



## **UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación**

**Carrera de Cine y Audiovisuales**

**“LA ESTÉTICA DEL SURREALISMO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS  
EN EL CORTOMETRAJE *QUIMERA*”**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Cine y Audiovisuales.

**AUTORA:**

Anais Estefani Mazapanta Meza

C.I. 0302790126

Correo: anestefy@yahoo.es

**DIRECTOR:**

Galo Alfredo Torres Palchisaca

C.I. 0101863595

**Cuenca - Ecuador**

**13- agosto - 2020**



## RESUMEN

Esta investigación quiere acceder a la comprensión de la estética surrealista y complementarla con técnicas fílmicas que sustenten la realización cinematográfica de los sueños en el cortometraje *Quimera*. Para este propósito, sus postulados fundamentales se sostienen por un lado en Freud con su práctica del psicoanálisis onírico y los mecanismos derivados del *Trabajo del sueño*, como son: la *figuración*, la *condensación*, el *desplazamiento*, la *regresión* y la *censura* y por otro lado en las concepciones de Breton, sobre el surrealismo y la dinámica de un “automatismo psíquico” capaz de expresar el funcionamiento del pensamiento. Además, para la resolución técnica de los sueños también se han integrado conceptos deleuzianos que permiten que las cinco escenas de análisis puedan combinarse con el fundamento teórico de Freud y Breton y ser redirigidas a través del uso de la *imagen – subjetiva* sustentada por Deleuze. Todos estos conceptos, han sido integrados en una investigación bibliográfica y conceptual, que ha emparentado ciertos conceptos con el análisis fílmico de tres obras cinematográficas (*El moderno Sherlock Holmes*, *La mansión de Araucaima* y *Blak Mama*) donde hemos rastreado atisbos de una cierta estética surrealista y los hemos adaptado para el efecto. En el cortometraje, se instrumentalizan conceptos de la investigación a través de la reproducción de la imagen fílmica: como en el tratamiento del tiempo, y el montaje de secuencias y elipsis, dotando de un tratamiento distinto a la creación cinematográfica local, de tradición realista y de género.

**Palabras Clave:** Surrealismo. Sueños. Psicoanálisis. Freud. Breton. Deleuze. Imagen Subjetiva.



## ABSTRACT

This research wants to access the understanding of surreal aesthetics and complement it with film techniques that support the cinematographic realization of dreams in the short film *Quimera*. For this purpose, the fundamental postulates are supported not only in Freud with his practice of oneiric psychoanalysis and the mechanisms derivated from the *Work of the dream*, such as: *figuration, condensation, displacement, regression and censorship* but also in Breton's conceptions, about the surrealism and dynamics of a "psychic automatism" able to express the functioning of thought. In addition, for the technical resolution of dreams, Deleuzian concepts have also been integrated to allow that the five analysis scenes to be combined with the theoretical foundations of Freud and Breton so that they could be redirected through the use of the *subjective - image* supported by Deleuze. All these concepts have been integrated into a bibliographic and conceptual research, which has related certain concepts with the film analysis of three cinematographic works (The modern Sherlock Holmes, The mansion of Araucaima and Blak Mama) where we have traced glimpses of a certain surreal aesthetic and we have adapted them for this purpose. In the short film, research concepts are instrumentalized through the reproduction of the film image: as in the treatment of time, and the montage of sequences and ellipses, providing a different treatment to the local cinematographic creation, of realistic tradition and of gender.

**Keywords:** Surrealism. Dreams. Psychoanalysis. Freud. Bretón. Deleuze. Subjective Image.



## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>2</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>3</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>8</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I. LA ESTÉTICA SURREALISTA</b> .....	<b>15</b>
<b>I.A. Genealogía de los sueños</b> .....	<b>15</b>
<b>I.A.1. Antigüedad</b> .....	<b>15</b>
<b>I.A.2. Edad media, la Biblia y la representación onírica</b> .....	<b>17</b>
<b>I.A.3. Periodo clásico y la representación de los sueños</b> .....	<b>18</b>
<b>I.A.4. Los sueños y el Barroco</b> .....	<b>20</b>
<b>I.A.5. Modernidad y sueños</b> .....	<b>22</b>
<b>I.B. Freud y los sueños</b> .....	<b>24</b>
<b>I.C. El surrealismo</b> .....	<b>30</b>
<b>I.D.- Deleuze y la composición técnica de los sueños</b> .....	<b>34</b>
<b>CAPITULO II. ESTÉTICA DEL SURREALISMO EN LA CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS CINEMATOGRAFÍCOS (estudios de caso)</b> .....	<b>40</b>
<b>II.A. <i>El moderno Sherlock Holmes</i> (1924), de Buster Keaton.</b> .....	<b>40</b>
<b>II.A.1. Sinopsis</b> .....	<b>40</b>
<b>II.A.2. Sueño de Buster</b> .....	<b>40</b>
<b>II.B. <i>La mansión de Araucaíma</i> (1989), de Carlos Mayolo.</b> .....	<b>43</b>
<b>II.B.1. Sinopsis</b> .....	<b>43</b>
<b>II.B.2. El sueño de Machiche</b> .....	<b>44</b>
<b>II.C. <i>Blak Mama</i> (2009), de Miguel Alvear</b> .....	<b>46</b>
<b>II.C.1. Sinopsis</b> .....	<b>46</b>
<b>II.C.2. El sueño de Bámbole</b> .....	<b>47</b>
<b>CAPÍTULO III. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE LOS PRESUPUESTOS TEÓRICOS A LA ELABORACIÓN DE LOS SUEÑOS EN EL CORTOMETRAJE <i>QUIMERA</i></b> .....	<b>50</b>
<b>III.A. Sinopsis de <i>Quimera</i></b> .....	<b>50</b>



<b>III.B. Escenas oníricas de <i>Quimera</i></b> .....	50
<b>CONCLUSIONES</b> .....	61
<b>ANEXOS</b> .....	63
<b>ANEXO 1. Guion literario original de <i>Quimera</i></b> .....	63
<b>ANEXO 2. Propuesta de dirección, fotografía, arte y sonido de las escenas oníricas</b> .....	82
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	91



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Anais Estefani Mazapanta Meza en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "LA ESTÉTICA DEL SURREALISMO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS EN EL CORTOMETRAJE *QUIMERA*", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 13 de agosto de 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Anais Estefani Mazapanta Meza", written over a horizontal line.

Anais Estefanie Mazapanta Meza

C.I: 0302790126



### Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Anais Estefani Mazapanta Meza, autora del trabajo de titulación "LA ESTÉTICA DEL SURREALISMO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS EN EL CORTOMETRAJE *QUIMERA*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 13 de agosto de 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Anais Estefani Mazapanta Meza", written over a horizontal line.

Anais Estefani Mazapanta Meza

C.I.: 0302790126



**DEDICATORIA**

Dedico principalmente este proyecto:

A mis padres Edwin y Bertha, por haberme dado la oportunidad de estudiar y, sobre todo, por apoyarme durante mi carrera, por su amor incondicional, por la paciencia y el gran esfuerzo para ayudarme a llegar a este punto de mi vida.

A mi esposo Jonathan, por ser un pilar fundamental en los momentos más difíciles, por acompañarme en el transcurso de mi profesionalización, por darme siempre la mano cuando he estado a punto de caerme e incluso cuando he caído, porque ha concentrado todas sus fuerzas para que lograra mis metas.

Y sin olvidar a la persona más importante y esencial de mi vida, mi hijo Hugo, el ser que es motivo y razón para seguir adelante, mí fuerza para levantarme las veces que me he rendido, porque llegó hasta mí en el momento perfecto y me enseñó a tomar decisiones maduras y responsables que nos llevarán muy lejos, juntos.

Anais.





**AGRADECIMIENTO**

A Dios por bendecirme para llegar donde estoy.

A la UNIVERSIDAD DE CUENCA por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi director de tesis, Galo Torres por su esfuerzo y dedicación, quién con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación, permitió que pueda terminar mis estudios con éxito.

A mis profesores que a lo largo de mi carrera profesional aportaron con un granito de arena para mi formación.

A todas las personas que han formado parte de mi vida, les agradezco su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles.

**Anais.**



## INTRODUCCIÓN

Edith Vega, en su artículo titulado *Editorial*: “Los sueños son una **experiencia subjetiva** donde se mezclan imágenes junto a sonidos y sensaciones. Todos estos elementos Según crean una experiencia que puede llegar a ser tan real que llegue a confundir a la persona [...]” (2017). En cuanto a la teoría sobre los sueños, el célebre vienés, Sigmund Freud, en su obra *Interpretación de los sueños* (1900), propuso el procedimiento de la interpretación onírica como una manera de realización alucinada de los deseos, como un camino directo para acceder al inconsciente. En esta obra, Freud analizó sus propios sueños para demostrar su teoría sobre la psicología interpretativa.

La pregunta que guio esta investigación monográfica fue: ¿Cómo llevar el mundo de los sueños al soporte cinematográfico?, o mejor: ¿Cómo representar esta experiencia subjetiva en términos de lenguaje cinematográfico? A lo largo de la historia del cine, varios han sido los autores que trataron de representar el mundo onírico en sus obras. Algunos de ellos utilizaron los principios estéticos del surrealismo para representar los sueños de sus personajes en relatos narrativos. Por supuesto, los clásicos en este sentido son: Luis Buñuel, en películas narrativas como: *Los olvidados* (1950) y *Subida al cielo* (1952); o Buster Keaton en el largo sueño que contiene el filme *El moderno Sherlock Holmes* (1924). Igualmente, el cine latinoamericano posee ejemplos de películas en las que la estética surrealista fue utilizada para la realización onírica, como en los casos de Carlos Mayolo en *La mansión de Araucaíma* (1978), Barbet Schroeder en *La virgen de los sicarios* (2000) y César Augusto Acevedo en *La tierra y la sombra* (2015). Mientras, en el cine ecuatoriano han sido pocos, pero notables los filmes bajo el influjo de la estética del surrealismo para la construcción de sueños. Por ejemplo, en *La Tigra* (1990), de Camilo Luzuriaga; o en *Blak Mama* (2009), de Miguel Alvear y Patricio Andrade.

Por otro lado, en el campo de la teoría cinematográfica, quizá debamos al filósofo francés, Gilles Deleuze, una de las primeras y más completas reflexiones sobre lo que él



llamó la imagen-sueño. En 1985, Deleuze publicó el libro *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, en el cual realizó una importante diferenciación sobre la producción técnica de los sueños en el cine: la forma de producción “concreta” y la forma de producción “abstracta” ([1985] 2005, p. 84).

Los sueños y su realización cinematográfica resultan importantes por la trascendencia del tiempo subjetivo en el cine moderno, según la tesis de Gilles Deleuze. Para el filósofo francés, la noción del “tiempo” será el factor principal que los directores del cine moderno (de Welles a Fellini) emplearán en forma de tiempo subjetivo, es decir: imágenes-sueños, imágenes-recuerdo e imágenes-ensueño (Deleuze, [1985] 2005, p. 67-96). Por eso, en un drama ficcional, los deseos de un personaje pueden ser mostrados por medio de sus sueños. En tal virtud, esta investigación se fundamenta en la estética surrealista, a fin de sustentar la realización de un guion que tiene a su personaje protagonista atravesado por sus sueños. En el cortometraje llamado *Quimera*, de la autora de esta monografía, se cuenta la historia de Alejandro, un apocado guardia de seguridad de cuarenta y tres años, que trabaja a tiempo completo en un museo. Lleva casado quince años con su esposa Penélope. Sin embargo, una noche, cansada y tras varias y fallidas tentativas de reconciliación, ella decide abandonarlo mientras él se deja vencer cotidianamente por el hastío, en la penumbra de un sofá de la sala. Horas después, Alejandro, despierta sobresaltado por un estruendo: un coche se ha impactado fuera de su casa. Una vez de pie, se encamina sorprendido hasta Irma, la conductora, herida y desorientada. Alejandro utiliza el mismo coche para llevarla a un centro de salud cercano. Después, con la noche escuetamente avanzada acaban por dormirse tras haber hecho el amor en la habitación de un hotel. Al poco rato, Alejandro, se levanta para ir al baño y queda horrorizado, perplejo: ha descubierto un cuerpo andrógino envuelto en plástico. Es el silencio de un secreto que él, junto con Irma, guardan para sí. Los espacios se rompen de pronto: el cuarto también es una zanja abierta en medio del frío y la indiferencia. En realidad, no es la primera vez que Alejandro ha engañado a su esposa, tampoco es la primera vez que acude a su propio entierro.



El psicoanálisis, la estética surrealista y la teoría deleuziana de los sueños constituyen el paraguas teórico de esta investigación. Pero, ¿qué son los sueños?

Los sueños sirven para comunicar todo aquello que la mente consciente no puede aceptar. Deseos inconscientes que no se quieren reconocer y que por este motivo aparecen en los sueños representados de forma simbólica. Es decir, los sueños son la vía de expresión de deseos reprimidos que tiene la persona. (Bertran, 2009)

Evidentemente, lo dicho por este autor tiene relación con la teoría psicoanalítica, pues como es sabido:

Freud construye una teoría del sueño como paradigma de las formaciones del inconsciente, un método de interpretación fundado en la asociación libre que reubica al sueño, al soñante y al intérprete. El sueño se convierte en el cumplimiento (disfrazado, desfigurado) de un deseo (censurado, reprimido). (Bertran, 2009)

Entonces, el deseo inconsciente busca el reencuentro con un objeto perdido que ha dejado un rastro imborrable en el individuo. Dice Freud al respecto: “La infancia es una de las fuentes de las que el sueño obtiene más elementos”. La vertiente psicoanalítica inaugurada por Freud, sostiene que el inconsciente humano está enraizado en hechos y eventualidades que han moldeado los deseos del hombre, dando sentido al inconsciente individual. Ese moldeamiento define estados mentales a su vez remitidos a sensaciones pasadas:

Los sueños son un recordatorio constante de aquello que la consciencia ha reprimido y que nos negamos a aceptar y pensar. En definitiva, el sueño es una herramienta psíquica para conseguir franquear la barrera que hay entre el inconsciente, la memoria profunda y el consciente. (Álvarez, 2016)

Respecto a la estética surrealista, para esta investigación se realizó una síntesis de los conceptos de la obra ensayística del poeta surrealista francés, André Breton (1896-1966). En el *Manifiesto del Surrealismo* (1924), teorizó sobre todo aquello relacionado a la concepción de los sueños y a los mecanismos mediante los que, Breton y sus compañeros, practicaron la poesía durante la época de las primeras vanguardias.

La estética surrealista tuvo, además, relaciones con el cine a través de Luis Buñuel, René Clair, Jean Cocteau, entre otros. Autores que Deleuze estudia cuando habla de la producción técnica de los sueños en el cine. Efectivamente, desde la filosofía del cine,



Gilles Deleuze se aventura a explicar los procesos de producción de las imágenes-sueño: imágenes particulares respecto a su forma y función dentro del relato, capaces de asociarse narrativamente con otras imágenes, con las que forman un “circuito” de tiempo:

*el sueño representa el circuito aparente más vasto o «la envoltura extrema» de todos los circuitos. [...]. El caso del sueño pone en manifiesto dos importantes diferencias. Por una parte, las percepciones del durmiente subsisten, pero en el estado difuso de un polvo de sensaciones actuales, exteriores e interiores, que no son captadas por sí mismas y que escapan a la conciencia. Por la otra, la imagen virtual que se actualiza no lo hace directamente, sino que se actualiza en otra imagen, y ésta cumple el papel de imagen virtual actualizándose en una tercera y así hasta el infinito: el sueño no es una metáfora sino una serie de anamorfosis que trazan un enorme circuito. (Deleuze, [1985] 2005, p. 82-83)*

Deleuze no cree que los sueños sean metáforas como las concebía Freud, sino imágenes en devenir, en movimiento, en metamorfosis perpetua, pero que derivan una de la otra por su figuración o composición, por ejemplo: el ojo, la nube y la navaja en *El perro Andaluz*. La imagen-sueño describe un proceso de injerto de unas imágenes en otras, para generar una tercera imagen con componentes semejantes de la imagen anterior.

El proceso de generación de imágenes oníricas se encuentra posiblemente en los mecanismos de producción poética del surrealismo, por ejemplo: en el sueño de la película *El moderno Sherlock Holmes* (1924), de Buster Keaton:

*la imagen de la silla desequilibrada del jardín da paso a la caída en la calle, después en el precipicio por cuyo borde el héroe se inclina pero que es el hocico de un león, después en el desierto y en el cactus sobre el cual se sienta, después en la pequeña colina que da nacimiento a una isla castigada por las olas, donde él se sumerge en una extensión que se ha vuelto nevada y de la que sale para encontrarse nuevamente en el jardín. (Deleuze, [1985] 2005, p. 83)*

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo central de esta investigación consistió en analizar la manera en que la estética surrealista elaboró su poética de los sueños para trasladarla a la construcción de los sueños cinematográficos en el cortometraje *Quimera*. Para llegar a este objetivo general, se elaboraron tres objetivos específicos, que a la vez articularon los capítulos de esta investigación. El primer apartado trata sobre los estudios de la estética surrealista en la elaboración de los sueños. El segundo apartado



se centró en el análisis narratológico, de contenido y de forma, de obras audiovisuales que incluyen escenas oníricas en su relato, como: *El moderno Sherlock Holmes* (1924), de Buster Keaton, *La Mansión de Araucaíma* (1978), de Carlos Mayolo, y *Black Mama* (2009), de Miguel Alvear. Y como último apartado se elaboró la propuesta filmográfica para la composición de los sueños del personaje de Alejandro, en el cortometraje *Quimera*.

Respecto a la metodología, se empleó la de tipo cualitativa en dos variantes: bibliográfica y análisis fílmico, para luego darles una aplicación práctica. El desarrollo del primer capítulo se basó en la investigación bibliográfica de conceptos tomados del psicoanálisis, del surrealismo y la filosofía del cine de Gilles Deleuze. Para el segundo objetivo, se enfatizó en el análisis narratológico de la cinematografía de los sueños dentro de una obra audiovisual en los casos ya citados. Finalmente, en el tercer capítulo se detalló la propuesta estética y técnica para la elaboración de sueños del cortometraje *Quimera*.

## CAPÍTULO I



## LA ESTÉTICA SURREALISTA

### I.A. Genealogía de los sueños

#### I.A.1.- Antigüedad

Steiner reconoce la persistencia de las manifestaciones oníricas a lo largo de la historia humana, y puntualiza ciertos ejemplos o hechos históricos.

Los sueños de los faraones, los sueños, a veces estimulantes, a veces amenazadores, de reyes y de guerreros, tales como los cuenta la Biblia, el sueño de Arnílcar, el de Escipión, los innumerables sueños que relata Plutarco en sus vidas, se consideran hechos históricos. (Steiner, 1983, p. 8)

Steiner reconoce, en cierta medida, que la historia humana se ha reconstituido a través de cierta perspectiva cultural que impusieron los sueños de personajes antiguos, cuyos contenidos influyeron sobre sus decisiones sociales y políticas. En suma, los sueños han sido parte fundamental y constituyente de sistemas civilizatorios. Así, los sueños son inherentes al ser humano. Son parte constitutiva de su funcionamiento psíquico y cultural. Freud dice: “En la antigüedad los sueños eran considerados como algo muy corriente. Lo que se recordaba al despertar se interpretaba como augurio de algo bueno o algo malo inspirado por seres superiores, divinos o satánicos” ([1900] 1973, p. 15).

Platón dice en el *Critón 44a*, que el alma tiene la posibilidad de “acceder durante el sueño a conocimientos superiores que le están vedados durante la vigilia. [...] en donde se admite la posibilidad de premoniciones e incluso contacto con los dioses” (Suárez de la Torre, 1973, p. 281). Entonces, una cierta funcionalidad práctica de las imágenes oníricas y sus contenidos es reconocida desde la antigüedad sobre la base de su interpretación (premoniciones) o de trascendencia (comunicación con los dioses). En otro de sus escritos, Platón insiste en que los sueños poseen cierta autonomía con respecto a lo vivido en la vigilia; así, en la *República 571 c-d*, escribe que “la parte inferior del alma, da rienda suelta a sus instintos en las fantasías oníricas, pues ya no está controlada, como en la vigilia, por el *nous*” (Suárez de la Torre, 1973, p. 280-281).



El alma durante el sueño se entrega a la creación de imágenes puras y sin el control de la razón. Para el cine la expresión “fantasías oníricas” (*phantasmata* = imagen) será importante, porque de alguna forma equivale a lo que Deleuze llamará imágenes-sueño, en *La imagen-tiempo*.

Los sueños han tenido varias posibilidades de interpretación. Una de ellas radica en su capacidad predictiva que depende de la significación asignada por cada individuo o sistema social dominante. «La antigüedad mediterránea, ya sea clásica, semítica o "bárbara" coincide en vincular sus sueños y el acto de soñar a la fenomenología de la prefiguración» (Steiner, 1983, p. 9). Steiner consolida de esta manera una descripción sobre la función premonitoria de los sueños, y puntualiza el origen de estos, remitiéndolos a causas externas a la psiquis del alma individual, estimulada por fuerzas exteriores o “visitas”:

Los sueños tienen a veces las características de una pesadilla (*enypnion*) o de una voluptuosidad llena de promesas. Pero algo está claro: los sueños nacen de una "visitación" del futuro o por el futuro. Son, en esencia, verdadera o falsamente adivinatorios (*chrematismos*) y proféticos (*horama*). (Steiner, 1983, p. 9)

La visitación del futuro sugiere una suerte de función primaria que yace en la capacidad de comunicar o transferir ideas de un futuro que puede ser verdadero o falso; en cualquier caso, los sueños son un pasaje o una intercomunicación entre espacios/tiempos.

Sin embargo, a medida que las sociedades y sus individuos evolucionan en el tiempo histórico, los sueños comienzan a mutar sus contenidos, su forma, su interpretación y las condiciones de su génesis. Así, “los sueños de comienzos del siglo VII, sobre todo si nos los proponen hombres cultivados y elocuentes, están dotados de una retórica dramática, de una coreografía, de una moral que los nuestros desconocen” (Steiner, 1983, p. 12).

Para los hombres de la edad media, en cambio, los sueños derivan de los relatos de ficción, incluso se dramatizan, pero están sometidos a un control moral impuesto por la tradición bíblica y cristiana que vuelve más difícil la captación directa del mensaje de





un sueño. Las dramatizaciones de varios personajes oscurecían la interpretación y generaban misterios o enigmas.

### **I.A.2.- Edad media, la Biblia y la representación onírica**

En los tiempos de la edad media, la verdad absoluta revelada por Dios por intermedio de la religión católica a los hombres, tuvo un influjo decisivo en la génesis, forma y contenido de los sueños. Más aún cuando el sustento del sistema cristiano es un libro con el relato de unos personajes con sus ilusiones y sus demonios. Los escritos de la religión católica describen manifestaciones oníricas cuyo mensaje está sobrecodificado: no hace falta ninguna insinuación o esquematización extra bíblica; cada sueño es, a la larga, una ordenanza manifestada por medio de imágenes dramáticas esbozadas por un ser divino. “Dios ha comunicado mensajes importantes al ser humano y lo ha hecho de diversas formas. Pero no era como los sueños confusos y sin sentido que tenemos todos los días. Eran muy reales y coherentes, y contenían un mensaje claro” (Testigos de Jehová, 2014)<sup>1</sup>. Cuando un patriarca o un profeta sueña, ese sueño es un relato realista, coherente y claro, capaz de portar un mensaje de Dios. Solo la coherencia y la claridad de este tipo de sueños podía expresar una orden concreta respecto a una actividad específica que el soñante necesitaba ejecutar para satisfacer los deseos del ser divino.

Como narra la Biblia, en varios de sus libros, Dios utiliza los sueños para comunicar a sus fieles sus designios. En el Antiguo Testamento encontramos la historia de José, un joven que una noche tiene un sueño, en el cual sus hermanos y él se encuentran en el campo atando gavillas de grano. De repente, la gavilla de José se levanta y las de sus hermanos se juntan alrededor de la suya, inclinándose ante ella. Los hermanos de José sienten odio y celos hacia él, hasta que un día deciden venderlo. De esta manera, José consiguió llegar a Egipto, y gracias a su capacidad de profeta onírico, logró interpretar aquel célebre sueño del Faraón en el que aparecían los espectros de las vacas flacas y las vacas gordas. Por sus méritos de sabio, el Faraón lo ubicó como el encargado de todo el país, básicamente la segunda autoridad después de él (Génesis 37: 5-36 y 41: 1-57).

---

<sup>1</sup> Testigos de Jehová. “Watch Tower Bible and Tract Society of Pennsylvania, Inc.”. Acceso: 18 de diciembre del 2018. Internet <<https://www.jw.org/es/publicaciones/revistas/g201408/sue%C3%B1os-inspirados-por-dios/>>



Otro relato de contenido onírico es la historia de Daniel. Durante una noche del primer año del reinado de Belsasar, en Babilonia, Daniel soñó que cuatro vientos soplaban estrepitosamente sobre el gran mar. De pronto, emergieron cuatro grandes monstruos, todos ellos diferentes. El primer monstruo parecía un león con alas de águila. El segundo parecía un oso, pero uno de sus costados era más alto que el otro. El tercero parecía una pantera. Y el cuarto monstruo tenía diez cuernos, y sus dientes eran dos grandes hileras de puntas de hierro. Hacía pedazos todo lo que comía, y pisoteaba y destruía lo que quedaba. Estos cuatro monstruos son la figuración de cuatro reyes que van a reinar sobre la tierra. Los diez cuernos representan a diez reyes, que gobernarán en la tierra. Después de ellos, se levantará un rey, diferente a los demás, y humillará a los tres reyes. Eso fue todo lo que soñó Daniel (Daniel 7: 1-28). Un tercer ejemplo se halla en el Nuevo Testamento y es, quizá, el relato bíblico más conocido: el Ángel del Señor se aparece en un sueño a José, el padre adoptivo de Jesús. Le advierte que huya a Egipto junto con la Virgen y el niño para librarse de la mortandad de infantes que se desatará por la vanidad de Herodes. Al morir este, Dios a través de un sueño le hace saber a José que puede regresar a su tierra (Mateo 2: 13-14 y 19-20).

Los mensajes, como se ha podido ver son claros y determinantes. Expresan la voluntad de Dios para ayudar o proteger a sus elegidos. En definitiva, los sueños bíblicos no responden al descubrimiento del individuo ni a su posterior definición como persona, porque nada tienen que ver con su mundo interno. Son mensajes simples entregados a hombres cuyas interpretaciones son bastante claras, debido al contenido predictivo o revelatorio que buscaba perpetuar la fe de los fieles en el sendero divino. Era una línea de verdades reveladas o indicaciones divinas a ser ejecutadas, mediante la exclusión de la voluntad de los hombres.

### **I.A.3.- Periodo clásico y la representación de los sueños**

La visión clásica grecolatina sobre el origen y la funcionalidad de los sueños cambia radicalmente con respecto al onirismo bíblico, al exhibir una expresión humanista en el contenido de los sueños. Los abundantes relatos del clasicismo entregan otro tipo de origen, estructura e interpretación de los sueños. La literatura al respecto es abundante.



Así, en la *Odisea* (VIII a.c.), las divinidades también emplean el sueño para comunicarse con sus protegidos. Pero este protagonismo de los dioses como entes reveladores de los sueños cambia en los relatos de la cultura latina, porque la necesidad narrativa que experimenta la humanidad en este período, hace que la expresión onírica tenga también su expresión en los relatos. La formalización y la interpretación de los sueños se entienden como un tejido narrativo que se reinterpreta así mismo en forma de prosa, verso, cuento o diálogos, y termina por dar cabida al “alma” como coprotagonista o protagonista del relato onírico.

Paradójicamente, si bien el alcance del conocimiento acerca del mundo onírico se vuelve más próximo, a la vez, su ambigüedad abre un espectro de interpretaciones encaminado a estructuras narrativas planteadas por los grandes escritores e intérpretes del sueño.

¿Cuál es la relación que establecen los sueños con el alma del individuo soñante? Todavía hoy son augurios o premoniciones de hechos venideros, pero a estas alturas, los hombres no los reciben directamente de una divinidad, sino que provienen desde su mundo interior, arrastrando una especie de metodología para receptor los sueños, esquematizarlos e interpretarlos:

La visión onírica es un movimiento o una invención multiforme del alma que señala los bienes y los males venideros. Por ser esto así, el alma predice cuánto sucederá con el transcurso del tiempo, tarde o temprano, y todo lo expresa, a través de unas imágenes naturales y apropiadas, llamadas elementos, por considerar ella que en el intervalo nosotros podremos conocer el futuro, una vez instruidos por medio del razonamiento. Artemidoro [128] (García, 2002, p. 10)

La razón actúa a medida del rechazo de la humanidad ante mensajes o elementos exógenos o, por el contrario, los recibe para iniciar un proceso de reinterpretación que dota a cada sueño de una función única y una forma concreta para sus intereses. Por tal motivo, suponer que el alma tiene versiones de forma promueve su capacidad de proyectarse en otro tiempo, de crear una imagen paralela de sí misma. Esto genera una imagen que comparte dos tiempos distintos, por lo tanto, es necesario identificar a cuál



pertenece para impulsar el pensamiento humano, concluir el origen del mensaje y, por ende, su posible significado.

### **I.A.4.- Los sueños y el Barroco**

En el periodo Barroco (siglo XVII), los sueños poseían una viveza que los conducía imperceptiblemente hasta la vigilia, incluso se sugiere la confusión o mezcla con los estados perceptibles de la realidad. En el Barroco, la línea que separa los sueños y la vida despierta es difusa, acaba por confundirlos.

Sabik determina una de las propiedades principales de los sueños al decir que “uno de los fenómenos más característicos del Barroco, resultado -entre otros- de la adversa coyuntura histórica, es la depreciación de la realidad. Las alusiones a la vida como sueño, como algo fugaz e inconsistente son una constante barroca”<sup>2</sup> (s.f, p. 109). Indudablemente, esa “depreciación” de la realidad es la incertidumbre sobre la consistencia del mundo empírico, redirigiendo el raciocinio hacia la valorización del estado del sueño como una constante más real que lo real. La importancia de los sueños ya no es de interés solo de místicos y especuladores, sino del hombre de a pie.

“Ascetas y místicos no dejan de advertir sobre la apariencia engañosa de las cosas y de comparar la vida terrena del hombre a una breve representación teatral o a un sueño” (Sabik, s.f, p. 109). La apariencia de las cosas se percibe como una mera representación de actores o una mera sucesión de imágenes oníricas; el conocimiento del mundo real queda parcializado al captar apenas únicamente una faceta del objeto observado, porque no podremos comprender más de él que lo que vemos y receptamos en una representación teatral o en un sueño.

---

<sup>2</sup> Kazimierz Sabik. Sf. “La problemática del sueño en el teatro español de la segunda mitad del siglo XVII”. En: Centro Virtual Cervantes. Acceso 17 de abril de 2019. Internet <[https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/09/09\\_107.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/09/09_107.pdf)>



Los estudios sobre este tema se extienden y las comparaciones, hechas por escritores y filósofos, solo incrementan sus semejanzas y evidencian más relaciones que posibilitan el parentesco de los estados de sueño y vigilia.

El carácter ficticio de esa realidad que llamamos 'vida' se nos revela mejor cuando la comparamos con una representación onírica. En el transcurso del sueño 'vivimos' determinadas representaciones cuya naturaleza 'fantástica' descubrimos al despertar. Es decir, en el sueño vivimos esas fantasías que luego reconocemos irreales en la vigilia. Pues bien, cabe pensar que lo mismo que vivimos los sueños, soñamos la vida; que la vida misma tenga la consistencia imaginaria, fantástica, de los sueños. En fin, *que la vida sea un sueño*. (García, 2002, p. 863-864)

«Para poner de manifiesto ese carácter ficticio de la realidad, el barroco echa mano de dos parábolas favoritas: la de la “vida como sueño” y la del “mundo como teatro”» (García, 2002, p. 863). Veremos que bajo estas premisas, la expresión del barroco a través de sus distintas manifestaciones y aseveraciones se manifiesta a su capricho, se dibuja en el anverso y reverso de la existencia.

Decir «sueño» y «barroco» es sugerir una bien conocida constelación de temas. La literatura española del XVII —prolongando tradiciones, pero también sometiéndolas a una perceptible inflexión— encerrará en el Sueño una imagen laberíntica de la vida, cuya otra cara es «una imagen espantosa de la muerte». Vida y muerte, sueño y vida, apariencia y realidad, teatro y mundo, dudas y certezas, todo caóticamente entremezclado. La cuestión —ya se sitúe en un nivel epistemológico, moral o metafísico— se reduce, en definitiva, a eso: una desazonante «cuestión de vida o muerte». (Tusón, 1970, p. 175)

La sintomatología barroca se eleva laberínticamente, y lo hace entre estados de existencia y conciencia, remitiéndose a intersecciones, mezclas, desplazamientos, intromisiones y suplantaciones. La relación que tiene el sueño con el barroco, si no es por su condición imaginaria, está en la posibilidad de encapsular los sueños en una parte de la vida o, quizá, en extenderla o prolongarla en la silueta de la muerte. Le ocurre a Segismundo, el protagonista de *La vida es sueño* (1635), de Calderón de la Barca y también a los personajes de *Sueño de una noche de verano* (1595), de Shakespeare.

El interés sobre el funcionamiento de los sueños en relación a un problema filosófico de la existencia, para poetas y dramaturgos fue la forma de afrontar indirectamente preguntas referentes entre la vida, la existencia y la muerte.



[...] una visión de la muerte como problema que compromete nuestra existencia. O de una vida cargada de muerte. Tal presupuesto da como resultado, en los Sueños, la imagen de un laberinto, de un mundo caótico en el que se asiste a la degradación de lo humano en medio de un deliberado clima apocalíptico; o desde otro ángulo, una «soñada» escenografía en donde representar la vida... (Tusón, 1970, p. 176)

Antes de la aparición del cine, solamente el teatro había explorado con soltura la complejidad de los sueños y sus relaciones con la vida. “[...] El príncipe Segismundo, personaje central de *La vida es sueño* (1635), de Pedro Calderón de la Barca expone su peculiar visión de la existencia en estos términos:

¿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.

(Calderón de la Barca, *La vida es sueño*)

Siglos después y todavía con la discusión avivada por las llamas del perpetuo cuestionamiento humano, el Barroco continúa vislumbrando una oportunidad para replantear la percepción de la vida y el valor de los sueños a través de su mixtura, de su confusión y de su superposición con las imágenes de la vigilia.

### **I.A.5.- Modernidad y sueños**

Debido a la modernidad euro-norteamericana originada en el Renacimiento (siglo XV) y a la confrontación del conocimiento y las herramientas de la razón, los teóricos y científicos abandonan poco a poco la creencia divina para centrar sus explicaciones en un orden material y concreto, decididos a esclarecer la ambigüedad de los sueños por medio de la búsqueda de sus orígenes en la dialéctica del cuerpo y la mente, incongruencias que en aquel tiempo ofrecían relaciones materiales y espirituales, las cuales, durante el periodo Barroco (siglo XVII) y de la Ilustración (siglo XVIII) provocaron grandes debates.



Exceptuando ciertos escritores religiosos, los filósofos de los siglos XVIII y XIX no admiten la idea de que los sueños puedan tener un origen sobrenatural y oscilan entre la tesis según la cual son provocados exclusivamente por estímulos somáticos (como sostiene Hobbes) y la que sostiene que en el sueño puede haber procesos tan válidos, elevados y creadores como en la vigilia. (Servadio, 1961, p. 6)

Los sueños resultaban relativos y hasta complementarios a la actividad de la vida despierta. En realidad, se buscaba una explicación más lógica o racional que recayera implícitamente en el protagonismo de la mente humana. De alguna manera, el estudio de los sueños iba en dirección a la voluntad creadora del hombre, aun mientras dormía. Los sueños dotaban al individuo de potencialidades destinadas a su uso práctico.

Servadio se sirve del pensamiento kantiano para derivar su visión sobre la intención y existencia de los sueños para el individuo, dejando entrever cierta conjunción y hasta una necesidad del individuo por complementar su vigilia con su estado nocturno.

Para Kant, la base de los sueños es en general “un estómago en desorden”; pero también él piensa que “las ideas en los sueños pueden ser más claras y más vastas que en el más claro estado de la vigilia; lo que podemos esperar de una esencia activa como el alma, cuando los sentidos externos están en tan completo reposo...” (Servadio, 1961, p. 7)

Al vetar los sentidos o, al menos, al estar neutralizados cuando estamos dormidos, se supone que se plodría concentrar las ideas, permitiendo algún tipo de lucidez sobre las posibilidades de decisión durante la vigilia. Cierta dominio sobre la psiquis liberada del cuerpo se evidencia en el estado de reposo, mientras se despliega una supuesta potencia creadora en el alma soñante.

Y al enunciar la efectiva relación de los sueños con la vida despierta del individuo, debería ahora esclarecerse de qué tipo, o bajo qué circunstancias esas relaciones se ejecutan. Servadio se sirve de las apreciaciones de Bergson para argumentar el tipo de parentesco de los sueños con la vigilia: “Los recuerdos que consiguen aflorar son los que tienen relación con la situación presente, al dormir, los únicos que lo consiguen son los que pueden asimilarse de algún modo a nuestras sensaciones del momento, externas o internas” (Servadio, 1961, p. 7).



Quizá, el elemento más importante que el efecto del sueño, es el desencadenante del mismo. Según Servadio y Bergson, podrían ser los recuerdos los que liberarían la significación de un sueño en nuestro presente, porque con los recuerdos sucede que, muchas veces, son indiscernibles de los productos de nuestra invención. A veces sucede a la inversa. Pero, es concluyente y según da cuenta Servadio y su referencia, Scherner, que:

Lo que domina los sueños es sobre todo la imaginación desenfrenada, que elabora estímulos y sensaciones, ya actuales ya del día anterior. Los sueños tienen predilección por lo exagerado, lo desmesurado, lo monstruoso. Repelen las abstracciones, y todo les parece concreto. Además, a menudo no representan cosas, sino sus símbolos. (Servadio, 1961, p. 9)

En la modernidad existe inestabilidad en la capacidad de la creación de relaciones entre los sueños y la actividad humana, sin embargo, es posible apreciar un desapego absoluto por la intención externa. Por ahora, los sueños encuentran su origen en el dominio de la mente humana y en las profundidades de su psiquis: memoria e invención constante. De aquí la necesidad de explicar los sueños a partir de asociaciones simbólicas.

### **I.B.- Freud y los sueños**

A finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, durante la II Revolución Industrial, la teoría sobre los sueños sufre un giro decisivo, afinándose más en lo referente a su génesis, estructura y significado, gracias a Sigmund Freud (1856-1939).

Freud se asienta sobre los postulados de Platón y sus seguidores como base para la realización de una tesis sobre la interpretación de los sueños. “El sueño es una realización de deseos”, dice Freud y apunta ciertas características del mismo:

[El sueño] No es desatinado ni absurdo, ni presupone que una parte de nuestro acervo de representaciones duerme, en tanto que otra comienza a despertar. Es un acabado fenómeno psíquico, y precisamente una realización de deseos; debe ser incluido en el conjunto de actos comprensibles de nuestra vida despierta y constituye el resultado de una actividad intelectual altamente complicada. (Freud, [1900] 1973, p. 422)

Freud toma como punto de partida los fundamentos de otros teóricos y filósofos que hablan acerca de los sueños. Por ejemplo, Gotthilf Heinrich von Schubert, médico





alemán, quien escribió *El simbolismo de los sueños*, en 1814. Heinrich von Schubert dice que “el sueño sería la forma que tiene el espíritu de liberarse de la vida exterior” (Freud, [1900] 1973, p. 15). Luego, toma en consideración el postulado del filósofo y psicólogo alemán, Karl Albert Scherner y del filósofo alemán, Johannes Immanuel Volkelt, quienes aseguraban que “los sueños nacen de estímulos puramente anímicos y representan manifestaciones psíquicas que en la vida diaria no pueden expresarse” (Freud, [1900] 1973, p. 16).

Basado en estos principios, Freud, en su libro *Los sueños y el psicoanálisis* (1973), manifiesta que “los sueños son una especie de sustitutivos de aquellas series de pensamientos tan significativos y revestidos de afecto” (p. 21). El sueño es un mecanismo capaz de guardar todo aquel acervo o experiencia que pasa desapercibida en la cotidianidad y que, sin embargo, es clave para mostrar los deseos del verdadero Yo, es decir, la subjetividad que vuelve auténtico al ser humano, esa que a veces no quiere que otros conozcan. En ocasiones, el sujeto se niega enfáticamente a aceptar un aspecto soterrado de su vida psíquica. Freud dice, finalmente, que en las imágenes y dramas oníricos que tiene el hombre se revelan todos aquellos deseos que están reprimidos o que son consumados por vía simbólica en las fantasías de los sueños. Este proceso se inicia desde que el hombre nace y lo acompaña hasta su marchitamiento definitivo.

Desde siempre se ha intentado determinar qué significan los sueños. Como se ha señalado más arriba, desde la antigüedad mitológica, son varios los textos que narran la creencia de que los contenidos oníricos debían tener un significado, una revelación o premonición de hechos o acontecimientos concernientes al individuo que sueña.

[...] la opinión popular parece atenerse a la creencia de que el sueño, con todo, tiene un sentido, que atañe a la anunciación de futuro, y que, de su contenido, muchas veces confuso y enigmático, puede obtenerse la interpretación por medio de algún procedimiento. [...] consisten en sustituir el contenido onírico recordado por otro contenido, ya sea fragmento a fragmento siguiendo una clave fija o bien el todo de un sueño por otro lado con el cual se halla en la relación de un símbolo. (Freud, [1901] 2017, p. 6-7)



Un sueño remite de forma constante a algo, a otra escena, a otros personajes distintos a los del sueño. Determinar esa otra escena y esos otros personajes se llama “interpretar un sueño”. Freud dice que una posible interpretación de las imágenes-sueño se basaría en la existencia de un elemento común a lo largo del proceso onírico, y que este elemento se manifiesta en forma simbólica, o sea, distinto al sueño de origen. “De este modo nos acercamos al ideal popular de una traducción de los sueños y por otra parte retrocedemos a la técnica interpretativa de los pueblos antiguos, cuya interpretación era idéntica a la que se hace por medio del simbolismo” (Freud, [1900] 1973, p. 53).

La codificación de los sueños se efectúa, según Freud, en forma de símbolos que pueden tener diferentes aspectos e interpretaciones, según la cultura y región.

Hay símbolos universalmente conocidos y que aparecen en los sueños de todos los seres humanos que pertenecen a una misma civilización o que hablan un mismo idioma, y otros muy limitados que han sido formados por individuos aislados utilizando su material propio de representación. (Freud, [1900]1973, p. 54)

Pero, todos los tipos de sueños junto a su simbolismo comparten una característica común: el de permitir su génesis y su interpretación que, en Freud, generalmente es de origen patológico o la expresión de un deseo.

La motivación del sueño es el **intento de que el sueño resulte comprensible** y esto se deja ver claramente en su elaboración. El descubrimiento de esta motivación nos está mostrando la procedencia de la actividad a la que ella mismo da origen; la cual se presenta en el contenido del mismo sueño [...]. (Freud, [1900] 1973, p. 40)

A través de este argumento, Freud logra establecer una composición de los sueños en la que hay determinados elementos interpretables:

[...] el traslado de las ideas del sueño al contenido del mismo tendremos que reconocer que esa elaboración no es de ningún modo, creadora: no desarrolla ninguna fantasía propia, no juzga ni concluye nada, su función se limita a condensar el material que se le da, desplazarlo y hacerlo apto para la representación visual, actividades a las que se agrega el último trozo de elaboración interpretativa, que es siempre inconstante. (Freud, ([1900] 1973, p. 41)

Basado en el contenido de los sueños, Freud localiza dos figuraciones de contenido, o dos distintos niveles de contenido dentro de los componentes del sueño. Por un lado, *el*



*contenido manifiesto*, que comprende aquellos sucesos que el individuo recuerda tal como ocurrieron en el sueño, muchas veces deformados:

[Contenido manifiesto] el contenido del sueño se nos aparece como una transferencia de los pensamientos del sueño a otro modo de expresión, cuyos signos y leyes de articulación debemos aprender a discernir por vía de comparación entre el original y su traducción. (Lanza, 2012)

Y por otro lado está *el contenido latente*, definido como el significado verdadero que se encuentra oculto detrás de la imagen manifiesta; son los elementos propios que motivan el sueño, su génesis profunda, o como dice Freud: “las ideas latentes que existen en el ser, o sea aquellos mecanismos de represión que empujan al ser a soñar una determinada temática” (Narváez, 1973, p. 7).

Estos contenidos, aunque distintos, se intercomunican para crear un “establecimiento” del sueño: el contenido latente del sueño tiene un discurso verdadero y original, que debe pasar por una serie de procesos para proporcionar al YO una versión más aceptable de sus deseos y pulsiones. Freud concluye:

[...] todo sueño puede llegar a una cadena de pensamiento, entre cuyos elementos reaparecen los componentes del sueño y que están correcta y significativamente enlazadas entre sí; no nos queda más que abandonar la escasa esperanza que aún pudiese quedarnos de que las conexiones observadas la primera vez pudieran ser casuales. Estará perfectamente justificada el fijar nuestros conocimientos sobre esta materia, por medio de tecnicismos propios y así distinguiremos el sueño tal y como aparece en nuestro recuerdo, material encontrado por medio del análisis. (Freud, [1900] 1973, p. 21-22)

A este proceso de “transformación”, por el cual, el material del contenido latente se convierte en material del contenido manifiesto, Freud lo denomina “elaboración del sueño” (Freud, [1900] 1973, p. 22). Para este proceso, el contenido latente debe tener un vínculo con cada uno de los componentes, ya sea que en el sueño estos elementos comunes emerjan de manera clara y coherente, u oscura y confusa. El psicoanalista vienés dice:

El acopio de ideas latentes que se reúne para formar el contenido manifiesto, tiene naturalmente que ser, desde luego, apropiado para tal empleo. Y necesita de uno o varios elementos comunes existentes en todos y cada uno de los componentes. La



elaboración del sueño oculta los diversos componentes, superponiéndolos, y hace que surja con toda claridad lo que de común hay en ellos mientras que los detalles contrarios se destruyen recíprocamente. Este proceso constitutivo aclara también en parte la singular vaguedad de muchos elementos del contenido del sueño. (Freud, ([1900]1973, p. 28)

No siempre el contenido latente tiene elementos comunes que puedan transmutar en contenido manifiesto, por eso el sueño elabora y selecciona estos elementos para que exista la representación en dicho contenido:

Una gran parte de la elaboración del sueño está constituida por el término de tales ideas intermedias, a veces muy chistosas, pero con gran frecuencia harto retorcidas y forzadas, que alcanzan desde la representación común en el contenido del sueño hasta las ideas del mismo, de diferente forma y esencia y motivadas por los estímulos del sueño. (Freud, [1900]1973, p. 28-29)

Aunque no toda manifestación onírica es la expresión de un deseo inconsciente, hay cierto dispositivo claro que desata la elaboración del sueño. Freud utiliza la palabra “elaboración” para referirse a determinado alcance que podría tener esta palabra. Cuando se dice que un sueño se elabora, se asevera que está previamente medido por unos sistemas de cálculo, propios del sistema mental o psíquico. La elaboración de un sueño se realiza bajo las regulaciones establecidas por este particular sistema. De modo que los sueños no nos refieren símbolos idénticos o, al menos, no en sus significantes, porque la manufactura de ellos está condicionada por los recursos básicos que posee cada individuo, de acuerdo a sus experiencias vitales y a la información dominante en su psiquis.

Para el análisis de estos sueños, Freud emplea algunos conceptos derivados del *Trabajo del sueño*, como son: la *figuración*, la *condensación*, el *desplazamiento*, la *regresión* y la *censura*. Llama “figuración” a las ideas de los sueños que remiten a los deseos convertidos en elementos visuales. En resumen: “Muestra al deseo como cumplido, figura ese cumplimiento como real y presente, y el material de la figuración onírica se compone predominantemente de situaciones y de imágenes sensoriales, en su mayoría de índole visual.” (Freud, ([1901] 2017, p. 23). La “condensación” se refiere al hecho de que las imágenes oníricas están conectadas unas con otras, de tal manera que al analizar



un elemento de cualquier fragmento de sueño este estará asociado necesariamente con otro elemento. Freud lo define así:

Es que no se encuentra ningún elemento del contenido del sueño desde el cual los hilos de la asociación no se separen en dos o más direcciones, y ninguna situación que no esté formada de retazos de dos o más impresiones y vivencias. (Freud, ([1901]2017, p. 25)

El “desplazamiento” es el contenido nítido reemplazado por un contenido asociado inmediatamente con otro, o más técnicamente:

Durante el trabajo del sueño, la intensidad psíquica se traspasa, de unos pensamientos y representaciones a los que justificadamente les corresponde, a otros que, a mi juicio no tienen derecho alguno a ser destacados así. Ningún otro proceso contribuye tanto a esconder el sentido del sueño y a volver irreconocible la trabazón entre contenido del sueño y pensamientos oníricos. (Freud, ([1901]2017, p. 31-32)

La “regresión” significa profundizar en los sueños y tratar de identificar el origen o motivación primera que desencadena las secuencias oníricas, generalmente en relación con el pasado del individuo. La “censura” es el proceso de eliminar lo escandaloso del sueño, deformarlo para volverlo más aceptable para el Yo: “Por regla general nuestra consciencia no se entera del sueño tal como efectivamente fue concebido. Los poderes inhibidores -los llamamos “*censura onírica*”- no despertaron en plenitud, pero tampoco estaban dormidos del todo” (Freud, [1901] 2017, p. 210).

Tomando en cuenta las relaciones entre el contenido manifiesto y el latente, los sueños pueden ser clasificados en tres categorías, según Freud:

**Primera categoría:** son sueños que comúnmente tienen los niños, provenientes de deseos no cumplidos en la vigilia, pero realizados en el proceso onírico. “Cumplen cabalmente deseos que se avivaron durante el día y quedaron incumplidos. Son simples, y no disfrazados, cumplimientos de deseos” (Freud, [1901]2017, p. 20).

**Segunda categoría:** Freud dice que estos sueños son “...coherentes en sí mismos y poseen un sentido claro, pero producen un efecto *extraño*, porque no sabemos colocar este sentido dentro de nuestra vida anímica” ([1901]2017, p. 17-18).



**Tercera categoría:** son aquellos sueños carentes de sentido, incompresibles, disparatados.

Todas estas clasificaciones tienen un punto en común: los sueños de cada categoría alcanzan la realización de los deseos y pueden tener una manera fácil de interpretar o recurrir a un análisis más detenido de su génesis.

De los que se muestran comprensibles y tienen un sentido claro, he llegado a averiguar que son francas realizaciones de deseos o deseo conocido de la consciencia, que no se ha podido realizar en el día y que es digno de interés. Sobre los sueños embrollados y oscuros [...]: la situación del sueño presenta también realizado un deseo que surge en forma regular de las ideas latentes, pero la representación es irreconocible y no puede aclararse, sino que por medio del análisis; el deseo ha sucumbido ante la represión y es extraño a la consciencia o está ligado en forma íntima a las ideas reprimidas, que lo sustenta. (Freud, ([1900]1973, p. 46)

Desde la antigüedad, la interpretación de los sueños se ha establecido a partir de las figuraciones o simbolismos del referente real o la escena real ocurrida al individuo soñante. Por otro lado, para la elaboración cinematográfica de un sueño es imprescindible contar con la motivación del personaje y de sus deseos no cumplidos en la vigilia, que después se manifestarán como una sucesión de imágenes distorsionadas o como expresión de los deseos reprimidos.

### **I.C. El surrealismo.**

El primero en usar la palabra *surrealismo* fue el poeta, novelista y ensayista francés, Guillaume Apollinaire (1880-1918). Apollinaire inventó el término en 1917, con ocasión del estreno de su obra de teatro *Las tetas de Tiresias*. Lo definió de la siguiente manera: “Cuando el hombre quiso imitar el andar, creó la rueda, que no se parece en nada a una pierna. Así hizo surrealismo sin saberlo” (Rey, 2014). Con esta pequeña intuición de la pierna transformada en rueda, el surrealismo ejecuta el principio de sustitución/transformación como expresión de deseos abstractos y profundamente escondidos en el alma individual y colectiva. Pero, fue el poeta André Breton, teórico y jefe del surrealismo, quien recuperó el vocablo y logró redefinirlo en el *Manifiesto del surrealismo* (1924):



Surrealismo: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, de lo ajeno a toda preocupación estética o moral. (Breton, 1924, pág. 44)

De manera que un texto, una fotografía o un plano cinematográfico que se acoja a estos principios del surrealismo, es un medio de manifestación de la forma en la que funciona el pensamiento en estado puro. Con esto, Breton coloca al automatismo psíquico surrealista muy cerca de la génesis onírica inconsciente ya propuesta por Freud.

El automatismo psíquico fue el punto de partida de la escuela surrealista, significando al mismo tiempo el fin del movimiento *Dadá*, en el que Breton participó unos años antes. Otra de las bases importantes del surrealismo fue el componente onírico, porque los sueños son la expresión de la libertad más pura del hombre, despojada de la razón y la moral. Los sueños tampoco son continuos, no obedecen a las leyes de la lógica o de la causalidad; son, por el contrario, fragmentados, desordenados, obedecen al principio de sustitución/transformación o analogía, que es muy visible en la obra pictórica de Salvador Dalí, en donde una cosa se transforma en otra, o una cosa se ve como otra cosa: un cuello de un cisne se convierte en las orejas de un elefante. Se puede apreciar la pertinencia de acoplar los estudios freudianos sobre los sueños con la práctica y reflexión estéticas del surrealismo.

Meses después del manifiesto de Breton, Louis Aragon, teórico y experimentador del surrealismo, publica una novela en la que detalla una concepción opuesta. En *Una ola de sueños* (1924) afirma que el surrealismo:

No es psicológico sino trascendental, el surrealismo: no se trata sólo de una actividad psíquica sino de un orden surreal, que el espíritu alcanza, a través de la imagen poética, una vez que ha superado el orden de lo real y su opuesto irreal. Y es en ese horizonte donde se funden lo real y lo maravilloso, las religiones y la poesía, el sueño y la actividad política. (Bidon-Chanal, 2004)

Resulta que para Aragon, la imagen poética surrealista no es solo subjetiva, ni referida a lo real o lo irreal, es decir inmanente, sino que alcanza un más allá, estableciendo una conexión entre el espíritu y un horizonte trascendental, donde se juntarían la poesía, el





sueño e incluso la política. Pero como se ve, en el surrealismo trascendentalista de Aragon todavía hay lugar para los sueños y la vida onírica.

Existen otras teorías acerca de la concepción y ejecución del surrealismo. Salvador Dalí, por ejemplo, pintor surrealista español, ve su arte como un “método” que él bautizó como “paranoico-crítico”, que consiste en “materializar las imágenes de la irracionalidad concreta” (Hogarth, 2004). La *irracionalidad concreta* comprende dos términos: una dimensión “irracional” alejada de la razón y la voluntad, y una dimensión “concreta” que pone en relación la psiquis humana con el mundo exterior y las cosas; dicha relación establece continuidades entre el inconsciente irracional y sus reglas de orden lógico y jerárquico, con las cosas materiales del mundo. Pero, según Breton, dicho método paranoico-crítico consiste en que:

La paranoia recurre al mundo exterior para afirmar la idea obsesiva, con la inquietante capacidad de hacer que los demás acepten la realidad de esa idea. La realidad del mundo exterior sirve como ilustración y prueba, y se pone al servicio de la realidad de nuestra mente. (Breton, [1934] 2013, p. 52)

El mundo concreto o empírico es la base del método paranoico-crítico, pero en íntima relación con el subconsciente. Dalí percibe una relación simbiótica entre las cosas, lugares y personas de la realidad exterior y la manera en que nuestra mente reelabora imaginativamente ese afuera. El acto creativo y estético surge de la complementación o interacción entre inconsciente y mundo exterior. Breton lo sintetiza de manera más técnica, y manifiesta que se debe “considerar la realidad interior y la realidad exterior como dos elementos potencialmente convergentes, en proceso de convertirse en uno solo. Esta unificación final es el objetivo absoluto del surrealismo” ([1934] 2013, p. 13-14). Breton explica que el inconsciente ejecuta una síntesis o unificación entre los objetos, produciéndose inesperadas “mezclas” entre ellos, cuyo efecto simbólico alcanza resonancias metafísicas, pertenecientes al estado creativo del espíritu. “La liberación del espíritu, objetivo declarado del surrealismo, exige como primera condición la *liberación del ser humano*, lo que significa que cuanto traba la entorpeza ha de ser combatida con la energía de la desesperación [...] (Breton, [1934] 2013, p. 13).





Según Breton, este estado de desesperación haría posible la unificación de la realidad palpable con las realidades subjetivas del individuo creador. A lo mejor, la intensidad de una emoción tan fuerte como la angustia, propicie la convergencia de los planos externos e íntimos, suprimiendo las características esenciales que diferencian un plano del otro.

Todo induce a creer que en el espíritu humano existe un cierto punto desde el que la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, dejan de ser vistos como contradicciones. (Breton, [1934] 2013, p. 38)

Breton decía que el surrealismo trabaja con el sistema binario y sus contradicciones o paradojas, con la posibilidad de que los opuestos se encuentren, y de ese encuentro brote la poesía, colocándolo lejos del pensamiento racional disyuntivo de Aristóteles, que no acepta la contradicción.

El surrealismo, tal y como lo entiendo, deja tan a las claras nuestro no-conformismo absoluto que no es preciso convocarlo como testigo de descargo en los procesos de mundo real, pues sólo sabría dar testimonio del estado de absoluta distracción al que aspiramos llegar en esta vida. (Breton, [1934] 2013, p. 30)

Piénsese en *El moderno Sherlock Holmes*, historia en la que un proyeccionista sueña con ser un personaje de la película que está proyectando. “Keaton reduce la exposición de la trama a un breve bosquejo inicial, un auténtico preludio que da paso al sueño del protagonista. Logra ir más allá del relato, del dominio de la pura acción” (Frutos, 2014,). En realidad, el proyeccionista alcanza la “absoluta abstracción” señalada por Breton, porque solo en el sueño logra su deseo.

Para Buñuel, los sueños han sido uno de los componentes esenciales de sus películas y de la vida: no se puede hablar de la existencia misma, separándola de su componente onírico. “Son estos los que ponen al descubierto nuestras obsesiones, nuestros más aterradores miedos y nuestros más profundos deseos. Los sueños son demostraciones de las tempestades internas que aparecen en oleadas de imágenes” (Monjarás, 2016). Esto se demuestra en un fragmento de *Los Olvidados*. Sucede lo siguiente: Pedro, el protagonista, llega a su casa luego de haber atestiguado el asesinato de uno de sus amigos de la calle. Al dormir, se sumerge en un estado onírico en el que interviene su



madre, El Jaibo (nombre del personaje que asesina al compañero de Pedro) y una vastedad de elementos simbólicos (una gallina blanca, unas plumas blancas, una lonja de carne) que lo dejan desconcertado tras despertarse. Otro ejemplo de este tipo de progresión onírica es *La infancia de Iván*. La película inicia con una escena de sueño en la que el protagonista, Iván, retoza en la naturaleza; después, encuentra a su madre cargando un balde de agua. Ella le ofrece un poco a Iván para que se refresque, por desgracia, el estruendo de las bombas de la guerra lo despiertan. El mismo sueño se complementa al final de la película.



Imágenes N° 1, 2 y 3.- Fotogramas del sueño abstracto de Pedro, en *Los olvidados* (1950), de Luis Buñuel

### I.D.- Deleuze y la composición técnica de los sueños

En *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (1985), Gilles Deleuze sugiere tres componentes del tiempo subjetivo: los recuerdos, los sueños y las ensoñaciones (sueños de la vigilia). El estudio también comprende un análisis y clasificación del proceso creativo en la realización fílmica de los sueños, así como la descripción de algunos estados internos de los personajes que permiten mostrar su vida psíquica, y las características dentro de las formas narrativas cinematográficas.

[...] sucede con los estados de sueño o de extremo relajamiento sensoriomotor: el único lazo que conservan las perspectivas puramente ópticas y sonoras de un presente desinvestido es con un pasado desconectado, recuerdos de infancia flotantes, fantasías, impresiones de *déjà vu*. (Deleuze, [1985] 2005, p. 81-82)

Cuando el personaje ya no está inmerso en acciones físicas de la vigilia y se entrega al relajamiento del acto de dormir, plantea Deleuze, las imágenes del soñante son de otro tipo, que las caracteriza como situaciones ópticas y sonoras puras, que se invisten con



recuerdos de la infancia, imágenes sueltas o repetitivas, imágenes que ya no tendrán la relación causa-efecto de las acciones de la vigilia; son, al fin, imágenes desconectadas, que avanzan siguiendo su propia lógica.

Para construir esos encadenamientos de imágenes del sueño que narran la vida íntima del personaje, el cine dispone de una serie de herramientas visuales y sonoras. Deleuze, siguiendo a Bergson, explica el procedimiento mediante el cual, los cineastas, a lo largo de la historia del cine han compuesto distintos tipos de sueño: “La teoría bergsoniana del sueño demuestra que el durmiente no está cerrado en absoluto a las sensaciones del mundo exterior e interior” (Deleuze, [1985] 2005, p. 82). Se puede inferir que el durmiente incorpora a su serie onírica, situaciones y percepciones del ambiente presente que lo rodea, y los integra al desarrollo de su estado onírico con las imágenes del pasado. En este punto, cuando el durmiente integra imágenes exteriores del presente ocurre una actualización de las mismas sobre las imágenes internas del pasado. Como resultado, aparece una cadena de imágenes que no tienen una relación causal ni lógica, sino yuxtapuesta por analogía o derivación por semejanza:

Quando el durmiente se abandona a la sensación luminosa actual de una superficie verde tachonada de manchas blancas, el soñador que yace en el durmiente puede evocar la imagen de una pradera sembrada de flores, pero esta no se actualiza sino convirtiéndose en la imagen de una mesa de billar con sus bolas encima, imagen que no se actualiza sin volverse otra cosa a su vez. No hay aquí metáforas sino un devenir que en derecho puede continuar hasta el infinito. (Deleuze, [1985] 2005, p. 83).

El ejemplo citado es una suerte de gráfica de la dinámica de “convertirse en otra cosa”, para activar el mecanismo de “derivación” formal o conversión de las imágenes unas de otras, sobre la base de su semejanza o analogía; dinámica de la progresión onírica conformada por la combinación y mutación de las percepciones ópticas y sonoras del durmiente. Pero, además, la construcción visual obedece a consideraciones espaciales, donde los elementos dentro del plano (lugares, objetos y vestuario) pueden experimentar una transformación morfológica. Deleuze escribe:

En *Entreacto* de René Clair, el tutú de la bailarina vista desde abajo «se abre como una flor», y la flor «abre y cierra su corola, estira sus pétalos, alarga sus estambres», para comunicarse a las piernas de bailarina que se separan; las luces de la ciudad pasan a ser un «montón de cigarrillos encendidos» en los cabellos



de un hombre que juega al ajedrez, cigarrillos que a su vez pasan a ser « las columnas de un templo griego y después de un silo, mientras el tablero deja transparentar la plaza de la Concordia» (Deleuze, [1985] 2005, p. 83).



Imágenes N° 4, 5 y 6.- Fotogramas de la derivación o analogía de elementos de *Entreacto* (1924), de René Clair.

Existe una conexión explícita en la progresión de las imágenes o percepciones ópticas y sonoras que Deleuze utiliza para explicar su teoría; todas participan de una continuidad que entabla relaciones asociativas por analogía. Esta continuidad de elementos exige una combinación constante de espacios y temporalidades diferentes, que a pesar de ser diversas, deben mirarse prolongadas las unas a las otras, como una cadena de estados heterogéneos envueltos por una experiencia onírica que los uniformiza en base a sus rasgos formales; se trata de una serie “de imágenes diseminadas que forman un gran circuito y cada una es como la virtualidad de la otra que la actualiza, hasta que todas juntas se suman a la sensación oculta que nunca cesó de ser actual en el inconsciente del héroe” (Deleuze, [1985] 2005, p. 84).

Una vez que Deleuze determina la dinámica de funcionamiento de las imágenes oníricas, base necesaria para materializarlas cinematográficamente, las clasifica en dos tipos técnicos en la forma de producción de estas imágenes: abstractas y concretas.

Las imágenes-sueño parecen tener dos polos que se distinguen por su producción técnica. Uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de



laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción. (Deleuze, [1985] 2005, p. 84).

Deleuze analiza el método abstracto para la creación de los sueños y mientras lo hace resalta cierta banalidad en el mismo, y manifiesta su desapego por este procedimiento, más artificioso, de manipulación explícita y totalmente ilusorio, de cuyos resultados no podemos obtener claridad en el sentimiento del soñante, sino en la hechura del efecto del sueño. Después, describe el segundo método, el concreto, delatando una ligera preferencia por este método que “es sumamente sobrio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente mediante un perpetuo desenganche que «hace» sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos” (Deleuze, [1985] 2005, p. 84). De alguna forma, este procedimiento técnico es más realista y puede entenderse como la posibilidad de representación onírica más franca y más importante, la que verdaderamente podría transmitir la relación interna de la mente con sus recuerdos, invenciones y sueños.

En cualquiera de los dos casos, se mantiene el principio de yuxtaposición por derivación o analogía formal de las imágenes que genera la psiquis del sueño:

Pero, cualquiera que sea el polo elegido la imagen-sueño obedece a la misma ley: un gran circuito donde cada imagen actualiza a la precedente y se actualiza en la siguiente, para volver eventualmente a la situación que la había desencadenado. (Deleuze, [1985] 2005, p. 85)

Para profundizar en la construcción de imágenes-sueño capaces de dar sentido narrativo a una secuencia de percepciones ópticas y sonoras, Deleuze marca ciertas necesidades para establecer una interacción con el espectador y que este pueda saber que se encuentra frente a una imagen onírica: “La imagen-sueño está sometida a la condición de atribuir el sueño a un soñante, y la conciencia del sueño (lo real) al espectador” (Deleuze, [1985] 2005, p. 85). Se puede, entonces, establecer una convención narrativa desde lo que sugiere Deleuze, a fin de atribuir las imágenes a un personaje. Normalmente se usa el primer plano o el *zoom in* para indicar que un personaje sueña.



Otra posibilidad de construcción de los sueños que Deleuze analiza, se podría considerar mucho más rara: obedece a las percepciones de nuestro protagonista, con la condición de que la intensidad de la excitación interna del personaje es tal que ya no bastan imágenes subjetivas para expresarla.

Proponemos definir este estado de sueño implicado diciendo que la imagen óptica y sonora se prolonga en «movimiento de mundo» [...] pero ya no es que el personaje reaccione a la situación óptica-sonora, sino que un movimiento de mundo suple al movimiento desfalleciente del personaje. (Deleuze, [1985] 2005, p. 85)

Es este modelo, la suplantación depende de las necesidades o el entendimiento del personaje; propugna una liberación de las fuerzas del mundo que lo rodea. Deleuze puntualiza los siguientes ejemplos para la constatación de esa libertad expresada por el espacio/tiempo o el *movimiento de mundo*: “El niño aterrorizado no puede huir ante el peligro, pero el mundo se pone a huir para él y se lo lleva consigo como una alfombra rodante” (Deleuze, [1985] 2005, p. 86). No solamente propone una diversificación del estado del durmiente, sino una subordinación clara del soñante para con su acontecimiento de orden físico o geográfico, de tal forma que:

El mundo se hace cargo del movimiento que el sujeto ya no puede o no es capaz de realizar. Es un movimiento virtual pero que se actualiza al precio de una expansión del espacio entero y de un estiramiento del tiempo. (Deleuze, [1985] 2005, p. 86)

Una expansión del espacio/tiempo como virtualidad de la percepción subjetiva de un personaje; indica el desbordamiento de la dinámica objetiva por sobre el sujeto que la produce. Se trata de una prolongación del estado del soñante, pero fuera de él, en un tiempo y en un espacio que reclaman la posibilidad de que los objetos y lugares expresen el padecimiento y angustia del personaje.

El lector notará que cada una de las vertientes de este estudio se conjugan y se interrelacionan, dotando de una fuerza creadora arriesgada y reveladora que dominaría las generaciones artístico-oníricas. Por un lado, desde las manifestaciones científicas se encuentra Freud, argumentando que los sueños esconden los entresijos del



## Universidad de Cuenca

comportamiento humano, transfigurados en el deseo, la necesidad y el misterio, envuelto todo en el “inconsciente” humano. Por el otro, Breton ve en los sueños la comunicación directa del lenguaje artístico y espontáneo que se describe inmediatamente a través del proceso creativo surrealista, y evoca imágenes de otros tiempos y otras realidades. Por último, en el siglo XX, Deleuze sutura todas las cicatrices teóricas de Freud y Breton y las expone en referencia a la relación de las imágenes con los procesos mentales humanos. Expone a los sueños en términos de imágenes y tecnificaciones fílmicas que develan de manera descriptiva las creaciones oníricas del pensamiento.



## CAPÍTULO II

### ESTÉTICA DEL SURREALISMO EN LA CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS CINEMATOGRAFICOS

#### Estudios de caso

En las siguientes películas se destacan elementos fílmicos que obedecen a la clasificación ofrecida por Freud, el surrealismo y Deleuze sobre las imágenes oníricas del cine, las cuales pueden manifestarse a través de un análisis según el modelo de analogía y derivación como expresión de los deseos subconscientes de los personajes protagonistas de la historia. Se integra, además, un análisis de conjunto de tres películas ajustadas a la construcción fílmica de los sueños en el marco de las vertientes relacionadas con la percepción, conceptualización y composición del sueño.

#### **II.A.- *El moderno Sherlock Holmes* (1924), de Buster Keaton.**

**II.A.1.- Sinopsis:** un joven proyccionista, lector insaciable de Sherlock Holmes, hace una visita a la casa de una muchacha y le obsequia un regalo, cuyo precio es alterado por él (lo hace pasar de uno a cuatro dólares). De pronto, aparece un nuevo pretendiente que roba el reloj de bolsillo del padre de la muchacha para conseguirle un obsequio más costoso que el de su contrincante. El padre descubre el robo y desea encontrar al culpable. El pretendiente sin escrúpulos inculpa al joven proyccionista que termina siendo expulsado de la casa de su amada. Pero él resolverá el misterio a como dé lugar, aunque lo haga dentro de sus sueños. Así, el joven proyccionista comienza una aventura onírica que lo llevará a enredarse en la trama de una película de mafiosos de Hollywood, donde logrará aclarar el misterio y recuperar a su chica.

#### **II.A.2.- Sueño de Buster**

Este sueño dura toda una secuencia: observamos como el proyccionista, Buster, se desprende de su cuerpo y se ve a sí mismo dormido. Decide bajar a la sala de proyecciones y ver más de cerca el film que se proyecta en pantalla. Ahí, en clave





aristocrática se repite el drama que Buster sufre en la realidad real. En esta película también hay un misterio sin resolver. Buster decide ayudar y literalmente se mete en la pantalla. Una vez dentro de esta segunda trama, Buster, pasa por diferentes lugares, conforme los cortes de los planos, hasta que aparece transformado en un elegante y sofisticado detective que se lanza a la persecución de los ladrones de un collar de perlas. Buster vence a los culpables y se encarga de los malos, antes de ser despertado por su amada, quién ha venido a disculparse por el mal entendido.

La escenografía del sueño se mantiene dentro de los límites realistas de la película proyectada: casas opulentas con diseños elegantes y adornos en las mansiones, porque hay que recalcar que el sueño de Buster Keaton ocurre dentro de una película de Hollywood.

Técnicamente, el encuadre hace evidente dos puntos claves en el relato: el primero, es el uso del plano general, por medio del que observamos el desdoblamiento de Buster; el segundo, es un gran plano general que muestra la intromisión de Buster en la diégesis de la película proyectada (segunda metadiégesis). El desarrollo del sueño se presenta convencionalmente, con planos medios y frontales, pocos movimientos, planos fijos nutridos por el movimiento en cuadro de todos los personajes; muy ajustado al montaje del cine clásico. El resultado es una imagen onírica concreta, de apariencia realista, debido a que la película se filmó bajo ciertos preceptos canónicos:

La diégesis (segunda metadiégesis) de la cinta está diseñada para verse como una gran película hollywoodense, con iluminación artificial en interiores y exteriores, y elegantes trajes y autos oscuros. Mientras que la realidad de Buster (diégesis) es mucho más apastelada: tiene contrastes de colores claros y carece de colores oscuros y fuertes, aptos para retratar a una familia de clase trabajadora.

En una película en blanco y negro, el uso de la iluminación artificial rige la estética; y en esta diégesis la luz ilumina dos universos: el de la realidad inmediata de Buster Keaton (diégesis), que presenta espacios de luz plana, sin contrastes ni impresiones lumínicas, sin luz en cuadro e iluminación muy puntual, clave para observar a los



personajes; y en la película (segunda metadiégesis), en la que todo funciona diferente: la iluminación está contrastada y dirigida hacia la exposición de los espacios, a la vez que resalta a los personajes de Hollywood con iluminación puntual en sus rostros, iluminación que en esta segunda metadiégesis se vuelve dramática para enfatizar ciertos momentos de Keaton en su travesía.

La película es muda, no se puede añadir mucho. Fue rodada en 1924. La versión disponible actualmente tiene acompañamiento de piano, pero esta sonoridad fue sido añadida después. En ese sentido, la secuencia onírica, en términos de sonido, no aporta ningún elemento como las películas del periodo parlante.

El montaje, en cambio, es de tipo plano contraplano, según las normas del canon clásico. El montaje del sueño resulta muy realista, con secuencialidad coherente de planos, cronología lineal y progresiva; obedece a las leyes convencionales del montaje cinematográfico, de ilusión de continuidad y raccord entre plano y plano. Lo sustancial es el efecto de Buster Keaton: se desdobra y posibilita la combinación en un mismo encuadre para la intromisión de Buster desde la primera metadiégesis onírica hacia la segunda metadiégesis fílmica.

En el capítulo anterior, se dijo que Deleuze determina la dinámica de funcionamiento de las imágenes-sueño, base necesaria para materializarlas cinematográficamente, luego las clasifica en dos tipos técnicos: abstractas y concretas. El método abstracto es más artificioso, de manipulación explícita y totalmente ilusorio, de cuyos resultados no podemos obtener claridad en el sentimiento del soñante, sino en la hechura del efecto del sueño. Mientras, el segundo método, el concreto, es sobrio y opera por francos cortes o simplemente mediante un continuo desenganche entre objetos y personajes que siguen siendo concretos. Este procedimiento técnico es la forma de representación onírica más honesta e importante, la que verdaderamente puede transmitir la relación interna de la mente con sus recuerdos, invenciones y sueños.

Según la tipología de Deleuze, *El Moderno Sherlock Holmes* es un sueño concreto, porque a pesar del efecto técnico en que Buster se desdobra y se infiltra en la película



proyectada en la sala, el resto de componentes compositivos sugieren un sueño realista, sin deformaciones ni efectos especiales. Se puede asegurar que es un sueño por unas indicaciones claras y precedentes: las lecturas detectivescas del joven proyccionista, el momento en que se queda dormido en la sala de proyección, su desdoblamiento y su “entrada” en la pantalla. Después, porque en el sueño el proyccionista se trasforma en un personaje hecho a la medida de sus deseos e ilusiones, totalmente alejado de la vida cotidiana. Freud decía que los sueños “nacen de estímulos puramente anímicos y representan manifestaciones psíquicas que en la vida diaria no pueden expresarse” (Freud, [1900] 1973, p. 16).



Imágenes N° 7, 8, 9 y 10.- Fotogramas del sueño concreto de Sherlock Holmes, en *El moderno Sherlock Holmes* (1924), de Buster Keaton.

## **II.B.- *La mansión de Araucaíma* (1989), de Carlos Mayolo.**

**II.B.1.- Sinopsis:** una actriz novel, ÁNGELA, se aleja del set de rodaje de un comercial y vaga por el campo hasta llegar a una mansión que le atrae de inmediato. En su interior, descubre a un grupo de personajes particulares, comandados por el dueño de la mansión, DON GRACILIANO. Los habitantes de la casa viven bajo sus propias reglas y fantasmas, en un ambiente de disfrute y placeres. Sin embargo, todos los miembros de la casa notan que algo ha cambiado desde la llegada de la joven, sobre todo MACHICHE, la única mujer y regenta de placer del grupo. MACHICHE y DON GRACI maquinan un plan para deshacerse de ÁNGELA. Pero no contaban con que al



provocar el suicidio de la joven, también causarían la muerte de la propia MACHICHE y de CAMILO, el aviador.

Para la perspectiva de esta investigación y a partir del esquema de análisis sugerido por Seymour Chatman en su libro *Historia y discurso* (1990), ahora habría que destacar a los personajes que sueñan. En la factura técnica de la película de Mayolo tres bifurcaciones del tiempo subjetivo en forma de sueños: Machiche, el fraile jesuita y Ángela.

### **II.B.2.- El sueño de Machiche**

MACHICHE entra a una habitación de hospital. Se encuentra con varios enfermos, entre ellos CAMILO, un aviador frustrado por su impotencia. La mujer revisa a los enfermos hasta llegar a una cama sobre la cual descansa un cuerpo cubierto por una sábana. Cree que es CRISTÓBAL, el sirviente negro. Lo descubre. Pero se encuentra con CAMILO. Él se baja de la cama y MACHICHE lo lleva hacia una sala contigua donde está EL GUARDIA vestido de cirujano. EL GUARDIA se queda con CAMILO y ordena a MACHICHE cortar unos líquenes que están creciendo sobre una de las mesas de cirugía, corte que significaría simbólicamente la castración definitiva de CAMILO.

El escenario está diseñado para darle continuación al plano: es una combinación de la decoración interna de la mansión con insumos de hospital. La distribución de las cosas por toda la sala se da en función de la profundidad de campo: las camas están intercaladas con sábanas de hospital que cuelgan del techo. Mayolo emplea un encuadre en movimiento de plano secuencia, que cambia de valor con la puesta en escena y el desplazamiento de los actores. La cámara nunca deja de enfocar a Machiche mientras recompone otros elementos, manteniendo la prioridad del plano en ella. Los movimientos del plano secuencia se extienden a través de desplazamientos laterales y verticales.

Para el sueño de Machiche, se utiliza una paleta de colores pastel que destacan el blanco, celeste, azul, verde olivo, beige y verde oscuro, coherentes con la tonalidad del



decorado. Esto se contrasta por puntos distribuidos de luz fría y segmentos cálidos, a causa de las velas.

La iluminación es una combinación de tres distintas fuentes de luz: 1) la luz natural alimenta la iluminación trasera de cada valor del plano secuencia, marcando los desplazamientos de Machiche por puntos lumínicos fríos, distribuidos en el fondo del encuadre; 2) la iluminación artificial cuida el contraste de luz interna y evita un contraluz; también ayuda a que Machiche atravesase por varias texturas formadas gracias al decorado de velos colgantes y las rejas de los espaldares de las camas; 3) Los dos puntos anteriores se rellenan mediante el uso de iluminación en cuadro a través de velas que sobrecargan un lado del plano en cada cambio de valor y movimiento lateral de Machiche.

En el sueño de esta mujer, se acentúa el sonido instrumental, prolongándose y alternándose con el sonido de un piano ensordecedor y firme, y con un saxofón apenas perceptible. Luego, se le suman unos lamentos que se escuchan alrededor de Machiche, y el desfase mínimo de su voz con la imagen, que en conjunto crean una atmósfera volátil que pareciera disolverse a medida que Machiche avanza por la escena.

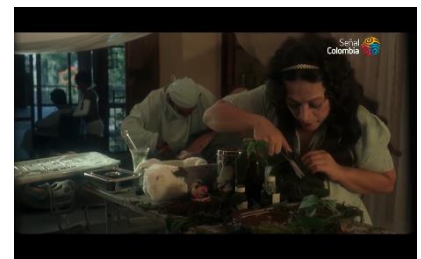
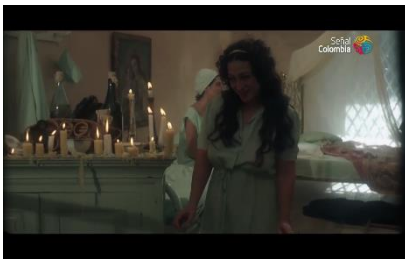
El montaje del sueño no es el resultado de planos y cortes, sino la composición de una temporalidad en función a la parsimonia con la que se desplaza Machiche por la atmósfera agónica, creada por Carlos Mayolo. Por eso, el montaje aquí responde a la posición de la cámara respecto a la puesta en escena, al desplazamiento de Machiche, el decorado de la sala y los puntos lumínicos, acompañados rítmicamente por los sonidos provenientes de la diégesis interna de la escena y la disonancia del sonido extradiagético.

Es posible relacionar el sueño de Machiche a la forma abstracta señalada por Deleuze, debido a varios recursos cinematográficos como: la manipulación y el ilusionismo creado con la puesta en escena, e incluso por la presencia de objetos simbólicos: las velas, el material quirúrgico y el líquen. En efecto, el carácter de hospital de la puesta en escena es extraña, porque los personajes se mueven lenta y exageradamente. La



escenografía general que ayuda a sostener el principio de derivación mantiene el carácter realista, pero que acaba por romperse a causa de las sábanas colgantes. Las velas encendidas tienen un carácter luctuoso, y el corte final del liquen se puede interpretar como la castración y la muerte definitiva de Camilo, a manos de la mujer a la que no ha podido cumplir como hombre.

Los elementos del discurso que permiten la abstracción del sueño, incluyen el plano secuencia, los movimientos laterales y verticales de la cámara para transmitir cierta somnolencia, así como la banda sonora que casi vuelve quejas a los diálogos, y los acompaña con música constantemente contrastada entre el piano y el saxofón.



Nº 11, 12 y 13.- Fotogramas del sueño abstracto de Machiche, en *La mansión de Araucaíma* (1989), de Carlos Mayolo.

### **II.C.- *Blak Mama* (2009), de Miguel Alvear**

**II.C.1.- Sinopsis:** tres recicladores, Blak, Bámbola y I Don Dance, emprenden un viaje laberíntico hacia la fiesta de la Mama Negra, en Latacunga. A lo largo de su viaje, cada uno de ellos se ve envuelto en una serie de sueños que preludian su desgracia.

#### **Personajes soñantes:**

- Blak
- I Don Dance
- Bámbola



### II.C.2.- El sueño de Bámbola:

Bámbola, el personaje femenino de la cinta, se sueña en medio de un salón de espera: está rodeada de extranjeros y dialogando en inglés sobre las corridas de toros. Después, un gringo le clava fijamente la mirada. Bámbola se ve en un espejo, pero se ha quedado sola en medio del desierto. Bámbola intenta huir de ahí y de una camioneta conducida por Blak. Este tiene un fusil y amenaza con disparar contra ella. Bámbola sigue corriendo y escapa hacia el horizonte, por donde pasa un tren.

El primer escenario está descontextualizado, parece un bar de imitadores de Búfalo Bill, o un salón de apuestas de una corrida de toros, con hombres de traje parecidos al legendario forajido del western norteamericano.

El encuadre está técnicamente modificado y estilizado. En un inicio hay un plano general conjunto, en blanco y negro, de los personajes. Aquí Bámbola aparece. Después hay planos generales de Bámbola rodeada de tierra y la luz del sol. Con la intromisión de Blak, también se insertan primeros planos en color de Bámbola y un plano subjetivo de Blak, que la apunta con el fusil.

Hay alternancia de planos fijos generales y primeros planos en movimiento. Los planos fijos marcan el contexto de Bámbola; los planos más cerrados y en movimiento acentúan sus emociones, denotando turbación e indecisión. El movimiento del plano subjetivo de Blak resalta por la velocidad del auto.

Hay una decoloración total del cromatismo de los planos, empezando el sueño con imágenes en blanco y negro, que luego se saturan en colores chillones y claros. Después, se reordenan en un matiz sepia y decolorado para terminar en un tono cálido rojizo, saturado y sobreexpuesto. La iluminación está llena de variantes para toda la secuencia, destacando la luz natural ambiental del desierto, que se satura y colorea para acentuar la sobreexposición de este segmento onírico. Por otro lado, la luz artificial utilizada en el salón de apuestas o bar y en la escena del espejo, contrasta en cada segmento, haciendo que sea opuesto y difiera del segmento de fragmento anterior, en un juego con los brillos y contrastes de cada plano.





Los diálogos de Bámbola y el resto de sus compañeros están en otro idioma y se escuchan muy lejanos, casi desincronizados con la imagen. La música introductoria de la orquesta con sonidos de cuerdas bajas y flautines agudos prolongados, se alterna con la voz de un narrador que habla una lengua que parece ser un inglés distorsionado.

Según la tipología de Deleuze, el sueño descrito es abstracto. Las sobreimpresiones, los efectos de color y fotografía, los degradados de imagen, la elección de los encuadres con desenfoque y el uso del viejo recurso de la “pupila”, son medios estilísticos que complementan el desarrollo del concepto del sueño dentro de la historia que vive Blak, el protagonista. Cuentan también, las locaciones novedosas y la posición de los personajes en escena, que en conjunto dotan de cierta extrañeza y misterio a la secuencia del sueño de Bámbola, a la vez que expresa su estado inestable tras la separación de Blak.



Imágenes N° 14, 15 y 16.- Fotogramas del sueño abstracto de Bámbola, en *Blak Mama* (2009), de Miguel Alvear y Patricio Andrade.

La elaboración técnica de los sueños en el cine comprende varios métodos de producción y montaje que, adecuados de manera eficiente y expresiva desencadenan sensaciones propias para cada uno de los métodos de reproducción de los sueños. En primera instancia, se encuentran elementos estéticos recurrentes en el surrealismo, cargados de dosis poéticas y simbólicas. Por ejemplo, el humo exagerado y las repeticiones. El primer elemento es propio de un método de producción *in situ* y el segundo, de una experiencia del montaje intencionado.





Unos métodos se muestran más orgánicos que otros al momento de desarrollar una propuesta relacionada con la manifestación de sueños fílmicos. Los movimientos de cámara pausados y muy controlados sugieren un estado onírico más inmersivo, pero que suelen suprimir el vértigo y la velocidad que describen el proceder de otros sueños.

Para la producción de cualquier sueño, es necesaria la simbiosis de todos los elementos posibles en todas sus etapas; es decir, un mismo elemento puede desarrollarse y maximizarse si se trabajara desde la etapa de pre-producción, conociendo los recursos a utilizar, la producción, para saber qué elementos deberán filmarse y la post-producción para depurar y perfeccionar cada recurso necesario.

La producción técnica de los sueños debe obedecer a una propuesta estética que ofrezca varios elementos y herramientas para la materialización de los mismos y según cada corriente de expresión. De modo, que cabe recordar que el surrealismo persigue la discontinuidad de los espacios, la metamorfosis de sus ambientes (unos se prolongan de otros) y el extrañamiento de sus personajes (aparición diferente a la que tienen en la vigilia). Por eso, es importante la repetición de sucesos o de acciones, en la rarefacción de elementos sonoros y en la ralentización de la imagen. Cada uno de estos elementos en sincronía con el desenvolvimiento de los actores en el escenario, se condensan en una propuesta específica para la composición conceptual y técnica de la narrativa onírica.



### CAPÍTULO III

#### PROPUESTA DE APLICACIÓN DE LOS PRESUPUESTOS TEÓRICOS A LA ELABORACIÓN DE LOS SUEÑOS EN EL CORTOMETRAJE *QUIMERA*

##### III.A.- Sinopsis de *Quimera*

Es la historia de Alejandro, un apocado guardia de seguridad de cuarenta y tres años, que trabaja a tiempo completo en un museo. Lleva casado quince años con su esposa Penélope. Sin embargo, una noche, cansada y tras varias y fallidas tentativas de reconciliación, ella decide abandonarlo mientras él se deja vencer cotidianamente por el hastío, en la penumbra de un sofá de la sala. Horas después, Alejandro, despierta sobresaltado por un estruendo: un coche se ha impactado fuera de su casa. Una vez de pie, se encamina sorprendido hasta Irma, la conductora, herida y desorientada. Alejandro utiliza el mismo coche para llevarla a un centro de salud cercano. Después, con la noche escuetamente avanzada acaban por dormirse tras haber hecho el amor en la habitación de un hotel. Al poco rato, Alejandro se levanta para ir al baño y queda horrorizado, perplejo: ha descubierto un cuerpo andrógino envuelto en plástico. Es el silencio de un secreto que él, junto con Irma, guardan para sí. Los espacios se rompen de pronto: el cuarto también es una zanja abierta en medio del frío y la indiferencia. En realidad, no es la primera vez que Alejandro ha engañado a su esposa, tampoco es la primera vez que acude a su propio entierro.

##### III.B.- Escenas oníricas de *Quimera*

En el cortometraje *Quimera* existen seis escenas oníricas, en las que su personaje central, Alejandro, es el protagonista. Son las escenas: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12. A continuación se transcriben tres escenas (5, 6 y 7)<sup>3</sup> que serán comentadas detenidamente.

---

<sup>3</sup> Se transcribirá el guion original para observar cómo, durante el rodaje y el montaje hubo cambios, los que finalmente no afectaron a la composición de los elementos que “hacen sueño”.



**Esc. 5 INT. – CASA DE ALEJANDRO - NOCHE**

PENÉLOPE se dirige a la puerta de salida, la abre y se va. Observamos unas llaves balancearse de un clavo en la puerta que cerró PENÉLOPE. El foco de la sala comienza a parpadear. ALEJANDRO sube el volumen de la televisión y busca su cajetilla de cigarrillos en la chompa que colgó en el sillón; saca uno, lo enciende y fuma. ALEJANDRO cambia los canales hasta que se detiene en uno, donde se ve una escena erótica. Sobre la televisión, el decodificador muestra las 00h30. ALEJANDRO sube el volumen unos puntos más, da otra calada a su cigarrillo y el humo asciende hasta llegar al techo, envolviendo al foco en una nube espesa, hasta cubrirlo por completo. El humo empieza a desvanecerse cuando el gran estruendo de un choque inunda el espacio y despierta a ALEJANDRO, quién ya no está viendo el mismo canal, y el reloj marca las 00h20. ALEJANDRO, alarmado por el estruendo asoma su cabeza por la ventana y enseguida sale al exterior de su casa.

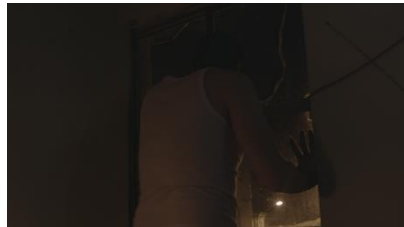
CORTE A NEGRO

Esta descripción corresponde al final de la quinta escena y al inicio del sueño de Alejandro, por lo que un primer elemento visual-narrativo que disloca la narrativa realista de la diégesis, resulta el ascenso del humo al foco, la noticia del accidente que se escucha por el televisor dañado y el accidente en la calle que despierta a Alejandro. El protagonista ha entrado en un estado onírico.

En la imagen 17, 18 y 19, los matices y colores desteñidos a su alrededor acentúan su color y contraste; el tratamiento fotográfico realista se convierte en movimientos menos controlados y más bruscos. Los elementos sonoros se desvinculan de su normalidad y algunos sonidos, antes imperceptibles, se vuelven protagónicos: el humo que sale del



auto accidentado, el perro, la repetición y ralentización del plano en que Alejandro se dirige al auto.



Imágenes N° 17, 18 y 19.- Fotogramas del sueño abstracto de Alejandro, en *Quimera* (2019), de Anais Mazapanta y Jonathan Villamar.

**ESC. 6 EXT - CASA ALEJANDRO - NOCHE**

Un auto está dispuesto en medio de la calle. Todo parece detenido; solamente un semáforo emite una luz amarillenta mientras persiste su espantoso pitido, que se repite una y otra vez. Una chica está de rodillas junto al carro. ALEJANDRO sale a la calle y mira cómo el carro humea. Da un paso hacia delante y ve cómo la puerta del carro se abre y UNA CHICA DE VESTIDO CLARO, con heridas en su rostro baja maltrecha y tambaleándose. ALEJANDRO camina unos cuantos pasos hacia ella, la agarra del brazo y logra verla mejor.

CHICA DE VESTIDO CLARO (DE OJOS MUY GRANDES Y PIEL BLANCA, CABELLO ONDULADO. ES LA MISMA CHICA QUE ALEJANDRO HABÍA VISTO EN EL MUSEO)

ALEJANDRO ayuda a caminar a LA CHICA hasta la vereda de la calle y la sienta ahí con cuidado.

ALEJANDRO

¿Está bien?, ¿llamo a alguien?

ALEJANDRO intenta ver el interior del auto, pero parece que LA CHICA viene sola, mira a los extremos de la calle, confundido. La calle está vacía. LA CHICA, mientras tanto, no acierta qué decir ni qué hacer, está desorbitada.



ALEJANDRO

¿Está bien?

ALEJANDRO mira confundido a LA CHICA, quién no dice nada y solo mira hacia el frente.

ALEJANDRO

Espere. Iré por agua.

Nos quedamos con LA CHICA, que parece una estatua, no se mueve. Seguimos escuchando el pitido del semáforo y vemos que un perro pasa junto a la chica, la mira y se aleja caminando tranquilo. ALEJANDRO regresa con el vaso de agua y otra chaqueta para ella. Ofrece el vaso de agua a LA CHICA; y ella, mecánicamente, toma el vaso de agua. ALEJANDRO busca en sus bolsillos.

ALEJANDRO (mira a ambos lados de la calle)

Llamaré a una ambulancia...

Présteme su celular.

LA CHICA, aún conmocionada, intenta buscar su celular. No logra encontrarlo. ALEJANDRO entra al carro a buscar el celular de la CHICA. Ve las llaves del auto.

ALEJANDRO (mientras saca su cabeza del auto)

¿Si andará?

LA CHICA no le dice nada y solo asiente con la cabeza. ALEJANDRO, sin entender muy bien el comportamiento de LA CHICA, gira la llave. El carro enciende.

ALEJANDRO

Vámonos.

ALEJANDRO abre el capó y sale del auto, revisa el motor unos segundos.

ALEJANDRO



La clínica  
Santa María es la más cercana...

ALEJANDRO cierra el capó y levanta a LA CHICA y la lleva hasta la puerta del copiloto. LA CHICA entra al auto y el también. El auto retrocede y vemos la luz amarillenta sobre la calle con el fondo de ese repetitivo y fastidioso sonido del semáforo que se hace más y más fuerte.

CORTE A NEGRO

El plano descrito en la Imagen N° 20, 21 y 22 es un desplazamiento hacia delante, con un ligero ralentizado, que contiene una repetición de acciones a la vez que una variación de posibilidades. Una, en la que ALEJANDRO mete a IRMA en su casa y otra, en la que ALEJANDRO sale a ayudar y se va con ella en su auto. El plano que cierra esta escena es un desplazamiento horizontal y llega hasta el capó; la cámara realiza un tilt con el humo en ascenso y poco a poco el cuadro se disuelve en el siguiente plano.

Los elementos que “hacen sueño” en estos planos son: el humo exagerado del carro, la aparición del perro, la repetición de acciones con tiempo al revés, o sea, una acción posterior en un plano en el siguiente aparece primero.



Imágenes N° 20, 21 y 22.- Fotogramas del sueño abstracto de Alejandro, en *Quimera* (2019), de Anais Mazapanta y Jonathan Villamar.



**ESC. 7 INT - CARRO DE LA CHICA - NOCHE**

ALEJANDRO mira detenidamente a LA CHICA, que pareciera ir mejorando; ahora sus ojos están un poco más abiertos y sus heridas parecen pequeños raspones.

ALEJANDRO

¿Tiene algún familiar?

LA CHICA

No, yo no soy de aquí

ALEJANDRO

Pero, ¿alguien?, ¿algún amigo?

ALEJANDRO, está atento a la carretera pero también a LA CHICA, a quién le sobresale el muslo, el cual ALEJANDRO mira de reojo.

LA CHICA

No, nadie

Ambos guardan silencio unos segundos. ALEJANDRO mira el rostro de LA CHICA DEL VESTIDO CLARO.

LA CHICA

Sabes que... ahora me siento un poco mejor.  
llévame donde me estoy quedando

ALEJANDRO mira los ojos de LA CHICA, ya casi ni se le notan las heridas que tenía hace un rato.

ALEJANDRO

¿Seguro estás bien?, ¿No quieres que te revisen mejor?

LA CHICA

Si, seguro, solo es la cabeza.  
Quiero llegar y descansar un poco.



ALEJANDRO

Bueno, y... ¿Dónde es?

LA CHICA se queda en silencio un momento y parece recordar algo, busca algo un su pequeña cartera y saca una tarjeta, la mira.

LA CHICA

Es en un hotel llamado Quimera.  
Kilómetro 11 vía Lluvico - Alamedas.

ALEJANDRO se queda en silencio, intentando dar con el sitio.

ALEJANDRO

Creo que si vamos por aquí...

ALEJANDRO mira a LA CHICA, que está mirando por la ventana, estira su cuello e intenta ver el escote de LA CHICA. Alguien se le atraviesa y él pita intempestivamente y desvía el carro.

ALEJANDRO (Gritando)

¡Súbete a la vereda, chucha!

ALEJANDRO mira por el retrovisor pero no ve a nadie. ALEJANDRO mira a la carretera nuevamente. Tiene sus ojos bien abiertos. LA CHICA se ríe levemente al ver la exaltación de ALEJANDRO. ALEJANDRO también se ríe y cambia de marcha, acelera.

CORTE A NEGRO.

Para esta escena (ver Imagen N° 23, 24 y 25), la autora estuvo obligada a tomarse una licencia durante la filmación, pues se la realizó con el carro detenido, con una iluminación puntual en la cabina del auto y movimiento causado por la circulación de puntos lumínicos sobre la coraza del vehículo, todo añadido a las vibraciones físicas causadas. Se registró la escena con planos cerrados y un desplazamiento horizontal de

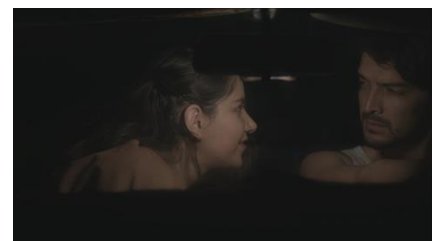
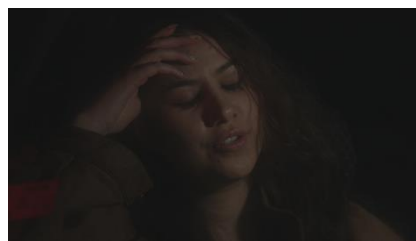
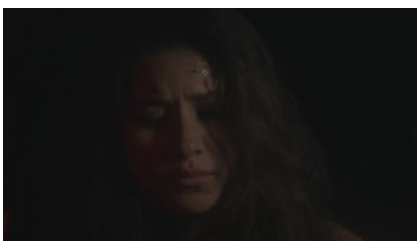




derecha a izquierda. Este plano se repetirá a lo largo de la escena, pero los personajes tendrán variaciones de utilería, maquillaje y vestuario.

Una referencia para la filmación de esta escena, se la encuentra en la película *Pierrot el loco*, de Jean-Luc Godard (1965), por su forma de animar la escena y el tratamiento lumínico para simular el movimiento del auto detenido en el que viajan Jean-Paul Belmondo y Anna Karina. En *Quimera*, los desplazamientos de la cámara obedecen a la percepción psicológica de Alejandro. En cambio, como referente para el tratamiento del movimiento por medio de desplazamientos laterales repetitivos se los encuentra en los filmes de Wong Kar-wai: *Days of being wild* (1990) y *In the mood for love* (2000). Entre corte y corte se perciben modificaciones que sugieren un cambio temporal, sin embargo, parecen continuarse a través de una misma conversación que se matiza con sentidos distintos en cada corte y repetición de plano.

Esta escena se compuso con la premisa de reconstruir la conversación que ALEJANDRO e IRMA mantienen en el auto, a partir de cortes que muestran un determinado estado temporal (cada *travelling* tiene un tiempo diferente). Los planos repetitivos de desplazamiento y la composición asimétrica de cada uno determinan un estado onírico perceptible, junto al movimiento de luces saturadas y contrastadas de verde y rojo.



Imágenes N° 23, 24 y 25.- Fotogramas del sueño abstracto de Alejandro, en *Quimera* (2019), de Anais Mazapanta y Jonathan Villamar.

El tratamiento fotográfico y sonoro planteado para las escenas oníricas de *Quimera*, está basado en una búsqueda por determinar los elementos de la vida de los personajes, mediante una transformación (analogía/derivación), que permita un sentido poético de la valorización de los deseos más íntimos. Sin olvidar que la historia de Alejandro es



una historia expuesta desde una visión agónica de la realización de los deseos de un hombre que, frustrado por su incapacidad de determinar su futuro amoroso, intenta verter la totalidad de su líbido en sus fantasías, donde IRMA aparece por vez primera como el objeto de ese deseo febrilmente soterrado.

La consumación del deseo cumplido de Alejandro, al mismo tiempo le provoca su final. Por lo tanto, el encuentro que tiene con IRMA en la calle de su casa, es el desencadenante de un sueño que acaba por convertirse en una pesadilla vívida y significativa acerca de las posibilidades que Alejandro tendrá al despertarse. La decisión de componer un sueño que tenga una progresión onírica obedece al modelo surrealista que desencadena transformaciones en el curso de la cotidianidad, difuminando la línea fronteriza entre la vida despierta y la de los sueños.

Interesa ahora recalcar los encuadres y los *travellings* para que la historia tenga el aspecto volátil que tienen los sueños abstractos, provocados por secuencias narrativas previas que pueden sugerir estados psicológicos internos activados por el estado dramático de Alejandro. La metamorfosis derivativa (o analógica) de situaciones, la actualización de unas imágenes en otras (por semejanza), evidencian una prolongación poética de cada una de las escenas, y dotan de inestabilidad o volatilidad por las repeticiones, derivaciones y actualizaciones de cada una de las escenas.

Los sueños no siempre son entendibles ni capaces de ofrecernos mensajes claros, sino pistas visuales y sonoras, arrojadas a la libre interpretación, de acuerdo a elementos sensibles objetivos de la escena onírica, la posproducción y el montaje, en el caso de esta película.

Los distintos elementos elegidos para ejecutar la construcción onírica, van desde la manipulación física de los escenarios (el uso de humo, la luz tenue y los contrastes de color), la construcción fotográfica (elección de composición asimétrica, movimientos descriptivos y narrativos), la interpretación actoral (marcados distanciamientos



emocionales y comportamientos erróneos), hasta el montaje (repetición de planos, presencia del perro, neblina, humo de carro, manzanas). Todos estos elementos visuales y sonoros posibilitan una construcción técnica, argumental e interpretativa, capaz de sumergir al protagonista y a los espectadores en un estado onírico, del cual, nadie ha percibido el origen, porque solo al final del cortometraje se revela el motivo del padecimiento y de los ensueños de Alejandro,

Los resultados dependieron de la aplicación de cada uno de estos elementos en la puesta en escena y en fotografía, y finalmente se obtuvieron los efectos señalados previamente: una narrativa onírica, un “hacer sueño” que produce una sensación de extrañamiento visual y sonoro, resultado del enfrentamiento de la realidad objetiva y de los sueños.

Respecto al “hacer sueño” con el sonido, tomamos nota de las teorías de Freud en su suposición de sentirlo dentro del sueño: “La hipótesis explicativa basada en la analogía entre el estímulo y el contenido del sujeto queda reforzada por la posibilidad de engendrar en el durmiente, sometiéndole a determinados estímulos sensoriales, sueños correspondientes a los mismos” (Freud, 1991. p.76); esto quiere decir que, aunque Alejandro este dormido el sonido que lo rodea está siempre presente en el sueño en tanto correspondencia entre el sonido del afuera y el adentro. Así, establecimos que para la propuesta sonora del primer momento, “la Realidad” se conformaría con los sonidos que aporten a la construcción de un universo dramático, en el cual los fenómenos sonoros externos al personaje y producidos por la agitación del viento en las calles estrechas sugieran un leve sonido de abandono. El sonido se mantendría naturalista, y los objetos tendrían el sonido que emiten, sin ningún tipo de efecto ni modificación, pues esto ayudó, en el resultado final, a reforzar el contraste con el segundo momento. Los diálogos, narraciones y cantos se mezclan entre el ambiente y dan vida a los fríos paisajes urbanos. Las acciones a tomar en cuenta serían la escena donde Alejandro casi es atropellado, en la que el sonido del carro y la correlación que guarda con el segundo momento lo convierten en un punto clave. La narración del vagabundo, la cual en primera instancia pareciera ser un diálogo de presagio y casi una voz en *off* que busca



advertir a nuestro personaje del no tan incierto futuro, termina siendo solo un coincidental diálogo entre los moradores de la noche. Por último, la escena de la tienda tiene dos momentos clave: el primero, es la noticia que sale del televisor, siendo este el primer sonido que se emite desde un aparato electrónico en el cortometraje, y el segundo, la conversación con los ebrios de la tienda.

A partir del abandono de Penélope, la intromisión del orden surrealista se manifiesta más abrumadoramente y resaltan ciertos elementos sonoros que antes no han sido percibidos. El primer momento crucial es el rompimiento de los planos de realidad, a través de la tergiversación de la noticia que ha sido emitida por la televisión con estática: un notable ralentí y desacople sonoro marcan el inicio a un nuevo plano de realidad. La alternancia concluye con el estruendoso sonido del choque. Después, se evidencian voces que nos remiten a momentos pasados de la narración (como la despedida de Penélope); además, se cuelan sonidos omnipresentes como una ventisca constante y las repeticiones incoherentes de la voz de Alejandro.

Por otro lado, hemos decidido insonorizar, en posproducción, la escena del auto y solo focalizar el sonido de los diálogos en un espacio aislado de cualquier otro sonido exterior, como si fuera un monólogo o un diálogo producido en la cabeza de Alejandro. Después, como si de un descenso de niveles se tratara, Alejandro ocupa lugares ralentizados visualmente (entrada habitación hotel), y sonoramente, en base de sonidos agudos de campanillas, que descontextualizan nuestra relación por el tiempo que tarda el ingreso de Alejandro a la habitación. Para la parte final, buscamos que la descontextualización causada por el sonido agudo de las campanillas se vuelva insoportable y desagradable a medida que se acerca el deceso manifiesto de Alejandro, quedándonos con un extenso silencio y el sonido del foco extinguiéndose.



## CONCLUSIONES

El presente estudio se centro en la investigación de la concepción de los sueños en Freud, el surrealismo y Deleuze, para su aplicación en la composición onírica en el cortometraje *Quimera*. Cada una de las vertientes señaladas se han conjugado e interrelacionado, ofreciendo una fuerza creadora que permanece activa en varias generaciones que necesitaron crear fragmentos artísticos-oníricos.

Desde las concepciones científicas sustentadas por Freud, que argumenta que los sueños esconden los impulsos del comportamiento humano transfigurados en deseo, así como la necesidad y el misterio contenidos en el inconsciente, hasta Breton, para quien los sueños se expresan por medio del lenguaje artístico y espontáneo, base fundamental del proceso creativo surrealista, se llega a Deleuze que conjuga todas esas teorías y las expone en referencia a la relación de las imágenes con los procesos mentales humanos, para explicar los sueños en términos de imágenes y técnicas fílmicas que, revelan las creaciones oníricas del pensamiento.

Para profundizar esta estrecha relación, la autora se valió del esclarecimiento de cada uno de los conceptos estudiados en el marco teórico: la composición de sueños abstractos, siguiendo el principio de derivación, analogía y semejanza. Esta definición la llevamos al análisis de tres películas: *El moderno Sherlock Holmes*, *La mansión de Araucaíma* y *Blak Mama*, distantes en intenciones creativas y en época, pero congruentes y complementarias a las teorías conceptuales de Freud, Breton y Deleuze. Estos referentes direccionaron las líneas artísticas y técnicas para articular las escenas oníricas del cortometraje *Quimera*.

Una vez constituida la propuesta técnica y estética se gestaron los recursos necesarios para la producción (el uso del humo, los espacios alterados, el distanciamiento de los personajes y la relación entre ellos). Por su parte, los detalles finales de la composición técnica y estética se realizó en la sala de montaje. El resultado final fue una película corta, con fragmentos oníricos de corte surrealista, en los que predominan las



## Universidad de Cuenca

repeticiones y transformaciones espaciales, la interpretación desproporcionada, ralentis de imagen y prolongaciones sonoras graves. En definitiva, la película ofrece varias posibilidades de interpretación, porque carece de una linealidad y continuidad que argumenten a favor del desarrollo convencional de una trama fácilmente identificable; por el contrario, la exposición de repeticiones de ciertas acciones que se presentan con una variación en sus componentes, deja abierta la interpretación. Es presumible que estas variaciones configuren posibilidades interpretativas que, si bien crean dificultad, han servido para la experimentación narrativa, visual y sonora, traducida en el cortometraje.



## ANEXOS

### ANEXO 1.- Guion literario original de *Quimera*

#### ESC. 1 INT - MUSEO - NOCHE

Vemos las instalaciones oscuras de un museo que funciona en una casa tradicional, con un gran pasillo que está dividido en dos secciones. Al fondo del pasillo, una luz se apaga, e inmediatamente después se apagan dos luces más. Desde la oscuridad que han creado las luces apagadas, ALEJANDRO se acerca caminando lentamente a la vez que escuchamos el sonido que producen las llaves con las que la figura viene jugando. Se detiene frente a una habitación de la que sale un gran halo de luz.

ALEJANDRO

¿Ya acabó SEÑORITA ESTEVEZ?, ¿le cierro nomás?

En ese momento sale una señorita muy bien vestida, de anteojos y atractiva, muy apresurada con una maleta haciendo un ademán de despedida.

SEÑORITA ESTEVEZ

Cierre nomás Don Alejo. Hasta mañana

ALEJANDRO, mira salir a la SEÑORITA ESTEVEZ. La mira caminar unos segundos.

ALEJANDRO

No me diga Don, Srta. SAMANTHA, no soy tan viejo

SEÑORITA ESTEVEZ (volteando a ALEJANDRO)

Ah, cierto...

Hasta mañana, Alejandro.

ALEJANDRO sonríe levemente y hace un ademán de despedida. Mira cómo se aleja la SEÑORITA ESTEVEZ, después entra a la habitación, el halo de luz se extingue y ALEJANDRO vuelve a



## Universidad de Cuenca

salir. Antes de poder distinguirlo bien, se acerca y apaga otras dos luces más y cierra una gran puerta, se aproxima aún más y logramos verle el rostro más de cerca.

ALEJANDRO (43 AÑOS, UNIFORME DE GUARDIA,  
SU CABELLO TIENE CANAS, CABELLO CORTO,  
TIENE UNA PRESENCIA IMPONENTE)

Hace girar las llaves en el eje de la cadena que las sostiene.

Se dirige a la entrada principal.

CORTE A NEGRO

### **ESC. 2 EXT - ENTRADA PRINCIPAL DE MUSEO - NOCHE**

ALEJANDRO desenreda la cadena y se dispone a echar candado. En ese momento, llegan cuatro chicas con mochilas en sus espaldas. ALEJANDRO las ve detenidamente, una de ellas está sacando algo de su bolso. ALEJANDRO vuelve a lo suyo.

JENNY (CHICA CON CABELLO CORTO,  
CON PECAS, QUE LLEVA PUESTO SHORTS Y  
UNAS BOTAS DE ANDINISMO)

Buenas tardes. No cierre

¿Será que podemos entrar un ratito?

ALEJANDRO se fija en una chica que está más atrás, una de cabello rizado, con moño en el pelo y unos ojos bastante grandes. Alejandro detiene su mirada en el rostro de la chica por unos segundos e ignora lo que JENNY le está diciendo. IRMA, LA CHICA DE OJOS GRANDES mantiene cruzados sus brazos y se mantiene en silencio.

JENNY

No sea malito...

ALEJANDRO mira de pronto a EIMY sacar por completo una cámara que tenía en su bolso.

JENNY





## Universidad de Cuenca

Es para un trabajo

ALEJANDRO mira nuevamente a IRMA, ésta vez, ella también lo está mirando. Ella suelta sus brazos y cambia su bolso de lado. Deja de mirar a ALEJANDRO.

JENNY

Tomamos unas fotos y nos vamos.

ALEJANDRO comienza a buscar una llave en específico. Su llavero se le cae.

ALEJANDRO (desde el piso y recogiendo sus llaves)

No es que no quiera. Acabo de apagar todo, no habrá luces...

JENNY da un paso hacia adelante, haciendo que ALEJANDRO se levante. Lo mira directamente.

EYMI (mal encarada)

Un rato oiga, apúrese...

BILLET

Tomamos solo una foto y nos vamos.

JENNY (MIENTRAS REGRESA A

VER AL RESTO DE SUS AMIGAS)

Si, solo una y nos vamos ¿No cierto?

TODO EL GRUPO asiente con la cabeza.

ALEJANDRO

Creo que si es así...

En ese momento, sale del museo



## Universidad de Cuenca

JUAN JOSÉ, COMPAÑERO DE ALEJANDRO (57 AÑOS,  
BARRIGÓN Y MAL ENCARADO)

JUAN JOSÉ (Con tono determinante)

Lo siento señoritas, ya está cerrado.  
Mañana desde las ocho de la mañana  
les atendemos con todo gusto.

JUAN JOSÉ está muy serio, no mira a ninguna chica a los ojos. ALEJANDRO guarda silencio y mira el rostro de LAS CHICAS. JENNY retrocede un poco y regresa a ver a sus amigas con una cara de fastidio.

JENNY

Vámonos... vendremos mañana,  
éste ya llegó

LAS CHICAS se ríen levemente mientras se alejan.

IRMA (mirando a ALEJANDRO)

Gracias, ALEJANDRO

ALEJANDRO no dice nada, solo sonríe y mira como IRMA se aleja por la calle. Ella vuelve a cambiar su bolso de brazo.

JUAN JOSÉ

Tres veces que llegan con esta.

¿De qué te conoce la guambra?

ALEJANDRO se extraña por la pregunta.

ALEJANDRO

¿Cual?

COMPAÑERO DE ALEJANDRO.

La que se despide pues, ALEJANDRO te va diciendo.



ALEJANDRO se queda en silencio un instante.

ALEJANDRO

¿Alejandro dijo?

EL COMPAÑERO DE ALEJANDRO se ríe y se pasa la correa del chaleco por la hebilla y se lo ajusta.

COMPAÑERO DE ALEJANDRO

Este man, medio lelo andas no.

¿Y, ya encontraste?

ALEJANDRO se saca la cadena con las llaves de su pantalón y se la da a su COMPAÑERO.

ALEJANDRO.

Nada, solo estas. Menos mal están amarradas.

COMPAÑERO DE ALEJANDRO

Ahí quedó el búnker abierto entonces.

ALEJANDRO

Chévere, ya vuelvo.

ALEJANDRO entrega la pistola y el gas lacrimógeno a su compañero y entra al museo nuevamente. JUAN JOSÉ se pone el cinturón con el arma, se encaja el gas lacrimógeno y se engancha el llavero a su pantalón. Se para rígidamente en la entrada del museo.

Todo está muy quieto. El viento mueve lentamente unas banderillas ornamentales que cuelgan sobre un cordel extendido de extremo a extremo por encima de la calle. Vemos una luz muy puntual que ilumina al guardia. En la esquina de la calle, un poste de luz está intermitiendo e ilumina a un perro que arrastra una funda de basura consigo, la funda está rasgada y una línea de tierra comienza a filtrarse por el agujero, marcando el camino por



el que va el perro. El perro pasa junto a JUAN JOSÉ; él parece no verlo y está como una estatua, mirando hacia el frente. El perro se aleja por el horizonte de la calle.

Vemos a lo lejos como ALEJANDRO sale nuevamente, ésta vez lleva puesto unos pantalones jean negros y un abrigo muy grueso. Se detiene en la entrada, conversa con su compañero, intercambian algo, ALEJANDRO enciende un tabaco, se despide de su compañero y se va caminando en la dirección por la que fue el perro. El cordel que sostiene las banderillas se rompe en un extremo y cae lentamente sobre la calle húmeda y brillante.

CORTE A NEGRO.

**ESC. 3 EXT - CALLES HUMEDAS - NOCHE**

Vemos a través de una ventana como una pareja discute, y una de las siluetas rompe un objeto que resuena por toda la calle. UNA PROSTITUTA que fuma un tabaco y lleva un largo abrigo alza su mirada escuchando la discusión, mientras exhala nuevamente. UN VAGABUNDO (ALBERTO SPENCER) sentado en el filo de la misma vereda, está mirando a LA PROSTITUTA con mucha atención e intenta pretenderla. UNA PAREJA camina por la calle, cambiándose de vereda y riéndose de la discusión. ALEJANDRO mira hacia la ventana de donde proviene la discusión, está fumando aún su tabaco y camina lentamente con una de sus manos dentro de la enorme chompa. ALEJANDRO fuma una última vez y al disponerse botar la colilla, escuchamos el ladrido de un perro cercano que llama la atención de ALEJANDRO; quien apenas tiene oportunidad de buscar la fuente del sonido por evadir a un auto que casi lo atropella.

VOZ DESDE AUTOMOVIL (grito)

¡Súbete a la vereda, Chucha!

ALEJANDRO evade cómo puede el automóvil y sube a la vereda de un salto. Frustrado, insulta al conductor con un grito mientras arroja la colilla humeante.



ALEJANDRO

Cabrón...

ALEJANDRO cierra su boca al ver que

UNA VIEJA INDIGENTE (SEÑORA DE 70 AÑOS, CANOSA,  
LLEVA UNA GRAN FUNDA DE PLÁSTICO SOBRE SU CUERPO.  
ESTÁ JUNTO AL MISMO PERRO QUE VIMOS ANTES.

está mirándolo fijamente. ALEJANDRO también la mira unos segundos y vuelve a bajar la cabeza, saca otro cigarrillo y maldiciendo a balbuceos, lo enciende y se aleja caminando del sitio. La señora sigue con la mirada unos segundos a ALEJANDRO, luego ella retoma su camino pero el perro se queda revolviendo algo en el piso. El perro de pronto mira a cámara por unos segundos, y luego camina tras la VIEJA INDIGENTE.

CORTE A NEGRO

#### **ESC. 4 EXT - PUERTA TIENDA - NOCHE**

En la televisión vemos a una reportera diciendo algo que no logramos oír. Vemos la imagen de un perro hurgando en el basurero y extrayendo una bolsa de basura. Vemos un carro chocado y con vidrios esparcidos por el suelo. En la parte inferior de la pantalla se aprecia un banner que pone: Accidente en vía Lluvico - Alamedas deja dos personas muertas. En la imagen ahora vemos los cuerpos de las víctimas con un absurdo pixelado en sus rostros. La chica lleva un vestido claro, y el caballero va de deportivo. Todo esto con el fondo de un pasillo que suena en una vieja radio en algún Dial AM.

Se escucha con poca claridad una conversación cercana. Nos alejamos de la televisión lentamente y podemos reconocer el resto de la tienda, abarrotado de cosas. La televisión está sobre un estante, rodeada de frascos y botellas, de fundas, bolsas, paquetes de galletas y cigarrillos. A través de una ventana vemos a MARY CECY, LA TENDERA despachando a alguien. Afuera, junto a la ventana está un JULIO, SUJETO CON LEVA BRILLANTE Y BUFANDA, cantando la canción que escucha en la tienda. Sale de la tienda WALDO MIX, SUJETO DE BOINA, y le entrega una botella a su amigo.



## Universidad de Cuenca

Éste toma un gran trago y sigue cantando. MARY CECY sale, le entrega unas monedas a WALDO MIX y acompaña el cantar de JULIO. WALDO MIX se balancea un poco y observa detenidamente a un extremo de la calle, toca el brazo de su amigo.

WALDO MIX

Vele al Alejín... Haz que se ponga otra, ve...

Vemos a ALEJANDRO acercarse y saludar amistosamente a LOS DOS SUJETOS y a MARY CECY.

ALEJANDRO

¡Éle!, ¿De dónde salen pues, ustedes?

WALDO MIX

Comprando traguito pues ñaño... ¿Y vos, a lo mismo?

ALEJANDRO saca su cajetilla de tabacos y los ofrece a sus amigos. VALENTINA, UNA NIÑA CON COLETA entra junto a un NIÑO PEQUEÑO a la tienda. JULIO acepta y se dispone a encenderlo.

WALDO MIX

Y, ¿ya no le has visto al Juan?

Se casó me dijeron.

ALEJANDRO ofrece una fosforera a su amigo, enciende el tabaco.

ALEJANDRO

Lo mismo supe...

JULIO fuma su tabaco mientras WALDO MIX saca del bolsillo posterior una botellita de plástico y sirve un trago para ALEJANDRO. ALEJANDRO acepta y toma el vaso de un solo sorbo.

ALEJANDRO



Rico...

ALEJANDRO está parado justo en medio del umbral de la tienda, va a encender su tabaco.

WALDO MIX

Y tú, sigues yendo a Alamedas.

ALEJANDRO mira confundido a su amigo. Guarda silencio unos segundos.

ALEJANDRO

¿Qué?

VALENTINA grita cuando ve que todas las frutas que llevaba en una funda ruedan por las gradas de la tienda. ALEJANDRO mira las frutas rodando y esparcidas por el suelo.

CORTE A NEGRO

**ESC. 5A INT - SALA/CASA ALEJANDRO - NOCHE**

Vemos el ojo de Penélope mirando unas maletas junto a la ventana. Retrocedemos y logramos ver el resto de la pared muy llana color claro y una pequeña luz junto a la puerta ilumina a

PENÉLOPE, MUJER DE 35 AÑOS,  
PEINADA CON UNA COLETA, USANDO PANTALÓN  
DE TELA Y UNA BLUSA NEGRA.

Está doblando y guardando ropa en un gran cartón. Al doblar uno de los pantalones de ALEJANDRO, un llavero cae al suelo; PENÉLOPE lo observa y sonríe ligeramente. Ella se agacha para recogerlo y se deja caer sobre sus rodillas. Poco a poco, a PENÉLOPE le recorre una lágrima por su mejilla. Se levanta, dobla el pantalón y lo mete en el cartón, sella el cartón y lo pone junto a las grandes maletas.

DISOLVENCIA A NEGRO



**ESC. 6 INT - ESCALERAS/CASA ALEJANDRO - NOCHE**

ALEJANDRO sube las escaleras y toca la puerta de su casa, está abierta. El pasa y cierra la puerta.

**ESC.5B INT - SALA/CASA ALEJANDRO - NOCHE**

Vemos la misma silla y la ventana, las maletas en el mismo lugar, excepto el cartón. La cortina de la ventana se mueve suavemente a causa de la brisa que se filtra. La puerta de entrada junto a las grandes maletas se mueve en su perilla, la perilla gira e ingresa ALEJANDRO, se balancea ligeramente al entrar, cierra la puerta y se sienta en la silla junto a la ventana. Empieza a desatarse los cordones, se saca los zapatos y mira al frente y se queda pasmado, viendo en esa dirección.

ALEJANDRO

¿Qué?

PENÉLOPE

Estaba esperando

ALEJANDRO sigue desatándose los cordones y se saca los zapatos, se pone de pie y camina hacia un costado de la habitación desabrochándose el pantalón.

PENÉLOPE

ALEJANDRO, me voy

ALEJANDRO (con tono burlón)

Vendrás pronto...

ALEJANDRO se quita los pantalones y se mete a un cuarto. Nos quedamos con el rostro de PENÉLOPE y su mirada siguiendo cada movimiento de ALEJANDRO, PENÉLOPE observa en silencio y con los ojos brillantes. Se escucha como ALEJANDRO remueve unos cajones, luego sus pasos y el choque de unas botellas de vidrio. ALEJANDRO lleva puesto un





bividí, una chompa y un pantalón deportivo, tiene en su mano una botella de licor casi vacía. La deja sobre una pequeña mesita frente a la TV, enciende la televisión y se sienta en un sillón. PENÉLOPE baja la mirada al suelo y recoge sus maletas.

PENÉLOPE se dirige a la puerta de salida, la abre y se va. Observamos unas llaves balancearse de un clavo en la puerta que cerró PENÉLOPE. El foco de la sala comienza a intermitir la luz. ALEJANDRO sube el volumen de la televisión y busca su cajetilla de cigarrillos en la chompa que colgó en el sillón; saca uno, lo enciende y fuma. ALEJANDRO cambia los canales hasta que se detiene en uno donde escuchamos una escena erótica. Sobre la televisión, el decodificador muestra las 00h30. ALEJANDRO sube el volumen unos puntos más, da otra calada a su cigarrillo y el humo asciende hasta llegar al techo, envolviendo al foco en una nube espesa de humo hasta cubrirlo por completo. El humo empieza a desvanecerse cuando del gran estruendo de un choque inunda el espacio y despierta a ALEJANDRO, quién ya no está viendo el mismo canal, y el reloj marca las 00h20. ALEJANDRO, alarmado por el estruendo asoma su cabeza por la ventana y enseguida sale al exterior de su casa.

CORTE A NEGRO

**ESC. 7 INT/EXT - PASILLO / CASA ALEJANDRO - NOCHE**

Un auto está dispuesto en medio de la calle. Todo parece detenido; solamente un semáforo intermite una luz amarillenta mientras emite también ese espantoso pitido, que se repite una y otra vez. Una chica está de rodillas junto al carro. ALEJANDRO sale a la calle y mira como el carro humea. Da un paso hacia delante y ve como la puerta del carro se abre y UNA CHICA DE VESTIDO CLARO con heridas en su rostro baja maltrecha y tambaleándose.

**ESC. 8 EXT - CALLE - NOCHE**

ALEJANDRO camina unos cuantos pasos hacia LA CHICA, la agarra del brazo y logra verla mejor

CHICA DE VESTIDO CLARO (DE OJOS MUY GRANDES Y PIEL BLANCA, CABELLO ONDULADO. ES IRMA, LA MISMA



## Universidad de Cuenca

CHICA QUE ALEJANDRO  
HABÍA VISTO EN EL MUSEO)

ALEJANDRO ayuda a caminar a IRMA hasta la vereda y la sienta ahí con cuidado.

ALEJANDRO

¿Está bien?, ¿llamo a alguien?

ALEJANDRO intenta ver el interior del auto, pero parece que IRMA viene sola, mira a los extremos de la calle confundido. La calle está vacía. IRMA, mientras tanto, no acierta que decir ni que hacer, está desorbitada.

ALEJANDRO

¿Está bien?

ALEJANDRO mira confundido a IRMA, quién no dice nada y solo mira hacia el frente.

ALEJANDRO

Espere. Iré por agua.

Nos quedamos con IRMA quién parece una estatua, no se mueve ni un poco. Seguimos escuchando el pitido del semáforo y vemos que un perro pasa junto a ella, la mira y se aleja caminando tranquilo. ALEJANDRO regresa con el vaso de agua y otra chaqueta para ella. Ofrece el vaso de agua a IRMA; y ella, mecánicamente, toma el vaso de agua. ALEJANDRO busca en sus bolsillos.

ALEJANDRO (mira a ambos lados de la calle)

Llamaré a una ambulancia...

ALEJANDRO

Présteme su celular.



IRMA, aún conmocionada, intenta buscar su celular. No logra encontrarlo. ALEJANDRO entra al carro a buscar el celular de IRMA, ve las llaves colgadas.

ALEJANDRO (mientras saca su cabeza del auto)

¿Si andará?

IRMA no le dice nada y solo asienta con la cabeza. ALEJANDRO sin entender muy bien el comportamiento de LA CHICA gira la llave. El carro enciende.

ALEJANDRO

Vámonos.

ALEJANDRO abre el capó y sale del auto, revisa el motor unos segundos.

ALEJANDRO

La clínica  
Santa María es la más cercana...

ALEJANDRO cierra el capó y levanta a IRMA y la lleva hasta la puerta del co - piloto. IRMA entra al auto y el también. El auto retrocede y vemos la luz amarillenta sobre la calle con el fondo de ese repetitivo y fastidioso sonido del semáforo que se hace más y más fuerte.

CORTE A NEGRO

### **ESC. 9 INT - CARRO DE LA CHICA - NOCHE**

ALEJANDRO mira detenidamente a IRMA, quién pareciera ir mejorando; ahora sus ojos están un poco más abiertos y sus heridas parecen pequeños raspones.

ALEJANDRO

¿Tiene algún familiar?

IRMA



No, yo no soy de aquí

ALEJANDRO

Pero, ¿alguien?, ¿algún amigo?

ALEJANDRO, está atento a la carretera pero también a IRMA, a quién le sobresale el muslo, el cual ALEJANDRO mira de reojo.

IRMA

No, nadie

Ambos guardan silencio unos segundos. ALEJANDRO mira el rostro de IRMA.

IRMA

Sabes que... ahora me siento un poco mejor.  
Llévame donde me estoy quedando

ALEJANDRO

¿Seguro estás bien?, ¿No quieres que te revisen?

IRMA

Si, seguro, solo es la cabeza.  
Quiero llegar y descansar un poco.

ALEJANDRO

Bueno, y... ¿Dónde es?

IRMA se queda en silencio un momento y parece recordar algo, busca algo en su pequeña cartera y saca una tarjeta, la mira.

IRMA

Kilómetro 11 vía Lluvico - Alamedas.

ALEJANDRO se queda en silencio, intentando dar con el sitio.



## Universidad de Cuenca

ALEJANDRO

Creo que si vamos por aquí...

ALEJANDRO mira a IRMA, que está mirando por la ventana, estira su cuello e intenta ver su escote. Alguien se le atraviesa y él pita intempestivamente y desvía el carro.

ALEJANDRO (Gritando)

¡Súbete a la vereda, chucha!

ALEJANDRO mira por el retrovisor pero no ve a nadie. ALEJANDRO mira a la carretera nuevamente. Tiene sus ojos bien abiertos. IRMA se ríe al ver la exaltación de ALEJANDRO. ALEJANDRO también se ríe y cambia de marcha, acelera.

CORTE A NEGRO.

### **ESC. 10 EXT - CALLE - NOCHE**

DISOLVENCIA DESDE NEGRO

Unos faroles de luz públicos alumbran de una luz amarillenta una calle que parece extenderse por todo el horizonte, en la que no hay nadie; solo la niebla siendo atravesada por la luz de los faroles del auto que ALEJANDRO conduce

IRMA (Voz)

Hoy a la izquierda

El auto gira a un lado y desaparece de cuadro. Nos quedamos con el humo espeso del auto.

.CORTE A NEGRO

### **ESC. 11 INT - VESTIBULO ENTRADA CUARTO DE HOTEL - NOCHE.**

Vemos la espalda de IRMA dirigiéndose a la puerta de la habitación, detrás le sigue ALEJANDRO, ambos ingresan a la habitación, la puerta se abre entre la oscuridad y deja



pasar esa misma enfermiza luz amarillenta que por unos segundos describe las siluetas de los objetos del interior de la habitación. La luz de la habitación es encendida y toda la oscuridad es cambiada por un ambiente neblinoso dentro de una pequeña habitación, solo es visible una cama, la televisión sobre un frigobar, una cómoda y una silla dispuesta junto a una ventana abierta que deja pasar el aire frío y la neblina del exterior.

**ESC. 12a INT - HABITACIÓN HOTEL - NOCHE**

Encima de la silla, está colgado un cuadro muy manchado, de una calle en la noche con la silueta de un hombre subiendo por ella. ALEJANDRO se acerca a la ventana y observa al exterior, se soba las palmas de las manos.

ALEJANDRO

¿La cierro?

IRMA

Por favor

IRMA camina hacia al frigobar y lo abre. ALEJANDRO cierra la ventana y pone el pestillo. ALEJANDRO se voltea y ve que IRMA viene con una cerveza en su mano y se la ofrece, ALEJANDRO se fija en que el vestido de IRMA es diferente. No le presta atención.

IRMA

Gracias por venir hoy.

ALEJANDRO agarra la botella de cerveza y gira la tapa, bebe un sorbo.

ALEJANDRO

Y... ¿Qué pasó?



IRMA mira a ALEJANDRO extrañamente.

IRMA

¿Con qué?

ALEJANDRO sonríe levemente mientras observa a IRMA caminando por el lugar, encontrando distracción en cada mínima cosa que encuentra.

ALEJANDRO

Con el accidente

IRMA se ríe y lo mira directamente a los ojos.

IRMA

¿Qué accidente?

LA CHICA se sienta en la cama y comienza a quitarse sus tacones.

IRMA

Tomas un sorbo y ya estás mal...

IRMA se saca el otro tacón y lo deja al lado del primero; apoya sus brazos en la cama y se relaja mientras mira al frente. ALEJANDRO mira detenidamente como el cuerpo de IRMA descansa y sus piernas extenderse mientras ella se estira. ALEJANDRO se ríe levemente, toma un sorbo bastante grande de cerveza mientras mira a IRMA de reojo. De pronto IRMA le da una mirada, llamando su atención.

IRMA

¿Y Penélope?

ALEJANDRO en ese momento deja de tomar la cerveza y engulle el gran trago que tiene en su boca. No dice nada por unos segundos y luego mira la cerveza detenidamente y vuelve a mirar a IRMA quién está viéndolo directamente.

IRMA (Se ríe nuevamente)



¿Qué te pasa? ... ¿No te gustó?

ALEJANDRO no dice nada.

IRMA

¿Dónde está?

ALEJANDRO (Dubitativo)

Se fue

IRMA agarra el control de la tv sobre la cama, enciende la televisión, (se escucha la escena erótica que ALEJANDRO miraba en su casa) se levanta inmediatamente de la cama y se acerca a ALEJANDRO mientras se suelta poco a poco el vestido y mira a ALEJANDRO con una gran sonrisa.

IRMA

Bien...

ALEJANDRO, muy extrañado y nervioso, baja la botella de cerveza lentamente y se acomoda en su silla. IRMA se acerca hacia él y lo besa lentamente; ALEJANDRO no cierra sus ojos, está como una momia por unos segundos, pero después se deja llevar y comienza a besar a IRMA con mucha fuerza y muy rápido, la comienza a desvestir y deja la botella sobre a una pequeña mesita junto a la silla.

DISOLVENCIA A NEGRO

### **ESC. 12b INT - CUARTO DE HOTEL - NOCHE**

Vemos como la televisión encendida alumbrada con destellos de estática el pequeño cuarto, se distinguen vagamente las siluetas de ALEJANDRO Y LA CHICA acostados en la cama. Escuchamos el ladrido de un perro proveniente del exterior que se repite varias veces. ALEJANDRO se levanta, se acomoda el pantalón deportivo y se dirige a una puerta que no habíamos visto antes, entra al baño.





CORTE A NEGRO

**ESC. 13 INT - BAÑO - NOCHE**

ALEJANDRO levanta la tapa del inodoro y frotándose los ojos empieza a orinar. ALEJANDRO baja su mirada y se asusta de inmediato al ver que está orinando sangre; ALEJANDRO retrocede estrepitosamente y se topa con algo que le hace voltearse, se sorprende al ver un cuerpo boca abajo, desnudo y envuelto en plástico. ALEJANDRO abre los ojos como platos de la sorpresa y cuando mira a la puerta del baño, está LA CHICA, quien lo mira fijamente.

**ESC. 14 EXT - PARCELA DE TIERRA - NOCHE**

IRMA está parada mirando fijamente a ALEJANDRO quien tiene el cuerpo a sus pies y está en medio de la nada, al filo de un hoyo profundo.

IRMA

¿Qué te pasa?, apúrate... nos van a ver

ALEJANDRO totalmente alienado, arroja el cadáver al hoyo. Luego vemos a ALEJANDRO que está dentro del hoyo, parece querer decir algo pero no puede hablar; solo se escuchan sus balbuceos y vemos en lo alto del hoyo a su esposa, con una cara inexpresiva. Unas figuras que no logramos reconocer están arrojando paladas de tierra sobre ALEJANDRO. ALEJANDRO mira a su esposa directamente a los ojos. Ve como un gran perro se acerca y se para junto a ella. Mientras tanto, sigue cayendo tierra, hasta que no vemos absolutamente nada, solo oscuridad.

DISOLVENCIA DESDE NEGRO

**ESC. 5b INT - CASA DE ALEJANDRO - NOCHE**

Se hace visible, poco a poco, un foco rodeado de humo muy espeso, el cual comienza a bajar y a alejarse del foco a medida que la luz del foco se hace más y más intensa. De nuevo, un silbido inaguantable comienza a hacerse más y más ruidoso.

FIN



## ANEXO 2.- Propuesta de dirección, fotografía, arte y sonido de las escenas oníricas

### PROPUESTA DE DIRECCIÓN

*Quimera* es la crónica de un hombre que, en un instante de su vida, a propósito del aparente abandono de su esposa, se libera y cumple su más ferviente deseo, o por lo menos, una reivindicación de sus miserias cotidianas por medio de sus fantasías.

El universo en el que habita Alejandro, es grisáceo y desesperanzador. Incluso, su alrededor contribuye con aspectos separados del tiempo objetivo, por ejemplo, el desbalance entre las acciones de Alejandro y la velocidad de las acciones del resto de la gente, tanto en su trabajo, en la calle, y en su casa. En síntesis, los espacios que circundan a Alejandro están irremediamente muertos (no sucede mucho en ellos), sin embargo, existe una identificable relación interna de todos los elementos que comparten la composición de cualquier cuadro, de cualquier escena y de cualquier secuencia de la película. Además, las relaciones internas de los elementos en el espacio son manifestaciones fílmicas sobre la exteriorización del sentimiento de Alejandro, es decir, manifestaciones visuales de conceptos abstractos, partiendo del concepto de *represión*. El espacio, poco a poco, deviene en algo mucho más importante en el desarrollo de esta historia.

Las relaciones internas fluctúan y dan paso a una variada gama de elementos caóticos, desatados a una progresión rítmica desde el inicio de la secuencia onírica. En intervalos, la progresión se desdobra y surgen pequeñas acciones repetitivas que dan énfasis a las manifestaciones fílmicas descritas anteriormente. Entonces, las relaciones alcanzan su máximo nivel de expresión y decantan en el deseo consumado de Alejandro que, después de haber experimentado, escuchado y visto la hermosura del caos acontecido frente a él, es traspasado por la fatalidad del mundo y su tiempo, desintegrando su individualidad.

Las relaciones entretejidas del filme, desembocan en un mapa sobre los procesos mentales de Alejandro: elementos referentes de otros, donde pasado y presente se transgreden. *Quimera* es ciertamente identificable en actos y secuencias dramáticas,



aunque posee momentos que implican una superposición parcial de acciones o signos narrativos que se dirigen por diferentes líneas de la historia, sino dramáticas, sí mentales o inconscientes.

Con el equipo conformado para el rodaje de *Quimera*, se intentó manifestar una alegoría con cada elemento espacio/temporal. Se intentó también, evocar la complejidad de la personalidad humana, el poder de decisiones que llevan al hombre a exiliarse de sí mismo y a la conciencia de culpa de sus propios actos. El universo que juzga a Alejandro es una creación de sí mismo, donde sus partes son los jueces, donde sus emociones lo evalúan constante y furtivamente. Alejandro es, a la larga, uno de tantos individuos que al no encajar en el sistema están obligados a fragmentarse, o mejor: filtrarse a través de una realidad mucho más concreta: la de los sueños.

### PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Concebiremos la visualidad de la película desde las posibilidades de poder establecer vínculos directos con las sensaciones que abordan a nuestro personaje: él siente la agonía de estar en un ambiente mecánico y repetitivo, siente la desacoplación de un tiempo que ya no le pertenece. Alejandro lleva consigo un específico Universo el cual solo exterioriza sus pensamientos; los lugares son como memorias fosilizadas de las cuales hay solo un rastro de toda la actividad y los colores perdidos. Por eso, nuestra historia se ve inmersa en un estado de decadencia, y degradación progresiva, así mismo, la alternancia y la progresión de los cromatismos que lo rodean se irán degenerando hasta convertirse en una sola masa que palpita una misma cromática.

Primeramente, se ha hecho alusión a una línea barroca de arte pictórico: el tenebrismo. Se ha pensado en este referente, por la insistencia justificada del guion literario, sobre jugar con contrastes de luz y de sombras duras claramente escritas. Entonces, otra pertinencia que se suma con el tenebrismo, es que a ésta práctica le es indiferente el paisaje como revelación metafórica y relacional del individuo con su entorno, sino que, al contrario, el tenebrismo valora enormemente la influencia del espacio y la naturaleza



muerta sobre los ambientes. Así pues, extrayendo ideas desde el guion, ciertamente se encuentran elementos que van armonizados a estas concepciones visuales.

En cuanto al movimiento: deberá variar de acuerdo a la percepción que tenga el narrador sobre la historia que vislumbra; es decir, en un principio, la cámara adoptará la determinación de un narrador/espectador, que solamente sea capaz de declarar lo que objetivamente hace su personaje; posteriormente, a medida que la historia progresa y se comienzan a soltar ciertos elementos simbólicos los movimientos son menos controlados, pero aún se rigen a la cobertura de su personaje principal. La cámara, aún busca saber lo sucedido y por suceder de su protagonista, pero se siente atraída por todo ese espacio muerto y esas sombras cortadas y atravesadas por las halos de luces. Finalmente, cuando Alejandro ha consumado su relación con La Chica, la cámara se independiza por completo y casi es indiferente a los últimos sucesos por los que pasa Alejandro, como en una suerte de aburrimiento y potencial desinterés.

El entorno que rodea a Alejandro en las distintas escenas, se irá poniendo más abrumador y ambiguo cada vez que se acerque a su declive, y así mismo; los tiempos capturados en cuadro, al final se unirán, como volviendo a ser uno después de la turbulencia y desazón de lo vivido. Además, todos los ambientes buscan remitirnos a sucesos pasados o futuros de la misma historia, por lo que muchos elementos, encuadres, colores y valores de plano se repetirán. Entablando una relación con los estados mentales de Alejandro. Alcanzando abstracciones que se encuentren más cercanas a las sensaciones humanas tan escondidas: la represión, el deseo, la culpa, la soledad, y la muerte.

Quimera presenta un sujeto único que acumula varios objetos en una temporalidad repetida en muchos espacios. Objetos que responden a una necesidad poética y se despliegan como galerías infinitas en todo el relato, semejante a los espejos que multiplica las realidades en universos de apariencias ilusorias. Desde la fotografía se pretende hacer un “acompañamiento fenomenológico” de Quimera, a través de un narrador que persiga la formación de los sucesos, con lentes angulares que describan los espacios y los sujetos sustraídos en éstos. Capturando el flujo del tiempo real que



permita al espectador llegar a la contemplación, al juicio estético y posteriormente al descubrimiento de la belleza. Para ello la cámara se desplazará en Dolly y se reencuadrará dentro del plano, manteniéndose en un inicio con planos abiertos que posibiliten un alejamiento necesario para la reflexión para luego con planos cerrados adentrarnos a la psicología del personaje.

Trabajar con una gran profundidad de campo y puntos de fuga que permitan rebasar el espacio limitado de la imagen cinematográfica y evocar las otras realidades en fuga de Quimera, similar a la penetración lograda por pintores barrocos como Vermeer o Pieter de Hooch.



Imágenes N° 26.- Cuadro *El armario de la ropa* (1663), de Pieter de Hooch.

La progresión del narrador se evidencia al iniciar con movimientos controlados y estables hasta terminar con un narrador que parece cobrar vida propia, con movimientos fortuitos, casuales y desordenados, que va desprendiéndose del personaje principal y al igual que éste encuentra un clímax y una breve emancipación. La cámara ante la presencia del perro, símbolo que permea todo el cortometraje, bajará su ángulo en señal de respeto y como signo de omnipresencia.



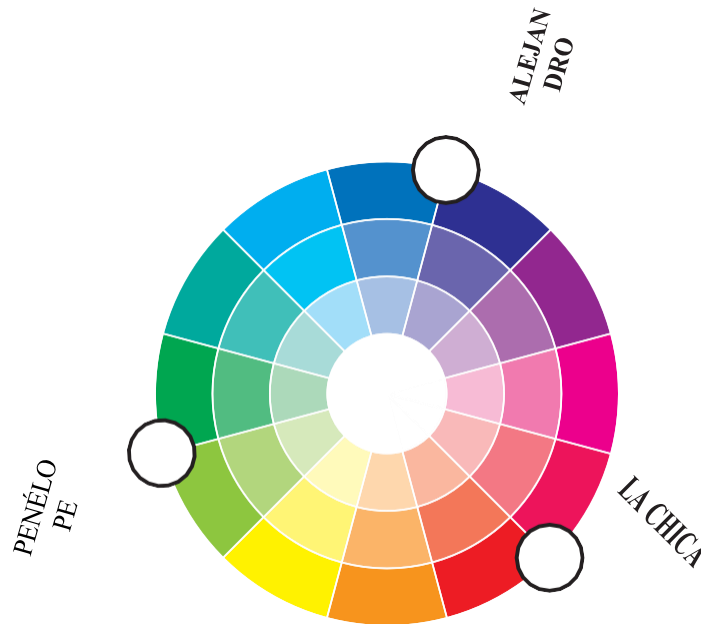


## PROPUESTA DE ARTE

### Cromática aplicada a los personajes principales

La cromática propuesta para los tres personajes principales, genera armonías a través del uso de colores análogos (colores sucesivos en el círculo cromático); de modo que PENELOPE resulta ser el análogo (equivalente) de LA CHICA, mientras ALEJANDRO en primera instancia neutro (Color Negro) en su rol de guardia de seguridad, se transforma en complementario tanto de su esposa PENELOPE, como de LA CHICA, cerrando de esta manera el círculo que los relaciona entre sí.

Para los personajes secundarios se propone el uso de colores complementarios (colores diametralmente opuestos en el círculo cromático) ligeramente sucios, para lograr un contraste con los personajes principales y destacarlos en la escena.





**PENÉLOPE****ALEJANDRO****LA CHICA**

El sueño es una experiencia inmersiva. No solo está hecho de imágenes y lenguaje - bajo montajes y lógicas que desconocemos- sino también experiencias auditivas, físicas, sensoriales y musicales. Para contar un sueño no nos alcanzan las palabras. Y explicarlo es una tarea imposible, puesto que la experiencia es de una profundidad sensorial y significativa tal, que el lenguaje no puede contener.

Gottfried Boehm.

Como bien lo indica “Tejidos espacio - temporales” (propuesta de dirección de Quimera) el ritmo del cortometraje se divide en dos, el primero un espacio siempre lúgubre y de presagios constantes y segundo la parte onírica. Al primero, cual podríamos llamar realidad, a pesar de que esta se la planea como una experiencia sensorial de exteriorización de los pensamientos y sentimientos de nuestro personaje principal Alejandro. Es la que nos marca el estado del personaje y como las calles húmedas, los personajes salidos de contexto y el sonido de la noche dan vida a un universo en el que distintas características cohabitan. Por su parte el momento onírico debería como menciona Freud en su estudio de la interpretación de los sueños. “La hipótesis explicativa basada en la analogía entre el estímulo y el contenido del sujeto queda reforzada por la posibilidad de engendrar en el durmiente, sometiéndole a determinados estímulos sensoriales, sueños correspondientes a los mismos” (Freud,





1991. p.76). Refiriéndose entonces que, aun que Alejandro este dormido el sonido que lo rodea está siempre presente en su sueño, hipótesis que llevaremos a la propuesta más adelante.

Para la propuesta sonora del primer momento “la Realidad” se ira formando sonidos que aporten en la construcción de un universo dramático donde fenómenos sonoros como las calles estrechas que acogen al viento que al soplar emiten un leve sonido de abandono. El sonido se mantendrá naturalista los objetos tendrán el sonido que emitan sin ningún tipo de efecto ni modificación pues esto ayudara a reforzar la idea y contraste con el segundo momento. Los diálogos, narraciones y cantos se mezclan entre el ambiente y da vida las los fríos paisajes urbanos. Las acciones a tomar en cuenta serian la escena donde Alejandro es casi atropellado, el sonido del carro y la correlación que guarda con el segundo momento lo convierten en un punto clave. La Narración del vagabundo la cual en primeria instancia pareciera ser un dialogo de presagio y casi una voz en off que busca advertir al personaje, pero que termina siendo solo una coincidencia de los desamores al ver la charla entre los habitantes de la noche. Por último la escena de la tienda tiene dos momentos clave, la primera es la noticia que sale del televisor siendo este el primer sonido que se emite desde un aparato electrónico en el cortometraje y el segundo la conversa con los borrachos de la tienda.

En el Segundo Momento “ Lo Ominoso”

Una de las características más resaltables del cine de Lynch a quien tomo como principal referencia para este segundo momento ya que en sus películas utiliza el sonido para llevarnos a un universo de sensaciones fuera de este mundo, pero no nos invita a un mundo lejano, si no a un mundo propio, el mundo de los sueños, el mundo onírico, el mundo de la mente y de imágenes surreales. En las películas de Lynch somos viajeros entre estos mundos.

Tomaré el estudio de Marina G. De Angelis; ya que Marina describe este universo como un ambiente eléctrico, como si una especie de éter merodeador moldeara las imágenes y los sonidos, llevándolos a un estado onírico y surrealista. Y es que son los



personajes, su psiquis y los entornos que en Quimera se crean, los que hacen que la propuesta sonora y visual se sientan tan ricas en elementos oníricos, surreales y psicológicos.

Finalmente una pequeña reflexión volviendo a Freud y la hipótesis de que el sonido de los sueños es el sonido que podemos escuchar en el mundo exterior al onírico. Y según la escena que junta el mundo real y el onírico Alejandro escucha un noticiero mal sintonizado el cual a lo largo de su sueño puede saltar de canal, se escuchara solo estática, música, diálogos y probablemente a momentos no haya más que silencio. Y creo que es justamente como se planteara el sonido para el segundo momento, escenas donde el sonido sea narración o diálogos como cuando esta con Irma, voces que no tiene lugar o quizá sí, música, estática y silencios.



## BIBLIOGRAFÍA

- (Agosto de 2014). Obtenido de Testigos de Jehová:  
<https://www.jw.org/es/publicaciones/revistas/g201408/sue%C3%B1os-inspirados-por-dios>
- Álvarez, I. (22 de Septiembre de 2016). *¿Qué significan los sueños?* Obtenido de OK Diario: <https://okdiario.com/curiosidades/que-significan-suenos-395269>
- Alvear, M., & Andrade, P. (Dirección). (2009). *Blak Mama* [Película].
- Bertran, A. A. (30 de septiembre de 2009). *Enciclopedia Salud*. Obtenido de La interpretación de los sueños, según Sigmund Freud:  
<http://www.encyclopediasalud.com/categorias/psicologia/articulos/la-interpretacion-de-los-suenos-segun-sigmund-freud>
- Bidon-Chanal, L. (2004). *Reseña de "Una ola de sueños", de Louis Aragon*. BUENOS AIRES: BIBLOS. Obtenido de "Una ola de sueños", de Louis Aragon.
- Breton, A. (1924). *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta.
- Buñuel, L. (Dirección). (1950). *Los Olvidados* [Película].
- Calderón de la Barca, P. ([1635] 2003). *La vida es sueño*. Madrid: Castalia. Obtenido de [https://www.rae.es/sites/default/files/La\\_vida\\_es\\_sueno\\_para\\_RAE\\_2015.pdf](https://www.rae.es/sites/default/files/La_vida_es_sueno_para_RAE_2015.pdf)
- Clair, R. (Dirección). (1924). *Entreacto* [Película].
- Deleuze, G. ([1985] 2005). *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Freud, S. ([1900]1973). *"La interpretación de los sueños"*. En: *Los sueños y el psicoanálisis*. Guayaquil: Ariel.
- Freud, S. ([1901] 2017). *Freud Escritos sobre el sueño y la interpretación de los sueños*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1973). *"La interpretación de los sueños"*. En: *Obras completas Tomo I*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Frutos, J. d. (19 de Septiembre de 2014). *Revista de Cultura y Ocio*. Obtenido de <http://beatvalencia.com/buster-keaton-y-la-logica-del-sueno>
- García, J. G. (2002). Dos aspectos de la cosmovisión barroca: La vida como sueño y el mundo como teatro. *Revista de estudios extremeños*, 58(3), 863-876. Obtenido de <https://www.dip->



badajoz.es/cultura/ceex/reex\_digital/reex\_LVIII/2002/T.%20LVIII%20n.%203  
%202002%20sept.-dic/RV11386.pdf

Hogarth, V. (25 de noviembre de 2004). *BiBLIOTECA BABAB*. Obtenido de Dalí,  
paranoico-crítico: <http://www.babab.com/no25/dali.php>

Hooch, P. d. (1663). *El armario de la ropa [Pintura]*. Rijksmuseum, Ámsterdam.  
Obtenido de  
[https://www.google.com/search?q=El+armario+de+la+ropa+blanca&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgecQ4i5Fb4OWPe8JSExgnrT15jbGTkYsrOCO\\_3DWvJLOkUkiDiw3KkuPik-LSz9U3ME1OKzLO02CQ4uFC4gupc3EGpeYklqSmhOQLSXHxSHGAJQtTMoBKubjgPCUNI5ldl6adYxMTvBa6suSjebCDEicnAxA0Oe2x12Jo2rfiEBsL](https://www.google.com/search?q=El+armario+de+la+ropa+blanca&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgecQ4i5Fb4OWPe8JSExgnrT15jbGTkYsrOCO_3DWvJLOkUkiDiw3KkuPik-LSz9U3ME1OKzLO02CQ4uFC4gupc3EGpeYklqSmhOQLSXHxSHGAJQtTMoBKubjgPCUNI5ldl6adYxMTvBa6suSjebCDEicnAxA0Oe2x12Jo2rfiEBsL)

Keaton, B. (Dirección). (1924). *El Moderno Sherlock Holmes* [Película].

Lanza, L. G. (15 de Octubre de 2012). *Los sueños en la obra de Freud VI*. Obtenido de  
<https://mentalizacion.com.ar/blognuevo/?p=215>

Mayolo, C. (Dirección). (1989). *La mansión de Araucaíma* [Película].

Mazapanta, A., & Villamar, J. (Dirección). (2019). *Quimera* [Película].

Monjarás, F. B. (06 de agosto de 2016). *FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE MORELIA*. Obtenido de Luis Buñuel y los sueños:  
<http://moreliafilmfest.com/luis-bunuel-y-los-suenos/>

Narváez, L. B. (1973). Prólogo. En S. Freud, *Los sueños y el psicoanálisis* (pág. 7).  
Guayaquil: Ariel Universal.

Rey, M. (6 de Marzo de 2014). *CLTRA CLCTVA*. Obtenido de El Origen del  
Surrealismo (parte 2): <http://culturacolectiva.com/el-origen-del-surrealismo-parte-2/>

Sabik, K. (s.f.). *Centro Virtual Cervantes*. Obtenido de La problemática del sueño en el  
teatro español: [https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/09/09\\_107.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/09/09_107.pdf)

Servadio, E. (1961). *Los Sueños*. Mexico: UTEHA.

Steiner, G. (30 de Octubre de 1983). ¿Los sueños participan de la historia? Dos  
preguntas para Freud. *Revista de la Universidad de Mexico*(30), 8-12.

Suarez de la Torre, E. (1973). El sueño y la fenomenología onírica en Aristóteles. En  
Cuadernos de la Filología Clásica Vol. 5. *Cuadernos de Filología Clásica*, 280-  
281.

Tusón, V. (1970). [Varios], El sueño y su representación en el barroco español. Estudios  
reunidos y presentados por Dinko Cvitanovic. *Cahiers du monde hispanique et*



*luso-brésilien*(14), 175-177. Obtenido de  
[https://www.persee.fr/docAsPDF/carav\\_0008-0152\\_1970\\_num\\_14\\_1\\_1764\\_t1\\_0175\\_0000\\_2.pdf](https://www.persee.fr/docAsPDF/carav_0008-0152_1970_num_14_1_1764_t1_0175_0000_2.pdf)

Vega, E. (2017). Editorial. *APRA*, 2.