));
y4=height/1.5+R/5* sin(ang);
x5=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y5=height/3+R/5* cos(ang);
x6=width/2.5+R/5* (cos(ang1));
y6=height/2.4+R/5* sin(radio);
x7=width/2.5+R/5* (sin(radio));
y7=height/2+R/5* tan(ang1);
x8=width/2.5+R/5* (sin(ang));
y8=height/1.7+R/5* sin(radio);
x9=width/2.5+R/5* (sin(ang1));
y9=height/1.5+R/5* cos(radio);
x10=width/1.35+R/5* (sin(ang));
y10=height/3+R/5* sin(ang1);
x11=width/1.35+R/5* (cos(ang1));
y11=height/2.4+R/5* sin(radio);
x12=width/1.35+R/5* abs(sin(ang));
y12=height/2+R/5* cos(ang1);
x13=width/1.4+R/5* (cos(ang));
y13=height/1.7+R/5* sin(ang1);
x14=width/1.35+R/5* (sin(ang1));
y14=height/1.5+R/5* tan(radio);
x15=width/14+R/5* (sin(ang1));
y15=height/1.35+R/5* cos(radio);
ang=ang+0.02;
ang1=ang1+0.01;
radio=radio+0.007;
fill(7, 246, 249);
textFont(font, yp/1.3);
text(answer[5], xp, yp);
textFont(font, 40);
text(terminos5[0], x, y);
text(terminos5[1], x1, y1);
text(terminos5[2], x2, y2);
text(terminos5[3], x3, y3);
text(terminos5[4], x4, y4);
text(terminos5[5], x5, y5);
text(terminos5[6], x6, y6);
text(terminos5[7], x7, y7);
text(terminos5[8], x8, y8);
text(terminos5[9], x9, y9);
text(terminos5[10], x10, y10);
text(terminos5[11], x11, y11);
text(terminos5[12], x12, y12);
text(terminos5[13], x13, y13);
text(terminos5[14], x14, y14);
text(terminos5[15], x15, y15);
d=dist(xp, yp, xp1, yp1);
if (d>0.5) {
  xp+=(xp1-xp)*easing*5;
  yp+=(yp1-yp)*easing*8;
}

```

```

}
if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[0], x, y);
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[1], x1, y1);
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[2], x2, y2);
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[3], x3, y3);
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[4], x4, y4);
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[5], x5, y5);
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+400 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[6], x6, y6);
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[7], x7, y7);
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[8], x8, y8);
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[9], x9, y9);
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
  fill(230, 250, 200);
  text(terminos5[10], x10, y10);
}

```

```

    }
    if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos5[11], x11, y11);
    }
    if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos5[12], x12, y12);
    }
    if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos5[13], x13, y13);
    }
    if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos5[14], x14, y14);
    }
    if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
    {
        fill(230, 250, 200);
        text(terminos5[15], x15, y15);
    }
}

```

```

    if (timera.isFinished()) {
        entrada=true;
    }
}
if (videooo==0)
{
    if (video==true) {
        player1.play();
        delay(3000);
        myMovie = new Movie(this, "una mentira.mov");
        myMovie.play();
        video=false;
    }
    background(0);
    set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==1)
{
    if (video==true) {

        player1.play();
        delay(3000);
        myMovie = new Movie(this, "un deseo.mov");
    }
}

```

```

    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==2)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "una realidad.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==3)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "una verdad.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==4)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "5una discontinuidad.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==5)
{
  if (video==true) {

    player1.play();

```

```

    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "6un trauma.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==6)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "7una locura transitoria.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==7)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "8una ficcion.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==8)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "9una ilusion.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==9)
{

```

```

if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "10una desilusion.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
}
background(0);
set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==10)
{
    if (video==true) {

        player1.play();
        delay(3000);
        myMovie = new Movie(this, "11una historia.mov");
        myMovie.play();

        video=false;
    }
    background(0);
    set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==11)
{
    if (video==true) {

        player1.play();
        delay(3000);
        myMovie = new Movie(this, "12una fantasia.mov");
        myMovie.play();

        video=false;
    }
    background(0);
    set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==12)
{
    if (video==true) {

        player1.play();
        delay(3000);
        myMovie = new Movie(this, "13una incongruencia.mov");
        myMovie.play();

        video=false;
    }
    background(0);
    set( width/7, height/10,myMovie);
}
}

```

```

if (videooo==13)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "14una confusion.mov");
    myMovie.play();

    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==14)
{
  if (video==true) {

    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "15una aventura.mov");
    myMovie.play();
    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
if (videooo==15)
{
  if (video==true) {
    player1.play();
    delay(3000);
    myMovie = new Movie(this, "una desconexion.mov");
    myMovie.play();
    video=false;
  }
  background(0);
  set( width/7, height/10,myMovie);
}
}

void mouseReleased()
{
  if (pantalla==0) {
    pantalla=1;
  }
  if (pantalla==1) {

    if(mouseX >= sx && mouseX <= sx+180 && mouseY <= sy && mouseY >= sy-80)
    {

      timera.start();
      pantalla=2;
      player2.play();
    }
  }
}

```

```

    if (mouseX >= sx1 && mouseX <= sx1+180 && mouseY <= sy1 && mouseY >= sy1-
80)
    {
        timera.start();
        pantalla=3;
        player2.play();
    }
    if (mouseX >= sx2 && mouseX <= sx2+180 && mouseY <= sy2 && mouseY >= sy2-
80)
    {
        timera.start();
        pantalla=4;
        player2.play();
    }

    if (mouseX >= sx3 && mouseX <= sx3+180 && mouseY <= sy3 && mouseY >= sy3-
80)
    {
        timera.start();
        pantalla=5;
        player2.play();
    }
    if (mouseX >= sx4 && mouseX <= sx4+180 && mouseY <= sy4 && mouseY >= sy4-
80)
    {
        timera.start();
        pantalla=6;
        player2.play();
    }
    if (mouseX >= sx5 && mouseX <= sx5+180 && mouseY <= sy5 && mouseY >= sy5-
80)
    {
        timera.start();
        pantalla=7;
        player2.play();
    }
}

if (pantalla==2) {

    if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=0;
    }
    if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=1;
    }
    if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=2;
    }
}

```

```

if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=3;
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=4;
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=5;
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=6;
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=7;
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=8;
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=11;
}

```

```

if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=12;
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=13;
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=14;
}
if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=15;
}
}
if (pantalla==3) {

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
{
background(0);
video=true;
videooo=0;
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=1;
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=2;
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=3;
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)

```

```

{
  background(0);
  video=true;
  videooo=4;
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=5;
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=6;
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=7;
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=8;
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=11;
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
  background(0);
  video=true;
  videooo=12;
}
}

```

```

    if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=13;
    }
    if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=14;
    }
    if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=15;
    }
}

if (pantalla==4) {

    if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=0;
    }
    if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=1;
    }
    if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=2;
    }
    if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=3;
    }
    if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=4;
    }

    if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
    {

```

```

background(0);
video=true;
videooo=5;
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=6;
}
if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=7;
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{

background(0);
video=true;
videooo=8;
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=11;
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=12;
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=13;
}
}

```

```

if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=14;
}
if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=15;
}
}

if (pantalla==5) {

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
{
background(0);
video=true;
videooo=0;
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=1;
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=2;
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=3;
}
if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=4;
}

if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=5;
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
background(0);
}
}

```

```

    video=true;
    videooo=6;
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=7;
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=8;
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=11;
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=12;
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=13;
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=14;
}
}

```

```

if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
{
background(0);
video=true;
videooo=15;
}
}
if (pantalla==6) {

if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
{
background(0);
video=true;
videooo=0;
}
if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+500 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=1;
}
if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=2;
}
if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=3;
}

if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=4;
}
if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=5;
}
if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+400 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
{
background(0);
video=true;
videooo=6;
}

if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
{
background(0);

```

```

    video=true;
    videooo=7;
}
if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=8;
}
if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=11;
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=12;
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=13;
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=14;
}
if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-
40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=15;
}
}
}

```

```

if (pantalla==7) {

    if (mouseX >= x && mouseX <= x+180 && mouseY <= y && mouseY >= y-80)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=0;
    }
    if (mouseX >= x1 && mouseX <= x1+180 && mouseY <= y1 && mouseY >= y1-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=1;
    }
    if (mouseX >= x2 && mouseX <= x2+180 && mouseY <= y2 && mouseY >= y2-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=2;
    }
    if (mouseX >= x3 && mouseX <= x3+180 && mouseY <= y3 && mouseY >= y3-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=3;
    }
    if (mouseX >= x4 && mouseX <= x4+180 && mouseY <= y4 && mouseY >= y4-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=4;
    }

    if (mouseX >= x5 && mouseX <= x5+180 && mouseY <= y5 && mouseY >= y5-40)
    {
        video=true;
        videooo=5;
        background(0);
    }
    if (mouseX >= x6 && mouseX <= x6+180 && mouseY <= y6 && mouseY >= y6-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=6;
    }

    if (mouseX >= x7 && mouseX <= x7+180 && mouseY <= y7 && mouseY >= y7-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=7;
    }
    if (mouseX >= x8 && mouseX <= x8+180 && mouseY <= y8 && mouseY >= y8-40)
    {
        background(0);
        video=true;
        videooo=8;
    }
}

```

```

if (mouseX >= x9 && mouseX <= x9+180 && mouseY <= y9 && mouseY >= y9-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=9;
}
if (mouseX >= x10 && mouseX <= x10+180 && mouseY <= y10 && mouseY >= y10-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=10;
}
if (mouseX >= x11 && mouseX <= x11+180 && mouseY <= y11 && mouseY >= y11-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=11;
}
if (mouseX >= x12 && mouseX <= x12+180 && mouseY <= y12 && mouseY >= y12-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=12;
}
if (mouseX >= x13 && mouseX <= x13+180 && mouseY <= y13&& mouseY >= y13-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=13;
}
if (mouseX >= x14 && mouseX <= x14+180 && mouseY <= y14 && mouseY >= y14-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=14;
}
if (mouseX >= x15 && mouseX <= x15+180 && mouseY <= y15 && mouseY >= y15-40)
{
    background(0);
    video=true;
    videooo=15;
}
}
}
}

```

```

class Timer {

int savedTime; // When Timer started
int totalTime; // How long Timer should last

```

```

Timer(int tempTotalTime) {
    totalTime = tempTotalTime;
}

// Starting the timer
void start() {
    // When the timer starts it stores the current time in milliseconds.
    savedTime = millis();
}

// The function isFinished() returns true if 5,000 ms have passed.
// The work of the timer is farmed out to this method.
boolean isFinished() {
    // Check how much time has passed
    int passedTime = millis() - savedTime;
    if (passedTime > totalTime) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}
}

class Timera {

    int savedTime; // When Timer started
    int totalTime; // How long Timer should last

    Timera(int tempTotalTime) {
        totalTime = tempTotalTime;
    }

    // Starting the timer
    void start() {
        // When the timer starts it stores the current time in milliseconds.
        savedTime = millis();
    }
    // The function isFinished() returns true if 5,000 ms have passed.
    // The work of the timer is farmed out to this method.
    boolean isFinished() {
        // Check how much time has passed
        int passedTime = millis() - savedTime;
        if (passedTime > totalTime) {
            return true;
        } else {
            return false;
        }
    }
}
}

```