

tf g

memoria

bellas artes

2019 - 2020



TÍTULO: Caminante de Sueños

ESTUDIANTE: Martínez Cano, Carlos

DIRECTOR/A: Guerrero Sempere, Susana María



PALABRAS CLAVE: Sueño, pesadilla, subconsciente, miedo, psicoanálisis

RESUMEN: Realizaremos una serie de estampas mediante grabado en relieve, como método de materialización y representación del análisis de un sueño. A través de la traducción de los elementos que aparecen en él, con la finalidad de profundizar y alcanzar un mayor entendimiento de nuestro propio ser, ya que los sueños son un reflejo de nuestros miedos y pensamientos en el subconsciente. Este proceso lo llevaremos a cabo con la ayuda de sesiones con una psicóloga, que nos ayudará con la interpretación del análisis de los elementos que intervienen en dicho sueño.

Indice

pág/s

1. Propuesta y Objetivos	5	
2. Referentes	6	8
3. Justificación de la propuesta	9	-
4. Proceso de Producción	10	15
5. Resultados	16	24
6. Bibliografía	25	



1. PROPUESTA

La propuesta para este trabajo de fin de grado, se centra en una investigación autobiográfica sobre los patrones del sueño y las perturbaciones provocadas por este desde la infancia.

Por ello realizaremos un estudio del sueño, a partir de la reflexión y el análisis, de sus diferentes fases en general. A partir de todo el material gráfico recopilado, realizamos una búsqueda y una selección de uno de estos sueños, para después, centrarnos en profundidad en uno de ellos, recopilado hace un año. A partir de él, elaboraremos una lista de los elementos destacados que intervienen, y que son producidos por el subconsciente a partir información almacenada en este, con la finalidad de analizarlos para así poder identificarlos y reinterpretar los posibles mensajes ocultos que podemos extraer, como medio para desarrollar un lenguaje simbólico a partir de dichos elementos, y alcanzar un mayor entendimiento del sueño mediante su reinterpretación. Partiendo de esto, se plantea una serie de experimentaciones, mediante el grabado en relieve y estampas donde se vea reflejada, y podamos llevar a cabo la narrativa del sueño seleccionado.

OBJETIVOS

- Reflexionar y analizar el contexto autobiográfico en relación al sueño.
- Estudiar las diferentes fases generales del sueño.
- Seleccionar un sueño de la recopilación de material gráfico y analizar los diferentes elementos que aparecen en él.
- Reinterpretar psicológicamente y simbólicamente los elementos extraídos.
- Desarrollar un relato narrativo a través de los elementos extraídos.
- Experimentar e investigar sobre el grabado en relieve.
- Elaborar una reinterpretación del sueño mediante una serie de grabados.

2. REFERENTES

Para la elaboración de este trabajo, se han tomado en cuenta una serie de referentes que han influido en el proceso de creación, tanto a nivel estético y visual, como a nivel temático.

A nivel visual y estético, podemos destacar principalmente trabajos de grabado en relieve, del ilustrador y grabador, Tomas Hijo, destacando sus trabajos tanto en ilustración de libros, como con personajes públicos como Guillermo del Toro. Nos interesa de su producción sus composiciones y sus grabados sobre madera y linóleo, sobre los que crea todo tipo de criaturas legendarias y fantásticas. (Fig.1)



Fig.1 *Aquí hay Dragones*. Tomas Hijo. Grabado en linóleo estampado a tórculo sobre papel de alta calidad Superalfa de 250 gr, 20x37 cm aprox. Serie de 50. Numerado y firmado por el autor.

Por otra parte también encontramos las obras de las artistas India Rose Bird (Fig.2) y la artista Kathleen Neeley (Fig. 3), donde destacamos las composiciones en grabado en relieve que realizan sobre todo en la creación de paisajes boscosos en las que integran personajes de forma que combinan de una manera muy interesante, la relación que hay entre las figuras y el fondo, o el ambiente que las rodea.



Fig.2 *Medicine Ceremony*. India Rose Bird. Grabado en linóleo, 26.5 x 19 cm.



Fig.3 *Señor del musgo*. Kathleen Neeley. 2020. linograbado de cinco colores impreso a mano con tinta de aceite sobre papel Awagami okawara. 22,8 x 30,4 cm.

A nivel temático, tendremos en cuenta que se trata de un trabajo personal que nace a partir de nuestros sueños, no obstante, encontramos algunos referentes durante la investigación tales como; la leyenda de Sandman, o el arenero, que trata de una leyenda de la cultura anglosajona y la cultura celta, que surge de un dicho en el que se relaciona la arena, con la molestia en los ojos al despertar, o cuando tenemos sueños.

De esta relación surge un personaje fantástico, con cierto aspecto de duende, que visita a la gente durante la noche, esparciendo su arena mágica sobre los ojos de estos, permitiendo así la aparición de los sueños (Fig.4). Esta figura del arenero, ha sido adaptada a diferentes elementos en la actualidad tales como los comics de DC, o la canción *Sandman* del famoso grupo de thrash metal Metallica. También encontramos la obra de Hidetaka Miyazaki, en el videojuego de rol y acción *Bloodborne* desarrollado por From Software, en el cual el personaje principal, va alternando entre diferentes mundos del sueño, el mundo de las pesadillas y el mundo de la vigía, con una interpretación abierta sobre estos mundos. (Fig.5)



Fig.4 *Sandman*. Vilhelm Pedersen. 1905.



Fig.5 *Bloodborne*. Hidetaka Miyazaki. 2015. From Software.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de este trabajo fin de grado surge a partir de un sueño, ya que desde la niñez, siempre hemos tenido problemas para conciliar el sueño, y una vez dormidos, se nos revelaban complejas visiones que podíamos recordar perfectamente, y que más tarde recopilábamos en cuadernos. De igual manera también aparecían pesadillas, que después, desarrollarían la parálisis del sueño.

A partir de este punto realizamos un estudio general sobre el sueño y sus diferentes fases. De este modo, procederemos a identificar en cuál de ellas se produce la mayor actividad, y qué sucede en la mente durante las diferentes etapas cíclicas, para posteriormente, intentar alcanzar una mayor comprensión sobre qué es el sueño y cómo funciona.

En primer lugar, realizaremos una búsqueda en el material gráfico en el que venimos recogiendo los sueños desde hace unos diez años hasta la actualidad. A continuación, seleccionaremos uno de los sueños de los cuadernos, para llevar a cabo un análisis de los elementos que se ven implicados en él.

Posteriormente analizaremos y reflexionaremos sobre el motivo por el que esos elementos aparecen a través del subconsciente, de una forma simbólica, durante la fase del sueño. Al mismo tiempo, analizaremos como dichos elementos afectan y pueden ser reinterpretados por el individuo, con la finalidad de traducir dichos mensajes y factores ocultos que intervienen. Esta fase de análisis, se apoya con la ayuda de una psicóloga, a través de sesiones, en las que nos ofrece cierta ayuda en la interpretación de los elementos que aparecen en el sueño.

Para ello se plantea una experimentación mediante el grabado en relieve, debido a la posibilidad de realizar varias impresiones jugando con las composiciones y los elementos, a través del tallado de planchas de linóleo, y la capacidad de disponer de los elementos extraídos del sueño seleccionado de forma independiente entre sí, con las diferentes planchas talladas. De esta forma se facilita la elaboración de una serie de grabados, donde veamos reflejada la narrativa a través de la historia del propio sueño que hemos seleccionado.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1 REFLEXIÓN AUTOBIOGRÁFICA

Desde que éramos pequeños, siempre hemos tenido problemas con el sueño, ya sea para conciliarlo o a modo de pesadillas, pero también una vez dormidos aparecían sueños muy desarrollados. Partiendo de estas quimeras producidas por el subconsciente, que éramos capaces de recordar una vez despiertos, siempre solíamos apuntar o abocetar en un cuaderno lo sucedido para posteriormente, desarrollarlo y jugar con algunos de los elementos que aparecían en ellos, como personajes, objetos, etc.

Pero sintiendo también, el afán de encontrar una relación o un significado oculto detrás de todos esos componentes y situaciones que aparecían en los sueños y que, a simple vista, resultaban elementos fantásticos o surrealistas.

4.2 ESTUDIO

Partiendo de los cuadernos donde apuntábamos los sueños y pesadillas, realizamos un estudio sobre ¿qué es el sueño? Encontramos que el sueño es una fase por la que pasamos todos los seres vivos, ya sean humanos, animales o plantas, en el que el cerebro entra en un estado de reposo. En este estado encontramos diferentes fases o estadios por los que el cerebro pasa. Estos estados del sueño, se suelen ordenar en ciclos alrededor de los 90 minutos de duración.

Los ciclos del sueño se ordenan en cinco fases, la fase de transición, la fase del sueño ligero, la fase de transición, la fase de sueño delta y, por último, encontramos la denominada fase REM o fase MOR, que ocupa el 20% del proceso del sueño y suele durar entre 15 y 30 minutos aproximadamente. Se caracteriza porque el cerebro vuelve a tener una alta actividad, igual o incluso mayor que en el estado de vigia, y por ello los ojos están en constante movimiento. Durante esta fase percibimos información de nuestro entorno, el cuerpo permanece bloqueado y destaca por ser la fase en la que se producen los sueños.

A partir de este estudio, nos centramos en uno de los sueños registrados en uno de los cuadernos, para extraer la mayor información posible de los diferentes elementos que intervienen en él.

El sueño se basa en un recorrido onírico de un individuo, a través de una zona boscosa, en la que se encuentra con un acantilado que debe atravesar cruzando un puente de cuerda. A mitad de travesía comienza a recibir disparos de ambos lados del puente, y debido a esto, cae a un río, que lo arrastra hasta una cueva. El individuo herido entra en la cueva donde encuentra un pálido pulpo que le brinda una esfera

brillante, él la introduce en su boca para comérsela. Acto seguido, y sin poder evitarlo, el individuo comienza a transformarse en un demonio con la cara roja y el cuerpo azul cubierto de escamas verdes. El individuo, atrapado como demonio, hace daño a las personas que le atacaban en un principio.

Partiendo de dicho sueño, realizamos un análisis psicológico de este con la ayuda de la psicóloga Ana Rizo. Proponemos una traducción subconsciente de los elementos que aparecen para encontrar, en cierta forma, un mensaje oculto en el sueño.

A partir del análisis realizado con la psicóloga, podemos entender dichos elementos oníricos, de tal forma que en nuestra interpretación, el bosque, simboliza la zona de confort o santuario del individuo, el puente representa el afrontamiento de un miedo, en este caso miedo a las alturas. Los disparos y la caída, representan el miedo a la pérdida de control de uno mismo, por culpa de factores humanos externos al propio individuo, mientras que el río, representa ese elemento sobre el que no se tiene, ni se puede tener control. Nuevamente la cueva, vuelve a representar una zona segura, pero esta vez fuera de la zona de confort, en donde encontramos un elemento externo y no humano, que ayuda al individuo a afrontar ese ataque, mediante la pérdida total del control en sí mismo, que se ven reflejadas mediante el pulpo, la esfera y el demonio.

En conclusión, y tras este estudio de los elementos que intervienen, podemos destacar que el sueño seleccionado, simboliza un reflejo de la ansiedad y el miedo a la pérdida del control de nosotros mismos y el temor a hacer daño a otros si esto sucede.

4.3 DESARROLLO

Partiendo del análisis realizado, procedemos a extraer elementos, que podemos considerar clave para el desarrollo del proceso.

Los elementos principales que emplearemos son: el entorno boscoso, que es símbolo del santuario, el autorretrato mediante el individuo y el demonio, la figura del pulpo y el objeto de la esfera brillante.

A partir de estos componentes se plantea desarrollar una narrativa mediante la reinterpretación del sueño. Para ello utilizaremos técnicas de grabado en relieve con matrices de linóleo y gomas print block Milan, con el fin de obtener una serie de estampas.

Comenzamos realizando una serie de bocetos, en los que vayamos representando las figuras y escenarios del sueño de una forma lineal y narrativa, casi a modo de viñetas (Fig. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8), para eso utilizaremos como guía a la hora de tallar el linóleo. (Fig.9)



Fig.1 y 2 Bocetos sobre soporte digital.

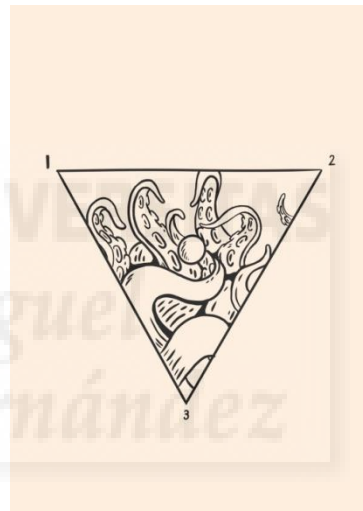


Fig.3 y 4 Bocetos sobre soporte digital.



Fig.5 y 6 Bocetos sobre soporte digital.



Fig.7 y 8 Bocetos sobre soporte digital.

Cuando tengamos todos los bocetos, comenzaremos la talla sobre las planchas de linóleo, transferiremos el boceto invertido mediante papel de calco sobre la plancha, teniendo en cuenta el efecto espejo, y comenzaremos la talla empleando la gubia con tres cabezales intercambiables: el cabezal en forma de V, para el tallado general (Fig.10), el cabezal en forma de U, para el vaciado de grandes zonas (Fig.11), y el cabezal de cúter, para pequeños posibles detalles (Fig.12).

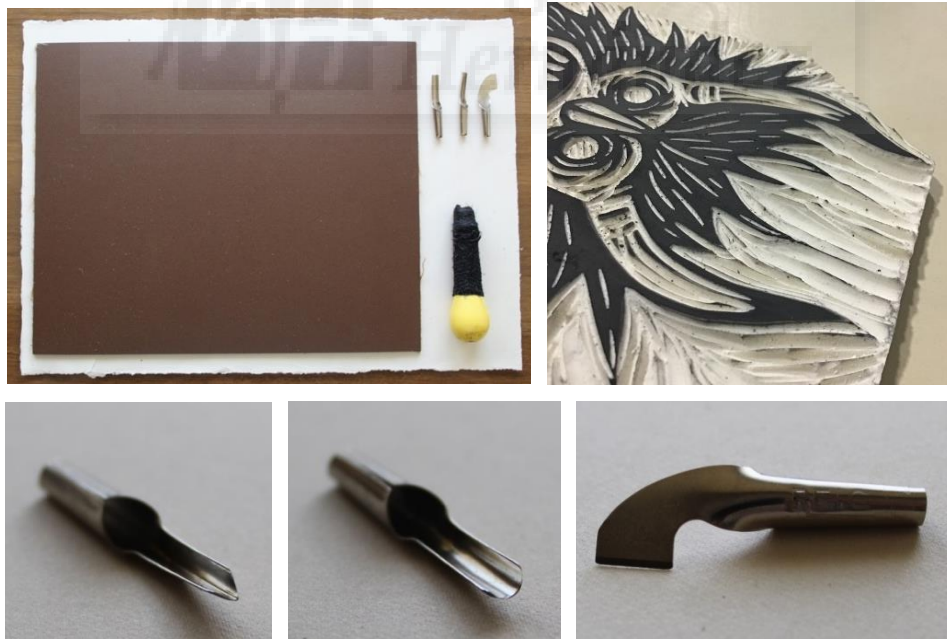


Fig.9 Plancha de linóleo, junto a las gubias empleadas, detalle de tala en goma.
Fig.10, 11 y 12 Diferentes gubias empleadas.

También planteamos emplear el grabado en relieve sobre gomas print block Milan independientes, de forma que nos permita crear dos piezas libres, que podamos combinar con una matriz de linóleo como base. De esta forma, con una plancha de linóleo, reproduciremos un entorno en el que podemos integrar independientemente, alguno de los personajes para la composición de la estampa. (Fig. 13)

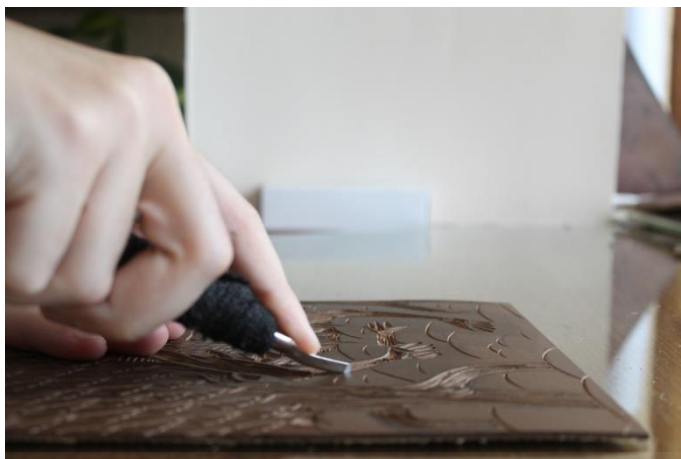


Fig.13, tallado sobre plancha de linóleo.

Una vez acabadas las matrices de linóleo y gomas print block Milan, se realizan, pruebas y experimentaciones de estampación, sobre diferentes papeles. Debido a la crisis del COVID-19, las estampas han sido llevadas a cabo mediante técnicas de estampación manuales, a través de la aplicación de presión mediante una cuchara, y con tinta calcográfica. En un primer lugar, empleamos el papel Canson mix media de 200 g/m^2 , es un buen papel, pero lo descartamos porque es demasiado duro, y la tinta no quedaba uniforme después de aplicarle la presión. Posteriormente, se estampó sobre papel canson, Kraft de 90 g/m^2 , obteniendo unos resultados más interesantes, por la tonalidad del papel en un tono crudo, pero nuevamente la estampación, aun siendo mejor que en el papel Canson mix media, en ocasiones no quedaba la tinta del todo uniforme en las superficies más grades. También se realizaron pruebas sobre folios de 80 g/m^2 , en estos, la tinta calcográfica quedaba completamente uniforme, pero la calidad el soporte no era la adecuada. Por último, se empleó el papel de grabado Rosaespina 220g, sobre el que la tinta quedaba prácticamente homogénea y la calidad era la deseada, además de una tonalidad cruda, por lo que escogimos este papel para el proyecto.



Fig.1 Matrices de goma print Block Milan.



Fig. 2 Matrices de linóleo.

5. RESULTADOS

Los resultados finales de este trabajo han sido satisfactorios, ya que nos ha permitido profundizar un poco más en el análisis y la comprensión de la mente, desde un punto de vista autobiográfico. Indagando a partir de los sueños en el material gráfico recopilando durante estos años. Gracias al estudio del sueño, hemos conseguido aprender sus diferentes fases y lo que sucede en nuestro cerebro mientras dormimos, y en cierto modo, comprender que son los sueños y como se producen.

Por otra parte, centrarnos en el estudio de uno de ellos, tras la selección de todo ese material gráfico, nos permite, con la ayuda de las sesiones mediante la psicóloga, extraer información de los componentes que aparecen en él. De esta forma a través del análisis de los elementos del sueño, hemos podido llevar a cabo una reinterpretación simbólica, con la que desarrollar en cierto modo, un pequeño relato, a la vez que nos acercamos a entendernos mejor a nosotros mismos.

Debido a la crisis de COVID-19, la experimentación a partir del grabado en relieve ha sido modificada. Lo que un principio iba a consistir en variaciones de tintas y composiciones, hemos tenido que sustituirlo por la búsqueda de métodos de estampación manuales, sin el uso de tórculos, por lo que hemos aprendido otro tipo de técnicas, como la estampación manual con cucharas o con los pies a modo de baren. Todas ellas, técnicas más laboriosas, en las que es difícil conseguir un resultado tan preciso y homogéneo como el que nos brinda el tórculo.

Para finalizar, todo el estudio del trabajo nos abre nuevas vías de investigación para futuros proyectos. Entre ellos, el análisis de sueños, así como de sus simbolismos, desde un punto autobiográfico y a través de técnicas de grabado en relieve, y también, profundizando más en la exploración sobre la interpretación de los sueños a lo largo de los tiempos en otras culturas.



Fig.3 Estampas



Sin título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo y matriz de goma print block Milan, papel Rosaespina 220g, 25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo, papel Rosaespina 220g, 25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo, papel Rosaespina 220g, 25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo, papel Rosaespina 220g,
25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo, papel rosaespina 220g, 25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de goma print block Milan,
Papel rosaespina 220g,
17 x 25 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo, papel Rosaespina 220g, 25 x 35 cm/aprox.



Sin Título. 2020. Estampa a partir de matriz de linóleo y matriz de goma print block Milan,
Papel Rosaespina 220g,
25 x 35 cm/aprox.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Cirlot, Juan Eduardo, "Diccionario de Símbolos"/ Ed. Siruela.
- Martín, Alicia, "Diccionario de los Sueños"/ Ed. Servilibro.
- Parker, Julia y Dereck, (1987) "Guia para Recordar e Interpretar los Sueños"/ Círculo de Lectores.
- Salas, Emilio, (1998), "El Gran Libro de los Sueños (La Otra Ciencia" / Ed. Martínez Rocamora.
- Éluard, Paul, Revista Mahiem, Polisemias, (2015), "The Sandman, El Hombre Detrás del Sueño"/ URL: <https://mayhemrevista.wordpress.com/2015/03/20/the-sandman-el-hombre-detras-del-sueno/>
- Rodríguez, Raquel, (2017) "¿sabes lo que ocurre en tú cuerpo cada noche? Todas las fases del sueño" Artículo en Muy Saludable, Sanitas/ URL: <https://muysaludable.sanitas.es/salud/fases-ciclos-sueno/>
- S. Andrea Contreras, (2013), "Sueño a lo largo de la vida y sus implicaciones en la salud"/ URL: <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-sueno-lo-largo-vida-sus-S0716864013701718>

