

Entre El Sueño Y Las Alucinaciones

Mariana Ortiz Garrido

**Universidad Industrial De Santander
Instituto De Proyección Regional Y Educación A Distancia
Programa De Artes Plásticas
Bucaramanga
2022**

Entre El Sueño Y Las Alucinaciones

Mariana Ortiz Garrido

Trabajo de grado para optar el título como maestra en Artes Plásticas

Director

Jhon Jairo Orozco

Licenciado en Artes Plásticas

Universidad Industrial De Santander

Instituto De Proyección Regional Y Educación A Distancia

Programa De Artes Plásticas

Bucaramanga

2022

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	8
<i>Capítulo 1</i>	11
La Parálisis del sueño como generador de imágenes	11
<i>Capítulo 2</i>	18
El Sueño en el arte	18
<i>Capítulo 3</i>	24
Entre El Sueño Y Las Alucinaciones, la obra	24
<i>Sugerencia de Montaje</i>	38
<i>Conclusiones</i>	40
<i>Referencias Bibliográficas</i>	41

Lista de Figuras

Figura 1. <i>La Pesadilla, Johann Heinrich Füssli, 1781</i>	12
Figura 2. <i>El onírico universo de Nicolas Bruno</i>	13
Figura 3. <i>Mara</i>	16
Figura 4. <i>The Fourteen Daggers, Kay Sage</i>	20
Figura 5. <i>Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar, Salvador Dalí, 1944</i>	20
Figura 6. <i>Boceto 1</i>	24
Figura 7. <i>Boceto 2</i>	25
Figura 8. <i>Boceto 3</i>	25
Figura 9. <i>Boceto 4</i>	26
Figura 10. <i>Producción de imágenes en linóleo</i>	27
Figura 11. <i>Impresión sobre lámina galvanizada</i>	27
Figura 12. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 1</i>	29
Figura 13. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 2</i>	29
Figura 14. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 3</i>	30
Figura 15. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 4</i>	30
Figura 16. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 5</i>	31
Figura 17. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 6</i>	31
Figura 18. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 7</i>	32
Figura 19. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 8</i>	32
Figura 20. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 9</i>	33
Figura 21. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, matriz pieza 10</i>	33
Figura 22. <i>Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 1</i>	34

Figura 23. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 2*.....34

Figura 24. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 3*.....35

Figura 25. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 4*.....35

Figura 26. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 5*.....36

Figura 27. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 6*.....36

Figura 28. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 7*.....37

Figura 29. *Entre el sueño y las alucinaciones, impresión pieza 8*.....37

Figura 30. *Entre el sueño y las alucinaciones, sugerencia de montaje*.....38

Figura 31. *Entre el sueño y las alucinaciones, sugerencia de montaje*.....38

Figura 32. *Entre el sueño y las alucinaciones, sugerencia de montaje*.....39

Resumen

Título: Entre El Sueño Y Las Alucinaciones*

Autor: Mariana Ortiz Garrido**

Palabras Clave: Sueño, parálisis del sueño, alucinaciones, linograbado.

Descripción:

La parálisis del sueño como un trastorno es una patología bastante frecuente, en la cual la persona que la padece, cuando sufre uno de sus episodios se encuentra entre medio dormido y medio despierto y con la conciencia de no poderse mover, sensación que lleva a la persona entrar en estados de terror, incluso en muchas ocasiones cuando el trastorno es más fuerte, se puede percibir la presencia de personajes monstruosos, sombras negras o luces que se mueven por el cuarto, entre muchas más sensaciones.

De estas circunstancias y conociendo la gran influencia que ha tenido el sueño en muchos artistas para la producción de sus propuestas, nace el hecho de aprovechar las imágenes producidas durante diferentes episodios de parálisis del sueño como fuente y detonador para la presente propuesta artística, la cual se materializa por medio del linograbado, aprovechando una de las características importantes del grabado, como es permitir la multiplicidad de la obra para poder compartir algunas imágenes con el público.

Es importante que surjan propuestas artísticas que incluyan y aprovechen todas o algunas de las manifestaciones del sueño como fuente inagotable de producción de ideas, pues finalmente sabemos que el artista se alimenta es de su contexto para poderse expresarse, es así que cuando la obra tiene una gran conexión con el sueño lo más seguro es que de igual manera fácilmente llegará al espectador.

* Trabajo de Grado

**Universidad Industrial de Santander, Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, Programas de Artes Plásticas. Director: John Jairo Orozco Pérez, Licenciado en Artes Plásticas.

Abstract

Title: Between Dream and Hallucinations *

Author: Mariana Ortiz Garrido**

Key Words: Sleep, sleep paralysis, hallucinations, linocut

Description:

Sleep paralysis as a disorder is a fairly common pathology, in which the person who suffers from it, when suffering from one of its episodes, is between half asleep and half awake and with the consciousness of not being able to move, a sensation that leads to person enter into states of terror, even on many occasions when the disorder is stronger, the presence of monstrous characters, black shadows or lights that move around the room, among many other sensations, can be perceived.

From these circumstances and knowing the great influence that sleep has had on many aspects for the production of their proposals, the fact of taking advantage of the images produced during different episodes of sleep paralysis as a source and trigger for the present artistic proposal is born, which It materializes through linocut, taking advantage of one of the important characteristics of engraving, which is to allow the multiplicity of the work to be able to share some images with the public.

It's important that more artistic proposals appear every day that include and take advantage of all or some of the manifestations of sleep as an inexhaustible source of production of ideas, because finally we know that the artist feeds on his context in order to express himself, so when the work has a great connection with the dream, it is most likely that it will easily reach the viewer in the same way.

* Degree Work

** Industrial University of Santander, Institute for Regional Projection and Distance Education, Plastic Arts Programs. Director: John Jairo Orozco Pérez, Graduated in Plastic Arts.

Introducción

La parálisis del sueño es considerada un trastorno, no necesariamente parte de una enfermedad, y su fisiopatología está muy relacionada con la hipotonía normal que se da durante el sueño, aparentemente aparece por un cambio disfuncional existente en el mecanismo que controla la parálisis motora normal del estado de sueño de movimientos oculares rápidos (MOR)¹. La parálisis del sueño se define como un estado que se caracteriza por incapacidad para realizar movimientos voluntarios (esencialmente extremidades, tronco y cuello; y se mantienen los movimientos oculares y respiratorios; aunque existe incapacidad de respirar profundamente) que se puede acompañar de alucinaciones relacionadas a la presencia de sueños en la etapa MOR y su repentina interrupción.

A menudo estas alucinaciones son aterradoras y pueden ser amenazantes lo que agrega incomodidad al individuo además de la ansiedad aguda que ocurre cuando se es consciente pero incapaz de moverse, lo que lleva a una sensación de vulnerabilidad y temor y hace de esta entidad un evento difícil de olvidar. Ocurre principalmente tras acortarse y algunas veces al despertarse, usualmente dura de segundos a minutos y desaparece espontáneamente o con estimulación externa.

Teniendo en cuenta que esta parasomnia del sueño se considera que ocurre por lo menos una vez en la vida a un porcentaje muy alto de la población: “entre el 50 % y el 60 % según los diferentes estudios que se han realizado, curiosamente aparece de forma repetida

¹ Sigla para referirse a la etapa del sueño donde se presenta un Movimiento Ocular Rápido, que se distingue por presentar una actividad eléctrica similar a la vigilia, y a su vez, es la etapa donde se desarrollan los sueños más lúcidos. (Roballo, 2016, p. 6)

en el mismo individuo en el 3-6% de las personas” (Roballo, 2016, p. 17), siendo la autora una de estas afectadas, que ha presentado episodios a lo largo de los años.

Es así como esta propuesta tiene como base la interpretación visual de las alucinaciones presentadas en algunos episodios de la parálisis del sueño, se desarrolla con enfoque en las sensaciones y sonidos presentados en los episodios de parálisis, pretendiendo plasmar esto en una obra plástica, que permita llegar a diferentes efectos sensoriales y de cierta manera como catarsis.

En el arte se encuentran múltiples propuestas artísticas que han partido de los sueños, fuente inagotables de producción de imágenes, se evidencia en obras de: Salvador Dalí, Joan Miró, Remedios Varo, André Bretón, por nombrar algunos; es así que aprovechando sobrellevar el trastorno de la Parálisis del Sueño se quiere beneficiar estos episodios para realizar un banco de imágenes que posteriormente servirán como elementos plásticos dentro de una propuesta artística.

Los artistas comúnmente parten de un contexto cercano o de sus vivencias, como lo menciona el alemán Rudolf Arnheim (1986) “El pensamiento, en particular, sólo puede referirse a los objetos y los acontecimientos si éstos son asequibles a la mente de alguna manera” (p. 110), que incluso otros, como por ejemplo John Locke (2005) lo llamaron “ideas” (p. 35). De esta manera, muchos artistas han aprovechado trastornos de diferente índole como soporte o material creativo, incluso es tan rico el panorama y las grandes posibilidades que ofrece la medicina y la psicología, estas áreas han volcado su interés hacia este tipo de procedimientos y de allí surgieron propuestas de arte-terapia, situaciones que afirma una vez más el fuerte vínculo de la expresión artística con la vida.

Para exponer con mayor profundidad los diferentes aspectos, anteriormente mencionados, para la realización de la propuesta artística, el siguiente documento abarca tres capítulos, donde cada uno está dedicado a reconocer la importancia y papel que desempeña dentro del trabajo de grado.

En el primer capítulo se aborda el concepto de la Parálisis del Sueño, su desarrollo a lo largo de la historia y sus fenómenos en las diferentes áreas del comportamiento humano, así mismo, se da a conocer las transiciones que una persona presenta al momento de entrar en esta parasomnia.

En segundo capítulo se realiza un estado del arte, tomando como partida el surrealismo; entrando en el imaginario de diferentes artistas que han desarrollado sus obras plásticas en torno a sus sueños. Aborda en una generalidad a Ortega y Gasset y por consiguiente a Freud y Jouh que se encargan de interpretar y darle explicación a las diferentes propuestas plásticas en base a los sueños, y así mismo alude a Dalí como un creador de mecanismos para ejecutar obras basadas con simbolismos por medio de micro sueños.

En el tercer y último capítulo expone el proceso de la ejecución de la propuesta plástica, en donde se evidencia la importancia del material como una herramienta visual que sustenta los efectos sensoriales de la parálisis, además, el ejercicio de bocetación a partir de los recuerdos soñados como un instrumento de recolección de imágenes para determinar finalmente las representaciones visuales de la obra.

Capítulo 1

La Parálisis del sueño como generador de imágenes

Cuando se habla del sueño, se entiende que todo ser humano tiene la capacidad de deducir de que se trata ya que todos los seres vivos tenemos un ritmo biológico, que en el caso de los humanos es de aproximadamente 24 horas, y sobreentendemos el acto de dormir como una acción de descanso, pero según los científicos, realmente es una función mucho más compleja, de la cual inicialmente se puede decir que “es un proceso biológico activo y con función universal del cerebro. Se define por características comportamentales (desactivación motora, hipotonía) y fisiológicas (variación en la actividad eléctrica cerebral)” (Roballo, 2016, p. 6).

A través de las diferentes épocas el ser humano de alguna manera se ha interesado por las implicaciones del sueño, es así como ejemplo, se puede hablar de la psicología, la medicina, el arte, las diferentes culturas incluso le otorgan un contenido mágico que de diferente forma influye en la vida. Es importante resaltar, que es a partir de la década del treinta del siglo XX que “Loomis y Cols realizaron la primera clasificación de las fases del sueño” (Roballo, 2016, p. 6).

Dichos razonamientos son manejados hasta el día de hoy y en base a ellos se implantaron las distintas fases del sueño:

En primera instancia, podemos diferenciar dos etapas con características fundamentalmente distintas. El sueño REM (Rapid Eye Movement) o por sus siglas en español MOR (Movimiento Ocular Rápido), es distinguido por presentar una actividad eléctrica similar a la vigilia, y a su vez, es la etapa donde se desarrollan los sueños más lúcidos. El sueño N-REM (Non Rapid Eye Movement) o por su análogo en español NMOR, se divide en 4 fases, en las cuales, las ondas cerebrales

se van haciendo más lentas, el cuerpo está cada vez más relajado y se logra consolidar el sueño reparador (Roballo, 2016, p. 6).

Algunos estudios mantienen diferentes interpretaciones y encuentros entre ellos, por lo tanto no es raro descubrir posiciones encontradas entre investigaciones fisiológicas y psicológicas, pero también demuestran puntos en común entre ambas posturas, especialmente al estudiar los estados cerebrales de conciencia que no corresponden totalmente a la vigilia ni al sueño, y dentro de ellos se encuentra la parálisis del sueño, que es el tema de interés central para la presente propuesta.

Dentro de este marco en la actualidad se manejan cinco tipos de funciones fisiológicas y psicológicas del sueño REM, quienes lejos de ser excluyentes, son complementarias, las cuales son:

1. Descanso: Para las neuronas monoaminérgicas, con un metabolismo muy alto. El descanso permite que se recarguen los neurotransmisores mientras las neuronas sensorio-motoras se desinhiben y proveen un programa de mantenimiento activo de los circuitos cerebrales.
2. Genética: El sueño REM según la teoría evolutiva, tiene un valor adaptativo, que permite la implementación y ensayo de patrones comportamentales.
3. Informativa: durante el sueño REM se consolida la memoria y se desecha el material innecesario o de fijación débil durante el día anterior, mediante el debilitamiento de las sinapsis menos fuertes. Según las investigaciones, la retención es mucho mejor luego de períodos de sueño.
4. Desarrollo de capacidad creativa, creaciones fantásticas, ideas y soluciones a problemas. Espejo de nuestro mundo interior. A su vez,

es un modo de entrenamiento recreado imaginativamente. (Esta de la función de mayor interés para la presente propuesta)

5. Desarrollo cognitivo: Propone un paralelismo entre el desarrollo de las habilidades visioespaciales y la forma de las producciones oníricas. (Roballo, 2016, p. 11).

Ya teniendo un concepto general del sueño, es el momento de centrarnos en el trastorno que nos interesa para el desarrollo de la propuesta, que realmente es la Parálisis del sueño (PS), el cual consiste en:

Un período de incapacidad para realizar movimientos voluntarios al inicio del sueño (forma hipnagógicas o predormital) o al despertar (hipnopómpico o post-dormital), ya sea durante la noche o por la mañana. Entre sus causas externas podemos encontrar: horario de sueño irregular, dormir en posición supina, aumento de la ansiedad (especialmente ansiedad social), uso excesivo de estimulantes, fatiga física, cambios significativos de la vida, medicamentos para el TDAH y galantamina, un suplemento para pacientes con Alzheimer (Roballo, 2016, p. 13).

El fenómeno en cuestión, está ligado de forma popular, a determinadas creencias místicas e irracionales. A lo largo de la historia, los ataques de PS se han identificado como experiencias en relatos coloquiales difiriendo según la cultura. Figuran en la literatura como ataques de incubos, posesiones demoníacas, brujas que atacan; y más recientemente, abducciones extraterrestres (Baker, citado por Roballo, 2016, p. 14).

Los ataques de PS provocan un gran terror en el individuo ya que no le es posible reaccionar, moverse o gritar, lo cual no infiere ningún tipo de complicación a nivel fisiológico, y al correr de unos minutos se recupera el estado normal. Igualmente, puede provocar ansiedad o depresión crónica, además de un malestar que puede influir en los hábitos de sueño y por ende de manera recíproca cronificar los ataques (Roballo, 2016, p. 15).

Es tan curioso el fenómeno y su presencia que incluso según la cultura se presenta un porcentaje diferente de prevalencia, la cual para los científicos interesados en el caso es muy difícil de medir, por su arraigo a denominaciones coloquiales que difieren unas de otras, algunos ejemplos los podemos describir como: en Terranova se le conoce como “vieja bruja”, como “Kanashibari” en Japón, “fenómeno de opresión fantasma” en el Hong Kong Chino, en México “se me subió el muerto”, y en Canadá “la bruja nocturna”.

Ahora bien, el ser humano es propenso a humanizar, especialmente aquellos fenómenos que no le encuentra fácil explicación y con mayor razón cuando nos referimos al arte, es así que el artista suizo Johann Heinrich Füssli, según algunos historiadores, la pinta por primera vez en 1781, titulando la pintura como “la pesadilla” (figura 1), de la cual existen varias versiones, posiblemente aprovechando los relatos populares sobre “la vieja bruja”, que como se dijo anteriormente, no es otra cosa que la explicación popular que muchas culturas han dado a lo largo de la historia a las experiencias de PS.



Figura 1. La Pesadilla, Johann Heinrich Füssli, 1781

Nota: <https://masdearte.com/especiales/johann-heinrich-fussli-el-clasicismo-monstruoso/>

Teniendo presente que la PS produce un estado alterado de conciencia, que mediante mecanismos de defensa como la proyección, permite que las personas se refugien en la

fantasía para darle significado aceptable a la situación (Roballo, 2016, p. 33), para algunos este fenómeno se convierte en una fuente inagotable de producción de imágenes y que estando vinculados con el arte la aprovechen como medio de producción, en esta línea encontramos ejemplos, como el caso del fotógrafo estadounidense Nicolas Bruno, quien padece de este trastorno que le hace experimentar pesadillas, las cuales aprovecha para plasmarlas a través de la fotografía conceptual y la manipulación fotográfica (figura 2).



Figura 2. El onírico universo de Nicolas Bruno

Nota: <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/fotografia-el-onirico-universo-de-nicolas-bruno/#:~:text=Nicolas%20Bruno%20padece%20un%20trastorno,puede%20llegar%20a%20provocar%20alucinaciones>

Otro referente importante es la película inglesa dirigida por Clive Tonge, titulada “Mara”, la cual parte del informe estadístico de que alrededor del 40% de la población mundial sufre de parálisis del sueño y dos tercios de ellos dicen haber sido atacados por una entidad demoniaca. En ésta película materializan a la parálisis del sueño como un demonio, y a éste lo personalizan en “Mara”, figura que tiene diferentes personalizaciones según la

cultura que la asume, “aunque todas concuerdan en que éste demonio trató de evitar que el Buda alcanzara la iluminación”. Las versiones que se le atribuyen son:

- Dios de la destrucción
- Señor de la ilusión, líder de los demonios
- Un demonio
- Parte negativa que habita en cada persona y construye una ilusión del interior de la propia mente.
- Las contaminaciones mentales de cada individuo, las mismas que podríamos denominar “ignorancia”; y es esta misma la que impide a los seres lograr el Nirvana (Pierrard, 1979, p. 2026)

En dicha película la PS está representada por Mara, la cual materializan como una mujer bastante alta, huesuda y contrahecha, como se dijo anteriormente cada autor, desde sus experiencias e imaginarios la da forma a la idea primaria (Figura 3).



Figura 3. Mara.

Nota: fotograma tomado de River, M. (Producción).Tonge, C. (Dirección). (2018). MARA [Película].

Dentro del proceso creativo se presentan una serie de operaciones mentales, dentro de las cuales en muchas ocasiones se realiza un ejercicio de traducción de las ideas,

percepciones o alucinaciones, las cuales pueden ser visuales, auditivas o táctiles, y que pueden variar desde una detallada imagería hasta una pseudo-alucinación que logran en determinado momento funcionar como un método de provocación que posteriormente a partir de un conjunto de acciones permite materializar y obtener un resultado plástico, es decir, convertir las percepciones alucinatorias en este caso y materializar en imágenes percibidas de la realidad.

Capítulo 2

El Sueño en el arte

El gran poeta y dramaturgo español Pedro Calderón de la Barca (2014) en su obra *La vida es sueño* afirma que: “La vida es sueño”, tal vez anticipando la propuesta central del surrealismo, cuando a través de su personaje Segismundo, al final del segundo acto, dice: “¿Qué es la vida? Un frenesí. / ¿Qué es la vida? Una ilusión, / una sombra, una ficción, / y el mayor bien es pequeño; / que toda la vida es sueño, / y los sueños, sueños son” (p. 47).

De esta manera, análogamente cabe preguntarnos ¿sí toda la vida es sueño, entonces la vida no será un sueño que estamos soñando?, incluso podríamos continuar con múltiples cuestionamientos, pero consideramos que con este basta, y por ello, como se mencionó en el capítulo anterior, son muchos los teóricos que a través de la historia se han interesado por el sueño y éste ha sido utilizado especialmente en el arte en general, pues podemos afirmar, con toda seguridad, que del sueño se ha valido la literatura, la danza, el teatro, el cine, la música, la fotografía, la pintura, la escultura y el grabado, por mencionar algunos.

Posiblemente cuando hablamos del sueño en el arte el primer referente es el surrealismo, cuestión que no se puede negar, pero de igual manera, sin necesidad de enmarcarnos en el surrealismo, el sueño ha sido una fuente de inspiración para muchos artistas y posiblemente por ello es que el gran filósofo y ensayista español Ortega y Gasset (1964a) afirmó vehementemente:

Las generaciones últimas tomaron la actitud exasperada de hacer arte con lo que el arte había siempre dejado fuera por inservible, con la última periferia de la vida humana en que ésta confina con la pura imbecilidad –a saber, con los sueños,

con los retruécanos y la ecolalia, con la demencia, con las inversiones sexuales, con la pueralidad, con la arbitrariedad como tal (p. 110).

Pero dejando de lado los gustos ¿acaso los sueños no permean a todas las aristas expuestas por el filósofo español, no podemos dejar de lado que los sueños como percepciones en ellos vemos, tocamos, incluso oímos, ya que realmente es una acción biológica, que gústenos o no, ellos están ahí y presentan un carácter de que todo es real, es otras palabras, “en el sueño no vivimos, sino que al despertar y reanudar la vida la hallamos aumentada con el recuerdo volátil de lo soñado” (Ortega y Gasset, 1964b, p. 414).

A este propósito, los sueños nos permiten ingresar a nuestro inconsciente, en el cual saltamos fácilmente de lo real a lo irreal y entre los sueños y las alucinaciones la diferencia es bastante vaga, por otra parte, la cantera del artista es la propia vida, desde todos sus aspectos y acá es donde convergemos con Calderón de la Barca, verdaderamente la vida es sueño, por lo tanto “necesitamos poder soñar con la existencia de mundos alternativos, que están en este, con la posibilidad de construir otros modos de vida, [...] que permitan un ejercicio de la libertad y la realización humana” (Jiménez, 2014, p. 3).

Es así como, remarcando una vez más el vínculo del sueño, en el arte y el surrealismo, en el año 2013 se llevó a cabo en Madrid, la exposición *El surrealismo y el sueño* que supuso “adentrarse en un territorio nunca antes recorrido: el de la representación plástica del sueño en el surrealismo”, que permitió a través de las obras expuestas, vídeos de apoyo, fragmentos de películas y otros cuantos recursos más “apreciar por primera vez con la suficiente consistencia y amplitud la extraordinaria relevancia de las concepciones surrealistas del sueño en la plasmación de un universo plástico” (Jiménez, 2014, p. 3).



Figura 4. *The Fourteen Daggers*, Kay Sage.
<https://www.wikiart.org/es/kay-sage/the-fourteen-daggers-1942>

De esta manera, la importancia del sueño como herramienta creadora, también lo plantea un equipo de investigadores del Instituto del Cerebro de París, donde diseñaron un experimento que puso a prueba la técnica de sueño de Salvador Dalí para ser más creativo, por medio de las microsiestas, (BBC News Mundo, 2021), señalando nuevamente como elemento de gran importancia que una de las funciones del sueño, es el desarrollo de la capacidad creativa.

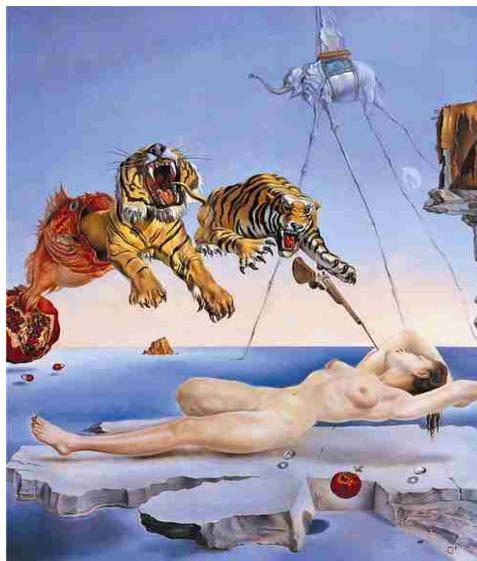


Figura 5. *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*, Salvador Dalí, 1944.
<https://totenart.com/noticias/las-10-obras-mas-importantes-de-dali/>

Para los surrealistas, el sueño era aún más importante que la realidad. Ese momento en que nuestros ojos están cerrados y nuestro cerebro fabrica, a partir de vivencias y recuerdos, cuentos magníficos y espeluznantes que nos relata cada noche. Ponerlo en el lienzo o en la película era su función, interpretarlo la función de psicoanalistas como Freud o Jung. Darle simbolismo quizá era el truco más usado por el extravagante Salvador Dalí.

“Si los surrealistas reivindican la continuidad entre el estado de sueño y el estado de vigilia, Bloch llama la atención sobre la importancia del soñar despierto” (Jimenez, 2014, p. 9), Jimenez filósofo alemán, insiste que no solo se sueña dormido, acá podemos hablar también de los sueños lúcidos, de la ensoñación y todas las vertientes que se han planteado respecto a las clases de sueños, señalando que:

El arte recibe del sueño diurno este carácter utopizante, no como algo livianamente ornado, sino como algo que lleva también en sí renunciadas, las cuales, si no superadas por el arte, no quedan tampoco por eso olvidadas, sino, más bien, abrazadas estrechamente por el gozo de la configuración futura. [...] El sueño diurno, como estadio preliminar del arte, tiende, por eso, tanto más claramente al perfeccionamiento del mundo. (Bloch, 2004, p. 70).

Como se ve, reafirma una vez más la hipótesis planteada, “¡con qué abundancia se soñó en todo tiempo, se soñó con una vida mejor que fuera posible! La vida de todos los hombres se halla cruzada por sueños soñados despierto; una de ellos es simplemente una fuga banal” (Bloch, 2004, p. 2), es así que podemos seguir profundizando dentro de todos los filósofos que de alguna manera se han interesado por el fenómeno del sueño y seguiremos encontrando más puntos de convergencia, que de divergencia.

No estamos lejos de concluir que posiblemente estamos girando en un círculo vicioso, donde cada uno coge un camino diferente para llegar al mismo punto, pero finalmente lo que

nos interesa es tratar de visibilizar lo que muchas veces ignoramos conscientemente, y el sueño, del tipo que sea, es una gran realidad que nos permea a todos, pero que simplemente son unos pocos los interesados en él como lo fueron los surrealistas, pues para ellos:

El sueño es lo que podríamos llamar la otra mitad de la vida, un plano de experiencia diferente al de la vida consciente, cuyo conocimiento y liberación incide de modo especial en el enriquecimiento y ampliación del psiquismo, que constituye su objetivo principal, En el surrealismo, el sueño deja de ser considerado como un vacío, un mero agujero de la consciencia, para ser entendido como “el otro polo”, más o menos latente o no completamente explícito, del psiquismo (Jiménez, 2014, p. 18).

Destacando la importancia del carácter *visual* del sueño, y en relación con ello, no concebir de manera ingenua o reductiva la vía por la que el sueño se hace presente en el universo plástico surrealista. En este sentido, es fundamental tener presente el punto de vista de Max Ernst quien, con extraordinaria lucidez, en “¿Qué es el surrealismo?”, un texto escrito en 1934, rechaza la ingenua y tópica afirmación, demasiado habitual incluso hoy mismo, de que los artistas surrealistas “copian” sus sueños en sus obras. Representar plásticamente un sueño no significa sin más *copiarlo*, la utilización de los materiales oníricos en las artes demanda un proceso de *transcripción*, de *elaboración secundaria* de los mismos (Jiménez, 2014, p. 20).

Ahora bien, las palabras anteriormente expuestas son de gran importancia señalarlas, porque sí hay algo cierto es que al trabajar con los sueños es imposible copiarlos, porque de una manera u otra para llegar a cualquier tipo de materialización, se deben ejecutar interpretaciones, ajustes a los materiales y técnicas usadas, entonces el resultado siempre será una interpretación de algo que se vivió en el sueño o alucinación y que siempre tendrá una relación, la cual es imposible de verificar, cuestión que finalmente en la propuesta artística sobra, ya que el creador goza de mucha más libertad que el científico.

Recapitulando brevemente, los teóricos generalmente afirman que las artes plásticas en esencia son imágenes y que los sueños y las alucinaciones, sean del tipo que sean, de igual manera por exuberancia son imágenes, es tan cierto que hasta el momento no hay datos de personas que sueñen solo en textos, se sueña en imágenes, como se dijo anteriormente acompañadas de sonidos, que es otro tipo de percepción muy importante dentro del fenómeno, por lo tanto no podemos olvidar que:

La vinculación de la imagen con el sueño es crucial, porque soñar es una actividad eminentemente *plástica, visual*: soñamos con los ojos, *vemos lo que soñamos*. El sueño, la imagen, como componentes centrales de la vida. Esta no puede quedar reducida, sin más, a “la realidad” que nos limita y coarta, a un mundo “mal hecho”. No se puede renunciar a soñar, a ir más allá. Vivir es soñar (Jiménez, 2014, p. 2).

Bien pareciera por todo lo anterior que cuando el ser humano sueña se cumple la premisa de Joseph Beuys, “Cualquiera es artista” (Lamarque, 1994, p. 29), así que el artista debe soñar, despierto o dormido y aprovechar esa fuente inagotable de imágenes e ideas.

Capítulo 3

Entre El Sueño Y Las Alucinaciones, la obra

A través de las investigaciones realizadas se encuentra un común denominador que son las alucinaciones y los sueños como fuentes inagotables de producción de imágenes e ideas, las cuales muchos artistas a lo largo de la historia han aprovechado de ello para producir sus obras, surgiendo la inquietud de estar sufriendo dicho trastorno por qué no aprovecharlo, e incluso el ejercicio mismo podría llegar a la catarsis.

Se enfrenta, pues, con un proceso bastante interesante en el cual a partir de una serie de imágenes extraídas de diferentes episodios y luego reelaboradas buscando que la forma y su contenido fuera lo más coherente posible con la propuesta inicial. Después de un ejercicio de bocetación se comienza a pensar cuál sería la mejor forma de materializar dichas imágenes, que de alguna forma correspondían a las generadas por las alucinaciones durante el evento de PS.



Figura 6. Boceto 1

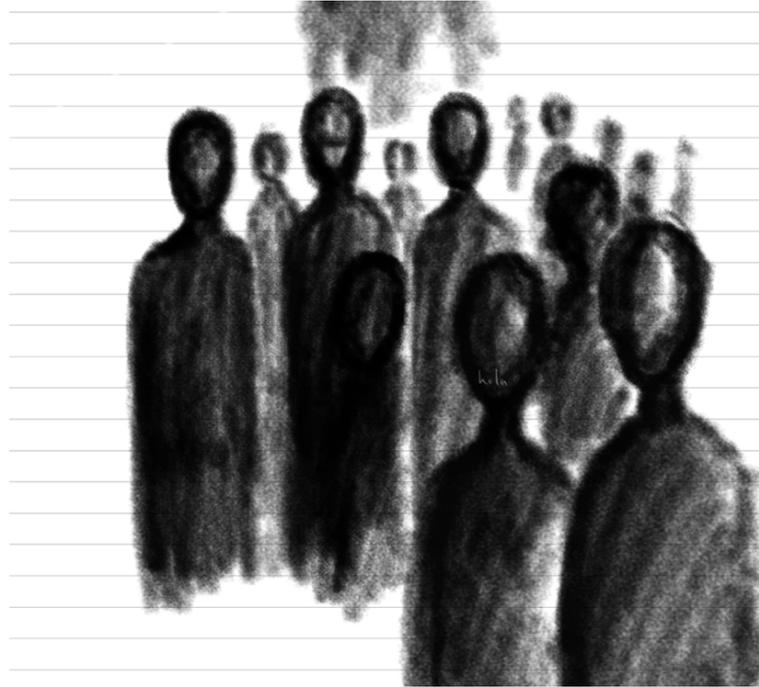


Figura 7. Boceto 2

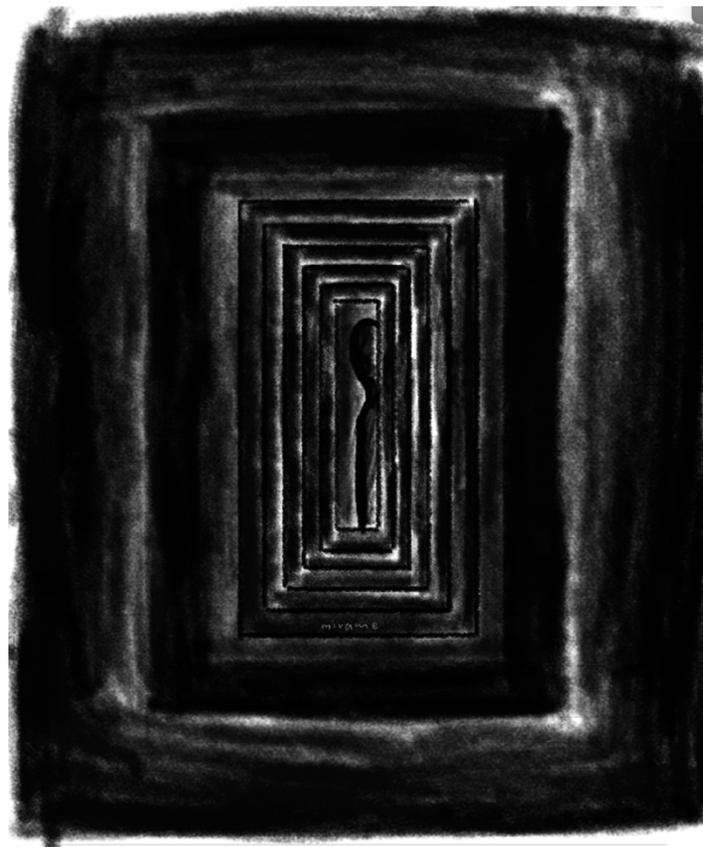


Figura 8. Boceto 3

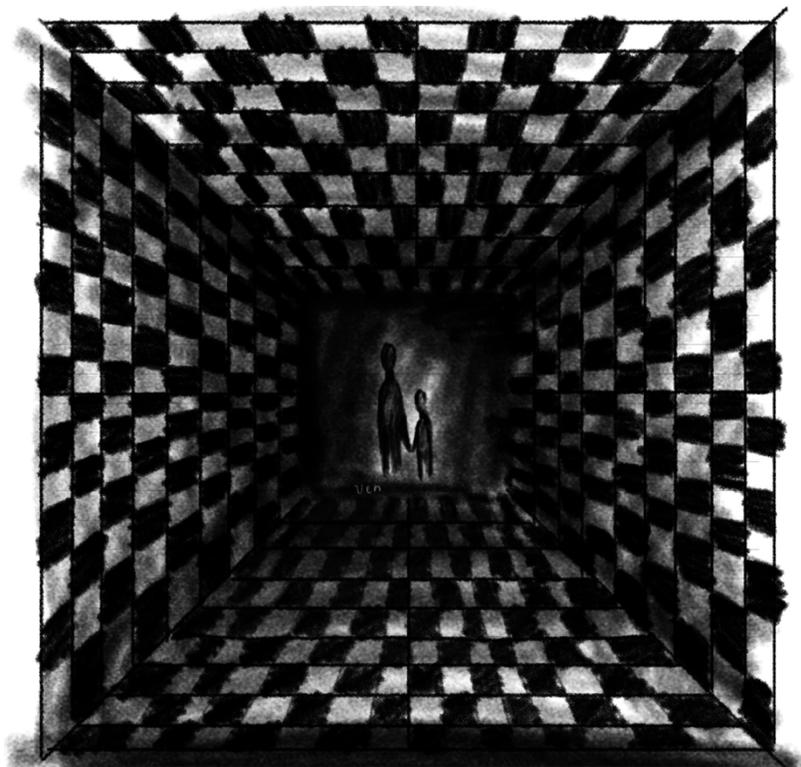


Figura 9. Boceto 4

A partir de ejercicios realizados de dibujo sobre diferentes superficies, se llega a la decisión de escoger el lino grabado sobre lamina ya que me el cuero genera trama, y es así como esas texturas generar luces, que al exponerla en diferentes ambientaciones producen un juego visual entre la luz y la sombra. Así mismo, la lamina que es un tipo de material rígido permitió generar la sensación que presenta el cuerpo en el momento de entrar en la parálisis.

De esta manera las piezas que conforman la obra, con base en los bocetos se desarrollan manteniendo la forma, por medio de las líneas que generan luz y sombra, produciendo efectos visuales, los cuales juegan con la imaginación del espectador, percibiendo la presencia de personajes sombríos.

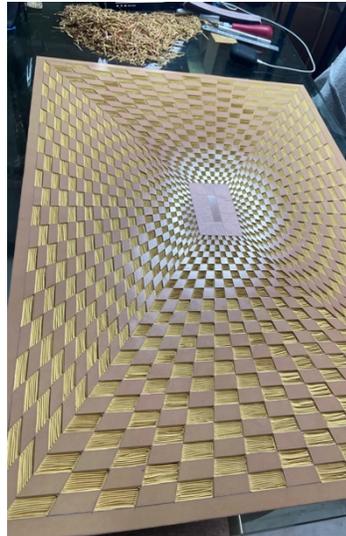


Figura 10. Producción de imagen en linóleo

Por otra parte se decide no imprimir en el material más común para el grabado, como es el papel, por ende, las impresiones se realizan en lámina galvanizada, para aprovechar el brillo del material y su dureza, la cual entra a ser parte de la simbología propia de la propuesta, ya que las alucinaciones provocadas por la PS, generalmente son de mucho contraste, donde hay zonas de gran oscuridad y zonas de mucha luz, y la lámina proporciona zonas verdaderamente brillantes.

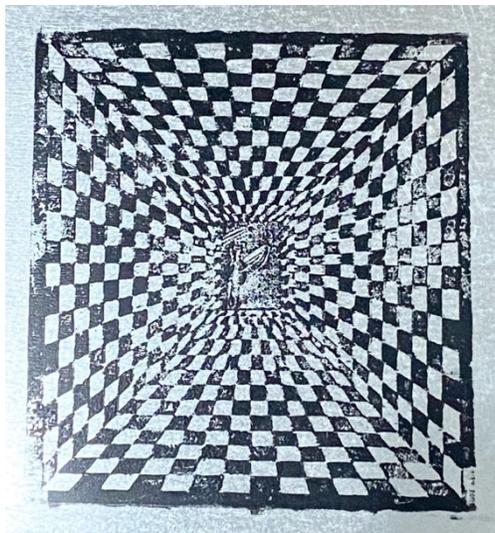


Figura 11. Impresión sobre lámina galvanizada.

Retomando los dibujos, se buscó trabajar con una línea escueta, que demarcara zonas de luz y oscuridad, pensando más en un trabajo de corte gráfico, donde las figuras tuviesen formas muy simples, con pocos detalles, ya que las imágenes producidas por las alucinaciones carecen del detalle, son más bien fantasmagóricas, carentes de definición, además no se busca en ningún momento crear mundos de ficción, sino mundos que corresponden a las manifestaciones de la psique personal.

La propuesta está compuesta por ocho imágenes diferentes, las cuales están plasmadas en cuatro formatos de diferentes dimensiones, esto con el fin de simbolizar los diferentes grados de intensidad y duración de cada alucinación. Entonces son dos de 70 X 50 cm., dos de 50 X 35 cms, dos de 20 X 20 cms. , y dos de 17 X 12 cms. Hay dos imágenes que se repiten en un formato pequeño de 12 X 9 cm., con las cuales se realiza varias impresiones que están dispuestas en un dispensador para que el espectador se las lleve, buscando con ello que la propuesta sea interactiva, todo lo contrario que ocurre con la alucinación, ya que se experimentan de manera individual, pero en la actualidad ya se han conformado varios grupos de auto apoyo entre personas que padecen la parálisis del sueño.

Teniendo en cuenta que no es un padecimiento común, ni de conocimiento de todos, el objetivo de compartir a través de las réplicas, la experiencia del autor dando a conocer la existencia de dicho padecimiento y convertirla en una realidad social que afecta a muchos en silencio.

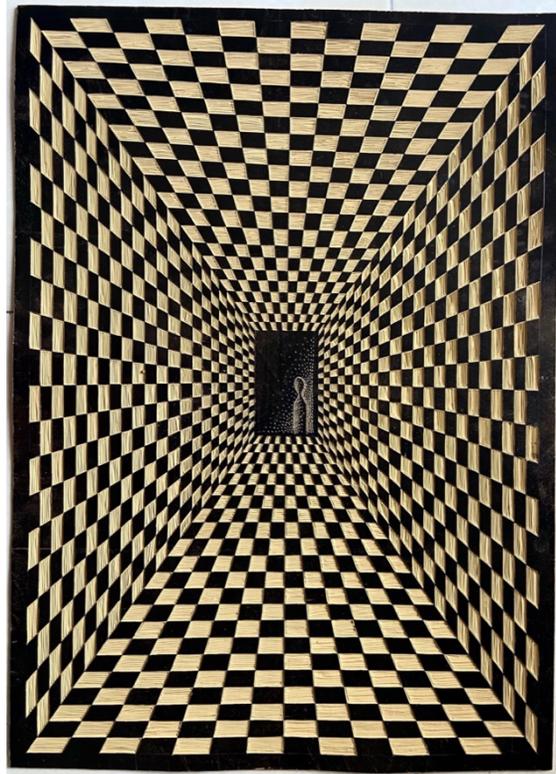


Figura 12. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 1.

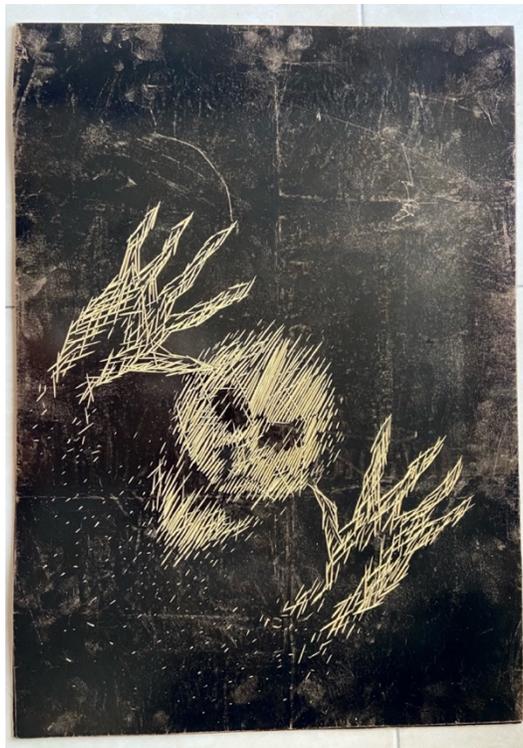


Figura 13. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 2.

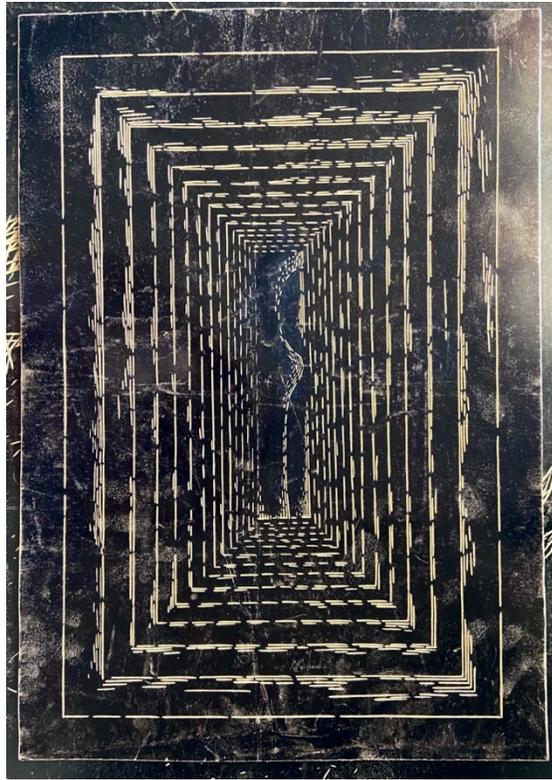


Figura 14. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 3.

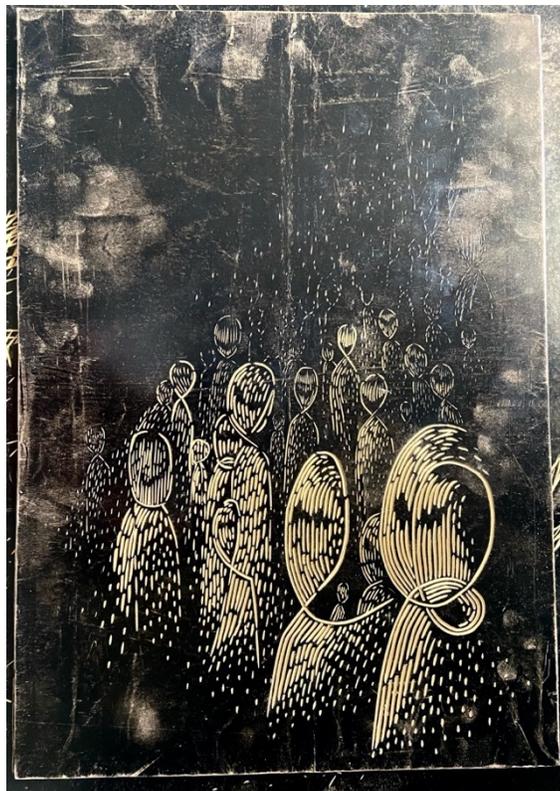


Figura 15. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 4.



Figura 16. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 5.

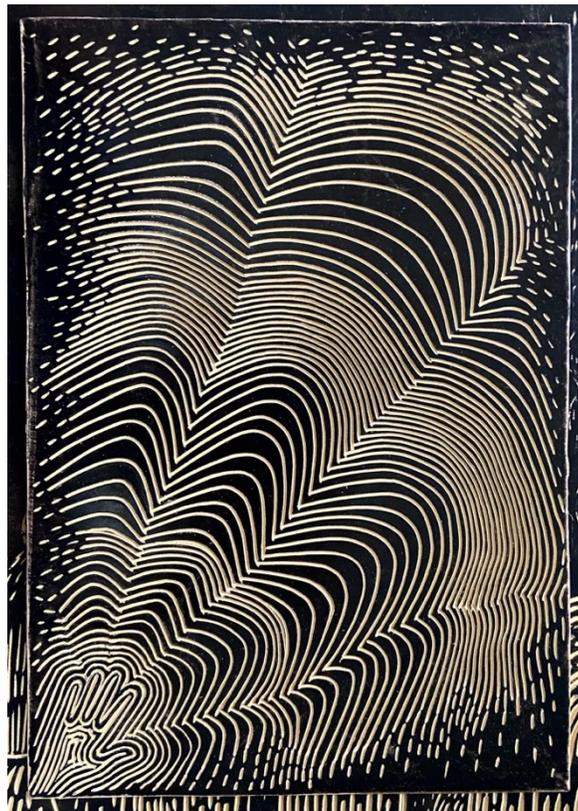


Figura 17. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 6.



Figura 18. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 7.



Figura 19. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 8.



Figura 20. Entre el sueño y la alucinaciones, matriz pieza 9.



Figura 21. Entre el sueño y la alucinaciones, piezas 10.

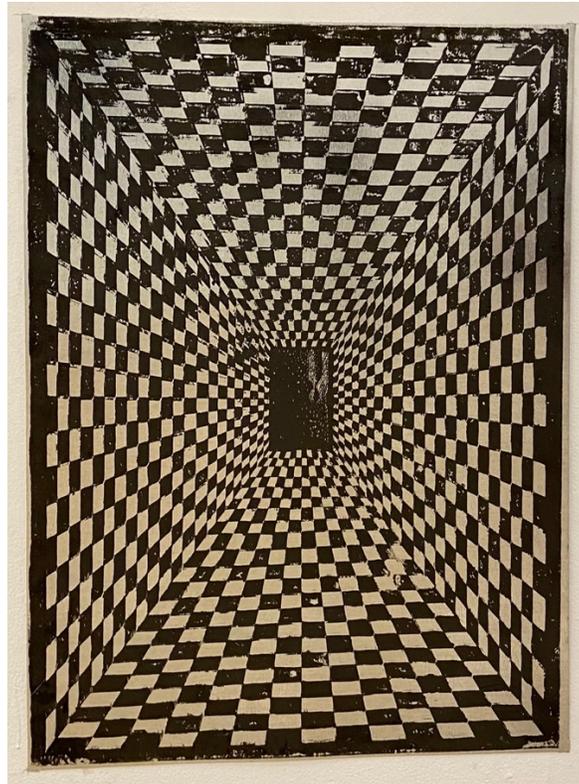


Figura 22. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 1.

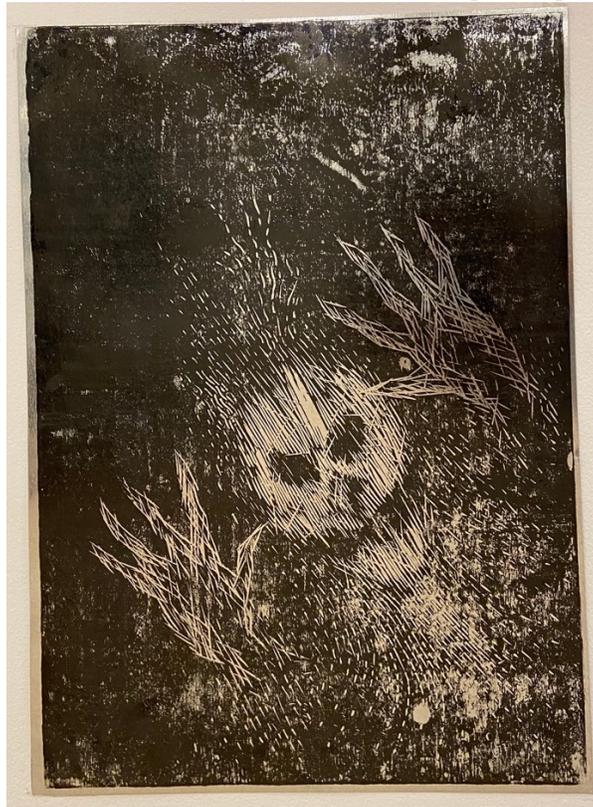


Figura 23. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 2.



Figura 24. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 3.

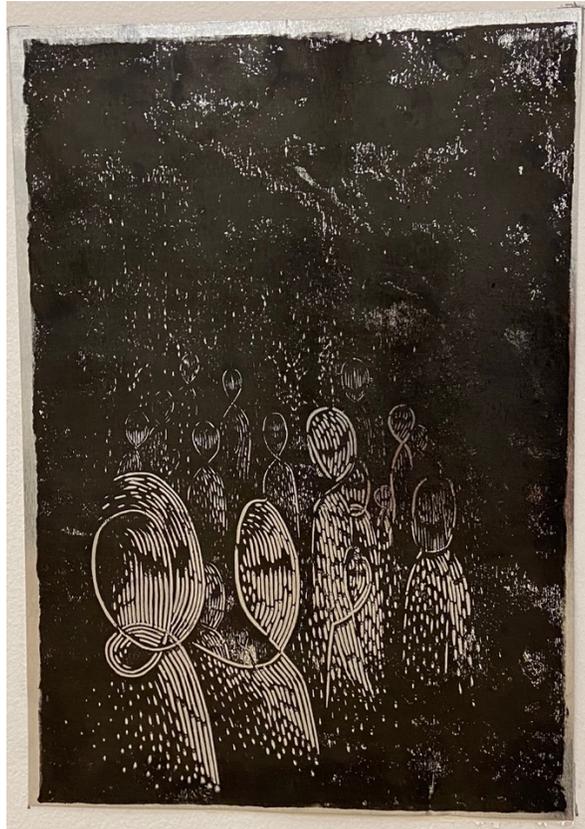


Figura 25. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 4.



Figura 26. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 5.



Figura 27. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 6.



Figura 28. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 7.

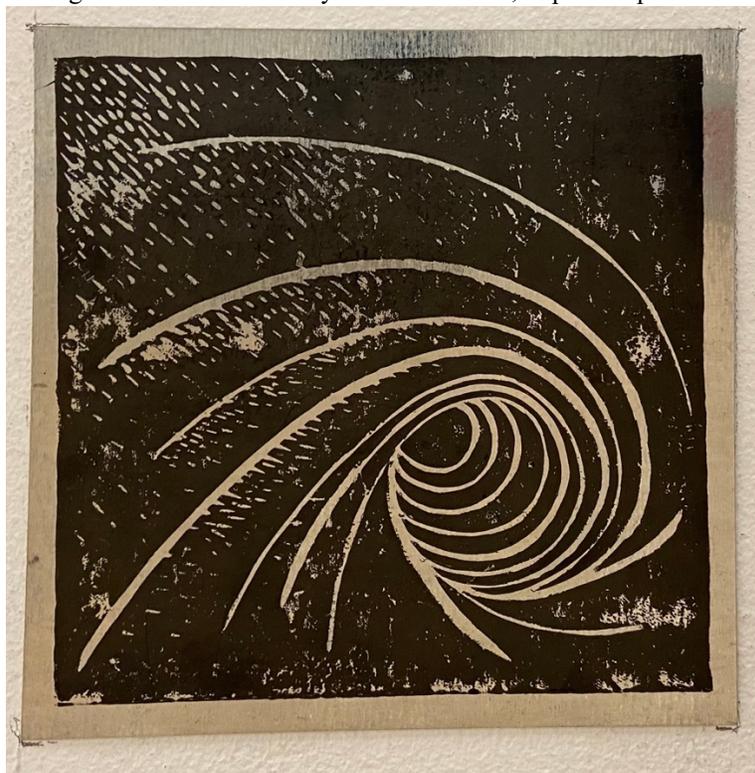


Figura 29. Entre el sueño y la alucinaciones, impresión pieza 8.

Sugerencia de Montaje

La propuesta por su misma configuración tiene la posibilidad de ser montada de diferente forma, pero en este caso se prefiere montar cómo una especie de mosaico, donde las impresiones están separadas pero interactuando las unas con las otras.



Figura 30. Entre el sueño y la alucinaciones, sugerencia de montaje 1.



Figura 31. Entre el sueño y la alucinaciones, sugerencia de montaje 2.



Figura 32. Entre el sueño y la alucinaciones, sugerencia de montaje 3.

Conclusiones

Después de haber trasegado por documentos, bocetación y materialización de la obra se llega a las siguientes conclusiones:

Las alucinaciones presentes en la PS son una fuente, igual que las de los sueños, para realizar propuestas artísticas que hacen que la experiencia sea finalmente relajante y fructífera a nivel emocional. Así mismo, las alucinaciones vividas durante la PS, tienen una gran carga cultural, que de igual manera puede ser aprovechables en las propuestas artísticas para una mejor conexión con el observador.

Por otra parte, las alucinaciones generan imágenes de fácil recordación, más que la de los sueños comunes, posiblemente por el mismo impacto emocional que se presenta en el momento de la crisis de la PS. Por esto, las imágenes tienen una relación bastante grande con la carga cultural, especialmente con el imaginario colectivo, eso permite llegar más fácilmente a mayor cantidad de público.

De tal manera, el grabado en linóleo fue un excelente recurso para lograr imágenes de gran impacto visual, incluso desde la misma placa, por la misma nobleza del material y que pueden en determinado momento no ser un medio, sino un fin. El grabado para este tipo de propuestas al permitir la multiplicidad facilita compartir la obra con el observador, aspecto importante porque finalmente esta acción cumple el efecto de terapia.

Y para finalizar, el arte me permitió confirmar que existen las herramientas artísticas para la representación de situaciones intangibles, de demostrarlas y compartirlas con el espectador dando a conocer la realidad que para muchos es invisible.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, R. (02 de 03 de 2017). *Así es el terror surrealista de un hombre con parálisis del sueño plasmado en fotografías*. Nicolás Bruno. Obtenido de Magnet: <https://magnet.xataka.com/que-pasa-cuando/asi-es-el-terror-surrealista-de-un-hombre-con-paralisis-del-sueno-plasmado-en-fotografias>
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós.
- BBC News Mundo. (2021). *El experimento que puso a prueba la técnica de sueño de Salvador Dalí para ser más creativo*, BBC News Mundo, obtenido de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59647206>
- Bloch, E. (2004). *El principio de esperanza I*, Madrid, Aguilar.
- Calderón de la Barca, P. (2014). *La vida es sueño*, Barcelona, Planeta.
- Cameron, J. (2011). *El camino del artista. Un curso de descubrimiento y rescate de tu propia creatividad*, Madrid, Santillana.
- Jenkins, J. (17 de Julio de 2016). *El horror que ve la gente que sufre parálisis de sueño*. Obtenido de BBC NEWS: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-36785168>
- Jiménez, J. (2014). *El surrealismo y el sueño*, Madrid, Museo Thyssen Bornemisza
- Jung, C. G. (2002). *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona, Seix Barral.
- Lamarche-Vadel, Bernard. (1994). *Joseph Beuys*, Barcelona, Siruela
- Locke, J. (2005). *Ensayo sobre el entendimiento humano*, México, Fondo de la Cultura Económica.
- Ortega y Gasset, J. (1964a). *Obras Completas*, Tomo 5, Madrid, Revista Occidente.
- _____. (1964b). *Obras Completas*, Tomo 7, Madrid, Revista Occidente.

Pierrard, P. Et al. (1979). *Budismo*, en Enciclopedia P45, vol. 7, Barcelona, plaza & Janes.

Roballo Ros, F. (2016). *Parálisis del sueño: desenmascarando el fantasma, exploración holística y psicológica*, Universidad de la República Uruguay. Obtenido de: https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_francisco_roballo.pdf

River, M. (Producción).Tonge, C. (Dirección). (2018). *MARA* [Película].