



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El descenso al caos

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Lorca López, Rubén

Tutor/a: Torre Oliver, Francisco José de la

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este proyecto consiste en una serie pictórica donde se trata de capturar la esencia de la imagen onírica, cuya naturaleza ambigua y enigmática provoca incertidumbre, invitando al espectador a especular sobre sus posibles significados.

En el marco teórico se reflexiona acerca de la imagen onírica en el movimiento surrealista y se plantean los procesos neuroquímicos que tienen lugar en el cerebro mientras soñamos, así como su vinculación con el psicoanálisis de Sigmund Freud. También se explora la relación entre los sueños y los mitos a partir de las teorías de Carl Jung.

El misterio y la descontextualización son inspirados por artistas como Giorgio De Chirico y Edgar Ende, y bajo la influencia de El Bosco o Jonas Burgert se construye el desorden y lo simbólico. La producción artística se compone de una serie de pinturas figurativas al óleo, además del proceso de reproducción. Para ello, se interpreta a través de la figuración, una serie de aspectos en clave personal, como aproximación simbólica, sobre sueños y pasajes bíblicos.

Palabras claves

Pintura, Caos, Onírico, Surrealismo, Mito, Misterio, Sueño

ABSTRACT

This project consists of a pictorial series where the aim is to capture the essence of the dream image, whose ambiguous and enigmatic nature causes uncertainty, inviting the viewer to speculate on its possible meanings.

In the theoretical framework, we reflect on the oneiric image in the surrealist movement and the neurochemical processes that take place in the brain while we dream are considered, as well as its connection with Sigmund Freud's psychoanalysis. The relationship between dreams and myths is also explored based on the theories of Carl Jung.

Mystery and decontextualization are inspired by artists such as Giorgio De Chirico and Edgar Ende, and under the influence of El Bosco or Jonas Burgert, disorder and the symbolic are built. The artistic production consists of a series of figurative oil paintings, in addition to the pre-production process. To do this, it is interpreted through figuration, a series of aspects in a personal key, as a symbolic approach, on dreams and biblical passages.

Keywords

Painting, chaos, surrealism, myth, mystery, dream

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que me ayudaron y animaron a llegar hasta aquí.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	5
3. METODOLOGIA	6
4. APROXIMACIÓN A LA REPRESENTACIÓN DEL MUNDO ONÍRICO	6
4.1. NEUROCIENCIA Y SUEÑOS	6
4.1.1. La mente desciende al sueño	6
4.1.2. Cómo nos perdemos y nos encontramos	8
4.1.3. La pérdida de atención	9
4.2. MITOS Y SUEÑOS	10
4.2.1. Jung, el inconsciente, y la relevancia de los sueños	10
4.2.2. Las canteras de simbología	11
4.3. EL PSICOANÁLISIS Y LOS SUEÑOS	12
4.4. SUEÑOS Y SURREALISMO	13
4.4.1. La carta de naturaleza del movimiento surrealista	13
4.4.2. La representación del territorio inexplorado	14
5. PINTANDO IMÁGENES MENTALES	15
5.1.1. La abundancia de El Bosco	15
5.1.2. La atemporalidad de Giorgio De Chirico	17
5.1.3. Lo desconocido de Edgar Ende	18
5.1.4. Lo siniestro de Zdzislaw Beksinski	19
5.1.5. El desorden de Jonas Burgert	20
6. EL DESCENSO AL CAOS	21
6.1.1. Antecedentes	21
6.1.2. Proceso	22
6.1.3. Acerca de la iconografía	23
6.1.4. Lectura de <i>El duelo</i>	24
6.1.5. La <i>fjel</i> representación de la imagen onírica	28
7. CONCLUSIONES	29
8. FUENTES	31
8.1.1. Bibliografía	31
8.1.2. Web	32
8.1.3. Vídeo	32
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	33
10. ANEXO	36

1. INTRODUCCIÓN

A partir de nuestro creciente interés por la pintura surrealista y las representaciones oníricas, a lo largo de la carrera estuve desarrollando parte de mi obra sin establecer unos objetivos concretos y unas pautas de procedimiento, pero ello sentó unas bases para organizar este proyecto apropiadamente, el cual consiste en la producción de una serie de pinturas, que nace desde la inquietud de encontrar el tipo de lenguaje pictórico que se ajuste a la representación de las imágenes oníricas. Se ha comenzado estudiando acerca de diferentes formas de abordar los sueños. Y con ello, se ha pretendido ahondar en las cuestiones necesarias para transmitir a través de la figuración, una sensación de extrañeza y misterio, así como de contenido simbólico encriptado, pero abierto a la interpretación.

Durante el desarrollo de la producción pictórica, las narrativas de los pasajes bíblicos del Génesis han estado cada vez más presentes, por ser una fuente abundante de imágenes con las que poblar las pinturas.

También se ha pretendido representar las imágenes oníricas personales, de una manera *fidedigna*, en la medida de lo posible y razonable. Sin embargo, se explicará por qué el resultado ha sido prácticamente nulo en esta tarea.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del proyecto es poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera, y pintar una serie de obras que despierten en el espectador la incertidumbre y el deseo de especular acerca de lo que está viendo.

Como objetivos específicos se encuentran:

- Estudiar acerca del funcionamiento de la mente durante el sueño a nivel neuroquímico.
- Realizar una aproximación sobre los principios del psicoanálisis.
- Relacionar el contenido de mis lecturas con el desarrollo de un lenguaje figurativo que refleje dicho contenido.
- Pintar al menos 5 obras que cumplan con las características de la investigación sobre la imagen onírica.
- Reflexionar acerca de los sueños propios y su representación.
- Explorar acerca de las claves para la creación de mundos de ficción.

3. METODOLOGÍA

En primer lugar, se realizó un mapa conceptual en el cual se establecían los contenidos que debían materializarse en obras pictóricas. Por tanto, los referentes teóricos, los artísticos y los asuntos subyacentes que estarían implícitos en las obras, precisaban encontrar su lugar y nexo. En este mapa también se incluyeron claves estéticas básicas para tener en cuenta, siempre que fueran coherentes con la temática pertinente.

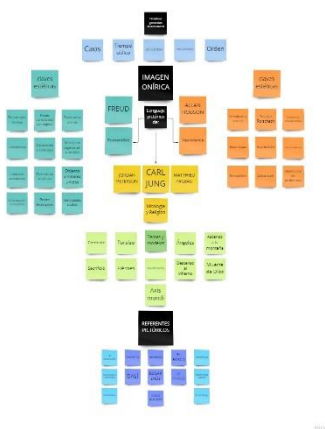


Fig. 1. Lorca, R. *Mapa conceptual* (2021)

En este proyecto no se trata de abarcar una serie concreta de historias o mitos organizados cronológicamente, sino que, conforme se avanzaba en la lectura del Génesis, se han tomado en cuenta los conceptos que más se prestaban a ser representados iconográficamente para generar imágenes simbólicas que encontraran sus bases en dichos pasajes bíblicos. Apoyándonos en los referentes teóricos.

Se ha elegido el Génesis porque antes de concebir este proyecto ya descubrí algunos de los referentes que realizaban una interpretación de las expresiones y conceptos presentes en este libro.

A la hora de producir las obras, se ha procurado permanecer dentro de los marcos narrativos para no añadir elementos arbitrarios en las pinturas que no pudieran ser justificados, cumpliendo así con la idea del contenido oculto tras las imágenes.

4. APROXIMACIÓN A LA REPRESENTACIÓN DEL MUNDO ONÍRICO

4.1. NEUROCIENCIA Y SUEÑOS

4.1.1. *La mente desciende al sueño*

El cerebro y la mente son una misma entidad indivisible, “están inextricablemente vinculados: si no hay cerebro, no hay mente” (Hobson, 2004, p. 47). Las diferencias entre el modo de soñar, la vigilia, la demencia o el

coma, están determinadas por diferentes estados de nuestra mente. Soñamos y despertamos porque la actividad cerebral es controlada por diferentes sistemas químicos, provocando delirios y alucinaciones visuales.

De forma más específica, “al sistema químico cerebral que interviene en nuestro estado de vigilia se le llama sistema aminérgico. Las moléculas que hacen el trabajo son las aminas. El sistema químico que media los sueños se llama sistema colinérgico, y su molécula es la acetilcolina” (Hobson, 2004, p. 35).

Por su parte, Peterson considera que resulta razonable entender el mundo como foro de acción en el que se yuxtaponen lo familiar y lo desconocido:

“El cerebro está compuesto en gran parte de dos subsistemas, adaptados para la acción en ese lugar. Hablando de manera muy general, el hemisferio derecho responde a la novedad con cautela, y con una formación rápida de hipótesis globales. En cambio, el hemisferio izquierdo tiende a permanecer al mando cuando las cosas - esto es, las cosas explícitamente categorizadas- se desarrollan según un plan” (Peterson, 2020, p. 77).

Cabe señalar al respecto, que los distintos comportamientos químicos de la mente, guardan en términos metafóricos, una similitud en la forma en que los concibe el profesor y psicólogo clínico Jordan Peterson, de manera que la vigilia y el sueño encuentran sus homólogos en lo conocido y lo desconocido: “Así, la capacidad exploratoria del cerebro construye el mundo de lo familiar (lo conocido) a partir del mundo de lo que no es familiar (lo desconocido)” (Peterson, 2020, p. 77).

Por tanto, lo conocido sería el orden habitable, la vida despierta gobernada por las leyes lógicas tal y como la entendemos. Sin embargo, lo desconocido sería el caos, el terreno sin mapear que pertenece a las profundidades del sueño, al mundo onírico, donde la incoherencia irrumpe para ponerlo todo del revés.

Cuando nos relajamos para dormir, las neuronas que contienen aminas se relajan y entramos en el sueño no MOR (Movimientos oculares rápidos) y el sistema colinérgico, que opera durante el sueño, toma el control. Los circuitos visomotores se ponen en marcha fabricando imágenes, ideas y emociones. Las órdenes como correr o saltar harán sentir que estamos haciendo tal cosa durante el sueño, pero nuestros nervios motores espinales son inhibidos y dichas órdenes no son transmitidas a nuestros músculos, por lo que el coste de peligro al soñar es 0, encontrándonos paralizados en la cama.

Las escenas generadas se adecuan a las emociones del momento, y se pueblan de personajes extraídos del archivo de nuestras fantasías, aumenta la capacidad de confabular, se relaja la asociación y se pierde la posibilidad de sopesar y determinar acciones, es decir, la voluntad se desvanece. La alimentación sensorial del mundo externo queda bloqueada y la fuente de datos visuales es generada en nuestro interior (fase MOR). El procesamiento de información pasa de lógico y racional a delirante e irreflexivo.

4.1.2. *Cómo nos perdemos y nos encontramos*

En la vida despierta, debemos ser capaces de saber dónde estamos en todo momento y podemos apreciar la fragilidad de esta función si pensamos en la forma de ubicarnos en la vida onírica. Específicamente, “nuestra facultad de orientación consta de dos partes; una respuesta orientadora, que es nuestra reacción inmediata a una señal inesperada, y un sentido de la orientación que es nuestra valoración constante de lugar persona y tiempo” (Hobson, 2004, p. 111).

Por tanto, nuestro sentido del lugar se correspondería con nuestra sensación de bienestar o ansiedad en el mundo. Esto nos ayuda a funcionar correctamente en el entorno, pues es necesario para saber si el otro individuo es amigo o enemigo y si las acciones apropiadas serían huir, pelear, acercarse o evitar.

Bretón se preguntaba si se daba “certeza” al sueño como se la damos a la vigilia y si servía para resolver los problemas de la vida. Hobson ofrece una explicación de la utilidad del acto de soñar:

“¿Por qué otra razón el cerebro-mente haría semejante esfuerzo cognitivo intentando, en vano, llegar a una escena onírica confiable, establecer un reparto congruente de personajes oníricos y situar la acción en un periodo particular? En este sentido, Freud tenía razón: los sueños intentan decirnos algo importante acerca de nuestros instintos (sexo, agresión), de nuestros sentimientos (miedo, ira, afecto) y de nuestras vidas (lugares, personas y tiempos)” (Hobson, 2004, p. 111).

Expresado de modo similar por el profesor Peterson: “las fantasías son capaces de desarrollar soluciones, por eso Freud consideraba los sueños una realización de deseos. Y en parte es así, porque las fantasías son como un mecanismo para la identificación de problemas, con la posibilidad de solución incorporada” (Peterson, 2017).

Finalmente, cuando despertamos del sueño MOR y nuestra orientación se estabiliza, el cerebro debe superar una traba: las neuronas aminérgicas del tallo cerebral resurgen y recuperan el control gobernado antes por las colinérgicas, “así como cuando se llena un tanque de líquido, se requiere cierto tiempo para recobrar una total modulación cerebral” (Hobson, 2004, p. 112). La respuesta orientadora se da de una forma rápida e involuntaria y puede estar ligeramente descompasada con la orientación, que precisa de mayor duración para rectificar, por eso podemos despertar al ser alertados por un estímulo que nos devuelva a la realidad y tardar unos instantes en saber dónde nos encontramos.

4.1.3. La pérdida de atención

La norepinefrina es una de las sustancias más relevantes para prestar atención a algo que requiere de voluntad. En los sueños nos vemos envueltos en emociones y acciones de las cuales no tenemos el control, dejándonos a merced de elaboraciones imaginativas porque estamos cambiando el enfoque de externo a interno, lo que nos conduce hacia la ensoñación.

Cuando nos aburrimos, los niveles de norepinefrina caen y ello dificulta concentrar nuestra atención, o lo que es lo mismo: “Se nos borran las palabras si leemos un libro en la cama o no vemos el camino si conducimos ya entrada la noche” (Hobson, 2004, p. 204). En los sueños es difícil detener la acción para enfocar detalles porque esa capacidad está debilitada.

La conciencia y la conducta están condicionadas por el contexto que nos ofrece la orientación. Es imposible evaluar algo sin identificarlo y ubicarlo previamente de forma correcta. Resumiendo lo planteado: la extravagancia del sueño y la flexibilidad de la trama onírica es principalmente caracterizada por la desorientación. Como el profesor Hobson señala en sus textos, esta provoca aspectos como:

- **Incongruencia:** “Los personajes, situaciones y acciones tienen características mal adaptadas o de algún modo inapropiadas” (Hobson, 2004, p. 116). Algunas veces aparecen imposibilidades físicas o fragmentos de lugares distintos ensamblados, así como perspectivas cambiantes con respecto a la vista normal del protagonista.
- **Discontinuidad:** Se producen cambios repentinos de identidad en los personajes oníricos, lugares o acciones. Algunos personajes se pierden por el camino siendo reemplazados por otros o simplemente desaparecidos sin que podamos advertir en ello. Los emplazamientos pueden cambiar de una forma muy oportuna y la narrativa se divide en segmentos produciendo escenas que se aíslan unas de las otras.
- **Incertidumbre:** No podemos asegurar a menudo los detalles o las identidades de algunos personajes e incurrimos continuamente en matizar que no estamos convencidos de que lo relatado sea preciso.

Para concluir, digamos que, aunque la plenitud de los detalles de estos procesos no se vea reflejada de un modo literal en la producción artística que presentamos, sí resulta ser una explicación sólida que ofrece una serie de claves a considerar en la representación pictórica, y posiblemente un campo de exploración para profundizar en trabajos futuros.

4.2. MITOS Y SUEÑOS

4.2.1. Jung, el inconsciente, y la relevancia de los sueños

Carl Gustav Jung, alumno de Freud, definía así el inconsciente:

“Todo lo que sé pero que en este momento no estoy pensando, todo de lo que estaba consciente una vez pero que ahora me he olvidado, todo lo que mis sentidos perciben pero que mi inconsciente no nota. Todo lo que involuntariamente y sin prestar atención siento, pienso, recuerdo, deseo y hago. Todas las cosas del futuro que se están formando dentro de mí y que alguna vez llegarán al consciente. Todo esto es el contenido del inconsciente” (Segaller, 1989).

En un viaje a África alrededor de 1920, su predisposición por encontrar nuevos hallazgos acerca de la psicología, le llevó a preguntar a la gente con frecuencia sobre sus sueños y la importancia que tenían para ellos. Tenía una fuerte atracción por las sociedades primitivas en las que la mitología y el ritual definían el rol y significado de los individuos. Los curanderos de las tribus interpretaban sus propias visiones oníricas para predecir si habría guerras o enfermedades y otros aspectos relacionados con la ganadería o la meteorología, como fuente de sabiduría para el pueblo.

Jung diferenciaba entre sueños mayores y menores, dependiendo de si el sueño procedía del inconsciente colectivo o si procedía del inconsciente individual: un sueño mayor tendría un alcance universal, lo cual denominó “arquetipo”. Los arquetipos se configuraban en símbolos, imágenes e historias eternas con la misma forma, y se podían hallar en distintas culturas. Decía que representaban una herencia humana común de patrones de pensamiento y acción o instintos biológicos básicos: “La pauta de comportamiento de un hombre está definida por un arquetipo, y así los primitivos narran una historia, su educación se lleva a cabo por medio de la narración de historias” (Segaller, 1989). Por otra parte, el inconsciente individual estaba constituido por un contenido único.

El psicólogo Gerhard Adler, narraba lo que un indio de una tribu en Nuevo México le decía a Jung:

“Le contó que su pueblo ayudaba al Sol a salir cada mañana. Si no practicaban su religión, el Sol dejaría de salir y sería el fin del mundo. Se daba cuenta de que la gente tenía que vivir de sus propios mitos. Se daba cuenta de la importancia de que estuvieran vinculados a algo trascendente, a algo más grande que ellos” (Segaller, 1989).

El ensayista Jacobo Siruela, ejemplifica la importancia de los sueños con respecto a la curación y los rituales llevados a cabo en santuarios, muchas veces situados en el interior de cuevas sagradas: “Antes de entrar, los peregrinos debían quedarse un tiempo a vivir en el pueblo en compañía de los sacerdotes, responsables de prescribir los tratamientos dependiendo de lo soñado por cada



Fig. 2. Gruta Plutonium (2018)

uno” (Siruela, 2021, p. 84). Algunas grutas se consideraban una entrada al inframundo (Fig.2).

Así como los sueños tenían una gran importancia para algunas culturas y jugaban un papel fundamental en estas, la lógica nos dice que soñar es una necesidad: “Desde un punto de vista general, el sueño tendría una función específica en el mapa biológico evolutivo, ya que si los sueños no han desaparecido hasta ahora de nuestra mente es porque son necesarios para nuestra evolución” (Siruela, 2021, p. 13). Jung, que afirmaba que no se podía tratar la psique sin tocar la religión, creía que el hombre estaba incompleto sin esa creencia o sin una mitología. A su vez, se puede tener en cuenta una observación del psicólogo Jonathan Haidt que a todas luces parece relevante: “las prácticas religiosas llevan decenas de miles de años uniendo a nuestros antepasados en grupos” (Haidt, 2020, p. 389). Por tanto señala que las creencias religiosas ayudaron a que los humanos crearan comunidades morales que utilizaban a los dioses para suprimir el engaño y prestarse al compromiso y la confianza de los miembros, lo cual aumentaba la fiabilidad para crear grupos más cohesivos.

4.2.2. Las canteras de simbología

Bajo la perspectiva del analista junguiano Robert Johnson, acerca del inconsciente colectivo, propone: “Es como si fuera del tiempo y del espacio existiera una enorme cantera llena de energía a la que la humanidad se esfuerza continuamente en dar forma, a partir de la cual, los hombres lo construyen todo” (Segaller, 1989).

Dentro de este orden de ideas y en palabras del filósofo Don Cupitt:

“Según la tradición junguiana, nuestras religiones producían algo así como un taller trascendente. La religión es el corazón y el núcleo de la cultura, y es por medio de la religión como forjamos un vocabulario común de rituales y símbolos que a su vez forman una serie de significados dentro del que nos movemos” (Segaller, 1989).

Parece ser que los símbolos gozan de un valor místico, puesto que, en cierto sentido, representan una verdad profunda basada en los hechos. “El simbolismo es probablemente el lenguaje más antiguo y universal de la humanidad porque sus reglas lingüísticas se basan en una combinación de procesos cognitivos” (Pageau, 2018, p.32).

Es decir, un símbolo representa unos hechos que encarnan una verdad, lo que es similar a un conjunto de letras que forman una palabra en un lenguaje escrito.

Podemos agregar finalmente a esta idea, que dicha palabra, comprendida, remite a un proceso de asociación de diferentes conocimientos o recuerdos. De la misma manera, pronunciarla, sería expresar esa misma idea codificada en una serie de sonidos vocálicos y consonánticos unidos.

A partir de las figuras arquetípicas y de la religión, se narran historias que todo el mundo comprendemos y de las cuales extraemos una conclusión. Los personajes de dichas historias están representando distintos prototipos de comportamiento en diferentes contextos.

Los estados anímicos de los seres humanos eran interpretados por los griegos como la posesión de un dios que representaba una emoción concreta. “En este sentido, la mitología también era una forma de psicología: a través de los dioses los seres humanos podían conocerse a sí mismos, porque estos representan todo aquello que el alma humana puede expresar” (Siruela, 2021, p. 97).

En este caso, mi interés residiría en el potencial que poseen estos elementos para ser explotados y producir una variedad simbólica que se presta a ser representada pictóricamente. De esta forma, no solamente el contenido de mi obra adquiere una riqueza icónica, sino que adquiere también profundidad, porque los cuadros estarían siendo construidos a partir de pequeños retazos de sabiduría ancestral. En definitiva, acerca de los mitos se nos recuerda que “nos hablan al corazón sobre cosas que nunca sucedieron aunque existen desde siempre” (Siruela, 2021, p. 98).

Me gustaría pensar que mis obras son el intento multidisciplinar de entretejer la neurociencia, el psicoanálisis y la mitología:

“El mito, como el sueño, puede ser visto como el lugar del conocimiento consciente abstracto, como la matriz de la que surgen las ideas formadas. Cada concepto, por más nuevo o moderno que parezca, emerge de un suelo preparado por siglos de actividad intelectual previa” (Peterson, 2020, p. 480).

4.3. EL PSICOANÁLISIS Y LOS SUEÑOS

Tras utilizar métodos de hipnosis con sus pacientes que no le ofrecían los resultados esperados, Sigmund Freud pidió consejo a su amigo Josef Breuer, con quien publicaría más tarde *Estudio sobre la histeria* (1895), en la cual volcaban sus teorías y explicaba algunas de las técnicas que constituían la base de lo que más tarde sería conocido como el psicoanálisis.

Creía que los síntomas histéricos tenían su origen en la infancia perturbada por acontecimientos dolorosos. Si los pacientes eran capaces de hablar de la primera vez que tuvieron dichas vivencias, esto podría aliviar sus problemas. Freud comenzó a utilizar un método denominado “de libre asociación”, el cual consistía en que sus pacientes pudieran decir sin tapujos todo lo que se les ocurriera, sin interrupciones ni sugerencias.

En 1896 Freud empezó a autoanalizarse, utilizando para ello los relatos de sus propios sueños que anotaba continuamente y el método de libre asociación. Consideró que gracias a los sueños se podía acceder a una comprensión mayor de nuestra conducta, lo cual le llevó a pensar que nuestras visiones oníricas

podían ser interpretadas, puesto que estas escondían mensajes que el psicoanálisis podía ayudar a descifrar.

Mientras Jung comprendía el inconsciente como algo creativo e independiente, Freud concebía que era lo que la mente consciente reprimía. Sostenía que la mente se dividía en el inconsciente, constituido por recuerdos, deseos e impulsos, propios de nuestro pasado evolutivo y por tanto del lado más animal, incompatible con nuestra vida civilizada actual. El preconscious, una especie de portero que permite o evita que los deseos entren en la conciencia. Y la mente consciente. Él pensaba que cuando los deseos se encontraban bloqueados por el preconscious, se manifestaban en forma de síntomas neuróticos, lapsus verbales, o sueños.

A pesar del reiterado cuestionamiento de estas teorías, hay que hacer notar que el psicoanálisis ofrece a la pintura una liberación de las representaciones oníricas, ya sean *fieles* a las imágenes del sueño o a la idea misma de representar escenas que encriptan mensajes que pueden ser descifrados.

De ese modo la estética de mis pinturas está confeccionada entre otras cosas, por una serie de aspectos inherentes al mundo onírico, que Freud se dedicó a recoger en su obra *La interpretación de los sueños* (1900).

En función de lo planteado, y como contrapunto, el psiquiatra e investigador del sueño Allan Hobson, arrojó algo de luz acerca de los términos relacionados con los estados de la mente:

“A lo largo de la historia, los psicólogos y los escritores se han referido a las mentes inconscientes y subconscientes como sinónimas y sin embargo diferentes. Se considera que “subconsciente” significa justo por debajo de lo consciente, en tanto inconsciente implica una negativa, es decir, no consciente” (Hobson, 2004, p. 244).

Así mismo, Freud añadiría el preconscious como sistema intermedio entre los dos ya mencionados. Por tanto, Hobson formulaba la tarea de un modo más simplificado: “Si nuestra mente es toda la información del cerebro, entonces está accesible (consciente) o inaccesible (no consciente). No puede existir de ningún otro modo” (Hobson, 2004, p. 244).

4.4. SUEÑOS Y SURREALISMO

4.4.1. *La carta de naturaleza del movimiento surrealista*

El término Surrealismo, quedaba definido en su propio manifiesto como:

“Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con

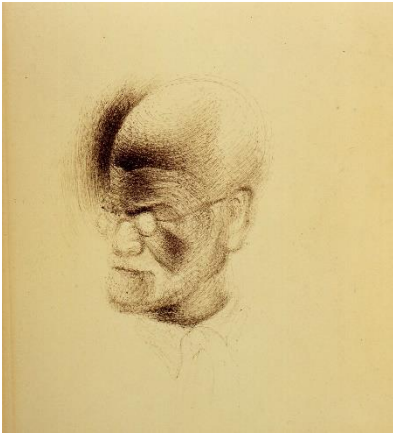


Fig. 3. Dalí, S. *Retrato de Sigmund Freud* (1938)

exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral” (Bretón, 1924, p. 44).

El movimiento surrealista hallaba en el sueño y el automatismo el motor para su creación artística. Las diferentes expresiones del automatismo debían existir como producto de algún lugar de la mente no controlado por la racionalidad, que escapara de cualquier manifestación del yo. Bretón lo expresaba de este modo:

“El único dominio que el artista podía explorar pasó a ser el de la representación "mental" pura, tal como se entiende más allá del dominio de la percepción verdadera, sin que por ello deje de estar fundido con el dominio de lo alucinatorio” (Bretón; Eluard, 2003, p. 78).

De forma incipiente, los surrealistas encontraban en las teorías freudianas el motivo tan oportuno que les permitía alzarse como unos investigadores de la mente, unos exploradores que debían adentrarse en el abismo para poder extraer del inconsciente un contenido de valor. Así pues, quedaban justificados sus intereses artísticos. En una carta, Sigmund Freud escribe sobre Dalí y su obra *La metamorfosis de Narciso* (1937):

“Me inclinaba a considerar a los surrealistas, quienes aparentemente me han elegido como su santo patrón, como unos excéntricos incurables, el joven español, sin embargo, me ha hecho reconsiderar mi opinión, sería muy interesante investigar analíticamente como una imagen como esta llegó a ser pintada” (Simpson, 1987).

4.4.2. *La representación del territorio inexplorado*

El Surrealismo, permitiría apropiarse de imágenes de diferentes tradiciones desde el principio de los tiempos, de forma que al unirlas en un mismo espacio, se crea un escenario que trastoca las leyes temporales, igual que sucede en el mundo onírico.

“En el sueño, espacio y tiempo son meros simulacros, y sólo existen en función de las necesidades que demandan las imágenes anímicas para poder expresarse. En suma, en las experiencias oníricas no hay espacio y tiempo, ni existe tampoco ningún tipo de causalidad espacio-temporal: la temporalidad del onirismo carece de toda sustancia” (Siruela, 2021, p. 206).

El Surrealismo se recrea en la experiencia estética y psíquica, y se permite la ilusión de plasmar las visiones oníricas del autor, puesto que no puede ser comprobado ya que los sueños serían un terreno íntimo del protagonista.

La materialización de los sueños en la pintura no ofrecería la manifestación *fiel* de las imágenes oníricas del artista, sino que serían elaboraciones a partir de teorías, recuerdos, u objetos que escapan a la razón o al menos pretenden sustentarse en el origen de lo onírico, y se cristalizan con ayuda de las teorías

psicoanalíticas en forma de justificación: “Representar plásticamente un sueño no significa sin más copiarlo, la utilización de los materiales oníricos en las artes demanda un proceso de transcripción, de elaboración secundaria de los mismos” (Jiménez, Sebbag, Ades, 2013, p. 20).

El Surrealismo, que reivindicó el psicoanálisis como ciencia acompañante y que al principio se manifestaba en el terreno de la literatura, le debe mucho a la pintura teniendo en cuenta que se generó especialmente a partir de esta un imaginario con una potencia probablemente inesperada, y que no pudo agotarse en su época, trascendiendo sus propias expectativas con un lenguaje que sobrepasa las teorías de Bretón, y que contribuye ampliamente a las asociaciones icónicas que hacemos sobre el campo del psicoanálisis, permitiendo que sea mejor comprendido, dejando una luz inapagable en una región que hasta aquella fecha no había sido explorada.

Como se ha venido señalando: “Si las teorías de Breton no fueron definitivamente descartadas como esotéricas y relegadas al olvido como una más de las muchas vanguardias históricas fallidas como acabó sucediendo con otros movimientos literarios y estéticos menores, fue seguramente porque las pinturas surrealistas las ratificaron” (Jiménez, Sebbag, Ades, 2013, Pp. 140-141).

Son precisamente los aspectos propios del Surrealismo como lo contradictorio, lo absurdo, lo irreal, lo extraño, la alteración del contexto, etc. que combinados con la posibilidad de lo críptico en cuanto a simbología se refiere, generan una pintura atractiva a mi juicio, porque parece resistirse a una lectura lógica y precisa, aunque parezca poseerla, porque nuestra tendencia a la resolución de enigmas, nuestra curiosidad, se ve apelada por la invitación a la entrada de un laberinto que puede o no albergar una salida, y eso es algo que me parece interesante, porque la atención del espectador ante la pintura no se consume al instante, sino que cree que puede perderse alguna clave que le permita hacer una lectura de lo contemplado si no permanece atento.

5. PINTANDO IMÁGENES MENTALES

A continuación, abordaremos las claves estéticas e iconográficas de una serie de artistas que han sido una referencia para conformar la representación en nuestras pinturas. Aunque podrían haber sido mencionados otros grandes conocidos como Dalí o Magritte en este apartado, he prescindido de ellos porque en su pintura encuentro interés en similitudes formales que ya existen en las obras de los aquí mencionados.

5.1.1. LA ABUNDANCIA DE EL BOSCO

El pintor medieval neerlandés Jheronimus Bosch, confeccionó sus obras a partir de una cantidad de detalles exuberante, que en cierto sentido obligarían al espectador a quedarse a contemplarlos. El simbolismo está presente de una



Fig. 4. Bosch, H. *El jardín de las delicias* (1503)

Fig. 5. Detalle del breviario de Renaud de Bar (1302 – 1303)

Fig. 6. Detalle del panel central de El Jardín de las delicias (1503)

forma notable en sus obras: “El significado de los elementos iconográficos es, en el Bosco, la base para el proceso de la figuración” (Fischer, 2020 p. 51).



Existe un gran contraste en su trabajo, porque es un pintor con un estilo muy tradicional, pero a su vez muy innovador. A pesar de su opulencia creativa, no debe pasar inadvertido su dominio sobre los paisajes, que guardan una armonía cromática y compositiva, en los cuales las edificaciones y los objetos han sido pintados con suma meticulosidad, y casi puede percibirse cierta fragilidad en ellos. En las inusuales escenas de fantasía que presenta, estos paisajes se mantienen en armonía con la abundancia de personajes y criaturas que dominan la escena, como un gran desfile de diferentes estados del alma humana. Todas estas representaciones tienen sus propios mensajes, los cuales hablan sobre castigos, pecados, miedos, amor, devoción...etc.

Las obras que tratan el infierno y lo apocalíptico están repletas de demonios y esbirros que se asemejan a los monstruos que pueden ser encontrados decorando los márgenes de muchos manuscritos medievales, normalmente expresando cosas acerca de la moralidad. Algunas de estas imágenes, tal y como el artista lo hace en sus obras, eran híbridos de animales cometiendo actos violentos contra los humanos, como una especie de normalidad invertida. Lo cual se mantiene en esa línea propia del caos, del mundo al revés. Se puede observar en esta idea una similitud con la tendencia entrópica de nuestra propia naturaleza más primitiva, puesto que está contenida dentro de unos límites de civilidad, que nos mantienen a salvo bajo un orden de convivencia, y que, por tanto, lo caótico, los instintos reprimidos, y los monstruos, permanecen aislados en los bordes, en los márgenes, es decir, se mantienen a raya (fig.5).

Las características de la pintura de El Bosco, como la abundancia de personajes y las narrativas que guardan las acciones de los mismos, se pueden ver utilizadas en algunas de mis obras bajo la excusa del contenido desorganizado de la memoria durante el sueño.

La saturación atrevida del color, que ofrece una cualidad exótica y seductora, así como los frutos, también es recogida en mi obra, con motivo del carácter irreal

y efímero del onirismo. El simbolismo, y las temáticas de las preocupaciones y pasiones humanas, son algo inherente a las cuestiones sobre las que trabajo. Incluso las miradas de algunos personajes al espectador, o los individuos que señalan a un punto concreto, que normalmente el artista usaba como una atención al propio autor o al propietario de la obra, se me presentan como una complicidad con el observador que a veces me gusta incluir en mis obras (fig.6).

Pinturas como el *Jardín de las delicias* (1503), poseen un carácter críptico, que dota a la obra de una posibilidad inagotable de interpretación, es decir, conservan una característica perenne. Saber que cada elemento contiene sus propias motivaciones de ser y merece sus propios textos, es una cualidad que me parece altamente atractiva.

5.1.2. LA ATEMPORALIDAD DE GIORGIO DE CHIRICO

Considerado el precursor pictórico del Surrealismo, con su pintura Metafísica como antecedente, De Chirico, estaba influenciado por filósofos simbolistas como Nietzsche y Schopenhauer, y la mitología clásica le proporcionaba a su propia vida una dimensión mítica y una validez por encima del tiempo.

En el número 4 de *La Révolution Surréaliste* de 1925, una primera nota del pintor italiano rezaba: “Es preciso, sobre todo, desembarazar el arte de todo lo conocido que contiene hasta el presente: todo tema, toda idea, todo pensamiento, todo símbolo, han de ser apartados” (p. 23). Aún más específico, señalaba en una segunda nota: “Es preciso que el pensamiento se desprenda hasta tal punto de todo lo que se llama la lógica y el sentido; que se aleje hasta tal punto de todas las trabas humanas, que las cosas se le aparezcan bajo un aspecto nuevo” (p. 23). Se anunciaba así, como sería la estética del Surrealismo. Parece que fue De Chirico el hombre con la capacidad necesaria para poder materializar en el campo plástico las divagaciones del manifiesto de Bretón, y sentar unas bases de gran influencia para el resto de artistas que se adherían posteriormente al movimiento surrealista.

Tanto sus recuerdos como los que guardaba sobre la profesión de su padre, quien era ferroviario, aparecían en sus obras como metáforas de los viajes de la vida, del viaje a lo desconocido. Los ferrocarriles hacían su papel en el horizonte, y actuaban como un elemento de nostalgia. El artista pudo reunir en sus obras de una forma muy natural lo cotidiano, lo real y lo fantástico. Él sostenía que había toda una serie de cosas extrañas, desconocidas y solitarias que se podían transportar a la pintura.

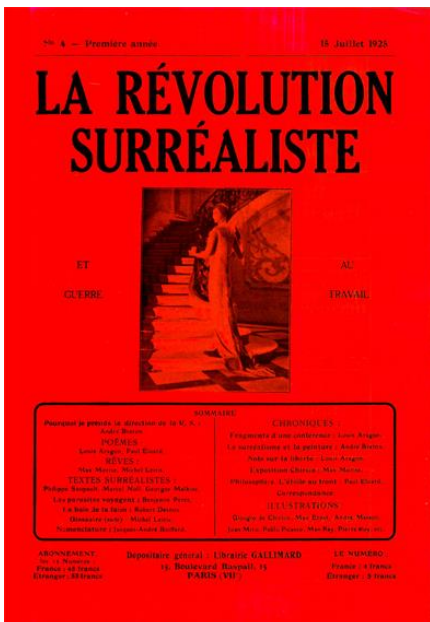


Fig. 7. De Chirico, G. Piazza d'Italia (1913)

Fig. 8. Portada del número 4 de la revista *La Révolution Surréaliste* (1925)

Las estatuas, refuerzan la soledad de una manera paradójica, pues son humanos, pero están como el objeto sin vida que son, haciendo referencia a personajes de la mitología. Las sombras alargadas, las plazas casi vacías, y la arquitectura, ayudan a establecer una serie de escenarios laberínticos y extraños que los alejan de la realidad, pero sin despegarse del todo de esta. En su arte encontramos perspectivas que se multiplican, y leyes naturales que se contradicen y, sin embargo, las imágenes coexisten en una armonía aparente a



Fig. 9. Ende, E. 1 Unter Der Konsole (1933)

pesar del lugar y el tiempo, dotando su obra de una sensación enigmática destacable.

5.1.3. LO DESCONOCIDO DE EDGAR ENDE

Edgar Ende, pintor surrealista alemán y padre del autor de la obra literaria *La historia interminable* (1979), Michael Ende, produjo una obra prohibida por el régimen nazi.

En palabras de Ende hijo, podemos percibir que la forma en la que su padre se preparaba para pintar, no era tan distinta de aquella que usaba Salvador Dalí para sus creaciones, la cual consistía en salir rápidamente del estado de ensoñación antes de entrar en el sueño profundo para atrapar la esencia de la imagen onírica:

“Según me explicó él una vez, la dificultad de esa concentración no consistía en concentrarse en un determinado pensamiento, en una idea determinada, sino en no concentrarse en nada. Había que olvidar toda intención, reducir al silencio todo pensamiento, hacer desaparecer toda idea. Entonces, con una conciencia totalmente vacía, pero en una especie de creciente estado de vigilia, esperaba. Éste era, según me explicó, el momento más difícil, pues al menor descuido, al menor relajamiento de la «presencia de espíritu», irrumpía de nuevo en la quietud la conciencia normal del estado de vigilia, con su torbellino de pensamientos y palabras” (Ende, 1994, p. 114).

Una característica recurrente en sus pinturas es que las figuras parecen rígidas, congeladas en el tiempo, mientras estaban llevando a cabo una acción. No solamente los escenarios parecen salidos de un mundo de fantasía en el cual el tiempo no tiene lugar, sino que además los personajes que pueblan dichas escenas tratan de ocultarse, o de colaborar entre sí para conseguir algún propósito desconocido para el espectador.

Sus obras tienen una definición meridiana, no son extremadamente detalladas, ni excesivamente imprecisas. Las imágenes estaban desprovistas de lógica y significación, y esperaba con interés escuchar las interpretaciones del espectador, pues consideraba que la imagen es anterior al pensamiento y más profunda que el mismo. Pretendía que su obra fuera entendida como algo espiritual y vivo, en tanto en cuanto a través de lo extraño y lo curioso se condujera al observador a una vivencia de shock, que pudiese derivar en un escepticismo lógico articulado por el miedo. Creía que era precisamente el hecho de que en cada espectador se originara un pensamiento diferente, una prueba de vitalidad de la obra.

Nótese que la pintura surrealista, o la temática onírica, goza de gran amplitud de decisiones para ser representada. Tanto los autores que utilizan la simbología para desarrollar narrativas con personajes que las representan, como autores que tratan de liberarse de toda lógica para pintar, los resultados son imágenes que se prestan a especular sobre sus posibles significados, a tratar de hacer una



Fig. 10. Beksiński, Z. *Untitled* (1975)

lectura sobre lo que se muestra al observador. Un aparente diálogo entre elementos, es suficiente para formular preguntas.

5.1.4. LO SINIESTRO DE ZDZISLAW BEKSINSKI

Sus imágenes son fácilmente susceptibles de relacionarse con pesadillas y con simbolismo. Entre ellas se pueden encontrar criaturas grotescas y desnutridas, así como personajes moribundos o cadáveres. Normalmente estos personajes se encuentran en terrenos extensos que se desvanecen hasta donde alcanza la vista, en lugares postapocalípticos y fantásticos, o entre ruinas y tierras estériles. Estos seres parecen estar adheridos o condenados a vagar por sus propios mundos.

El autor polaco, rehusaba de poner títulos en sus obras, algo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que él siempre dijo que no significaban nada, lo cual a mi juicio no debilita lo más mínimo el impacto de sus pinturas, porque tienen un halo casi descriptivo del estado anímico muy convincente. Él insistía en que pintaba sobre atmósferas, y que simplemente creaba por asociación de una manera sencilla, rechazando cualquier idea de simbolismo o lectura lógica en sus obras.

Defendía así su postura en una entrevista:

“Si mi arte se trata de algo, es el estado de ánimo y la atmósfera. Hay cierta gama de estados de ánimo que me gustan. Nada más. Por ejemplo, no quiero que una cruz se interprete como un símbolo de redención en la comprensión cristiana. Porque me concentro en la atmósfera, en el estado de ánimo de la música” (Dmochowski, 1997).

Beksiński ni siquiera pintaba sueños, a pesar de que puedan hacerse estas asociaciones con sus imágenes.

“Un mar pintado no pretende ser una inconsciencia colectiva de Carl Jung. Ese es el repertorio habitual de símbolos del que oigo hablar. No pinto con un diccionario de Mircea Eliade en la otra mano. Cuando creo, aparecen asociaciones simples. Las asociaciones de varios objetos chocan entre sí, creando un contenido aparente. Pero el contenido no es intencionado por mí” (Dmochowski, 1997).

No solo negaba definitivamente la etiqueta de arte simbólico, sino la relación con la pintura onírica, que según él eran opiniones de periodistas que hablaban de sus obras. Si acaso, la manera natural y repentina de que emergiera un elemento en su imaginación que podía colocar en su pintura, era lo más cerca que podía haber al compararse con lo onírico: “Nunca me pregunto por qué estoy pintando un pájaro posado en el hombro de alguien, puede suceder de manera completamente espontánea, como en un sueño. Si encaja, déjalo ahí” (Dmochowski, 1997).

5.1.5. EL DESORDEN DE JONAS BURGERT

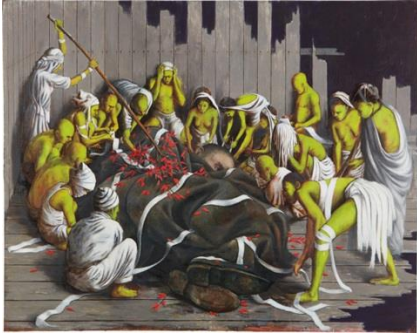


Fig. 11. Burgert, J. *Blattschlaf* (2009)

El pintor alemán muestra en sus obras una fascinación por lo extraño, lo místico, lo grotesco... Aparentemente, hay una intención de confundir al espectador entre aquello que es real y lo que no lo es. En sus obras las personas parecen transmutar con disfraces y ropajes exóticos, mientras se mezclan con maniqués y sostienen objetos extraños o animales. A menudo se encuentran en escenarios con un aspecto gris e industrial, de gruesos muros de hormigón, salpicados por pintura de muchos colores. Cada uno de los personajes parece inmerso en su propia acción, ocupándose de su papel en una especie de función circense. No aparecen en espacios abiertos al aire libre, ni existe definitivamente el día o la noche, el frío o el calor, sino que todo se encuentra en interiores que podríamos imaginar conectados de una forma laberíntica que resulta infinita.

Quizás cada individuo encarna una preocupación distinta aislada del resto, lo cual se torna muy individualista, pero se contrapone con grandes multitudes. Así se impregna todo de lo caótico, lo enigmático y lo decadente.

Jonas Burgert señala de dónde proviene su mayor inspiración a pesar de tener gran interés por la lectura: “Tenía tantas historias y narraciones en mi cabeza, que la literatura tendía a bloquearme en lugar de actuar como una inspiración positiva. Más que de la literatura, me inspiro en la calle” (Stockhausen, 2016).

Los estados anímicos y pretensiones de la gente, decía que podían observarse bien en lugares de ocio como un bar: “Siento que es un lugar donde se puede observar toda la gama de expresión dramática de la psicología del individuo: la soledad, el odio, el deseo de impresionar, la venganza, la adicción, el exceso” (Stockhausen, 2016).

De modo que las preocupaciones básicas del ser humano son un tema que se encontraría reiteradamente en su arte. A ello, añade una serie de términos contrarios que proporcionan riqueza a sus pinturas: Contrapone la pintura corporal de las tribus a la vestimenta de nuestros días, la individualidad a la multitud, el color neutro al color saturado.

Se permite no hacer demasiados bocetos para empezar pronto a pintar, y abre la posibilidad de agregar de forma espontánea elementos en sus obras tras trazar las líneas espaciales y de composición básica, que actuarían como el primer punto de apoyo para comenzar a poblar sus imágenes:

“Todavía no he pintado nunca un cuadro cuyo estado final se asemeje a lo que había pensado previamente. Porque en algún momento me doy cuenta de que inicialmente me sedujo una idea que luego resultó ser insuficientemente coherente” (Stockhausen, 2016).

En su obra, generalmente todo parecería estar en un proceso de fluctuación que nace, crece y muere, interrumpido por procesos tan diferentes como la intención de conservar un elemento para que todavía se sostenga en pie, sujeto



Fig. 12. Lorca, R. *Sin título*, 2019

Fig. 13. Lorca, R. *La pérdida de la inocencia*, 2019

Fig. 14. Lorca, R. *Estancia de lo perecedero*, 2020

con cintas o alambres y coronado con ramas y pétalos que brotan, mientras otras cosas parecen condenadas a ser destruidas y sometidas hasta que sean convertidas en cenizas, en residuos fundidos y restos de pintura.

6. EL DESCENSO AL CAOS

6.1.1. Antecedentes

Antes de abordar el desarrollo de este proyecto, analizaré algunas obras realizadas en los años precedentes en mi ámbito personal, en las cuales, ya venía explorando posibilidades estéticas conforme avanzaba mi aprendizaje sobre la pintura en la facultad, en base a los referentes mencionados tanto pictóricos como teóricos. Por entonces, no buscaba una precisión simbólica como lo he hecho en la serie pictórica actual, sino que trabajaba con nociones más abstractas sin concretar, más preocupado por hallar una estética intrigante o por experimentar con el contraste de colores.

En términos generales, estas pinturas ofrecen una visión de algunas características que serán utilizadas en obras posteriores: El concepto de estancia, la presencia de grises de fondo para que los tonos saturados resalten, la desproporción entre elementos, las escaleras y los agujeros entendidos como diferentes niveles del sueño, así como la disposición de forma caótica, ya operan en la representación de las imágenes oníricas.

En la obra *La pérdida de la inocencia* (2019) (fig.13) la inocencia estaría representada por niños que tienen alguna prenda en color azul, que se manchan porque experimentan con curiosidad con una sustancia del color complementario, es decir, que está enfrentado en el círculo cromático. Un pájaro muerto, el niño responsable con un arma, otro tirando de una cuerda hasta el límite, y otro aplastando un oso de peluche. Todos están aproximándose en un juego hacia la crueldad. Sin profundizar en ningún aspecto de forma muy concreta, son las imágenes que me venían a la mente al pensar sobre el tema.

En *Estancia de lo perecedero* (2020), (fig.14) en la que hablaba sobre el carácter efímero de las cosas, utilicé aspectos como la descontextualización, situando un ciervo dentro de una habitación, con un color que no le corresponde a dicho animal, y con un tamaño desproporcionado para hablar sobre la fragilidad, ya que el suelo se descompone mientras soportaría un gran peso. De manera similar, la mujer de al lado se sostiene sobre un taburete con unas patas extremadamente finas, que casi se desvanecen.

La idea de entender la mente como un lugar repleto de estancias, como si fuera un enorme y caótico hotel, en el que suceden cosas que tienen que ver con nuestros recuerdos y emociones, ha sido algo que, con frecuencia, he tenido

presente en mi producción. Por otro lado, la noción de los niveles del sueño, subyace bajo los tablones del suelo. De la misma forma, la rotura de las paredes, muestran otra estancia justo detrás.

6.1.2. Proceso

En primer lugar, realizo algunos bocetos acerca de una idea sobre la cual quiero pintar, ya sea mentalmente o basándome en una imagen de referencia. No les suelo dedicar demasiado tiempo y los trabajo en pequeñas dimensiones. Los bocetos los utilizo especialmente para captar una pose determinada, o para precisar una manera de distribuir las luces y las sombras. Cuando me aproximo estéticamente a la idea que estaba buscando de manera que me permita tener una visión cercana al aspecto que tendrá sobre el lienzo, abandono el lápiz y el papel para poder empezar a pintar enseguida, antes de que esa idea deje de seducirme y la descarte.

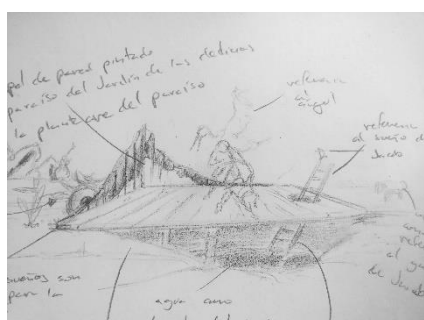
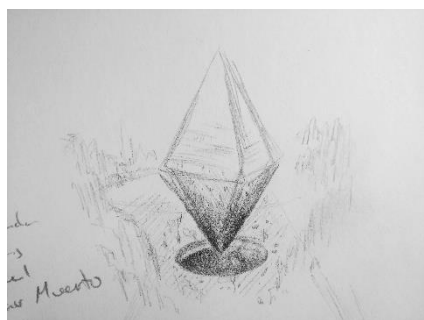


Fig. 15. Lorca, R. Boceto preparatorio para *Los frutos no recolectados* (2021)

Fig. 16. Lorca, R. Boceto preparatorio para *Regresión* (2022)

Fig. 17. Lorca, R. Boceto preparatorio para *El duelo* (2022)

Sí lo que quiero pintar tiene un contenido simbólico complejo, la disposición y representación será enrevesada y ambigua, para que el mensaje no sea obvio y la escena adopte un carácter extraño y confuso, en el cual se observen aspectos como lo enigmático y la descontextualización. La encarnación iconográfica, suele verse afectada por interpretar literalmente el contenido discursivo acerca de un tema, o por asociación de ideas sinonímicas.

Habitualmente pinto sobre lienzos que imprimo con gesso acrílico. Le aplico a la tela tan sólo un par de capas, porque no quiero ocultar la textura de la misma bajo la imprimación, me gusta que se perciba el entramado de la estructura del lienzo. Tras haberlos imprimado y lijado para eliminar la aspereza, con un pincel plano, y color tierra diluido en aguarrás, marco unas líneas para encajar al menos una de las figuras que sé con certeza que quiero que ocupe un lugar en la imagen. Esta servirá como punto de partida para desarrollar el resto de elementos, según me parezca oportuno añadirlos. Si los elementos que voy a disponer alrededor no han sido fijados previamente en el boceto, los improviso sobre la marcha en el soporte.

Es habitual que tenga alguna pequeña referencia fotográfica de la cual partí para comenzar, y que tengo presente junto a mis bocetos cuando voy a utilizar los óleos, pero a la hora de pintar, muy pocas veces me sirve o interesa el contexto en el cual se encuentran estos elementos, por tanto, cuando me fijo en ellos, por norma me veo obligado a obviar la tonalidad de la fotografía original, puesto que yo los sitúo en un entorno diferente.

Una vez encajado el primer elemento que hago en el cuadro, supone también que aplique algo de color, lo cual me ayuda a tomar una decisión acerca del cromatismo del resto de las cosas, porque cuando utilizo la paleta completa, es decir, cualquier tono que necesite ya sea directamente del tubo de óleo o mezclado, los colores de alrededor, se suelen ven condicionados por los primeros que haya establecido, ya que suelo utilizar los complementarios para generar contraste.



Por otra parte, sí he decidido restringir la paleta porque la fotografía de referencia tiene un ambiente atmosférico que me interesa aplicar al cuadro por completo, los colores los iré aplicando por zonas amplias para comprobar que funcionan en cuanto a valores lumínicos, lo que significa que no tendré que inventar los tonos y agregarlos conforme avanza la pintura.

Por supuesto, factores como las dimensiones del soporte, la cantidad de elementos que añada en la imagen, y la meticulosidad en detalles que precise, influyen en el número de sesiones que le dedique a cada obra, pero diría que alrededor de 8 sesiones de 6 horas podría ser el tiempo medio que me lleva finalizar cada una.

6.1.3. Acerca de la iconografía

El Surrealismo permite incluir una gama de posibilidades pictóricas enorme. En mi caso, exploro las imágenes oníricas. Las obras recogen algunas características del comportamiento de la mente durante el estado de ensoñación, observadas por el psicoanálisis y la neurociencia, que ya han sido mencionadas en el marco teórico mostrando que los sueños son inherentes a las preocupaciones humanas. Además, la mayoría de estas obras, tienen presente de manera central elementos procedentes de históricas bíblicas.

Un elemento puede estar basado en la etimología o acepciones de las palabras, y otras son sencillamente una asociación espontánea personal. Quizás, desde perspectivas científicas y religiosas, las preguntas acerca de un animal sean diferentes. Mientras la primera responde sobre la composición química o el funcionamiento biológico, la segunda respondería sobre la verdad espiritual que encarna dicho ser. Ambas preguntas obtendrían respuestas distintas sin que una reemplace a la otra.



Fig. 18. Lorca, R. *El caos del delirio* (2021)

Fig. 19. Lorca, R. *No volver* (2021)

Fig. 20. Lorca, R. *La asimilación* (2021)

Fig. 21. Lorca, R. *La nostalgia* (2021)



Por tanto, la iconografía de las obras se ha realizado en clave personal, pero en ningún caso debe ser tomada en cuenta como lectura única y excluyente de otras que pudieran hacerse, ya que se trataría de obras abiertas. Se pretende que las



imágenes no sean evidentes y guarden ambigüedad, precisamente para abrir la posibilidad a la libre interpretación.

La explicación iconográfica se incluye como una aproximación simbólica para comprender mejor el resultado de mis conclusiones al traducir principios conceptuales a imágenes figurativas.



Por una cuestión de extensión narrativa, incluiré solamente un análisis simbólico como referente al resto de obras, que quedarán para ser consultadas en el ANEXO, con sus respectivas explicaciones.

Fig. 22. Lorca, R. *El diluvio* (2022)

Fig. 23. Lorca, R. *Regresión* (2022)

Fig. 24. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022)

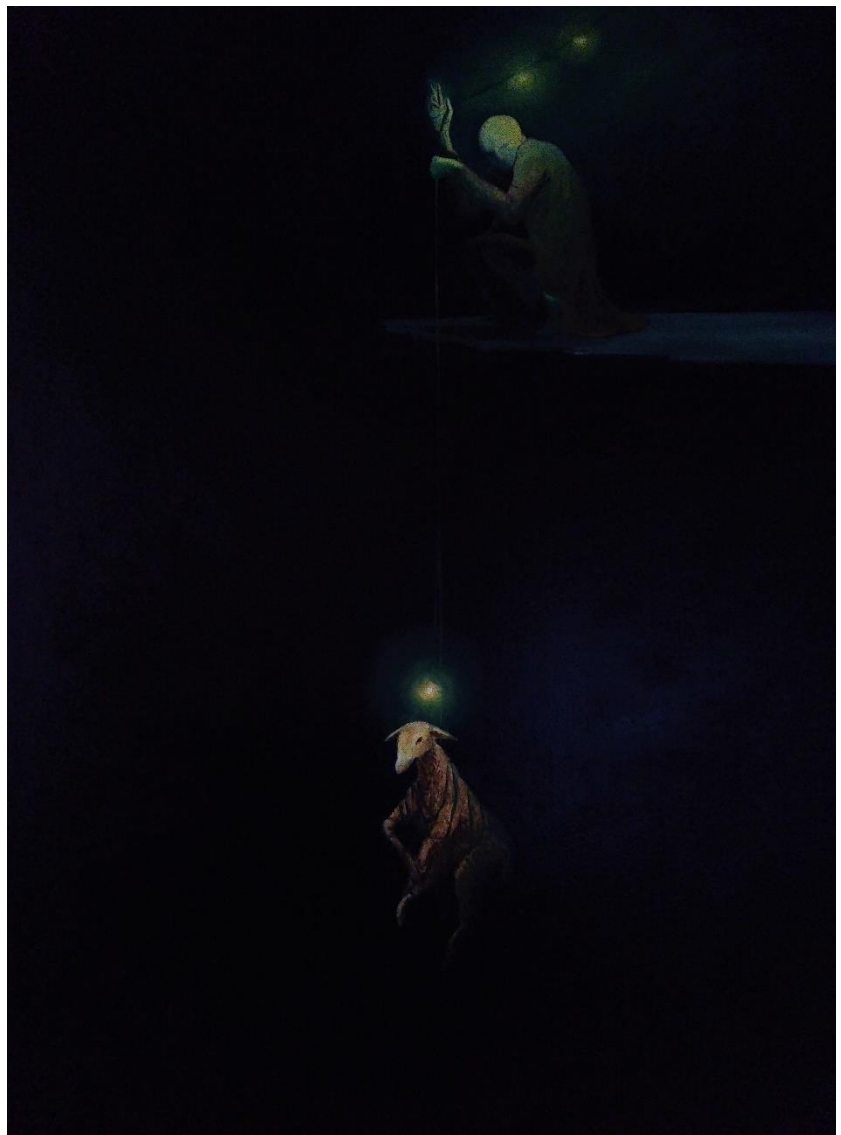


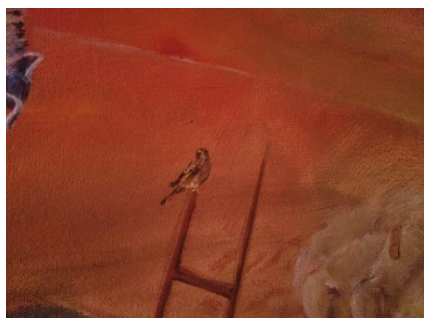


Fig. 25. Lorca, R. *El duelo* (2022)

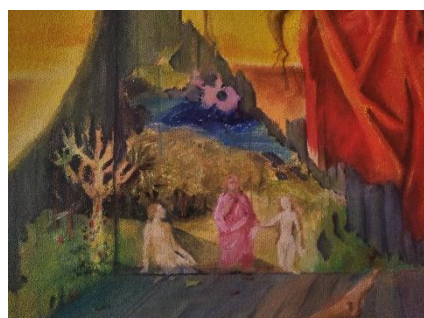
6.1.4. Lectura de *El duelo*

Los dos personajes sobre la tarima representan a Jacob y el ángel contra el que pelea en la Biblia: se están enfrentando sobre un suelo que pertenece a los restos de una habitación. El suelo, compuesto de tablas, hace referencia a un escenario, como concepción del sueño como un escenario para la acción.

Los restos de habitación sobre los que se encuentran es una forma de recuperar la idea de la mente como un lugar repleto de estancias en el que permanecen nuestras fantasías oníricas y recuerdos, que utilizaba en mis primeras obras. Éste suelo se sostiene sobre un terreno que presenta un desnivel con un hueco anegado con agua, que hace alusión al caos y a la profundidad, dónde las cosas son inestables y confusas, al igual que sucede en el mundo onírico. El propio escenario está agujereado y una escalera atraviesa estos dos niveles como lo hace un *axis mundi*, un elemento mitológico que en diversas culturas es presentado como un puente de conexión entre dos mundos. Es decir, los viajes se realizan entre reinos superiores e inferiores. Se establece así una analogía con el descenso entre diferentes niveles al sueño profundo.



Además, este elemento recoge también la alusión de la escalera con la que sueña Jacob, que corona su extremo superior con un ave, lo que remite a los ángeles al igual que el resto de aves en el cuadro: “Tuvo un sueño. Veía una escalera que, apoyándose en la tierra, tocaba con su cima en el cielo, y por la que subían y bajaban los ángeles de Yavé” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 28:12).



Los restos de papel de pared dejan ver un fragmento del panel del paraíso perteneciente a la obra *El jardín de las delicias*, una cita a lo espiritual, en contraposición con lo terrenal, ya que hay un ser celestial en la escena. A su vez, mezclada entre la fruta, se encuentra una esfera rosa, que es la base de la fuente de dicho panel.



Jacob se encuentra en el suelo como si no pudiera ponerse en pie, como mención a la pérdida de equilibrio o estabilidad de un sueño. Una de sus piernas está rota en referencia al hecho de que el ángel en la pelea contra él, lo deja cojo: “le golpeó en la articulación del muslo y se descoyuntó el tendón del muslo de Jacob durante la lucha con él” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 32:27).

En la parte superior, un bloque rectangular cubierto de una sábana roja procura guardar ligeramente la similitud con una cama. De ella sale una cebra que se descompone, en representación de la pérdida del equilibrio en el sueño, ya que los dos colores de la cebra se encuentran equilibrados por la manera en la que se reparten sobre su cuerpo. La estabilidad de la realidad se pierde conforme entramos en el estado de ensoñación.

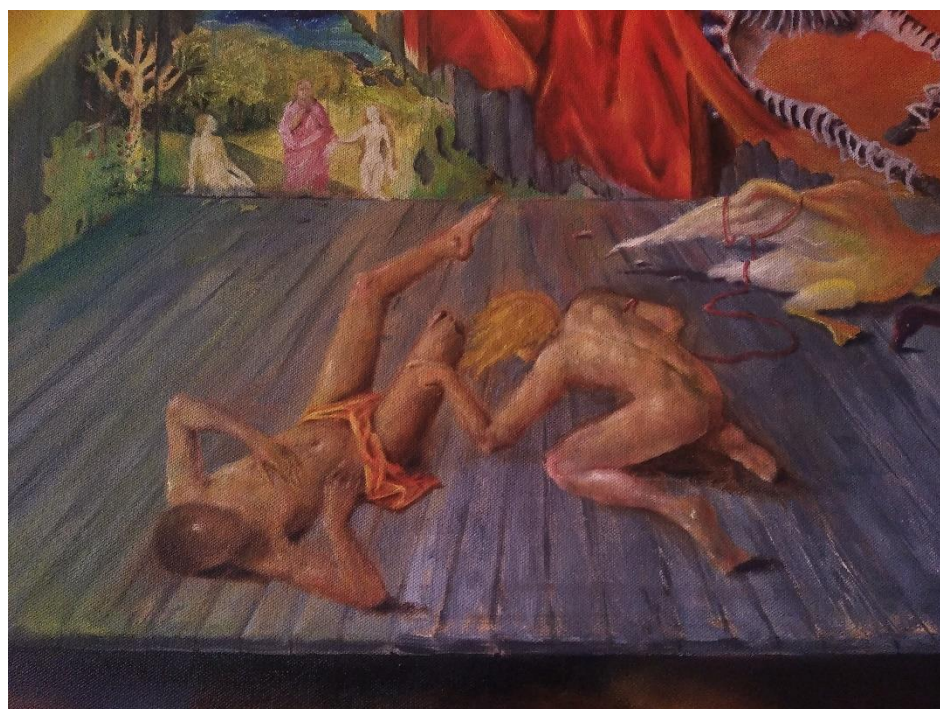


Fig. 26. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)

Fig. 27. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)

Fig. 28. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)

Fig. 29. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)



Sobre esa “cama” yace una mandrágora, de cuyas raíces y frutos se extraía un jugo que se creía bueno para la fecundidad. Rubén, hijo de Jacob, encuentra estas plantas y se las entrega a su madre Lía, primera esposa de Jacob. Pero Raquel (actual esposa de Jacob en ese momento) se las pide a cambio de que Lía duerma con Jacob esa noche: “Que duerma contigo esta noche a cambio de las mandrágoras de tu hijo” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 30:14).

A la derecha encontramos un rebaño de ovejas durmiendo. Contar ovejas está asociado con la intención de facilitar la conciliación del sueño. También aparecen en la historia, según las palabras de Jacob a Labán: “Yo pasaré hoy en medio de tus rebaños y apartaré toda res manchada y rayada entre las ovejas” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 30:14-32). La cinta y la pintura sobre las ovejas es una interpretación de esas rayas y manchas.

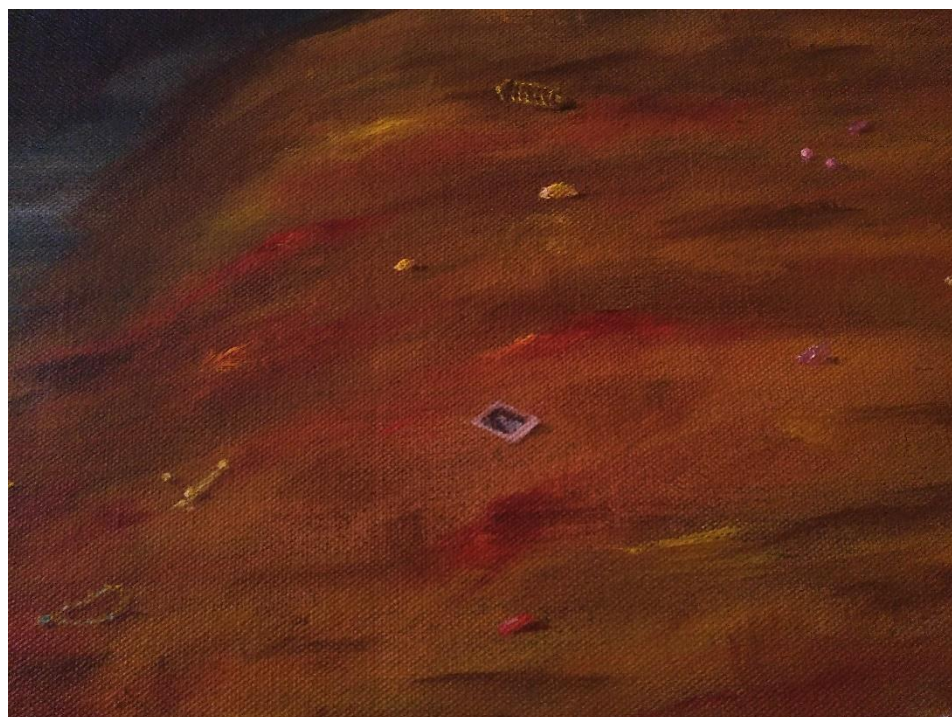


A la izquierda la fruta habla sobre el carácter efímero del sueño. En la parte inferior, una persona duerme sobre el agua, y alrededor, sobre la tierra, se encuentran piezas doradas, pequeñas perlas, piedras preciosas, fotografías y sobres de cartas. Todo ello tiene un tamaño diminuto y se encuentra disperso. Representan los detalles del sueño y su propensión a perderse en las “profundidades” de nuestras fantasías nocturnas.

Fig. 30. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)

Fig. 31. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)

Fig. 32. Lorca, R. *Detalle de El duelo* (2022)



6.1.5. La fiel representación de la imagen onírica



Una de las tareas para llevar a cabo en este proyecto, era hacer de forma paralela una serie de cuadros que fuera el resultado más *fiel* posible a mis fantasías oníricas. Escribiría con todo lujo de detalle mis sueños, para después poder plasmarlos sobre el lienzo. De esta manera, se podía hacer una comparación con la otra serie que he producido.

He estado escribiendo algunos sueños, pero pintar dichas imágenes, no solamente era difícil, sino casi frustrante. Tratar de representar algo que se tiene en mente, pero sin contaminarlo con los gustos propios y preferencias estéticas, es estar dentro de unos márgenes muy estrechos y muy poco visibles, porque esas escenas oníricas, son tan livianas y borrosas, que apenas se consigue decidir si quiera los tonos que van a usarse.

Por tanto, voy a presentar las dos únicas imágenes que conseguí pintar.

En la primera el resultado es bastante fiel a mi recuerdo del sueño, lo que me parece satisfactorio. Eso me llevó a pensar que no sería tan complicado seguir haciéndolo. Decidí hacer unos pequeños cambios para que el resultado final fuera más favorable.



El atuendo y su color, así como la pose, la perspectiva y la expresión de la cara, son muy acertadas. Pero yo había soñado con un personaje de una película que vi ese mismo día antes de irme a dormir, y eso fue lo que me proporcionó una gran ventaja. Sabía por ejemplo que el actor era Anthony Hopkins, por tanto, la cara la podía encontrar en un fotograma de esa misma película. El personaje en el sueño llevaba un atuendo que también aparecía en la cinta. Con tan sólo 2 fotogramas de la película, pude tener un apoyo enorme para pintar aquella escena.

En mi sueño, el fondo era una explanada que parecía un parking vacío o una pista de aterrizaje, iluminado en pocas partes por luz blanca, que yo sustituí por luz naranja porque me parecía más apropiado estéticamente y encontraba una armonía con el color del abrigo. La noche era realmente oscura y no puedo saber que había al final en el horizonte.

La cara del señor Hopkins estaba mucho más demacrada. Yo sabía que era él, pero sólo su ojo izquierdo estaba intacto, el resto de la cara estaba cubierto por cicatrices o piel quemada. Yo lo reduje a un par de grietas en la cara porque no quería que pareciera una escena de terror o que mi insuficiencia me había llevado a hacer de su rostro algo irreconocible. Estoy casi seguro de que el personaje no tenía el globo ocular derecho bajo los párpados, pero representarlo así, se veía de alguna forma infantil o mal resuelto, de modo que lo dejé simplemente borroso.

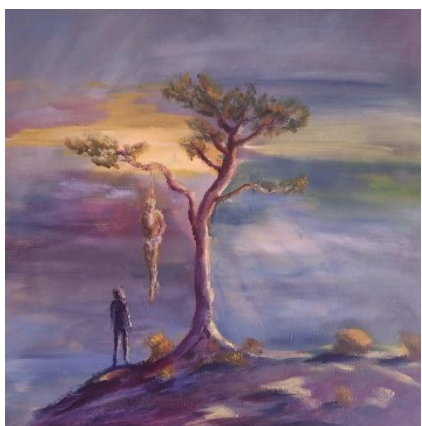


Fig. 33. Lorca, R. *Mr.Sthxe* (2022)

Fig. 34. Lorca, R. *Detalle de Mr.Sthxe* (2022)

Fig. 35. Lorca, R. *El hombre colgado* (2022)

La segunda y última imagen onírica que pinté, (fig.28) me hizo perder mucho tiempo, como el resto de veces que intenté representar otros sueños que había anotado.

Sabía que era una escena a la luz del día, en una montaña y con un árbol del cual colgaba un anciano. Pero los colores que utilizaba nunca me parecían acertados, ningún detalle era convincente, y tampoco lo eran las perspectivas. Resultaba agotador consumir tanto tiempo delante del soporte pensando en como podía ser la escena, sin acertar con ningún trazo. La imagen mental era tan imprecisa que se hacía imposible que la mano recibiera órdenes correctas sobre como moverse para desarrollar la pintura. De modo que en un formato pequeño encontré la manera de esbozar una idea general, sin tener que pormenorizar en ningún elemento. De una forma vaga, pude representar algo de lo que estoy convencido, que no era así.

7. CONCLUSIONES

Este proyecto ha contribuido a mi desarrollo personal. Las lecturas que exigía me han dado a conocer la forma en la que se articulan los procesos químicos cuando dormimos y cuando nos despertamos, lo cual ayuda a entender mucho mejor la lógica que subyace tras el desarrollo de las experiencias oníricas. A su vez, las lecturas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud, y descubrir las ideas de Jung y la relación de los sueños con la mitología y la religión, aporta varios niveles de conocimiento distintos que pueden ser combinados entre sí, lo que implica una ampliación de la visión acerca de la temática de los sueños.

Llevar a cabo la traducción del contenido teórico a la figuración, ha resultado ser un ejercicio útil para poder llevar a cabo la resolución de problemas que se presentan a la hora de precisar una representación. Esto ha estado abriendo las puertas continuamente a revelarme la multitud de elementos que pueden desgranarse de un concepto que a priori podría pasar desapercibido por su supuesta sencillez.

La intención era pintar al menos 5 obras, y he superado esa cantidad, con lo cual estoy satisfecho por ello. He producido la obra al ritmo que he considerado necesario, pero aun así me he quedado con las ganas de materializar más conceptos que parecen escaparse por abundantes, especialmente con todo lo que un libro como La Biblia puede ofrecer a nivel simbólico.

Por otra parte, centrarme en representar historias bíblicas, entrelazadas con aspectos del sueño, puede llevar a una pérdida de atención, porque hay un enorme número de cuestiones que abordar a la vez. Eso mismo ha supuesto que abandone casi en su totalidad la reflexión acerca de mis propios sueños, además de los problemas que se presentaban a la hora de plasmarlos sobre el lienzo, por ser demasiado confusos e imprecisos. Así también, no he llegado a explorar claves sobre la creación de mundos de ficción, puesto que los entornos sobre

los cuales he representado los personajes oníricos, prácticamente han venido dados por la historia que trataba de contar, sin reparar demasiado sobre ellos.

Como observación final sobre mi obra, diría que he utilizado el color gris generalmente como fondo para aquellas imágenes en las cuales pensaba poner una serie de tonos muy saturados, porque resaltan sobre dicho color. Pero considero que existe una problemática en ello: Es difícil conseguir una atmósfera lumínica cuando el gris invade el espacio tras los personajes, puesto que no deja lugar a luces y sombras con tonos expresivos. No deja lugar a un ambiente creíble propio de un determinado clima. La saturación excesiva de los colores, aporta una artificialidad que arruina toda naturaleza realista sobre un gris propio del asfalto o el cemento en pleno día. Intuyo que quizás, los tonos tierra me facilitarían mantener una atmósfera en los cuadros que soportara mejor la integración de colores saturados sin perder credibilidad. Por ello en mi última serie he reducido el uso de tonos grises para incluir otros colores quebrados que ayudaran a generar una atmósfera convincente.

Hasta la fecha, me he presentado a diversos concursos de pintura y he participado en algunas exposiciones:

- *Infinity art, arte vivo interactivo* - El Corte Inglés, 2022.
- *Sinergias* - Espacio multidisciplinar T4 - Facultat de Belles Arts de Sant Carles, 2022.
- *Miralls* - Espai en vitrina - Facultat de Belles Arts de Sant Carles, 2022.
- *Existencia Aparte* - Sala El Molí - Ribarroja de Túria, 2022.

Mi intención es seguir indagando en la temática sobre la cual he estado trabajando hasta ahora, para ampliar mis conocimientos, y para desarrollar mi aprendizaje práctico. Continuaré estudiando diferentes posibilidades de representación, en una búsqueda motivada por encontrar una estética cada vez más sólida y convincente para mí. De la misma forma, también puede que no sólo continúe la serie que he presentado aquí, sino que quizás pueda hacer una revisión de la misma y articular mejor toda una extensa narrativa acerca de las historias bíblicas y las cuestiones oníricas.

8. FUENTES

8.1.1. Bibliografía

ADES, Dawn; SEBBAG, George; JIMÉNEZ, José (2013). *El surrealismo y el sueño*. Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza.

BRETÓN, André (1925). *La Révolution Surréaliste nº4*. París.

BRETÓN, André (2001). *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta

BRETÓN, André; ELUARD, Paul (2003). *Diccionario abreviado del surrealismo*. Madrid: Siruela.

DOUGLAS, Mary (2007). *Pureza y peligro*. Buenos Aires: Nueva Visión.

ELIADE, Mircea (1991). *Images And Symbols: Studies in Religious Symbolism*. Nueva Jersey: Princeton University Press.

ENDE, Michael (1994). *Carpeta de apuntes*. Madrid: Alfaguara.

FISCHER, Stefan (2020). *El Bosco. La obra completa*. Colonia: Taschen.

FURLEY, David (2003). *From Aristotle to Augustine*. Londres: Routledge.

HAIDT, Jonathan (2020). *La mente de los justos*. Barcelona: Deusto.

HOBSON, Allan (2004). *Los sueños como delirio. Cómo el cerebro pierde el juicio*. México: Fondo de cultura económica.

HOLZHEY, Magdalena. (2017) *De Chirico*. Colonia: Taschen

La Santa Biblia (1964). Madrid: Ediciones Paulinas.

LEEMING, David (2009). *Creation Myths of the World. An Encyclopedia, second edition* California: ABC-CLIO.

NEUMANN, Erich (1954). *The origins and history of consciousness*. Londres: Routledge.

PAGEAU, Matthieu (2018). *The Language of Creation: Cosmic Symbolism in Genesis: A Commentary*. California: Createspace.

PETERSON, Jordan (2020). *Mapas de sentidos. La arquitectura de la creencia*. Barcelona: Ariel.

SIGMUND, Freud (1989). *La interpretación de los sueños*. Valencia: Círculo de lectores.

SIRUELA, Jacobo (2021). *El mundo bajo los párpados*. Girona: Atalanta.

8.1.2. Web

ENDE, M. [Consultado 22/05/2022]. Disponible en: <http://endeland.blogspot.com/2014/02/edgar-ende-en-busca-del-misterio.html>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. [Consultado 05/03/2022]. <https://dle.rae.es/>

STOCKHAUSEN, C. [Consultado 22/05/2022]. Disponible en: <https://www.jonasburgert.de/2016/02/17/jonas-burgert-interviewed-by-claudia-stockhausen/#more-269>

8.1.3. Vídeo

Dmochowski, P. (1997) Beksinski on the meaning of his art. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=1EsYHvVtb34&t=57s> Consultado 22/05/2022

Escohotado, A; Peirano, M. (2019) ¿Quién decide la verdad? Madrid: Jot Down. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=XjMKV_mYRmg Consultado 06/06/2022

Jordan, P. (2017) Background to lecture VIII: Abrahamic stories, with Matthieu & Jonathan Pageau. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=f3vqXCLhJLE&t=2783s> Consultado 06/06/2022

Jordan, P. (2017) Biblical series II: Genesis 1: Chaos & Order. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hdrLQ7DpiWs> Consultado 10/06/2022

Jordan, P. (2017) Biblical series IV: Adam and Eve: Self-Consciousness, Evil, and Death. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ifi5KkXig3s> Consultado 05/04/2022

Jordan, P. (2017) Biblical series XI: Sodom and Gomorrah. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SKzpj0Ev8Xs> Consultado 06/06/2022

Jordan, P. (2017) Maps of Meaning 04: Marionettes and Individuals. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=bV16NEWld8Q> Consultado 05/04/2022

Segaller, S. (1989) A world of dreams. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=7yOh_k0XGxE&t=889s
Consultado 11/03/2022

Segaller, S. (1989) A world of dreams. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TVDOpnqmk3E> Consultado 11/03/2022

SIMPSON, S. (1987) Freud under analysis. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YuP7eCD4YEo&t=1494s> Consultado 28/03/2022

Solana, G; Ebner, C; Rollig, S; Brihuega, J; Aguer, M; Bonet, J; Torres, G. (2022) Dalí-Freud. Una obsesión. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FuFStjghZ4E> Consultado 28/03/2022

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Lorca, R. *Mapa conceptual* (2021).

Fig. 2. *Gruta Plutonium* (2018).

https://www.abc.es/cultura/abci-arqueologos-encuentran-turquia-puerta-infierno-epoca-romana-201802180129_noticia.html

Fig. 3. Dalí, S. *Retrato de Sigmund Freud* (1938).

<https://elpais.com/cultura/2022-02-03/la-obsesion-fanatica-de-dali-con-freud-conquista-viena.html>

Fig. 4. Bosch, H. *El jardín de las delicias* (1500 – 1505).

https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609?gclid=CjwKCAjwnZaVBhA6EiwAVVyy9AZrW2FnYUCStv497XZoPi-UJ2-Di8-PPgs8_8xPFIFKLMggXPXDzxoCFZQQAvD_BwE

Fig. 5. Detalle del breviario de Renaud de Bar (1302 – 1303).

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Breviaire_Renaud_de_Bar_grylle_ch_evalier-poisson.jpg

Fig. 6. Detalle del panel central de *El Jardín de las delicias* (1503).

<https://mislugares.com/2016/08/madrid-museo-del-prado-y-el-jardin-de-las-delicias-de-el-bosco/madrid-museo-de-el-prado-jardin-de-las-delicias-adan-culpa-a-eva/>

Fig. 7. De Chirico, G. Piazza d'Italia (1913).

<https://educacion.ufm.edu/giorgio-de-chirico-plaza-de-italia-oleo-sobre-tela-1913/>

Fig. 8. Portada del número 4 de la revista *La Révolution Surréaliste* (1925).

https://monoskop.org/La_R%C3%A9volution_surr%C3%A9aliste

Fig. 9. Ende, E. 1 Unter Der Konsole (1933).

https://surrealism.website/Edgar_ende.html

Fig. 10. Beksinski, Z. *Untitled* (1975).

https://www.boredpanda.es/vida-obra-artista-polaco-zdzislaw-beksinski/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organico

Fig. 11. Burgert, J. *Blattschlaf* (2009).

<https://www.mutualart.com/Artwork/Blattschlaf/672DA910FCD2EFFC>

Fig. 12. Lorca, R. *Sin título*, (2019).

Fig. 13. Lorca, R. *La pérdida de la inocencia*, (2019).

Fig. 14. Lorca, R. *Estancia de lo perecedero*, (2020).

Fig. 15. Lorca, R. Boceto preparatorio para *Los frutos no recolectados* (2021).

Fig. 16. Lorca, R. Boceto preparatorio para *Regresión* (2022).

Fig. 17. Lorca, R. Boceto preparatorio para *El duelo* (2022).

Fig. 18. Lorca, R. *El caos del delirio* (2021).

Fig. 19. Lorca, R. *No volver* (2021).

Fig. 20. Lorca, R. *La asimilación* (2021).

Fig. 21. Lorca, R. *Nostalgia* (2021).

Fig. 22. Lorca, R. *El diluvio* (2022).

Fig. 23. Lorca, R. *Regresión* (2022).

Fig. 24. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 25. Lorca, R. *El duelo* (2022).

Fig. 26. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 27. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 28. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 29. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 30. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 31. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 32. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 33. Lorca, R. *Mr.Sthxe* (2022).

Fig. 34. Lorca, R. *Detalle de Mr.Sthxe* (2022).

Fig. 35. Lorca, R. *El hombre colgado* (2022).

10. ANEXO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	38
2. OBRAS	39
2.1 EL CAOS DEL DELIRIO	39
2.2 NO VOLVER	45
2.3 LA ASIMILACIÓN	12
2.4 LA NOSTALGIA	16
2.5 LOS FRUTOS NO RECOLECTADOS	19
2.6 EL DILUVIO	23
2.7 REGRESIÓN	27
2.8 EL DUELO	30
3. ÍNDICE DE IMÁGENES	

1. INTRODUCCIÓN

Las lecturas aquí expuestas suponen una aproximación para comprender la iconografía de mi obra. Estas traducciones a la figuración han sido realizadas en clave personal, con el apoyo de referentes teóricos, y por tanto, no se encuentran cerradas a otro tipo de lecturas. Se ha pretendido de hecho, que sean lo suficientemente crípticas como para que la ambigüedad sea notable, y se presten a ser interpretadas de manera libre.

2. OBRAS

2.1. EL CAOS DEL DELIRIO



Fig. 1. Lorca, R. *El caos del delirio* (2021)

En el centro del cuadro hay una mujer sobre un charco que ha ido empequeñeciendo como alusión a que se acercaba el fin del sueño, es decir, conforme se aproxima al estado de vigilia. El agua representa el caos, se podría decir que es el lugar dónde la profundidad devora la estabilidad y lo evidente, dónde las cosas se pierden en las profundidades, en contraposición con lo que sucede en tierra firme, en pleno día, dónde todo es claro y la estabilidad es patente. La analogía con los sueños y la vigilia se encuentra en que en los sueños todo se vuelve difuso e incoherente, y durante el día la lógica gobierna nuestra vida.

Existe un juego de significados y palabras con respecto al hecho de que la mujer del centro esté cubierta con un velo:

Según algunas acepciones de la RAE para la palabra velo:

Cortina o tela que cubre algo / Confusión u oscuridad del entendimiento en lo que discurre, que le estorba percibirlo enteramente u ocasiona duda. (Esto estaría relacionado directamente con la percepción distorsionada y confusa de las cosas en el mundo onírico).

En relación a esto, la palabra velar, es hacer centinela o guardia de noche, por tanto, la mujer tiene un ojo abierto.

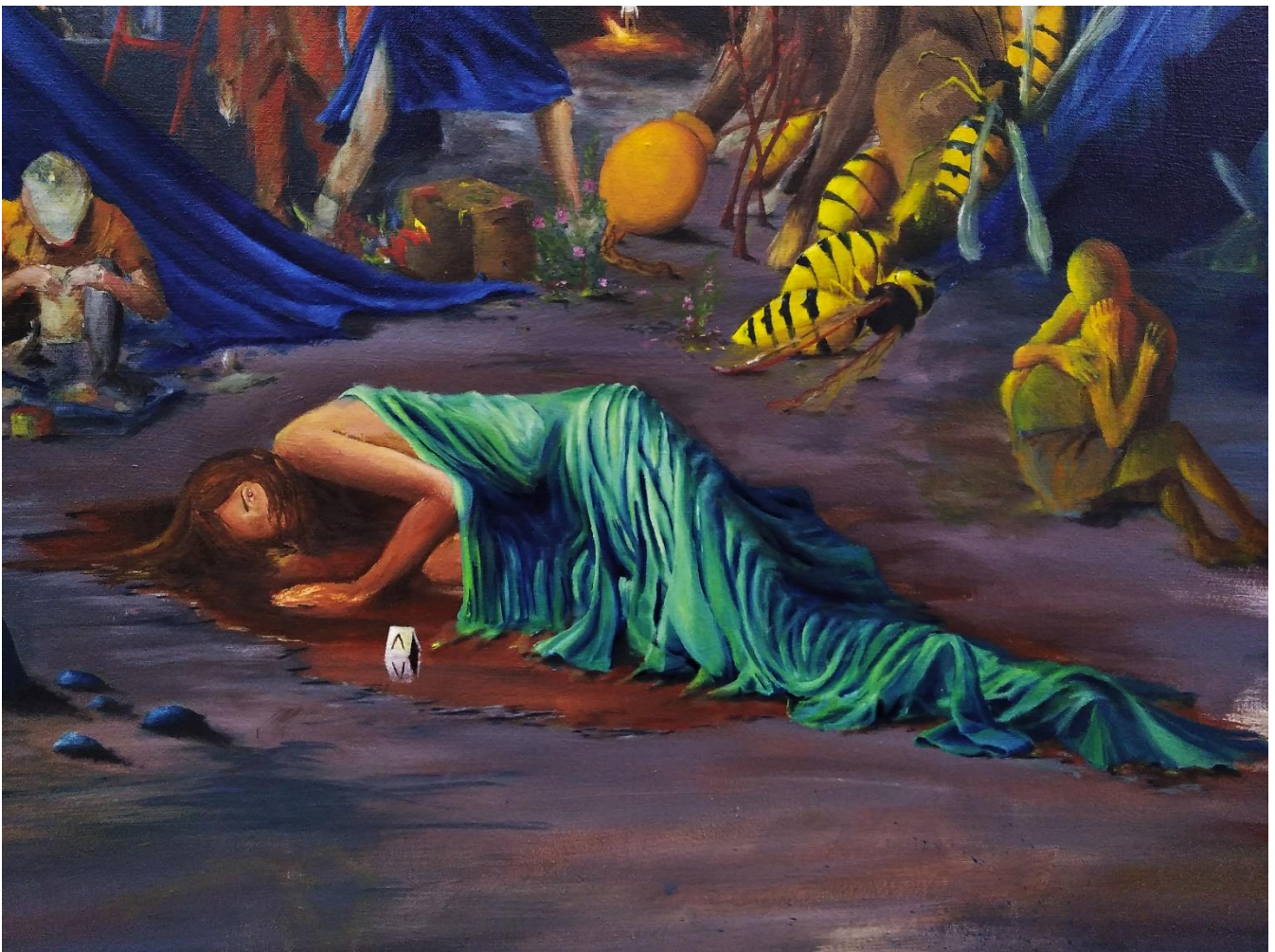


Fig. 2. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

Frente a ella hay un pequeño cartel con la letra "A", (Aletheia), que se refleja en el agua dibujando la letra "V" (verdad). Aletheia es un concepto filosófico que se refiere a la verdad, y literalmente significa: "aquello que no está oculto, aquello que es evidente", lo que es *verdadero*.

Este concepto puede ser dividido de la siguiente forma:

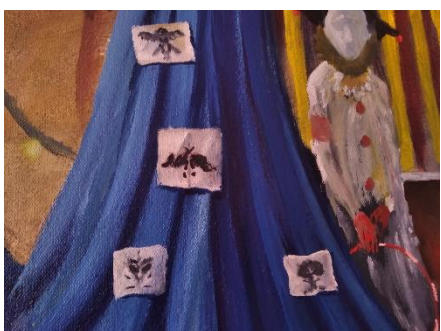
A- (prefijo de negación o privación).

-létheia (proviene de Lete o Leteo, el río del inframundo cuyas aguas provocaban el olvido). Por tanto, la verdad sería, desvelar, quitar el velo del olvido, des-olvidar.



Este cartel, hace a su vez alusión acerca del contenido encriptado en los sueños: “el contenido manifiesto nos es dado como un jeroglífico, para cuya solución habremos de traducir cada uno de sus signos al lenguaje de las ideas latentes” (Freud, 1989, p. 329).

Por tanto, lo *verdadero* en esta pintura sería el sujeto que sueña, cubierto con una tela como cuando nos tapamos para dormir. A su alrededor ocuparían el espacio sus creaciones oníricas.

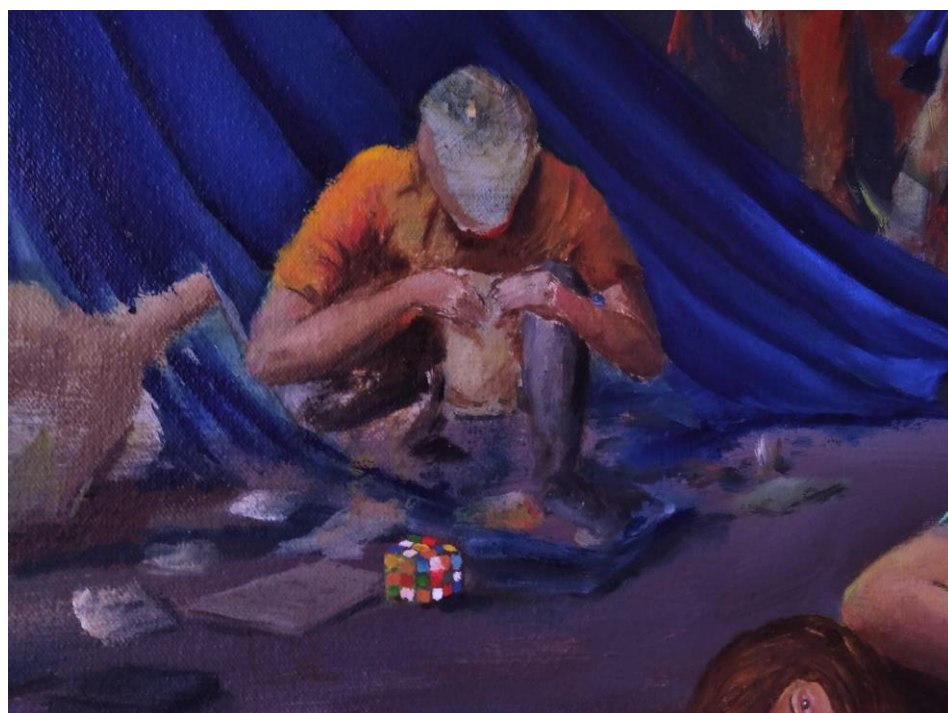


En la mitad izquierda de la obra, la ocultación de la identidad es manifestada por personajes con máscaras o que no tienen rostro. A su alrededor, en el suelo, encontramos papeles y libros, como objetos en el escenario onírico que contienen información. Una caja fuerte, o un cubo de Rubik, son cosas que deben ser descifradas o resueltas, y remiten al acto de ensayar en nuestros sueños para encontrar soluciones a nuestras preocupaciones cotidianas. Cómo señala Hobson: “La activación automática del cerebro en el sueño MOR garantiza que se apliquen los programas instintivos, de manera que siempre habrán sido practicados y, por consiguiente, estarán disponibles cuando los necesitemos” (Hobson, 2004, p. 195).

Fig. 3. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

Fig. 4. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

Fig. 5. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)



Un perro permanece como la posibilidad de despertar del soñador. La mano de un personaje de Disney encuentra su otro fragmento del personaje en el lado opuesto del cuadro.

Sobre una tela cuelgan algunos folios con manchas propias del Test de Rorschach, una forma de comunicarse con el espectador. Estos señalan nuestra exigencia de ver el significado lógico de las cosas:

Fig. 6. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

“El cerebro en el estado de sueño MOR se envía mensajes eléctricos a sí mismo y dice: “¡Dime lo que ves!” El sueño resultante refleja nuestra tendencia innata a dar un sentido a los estímulos. Lo que vemos, sentimos y hacemos en nuestros sueños revela nuestras predicciones específicas y personales” (Hobson, 2004, p. 118).

Los payasos, son una exageración de nuestra forma de actuar y vestir llevada al absurdo: representan la alteración del orden normal, es decir, de traer el caos, el desorden.



Junto a ellos hay un par de aros blancos y rojos como sus complementos, pero están ahí por su forma circular: El dormir y despertar son algo cíclico. De día tenemos un comportamiento en el mundo real bajo unas leyes lógicas, y esa normalidad finaliza cuando nos vamos a dormir. La realidad es absorbida por el mundo onírico poniéndolo todo patas arriba, de esta forma nos renovamos para empezar otro día despiertos. Hay una similitud con los carnavales, pues parecen una válvula de escape para liberarnos de los protocolos formales de la cotidianidad.

En la parte superior del centro, la mujer del vestido azul pierde el equilibrio como referencia al carácter inestable del sueño y a la pérdida de orientación en el mismo. A sus pies, se pueden ver dormideras, unas plantas con flores rosas.



Fig. 7. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

Fig. 8. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

Fig. 9. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)



En el lado derecho se presentan elementos inconexos que tienen relación con preocupaciones de la vida cotidiana:

Un mono tiene metida la mano derecha en una vasija que se encuentra encadenada al suelo, cómo símbolo de la imposibilidad de renunciar a algo: Una vieja historia dice que puedes cazar un mono si introduces en una vasija una golosina, y si esta tiene la boca suficientemente ancha como para que quepa la mano abierta del animal, pero suficientemente estrecha como para que no pueda sacar el puño, se dice que el primate no tendrá la voluntad de sacrificar su premio en favor de su libertad.

Señalado por un foco de luz, se nos deja ver la cara de Pepito Grillo, que simboliza la conciencia en el cuento de Pinocho, pero que esté en pedazos habla de cómo esta se desvanece durante el sueño.

Un puñado de avispas se apelotonan detrás del muro empapelado de azul, el papel de pared rasgado nos enseña que algo estaba adornado o cubierto con una apariencia distinta, en alusión a como en los sueños se presentan elementos con aspectos engañosos. Estos insectos escondidos tras el muro, representan una preocupación, algo que estorba y que podría provocar dolor pero que en lugar de eliminarse ha tratado de ocultarse sin éxito, pues son un problema que empieza a desbordarse porque no se resuelve y se manifiesta en el sueño para que el protagonista se enfrente a él. Según el profesor Jordan Peterson:

“Los episodios teñidos de emociones negativas siguen siendo problemas, y emergerán automáticamente, porque los sistemas de



Fig. 10. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021)

detección de amenazas les obligan a entrar en tu conciencia. La fantasía es en parte una representación del espacio del problema. Cuando te despiertas preocupado por algo en la madrugada, lo haces durante el procesamiento de amenazas, y si estás deprimido, se hace tan intenso que ni siquiera te permite conciliar el sueño. Eso son fantasías negativas sobre tu pasado, presente o futuro. Pero las fantasías son capaces de desarrollar soluciones, por eso Freud consideraba los sueños una realización de deseos. Y en parte es así, porque las fantasías son como un mecanismo para la identificación de problemas, con la posibilidad de solución incorporada. Parece que por la noche estás ejecutando la arquitectura subyacente de tu capacidad cognitiva en diferentes simulaciones. Tu cerebro experimenta con la forma en la que se puede representar el mundo. En el mundo participa lo desconocido y lo conocido. El sueño parece una forma de enfrentarse a lo desconocido. Un puente entre ambas cosas” (Peterson, 2017).

En la esquina inferior derecha aparece un caballito de tiovivo, que vuelve a remitir a las ferias y a los estados cíclicos de la vida diurna y nocturna. Está quebrado en el hocico, y de él sale un líquido viscoso. Podemos encontrar gotas de una sustancia espesa en el otro extremo del cuadro junto a un personaje con rostro de calavera. Lo viscoso es una referencia al carácter incierto del sueño, porque no puede incluirse en las categorías de líquidos o sólidos, juega con ambigüedad porque es suficientemente consistente como para sostenerlo entre las manos, pero sin embargo puede deslizarse como lo hacen los líquidos, sólo que a un ritmo mucho más lento:

“Lo viscoso se encuentra en un estado a mitad de camino entre lo sólido y lo líquido. Es como una encrucijada dentro de un proceso de cambio, es inestable, pero no fluye. Es suave, dócil y comprimible, No puede haber desliz sobre su superficie. Su estado pegajoso es una trampa” (Douglas, 2007, p. 58).

2.2. NO VOLVER



Fig. 11. Lorca, R. *No volver* (2021)

La pintura presenta a un hombre protegido del polvo con una máscara, caminando y dirigiendo la mirada hacia una casa que se encuentra envuelta en una tormenta de arena. Representa la imposibilidad de volver atrás, hacia un suceso que produjo un cambio que no debe hacerte regresar. La casa se está desmoronando con la tormenta expresando que no es un lugar en el que uno pueda volver a cobijarse, pues no es seguro.

Observación: Volví a tratar esta misma idea, de forma más precisa en la obra *La nostalgia*, comentada más adelante. A partir de aquí comencé a tener muy presentes las historias del Génesis conforme avanzaba las lecturas sobre ellas, y por tanto el proyecto se mantuvo en una línea basada continuamente en las historias bíblicas.

Fig. 12. Lorca, R. Detalle de *No volver* (2021)

Fig. 13. Lorca, R. Detalle de *No volver* (2021)



2.3. LA ASIMILACIÓN

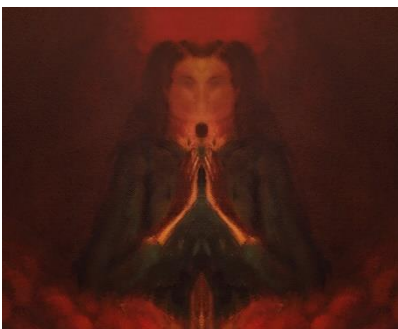


Fig. 14. Lorca, R. *La asimilación* (2021)

Fig. 15. Lorca, R. Detalle con reflejo horizontal de *La asimilación* (2021)

La mujer de la izquierda tiene los ojos cerrados. Adán y Eva “abren” los ojos al comer del fruto prohibido, y es cuando se vuelven autoconscientes y reconocen su propia vulnerabilidad, por lo cual sienten la necesidad de cubrirse, hasta entonces, habían permanecido desnudos sin que supusiera una preocupación, es decir, sin ser conscientes de lo vulnerables que son. Por tanto, se encuentra una similitud entre estar dormidos y no ser conscientes. Y despertar al comer del fruto.

Ella está rezando para bendecir los alimentos, pero utiliza una sola mano para ello, por lo que la posición aparece incompleta y por tanto haría falta un espejo para reflejar la mitad del personaje y completar la imagen correctamente (fig.15), como una alusión a que posiblemente cuando relatamos un sueño, añadimos cosas que lo completan que realmente no estaban presentes en él. En *La interpretación de los sueños*, Ives Delage “reconoce el material que aparece en nuestros sueños como compuesto de fragmentos y restos de impresiones de los últimos días y de un pretérito más lejano” (Freud, 1989, p. 143).

Dicho de otra forma, parece que los sueños son como un reflejo de la vida diurna, impreciso y distorsionado, confeccionado con retazos de la vida real.

El personaje central es una muestra del encubrimiento de la identidad, que además señala la contradicción y absurdo del sueño porque no podría comer al tener la cabeza envuelta en un trapo. El hombre sentado a la derecha también se esconde bajo una máscara.



Fig. 16. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021)

Los alimentos en la mesa representan el acto de asimilación: “Cuando hablamos de que la mente consciente asimila un contenido inconsciente, no estamos diciendo mucho más de lo que está implícito en el símbolo de comer y digerir” (Neumann, 1954, p.37).

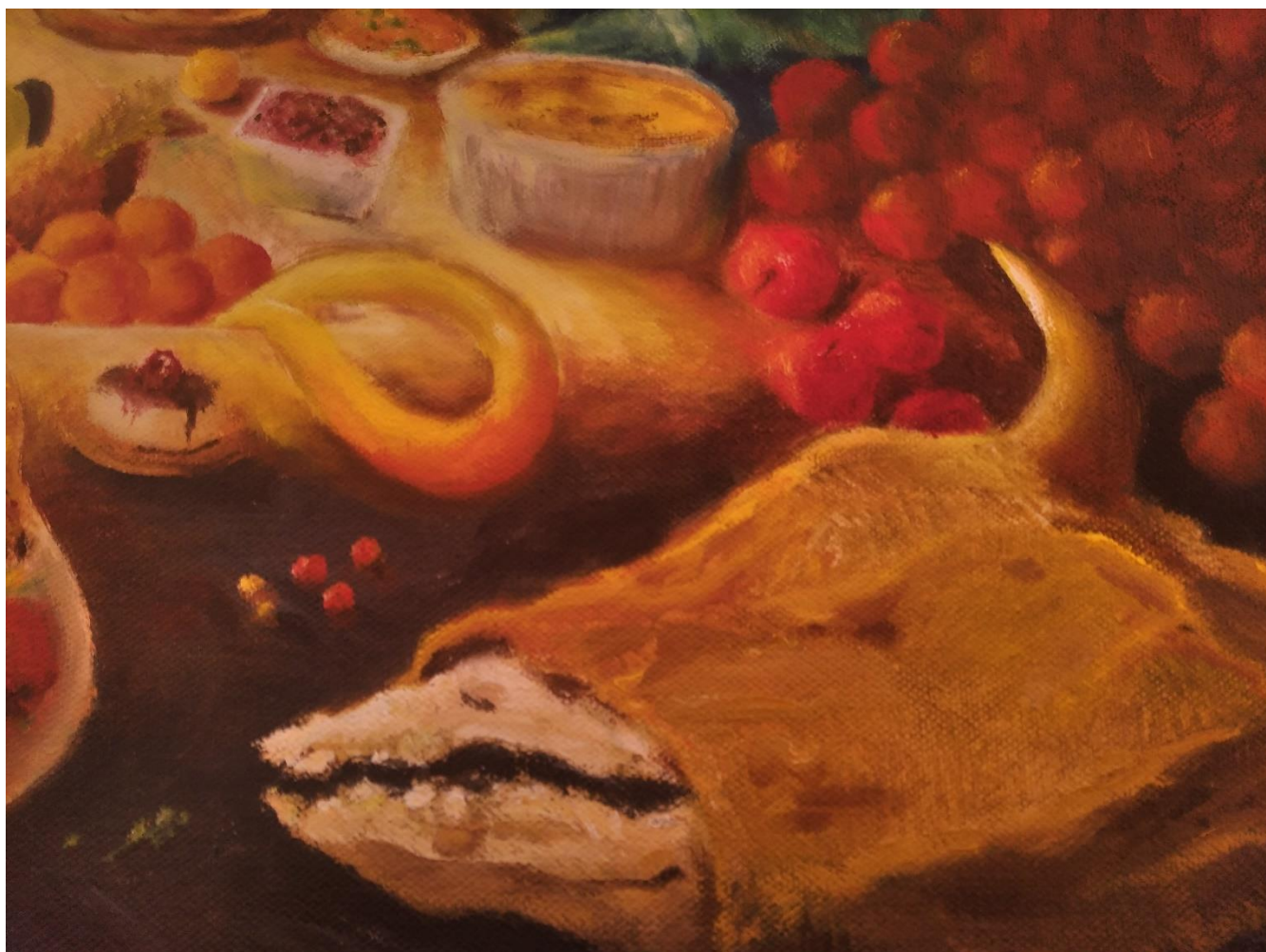
Como elementos a señalar en la mesa: Los montones de manzanas son una referencia al fruto del árbol del conocimiento o árbol del bien y el mal por una asociación común que se hace con la manzana, a pesar de que no se especifica en la Biblia de qué fruto se trata.

En la esquina inferior derecha, la cabeza de vaca aparece como una redundancia en la idea de la consumición.

Fig. 17. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021)

Una serpiente amarilla sobresale del agujero central en la parte derecha, como referencia a la serpiente en el paraíso. Podríamos decir que de algún modo fue la serpiente en la historia de Adán y Eva la que tentó al humano a ser consciente, a tomar del fruto prohibido y “abrir los ojos”, a despertar. A su vez la serpiente estaría comportándose como un elemento propenso a despertar, a expulsar del inconsciente al soñador: “hasta en el más profundo sueño se mantiene vigilante un cierto acervo de libre atención, como centinela contra las excitaciones sensoriales, que a veces consideran más conveniente despertar al sujeto que dejarle proseguir con su sueño” (Freud, 1989, p.56).

Además, no parece casualidad que las serpientes sean un elemento para alterarnos: La antropóloga Lynne Isbell, sostiene en su “teoría de detección de las serpientes”, que las regiones del cerebro implicadas en la visión, como el núcleo pulvinar del tálamo, evolucionaron en parte para detectarlas y evitarlas. Por otra parte, se concluye: “Muchos animales reaccionan con miedo la primera vez que ven una serpiente, porque el cerebro incluye circuitos neuronales que funcionan como detectores de serpientes” (Haidt, 2020, p.182).



En el centro de la mesa hay un agujero atravesado por una escalera, que actúa como *axis mundi*, un eje que atraviesa diferentes niveles, un puente de conexión entre dos mundos. Es decir, los viajes se realizan entre reinos superiores e inferiores. Se establece así una analogía entre la vigilia y el sueño, entre el descenso a las profundidades del sueño. Entre niveles diferentes en el mundo onírico. Una montaña, columna o árbol podrían servir de la misma forma.



Fig. 18. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021)

2.4. LA NOSTALGIA



Fig. 19. Lorca, R. *La nostalgia* (2021)

En la historia bíblica de la perversión de Sodoma, Dios envió a dos ángeles para destruir Sodoma y Gomorra. Estos advirtieron a Lot (hijo de Harán) y a su familia de que debían huir y no mirar atrás. La mujer de Lot desobedeció el consejo y se volvió cuando se alejaban de Sodoma, lo que provocó que se convirtiera en una estatua de sal. Esto es traducido por el psicólogo Jordan Peterson, en una de sus conferencias, como una enseñanza sobre la importancia de no sentir nostalgia por los desastres, y de emprender un nuevo camino con los pies limpios.

A la izquierda, ocupa el lugar una jirafa como símbolo de la inquietud y no conciliar un largo sueño, pues es un animal que duerme pocas horas y que normalmente no se recuesta porque el esfuerzo que le supone ponerse en pie para reaccionar a cualquier peligro es contraproducente. Esta se derrite como si fuese cera por el carácter efímero de los sueños.



Fig. 20. Lorca, R. Detalle de *La nostalgia* (2021)

El hombre con una hoguera al fondo de la escena, es una referencia a la ciudad de Sodoma en llamas y al carácter hostil o problemático de sus habitantes en esa historia. Desde ese punto hasta el lugar donde la mujer yace al lado del vehículo desfigurado (otro desastre al que se ve literalmente atada), hay una serie de manchas que han dejado sus pies al caminar, puesto que sus pies no estarían limpios, y por tanto seguiría conservando una nostalgia por las catástrofes, que se evidencia porque conserva como recuerdo una fotografía de las llamas junto a ella, en el suelo.



Fig. 21. Lorca, R. Detalle de *La nostalgia* (2021)

2.5. LOS FRUTOS NO RECOLECTADOS



Fig. 22. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022)

Fig. 23. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022)

En el Génesis se relata el fratricidio de Caín y Abel. El primero utiliza la habilidad para hacer el mal contra su hermano, y por tanto, para destruir lo máspreciado. Abel es el favorito de Dios, lo cual sería casi un ideal divino, algo que Caín no soporta y a la vez envidia. Al destruir un ideal, no queda nada a lo que aspirar. No hay forma de mejorar, porque se destruye el ejemplo de aquello que es admirable, bajo el deseo de menospreciarlo.

Así, el personaje que mira con maldad al espectador, representa a Caín, envidioso y resentido, con un aspecto turbio. Con unos cables descuelga un cordero hacia la profunda oscuridad para ocultarlo a la vista.



Fig. 24. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022)

Fig. 25. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022)



El cordero es el animal que ofreció Abel para demostrar que se tomaba en serio la ofrenda que le hacía a Dios y la cual le contentó.

Las luces no solamente estarían delatando a Caín y su intención, sino que son una referencia a las luces de una feria, la analogía está funcionando en que las ferias son, como los sueños, lugares separados de la vida cotidiana, de alguna forma irreales y efímeros.

Fig. 26. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022)



2.6. EL DILUVIO



Fig. 27. Lorca, R. *El diluvio* (2022)

Sobre un muro aparece integrada en retales la imagen de una persona que se despliega como si fuera un mapa raído que nos ubica en una escena fragmentaria: “Es imposible que empecemos a evaluar algo sin primero identificarlo correctamente y ubicarlo en lugar y tiempo” (Hobson, 2004, p.119).

En el centro del pecho se descubre un espacio en el que unos individuos yacen alrededor de una hoguera, como el ritual sobre contar historias acerca del alma humana: “La pauta de comportamiento de un hombre está definida por un arquetipo, y así los primitivos narran una historia, su educación se lleva a cabo por medio de la narración de historias” (Segaller, 1989).

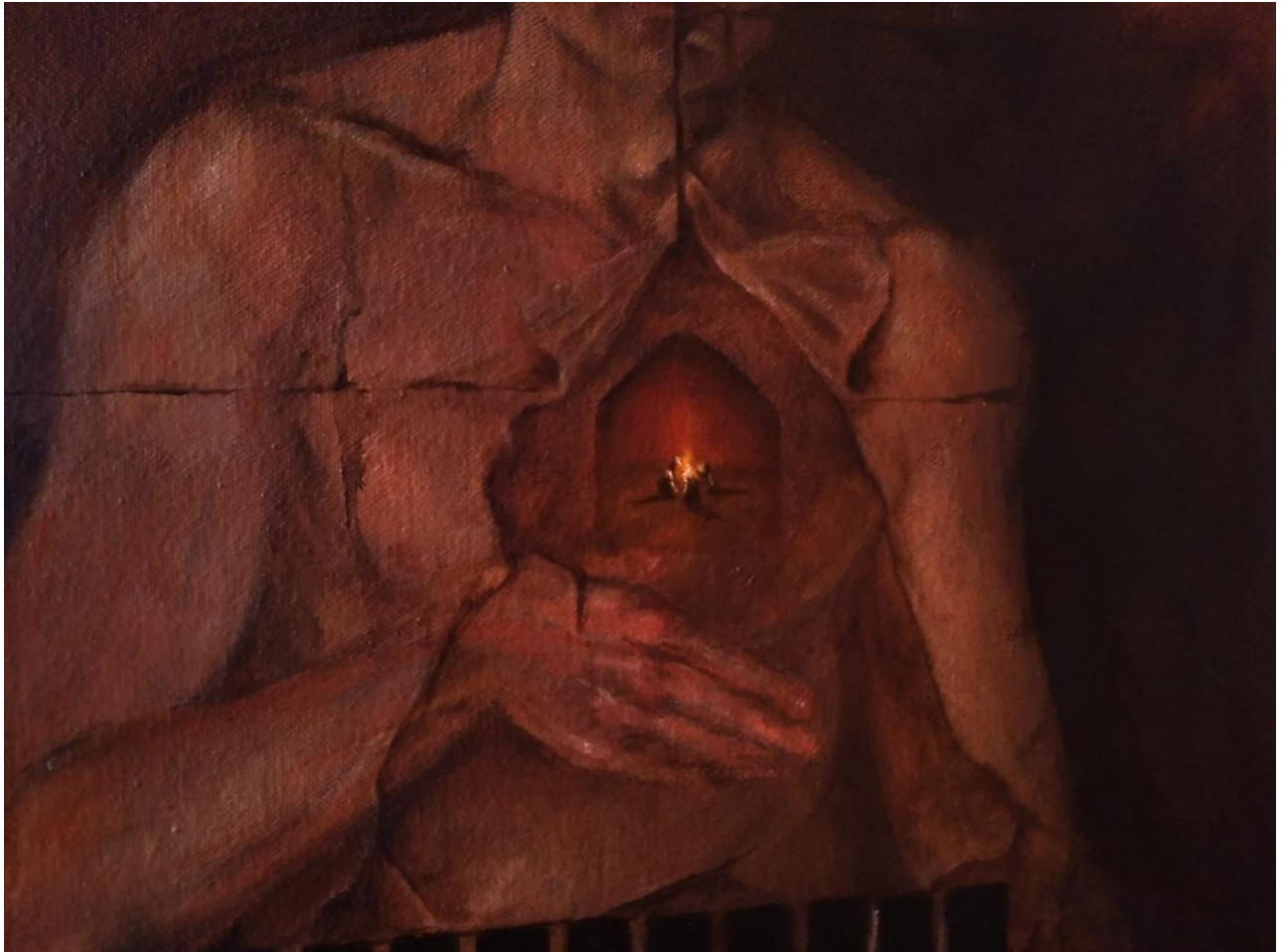


Fig. 28. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022)

El agujero en el centro del cuadro ha consumido prácticamente toda el agua que parecía haber antes en la escena, una alusión al diluvio universal bíblico, provocado por Dios para exterminar la maldad.

Como ya he mencionado anteriormente, el agua se relaciona con lo inestable. En la Biblia, el diluvio surge cuando no se puede establecer un equilibrio razonable. “Este medio translúcido no es claro como el cielo ni sólido como la tierra” (Pageau, 2018, p.107).

Se puede apreciar en ello una semejanza con el flujo cíclico del tiempo (la noche y el día, el dormir y el despertar, y la renovación) y las influencias transformadoras de cambio.



El bote aparece como un pequeño guiño al arca de Noé, y la basura acumulada frente a la rejilla que está a la altura del vientre hace referencia a los fragmentos de la vida despierta devorados por nuestros sueños, para la construcción de nuestras fantasías oníricas.

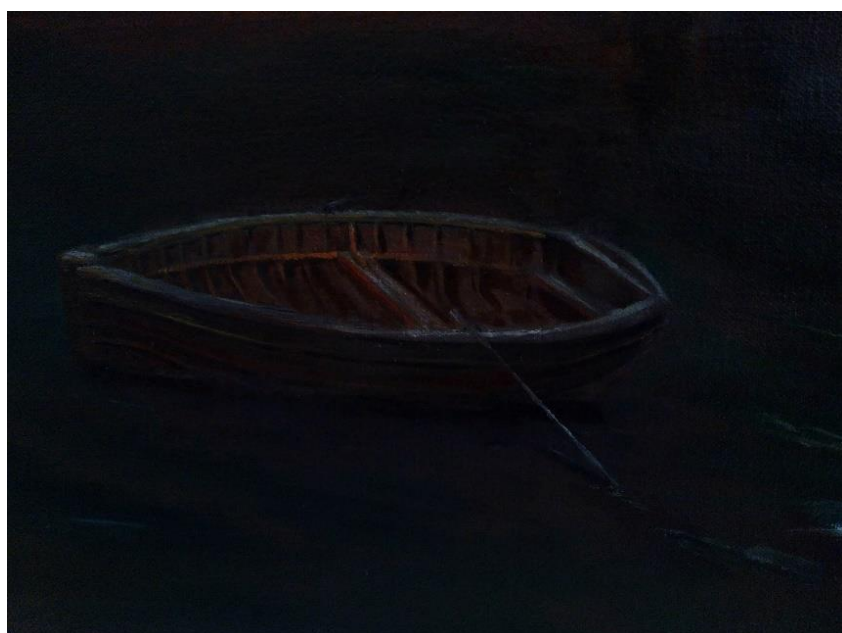


Fig. 29. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022)

Fig. 30. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022)

Fig. 31. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022)

A la derecha, sobresale una viga seccionada que dibuja en su corte la letra “H”, la cual tiene un sonido de aspiración, lo que se relaciona con el aliento: Pneuma, es una palabra griega que además de respiración, en contextos religiosos significa espíritu. En el Génesis, donde se narra el diluvio, se menciona que todo lo que tenía espíritu de vida en su nariz, (dicho de otra manera, “aliento de vida”) murió en el diluvio.



2.7. REGRESIÓN



Fig. 32. Lorca, R. *Regresión* (2022)

Fig. 33. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022)

El elemento central del cuadro, trata la disimulación de la verdad que usa Abraham en la Biblia cuando viaja a Egipto:

“Cuando estaba para entrar en Egipto, dijo a Saraí su mujer: “Mira, yo sé que tú eres una mujer hermosa. Apenas te vean los egipcios se dirán: "Es su mujer" y a mí me matarán y a ti te dejarán la vida. Di, pues, te ruego, que eres mi hermana, para que me vaya bien gracias a ti y, por amor tuyo, salve yo la vida” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 13:12).

Las palabras de Abraham no son una mentira en sí porque su mujer es hija de su padre, pero no de su madre. El rombo es una figura formada por dos pirámides unidas por la base, que hacen referencia a Egipto. A su vez, esta forma geométrica comienza con un punto que se abre desde arriba hacia abajo y se cierra de nuevo en la punta inferior.

Por tanto, habla sobre un proceso que se expande y luego se cierra: El pico del rombo superior representa dos personas unidas, que tienen descendencia y es representada en un ángulo que se abre en esa expansión familiar. Esta vuelve a cerrarse si esa descendencia se une en matrimonio cometiendo el incesto. En este proceso, ambos hermanos se unirían aniquilando el proceso de crecimiento normal de una familia, y por tanto deshaciendo el trabajo del padre y de la madre.

Por otra parte, Lot (quien más adelante sí que consuma el incesto con sus hijas), es el hijo de Harán, quien muere, por lo que hay cierta desconexión con la jerarquía de la familia. Supone una pérdida de aquello que le proporciona parte

de su identidad, como un pedazo de tierra que hubiera perdido cierto significado (la analogía con la tierra estriba en que el primer hombre, Adán, fue tomado de la tierra). Por tanto, Lot, sobrino de Abraham, se encuentra en el interior de un agujero en la tierra y se halla cubierto por una tela, porque Lot, en hebreo significa “velo”, que a la vez coincide con el acto de cubrirse para dormir.



Fig. 34. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022)

El agujero es algo que desciende en el nivel del terreno, como una alusión al descenso de diversas maneras: el descenso al sueño profundo, y el descenso al infierno, ya que Lot se establece en Sodoma, que está al sur, lo cual en un mapa es bajar, descender, ir al centro de la Tierra, ir al lugar más lejos del cielo o, dicho de otro modo, acercarse al infierno. Además, Sodoma y Gomorra serán incineradas, por tanto, el descenso al infierno, y las ciudades incendiadas se representan por 3 pequeñas llamas que nacen de las hendiduras del suelo.

La tierra agrietada y los cráneos simbolizan la imposibilidad de crecimiento y falta de fertilidad, en referencia a que Abraham emigra a Egipto por culpa de una hambruna: "Hubo un hambre en aquella región y Abram descendió a Egipto para estar allí algún tiempo" (*La Santa Biblia*, 1964, Gen.13:12-10).

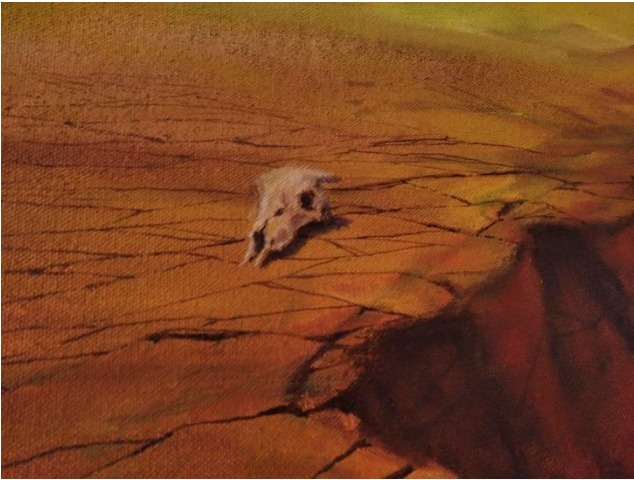


Fig. 35. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022)



Fig. 36. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022)

Fig. 37. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022)

Algo común en los sueños es caerse desde un lugar alto, es decir, una pérdida de equilibrio, de no estar sobre suelo firme. “En el contexto bíblico del exilio, “perder el sostén de la tierra” suele estar simbolizado por una hambruna que obliga a viajar a tierras extranjeras para adquirir alimentos” (Pageau, 2018, p. 201).

Viajar a tierras extranjeras supone ir a un lugar extraño, de ahí que el fondo contenga los colores propios de los paisajes de Chirico, puesto que parecen atemporales y confusos.

La forma circular de madera nudosa es una redundancia del proceso de revertir lo natural: Un árbol se desarrolla abriendo sus ramas, expandiéndose, al igual que lo hace el árbol genealógico. Cerrar ese proceso de crecimiento supone una regresión, y es representado por un árbol que crece y se incrusta en sus propias raíces, formando un círculo cerrado, que no permite el crecimiento normal.



2.8. EL DUELO



Fig. 38. Lorca, R. *El duelo* (2022)

Los dos personajes sobre la tarima representan a Jacob y el ángel contra el que pelea en la Biblia: se están enfrentando sobre un suelo que pertenece a los restos de una habitación. El suelo, compuesto de tablas, hace referencia a un escenario, como concepción del sueño como un escenario para la acción.

Los restos de habitación sobre los que se encuentran es una forma de recuperar la idea de la mente como un lugar repleto de estancias en el que permanecen nuestras fantasías oníricas y recuerdos, que utilizaba en mis primeras obras. Éste suelo se sostiene sobre un terreno que presenta un desnivel con un hueco anegado con agua, que hace alusión al caos y a la profundidad, dónde las cosas son inestables y confusas, al igual que sucede en el mundo onírico. El propio escenario está agujereado y una escalera atraviesa estos dos niveles como lo hace un *axis mundi*. Se establece así una analogía con el descenso entre diferentes niveles al sueño profundo.

Además, este elemento recoge también la alusión de la escalera con la que sueña Jacob, que corona su extremo superior con un ave, lo que remite a los



Fig. 39. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

Fig. 40. Lorca, R. Detalle *El duelo* (2022)



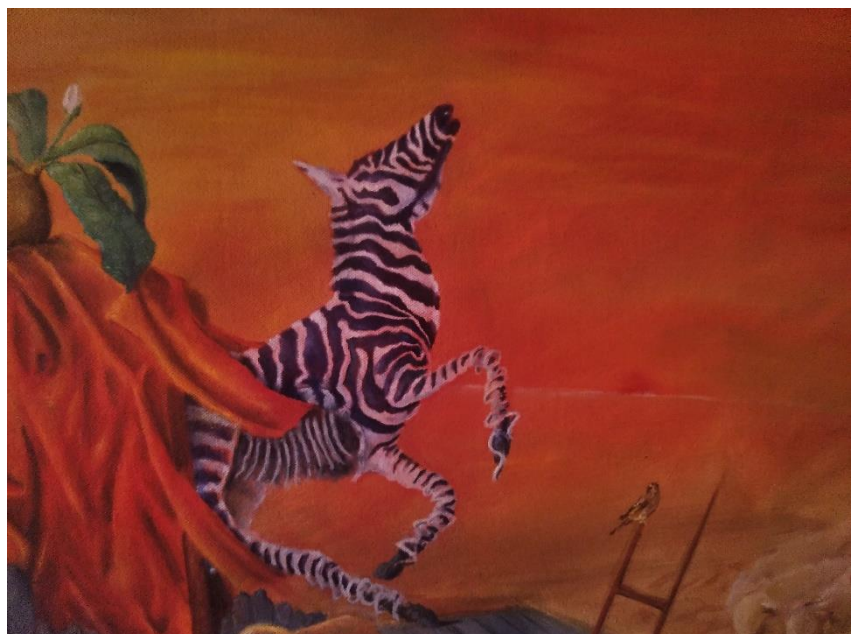
Jacob se encuentra en el suelo como si no pudiera ponerse en pie, como mención a la pérdida de equilibrio o estabilidad de un sueño. Una de sus piernas está rota en referencia al hecho de que el ángel en la pelea contra él, lo deja cojo: “le golpeó en la articulación del muslo y se descoyuntó el tendón del muslo de Jacob durante la lucha con él” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 32:27).



Fig. 41. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

Fig. 42. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

En la parte superior, un bloque rectangular cubierto de una sábana roja procura guardar ligeramente la similitud con una cama. De ella sale una cebra que se descompone, en representación de la pérdida del equilibrio en el sueño, ya que los dos colores de la cebra se encuentran equilibrados por la manera en la que se reparten sobre su cuerpo. La estabilidad de la realidad se pierde conforme entramos en el estado de ensoñación.



Sobre esa “cama” yace una mandrágora, de cuyas raíces y frutos se extraía un jugo que se creía bueno para la fecundidad. Rubén, hijo de Jacob, encuentra estas plantas y se las entrega a su madre Lía, primera esposa de Jacob. Pero Raquel (actual esposa de Jacob en ese momento) se las pide a cambio de que Lía duerma con Jacob esa noche: “Que duerma contigo esta noche a cambio de las mandrágoras de tu hijo” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 30:14).



Fig. 43. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

A la derecha encontramos un rebaño de ovejas durmiendo. Contar ovejas está asociado con la intención de facilitar la conciliación del sueño. También aparecen en la historia, según las palabras de Jacob a Labán: “Yo pasaré hoy en medio de tus rebaños y apartaré toda res manchada y rayada entre las ovejas” (*La Santa Biblia*, 1964, Gen. 30:14-32). La cinta y la pintura sobre las ovejas es una interpretación de esas rayas y manchas.



Fig. 44. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)



Fig. 45. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

Fig. 46. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

A la izquierda la fruta habla sobre el carácter efímero del sueño. En la parte inferior, una persona duerme sobre el agua, y alrededor, sobre la tierra, se encuentran piezas doradas, pequeñas perlas, piedras preciosas, fotografías y sobres de cartas. Todo ello tiene un tamaño diminuto y se encuentra disperso. Representan los detalles del sueño y su propensión a perderse en las “profundidades” de nuestras fantasías nocturnas.

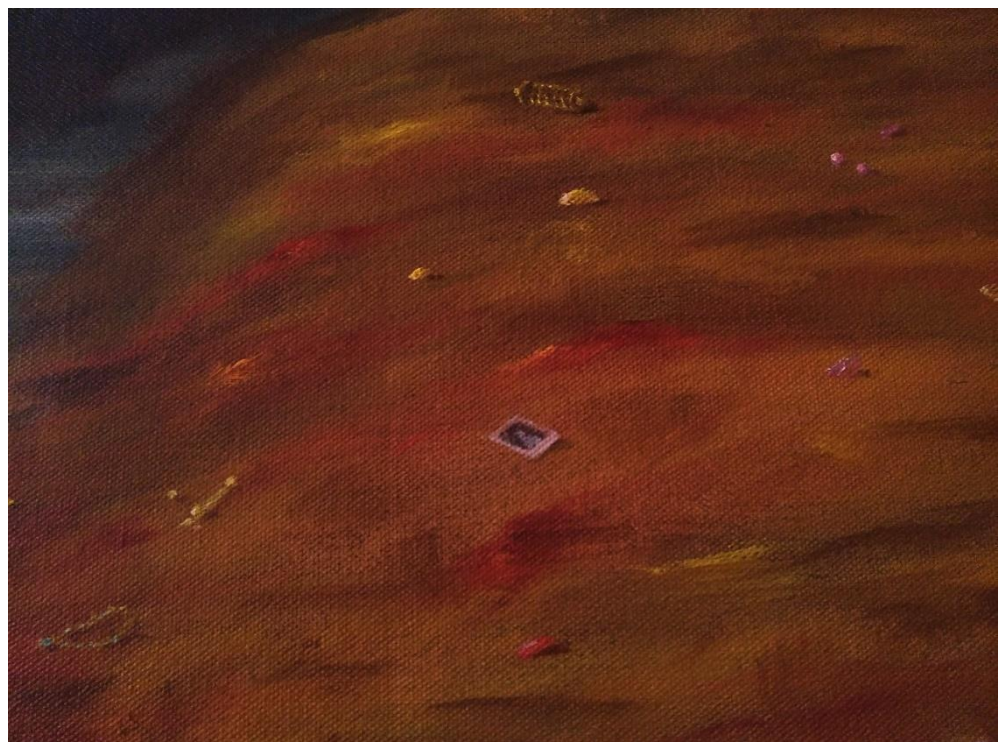
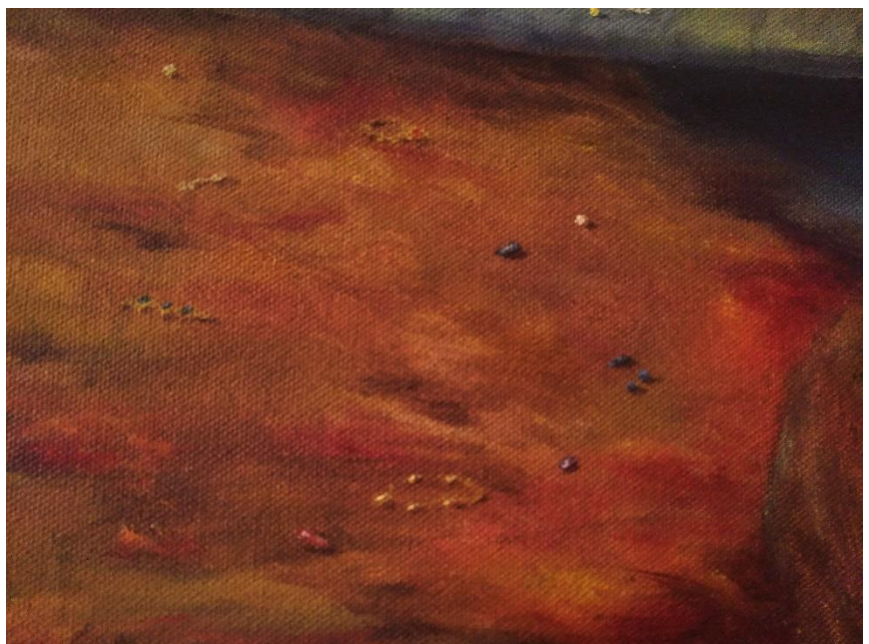




Fig. 47. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

Fig. 48. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)



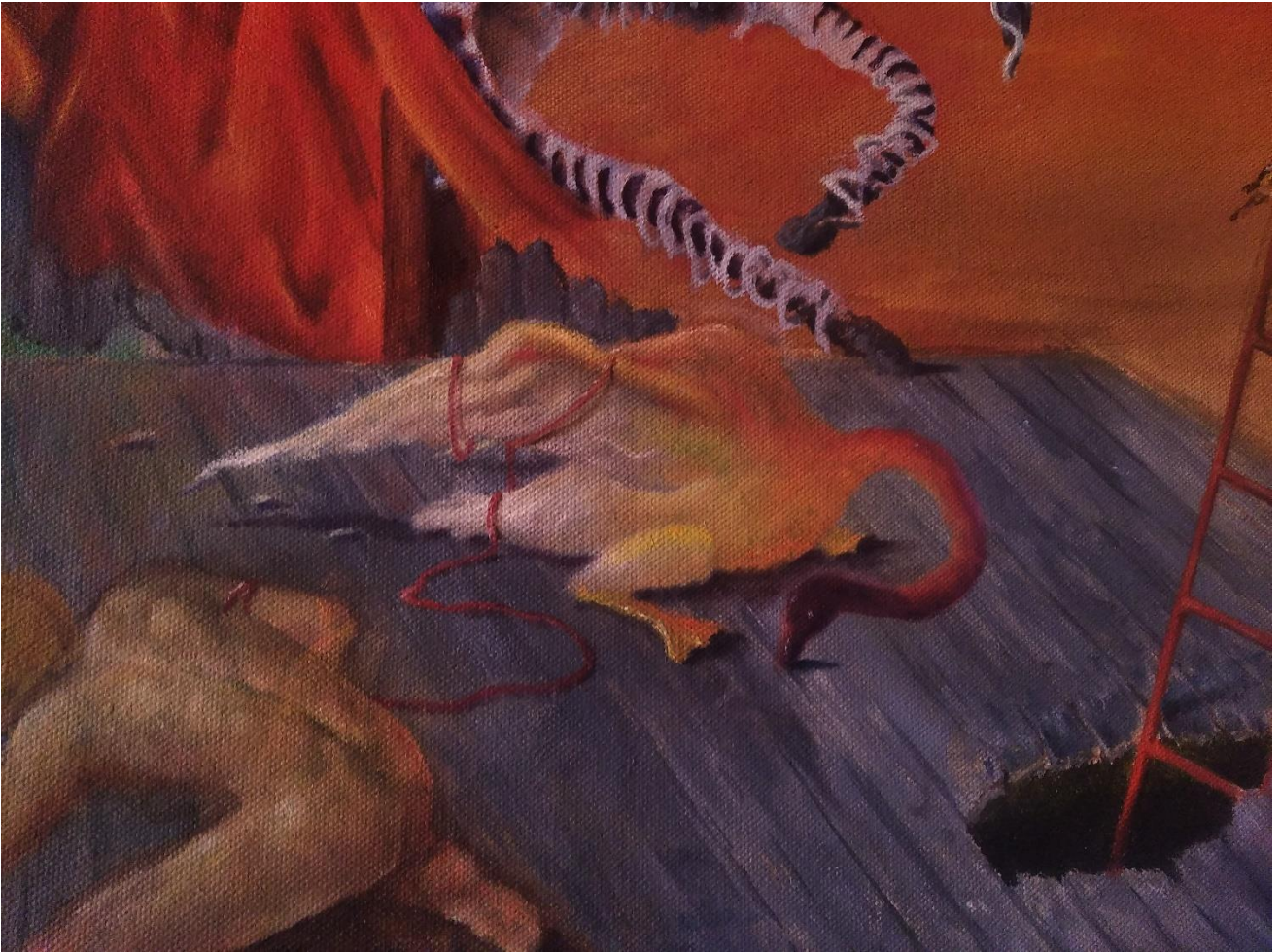


Fig. 49. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022)

3. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Lorca, R. *El caos del delirio* (2021).

Fig. 2. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 3. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 4. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 5. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 6. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 7. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 8. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 9. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 10. Lorca, R. Detalle de *El caos del delirio* (2021).

Fig. 11. Lorca, R. *No volver* (2021).

Fig. 12. Lorca, R. Detalle de *No volver* (2021).

Fig. 13. Lorca, R. Detalle de *No volver* (2021).

Fig. 14. Lorca, R. *La asimilación* (2021).

Fig. 15. Lorca, R. Detalle con reflejo horizontal de *asimilación* (2021).

Fig. 16. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021).

Fig. 17. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021).

Fig. 18. Lorca, R. Detalle de *La asimilación* (2021).

Fig. 19. Lorca, R. *La nostalgia* (2021).

Fig. 20. Lorca, R. Detalle de *La nostalgia* (2021).

Fig. 21. Lorca, R. Detalle de *La nostalgia* (2021).

Fig. 22. Lorca, R. *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 23. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 24. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 25. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 26. Lorca, R. Detalle de *Los frutos no recolectados* (2022).

Fig. 27. Lorca, R. *El diluvio* (2022).

Fig. 28. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022).

Fig. 29. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022).

Fig. 30. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022).

Fig. 31. Lorca, R. Detalle de *El diluvio* (2022).

Fig. 32. Lorca, R. *Regresión* (2022).

Fig. 33. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022).

Fig. 34. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022).

Fig. 35. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022).

Fig. 36. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022).

Fig. 37. Lorca, R. Detalle de *Regresión* (2022).

Fig. 38. Lorca, R. *El duelo* (2022).

Fig. 39. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 40. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 41. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 42. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 43. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 44. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 45. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 46. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 47. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 48. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).

Fig. 49. Lorca, R. Detalle de *El duelo* (2022).