

LOS SUEÑOS,
FUENTE PARA LA RECREACIÓN ARTÍSTICA

CARLOS HERNÁN GARCÍA RESTREPO
1999101253

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ARTES
NEIVA
2012

LOS SUEÑOS,
FUENTE PARA LA RECREACIÓN ARTÍSTICA

CARLOS HERNÁN GARCÍA RESTREPO
1999101253

Asesor
JAIME RUIZ SOLÓRZANO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ARTES
NEIVA
2012

TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN RAI	6
2. INTRODUCCIÓN	10
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
3.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	16
3.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	16
4. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN	20
5. FUNDAMENTO TEÓRICO	31
5.1 LA SENSOPERCEPCIÓN, CONEXIÓN CON EL MEDIOAMBIENTE	32
5.2 EL SUEÑO, IMPORTANTE FASE DEL RITMO CIRCADIANO	38
5.2.2 Los sueños, reordenamiento informático	47
5.3 REFLEXIONES SOBRE LA CREATIVIDAD	49
5.3.1 Características de la creatividad	50
5.3.2 Condiciones de la creatividad	53
5.3.3 Tipos de creatividad	55
5.3.3.1 Reflexiones sobre la creatividad artística	57
5.3.3.2 Condiciones de la creatividad artística	61
5.4 DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA	68
5.4.1 La memoria y la creatividad artística	71
5.4.2 La imaginación y la fantasía producidas en los sueños y su uso en la creatividad artística	79
5.4.3 La reflexión en los procesos de creatividad artística	83
5.5 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTISTICA Y LOS SUEÑOS	84
6. OBJETIVOS	89
6.1 OBJETIVO GENERAL	89

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	89
7. METODOLOGÍA	90
7.1 ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN	90
7.1.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA	91
7.1.3 TÉCNICA EXPERIMENTAL-CREATIVA	92
7.4 ALGUNOS ANTECEDENTES DE CÓMO SE HIZO EL TRABAJO	97
7.5 ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA OBRA	102
8. RELACIÓN Y ANALISIS DE LAS OBRAS CREADAS	104
8.1 RELACIÓN DE LAS OBRAS CREADAS	104
8.2 ANÁLISIS PREICONOGRÁFICO, ICONORÁFICO E ICONOLÓGICO	115
8.2.1 ANÁLISIS PREICONOGRÁFICO	115
8.2.2 ANÁLISIS ICONOGRÁFICO	117
8.2.3 ANÁLISIS ICONOLÓGICO	124
9. CONCLUSIONES	138
10. RECOMENDACIONES	140
11. BIBLIOGRAFÍA	141

1. RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN RAI

1.1 **TÍTULO:** LOS SUEÑOS, FUENTE PARA LA RECREACIÓN ARTÍSTICA.

1.2 **AUTOR:** CARLOS HERNÁN GARCÍA RESTREPO.

1.3 **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN:** La eventual y cada vez más frecuente dificultad para enfrentarse exitosamente a la solución de algún problema de creación artística, incrementada por la proliferación de soluciones a corto plazo para problemas de largo plazo, que causan dependencia intelectual.

1.4 **DESCRIPCIÓN:** El presente proyecto plantea la trascendental importancia de *los sueños, como fuente para la recreación artística*, presente en el desarrollo humano para la autorrealización personal y no como herramienta para su alienación, por una agresiva globalización en la que el neoliberalismo se impone, restringiendo el acceso a la justicia, la salud y la educación, ante lo cual se hace necesario dignificar las actividades lúdicas que fomentan el uso de la razón con ejercicios como los de recreación visual de alto contenido teórico basados en una consciente investigación y análisis, haciendo uso del universo onírico como un medio para enfrentar dificultades en la generación de ideas que despierten interés de creación; pues se trata de un fenómeno que se ha hecho evidente al tiempo que se mejora la calidad de vida.

1.5 **OBJETIVOS:** Definir una propuesta referenciada en los sueños que sea de utilidad para la solución de los problemas creativos en el trabajo artístico,

aplicar técnicas de dibujo e impresión digital en la elaboración de los trabajos artísticos y socializar la propuesta creada en un lugar de circulación académica.

1.6 **METODOLOGÍA:** La estrategia empleada en el proceso de investigación-creación parte de dos momentos: uno de **indagación bibliográfica**, como se sustentó en los distintos referentes del proyecto; además de una serie de **acciones experimentales creativas** que dieron sustento a las obras realizadas poniendo en práctica métodos para fomentar la capacidad creativa que nos ha permitido innovar y sobresalir entre otras especies.

1.7 **CONTENIDO TEÓRICO:** En este capítulo se tratan temas tan trascendentales como la sensopercepción, por su función en nuestra relación con el mundo y origen de los sentimientos; la importancia de dormir como parte del proceso vital; los sueños como resultado de la asimilación de la información percibida cada día. Se abordan las características, condiciones y tipos de la creatividad, reflexionando sobre la creatividad artística, sus particulares condiciones y dimensiones, resaltando la importancia de la memoria en todo proceso creativo como el artístico, pues es donde se almacenan los recuerdos que evocamos reconstruyendo unas imágenes, y que completamos con la producción de otras dando origen a lo imaginario o fantástico, más que todo a través de los sueños, los cuales pueden hacer parte de los procesos creativos artísticos con una adecuada reflexión por parte del productor de bienes estéticos.

1.7 **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN:** La presente labor creativa me llevó a realizar diez (10) obras visuales, cada una en un formato de 70 cms. x 50 cms., tituladas conforme a su contenido y que a continuación relaciono:

- a. **Legado:** En la cual se observa un cardumen que huye de la presencia de extraños seres acuáticos en medio de las ruinas sumergidas de un templo.
- b. **Ensueño:** Un hada posada en la rama de árbol, entre libélulas gigantes, dos figuras precolombinas esculpidas por antiquísimos artesanos, observada por dos micos entre el follaje del bosque.
- c. **Al asecho:** Los sueños latentes esperan la oportunidad para presentarse durante las horas de sueño.
- d. **Satisfacción:** En la que una mujer está sentada en el regazo de un piojo gigante en actitud displicente o gustosa.
- e. **La bruja:** Una bruja desnuda se quedó dormida al amanecer sobre el tejado de una capilla doctrinera, luego de haber saltado de techo a techo durante la noche.
- f. **Redención:** Una joven mujer ocupa el nicho en retablo destinado a una imagen de La Virgen María, custodiada por cuatro ranas Quimbayas, y rodeadas de peces entre los cuales se destaca el de mayor tamaño con la boca cosida.
- g. **Subienda:** Dos mujeres –una de ellas en estado de gravidez-, navegan en una balsa de guaduas con una cunita y siete sombreros típicos, en medio de un río de peces.
- h. **Ambivalente:** Cara a cara se encuentran dos mujeres desnudas en un suelo distinto pero igual de duro, pues el de la parte inferior es de lozas y el de la parte superior está empedrado.

- i. **Al acecho:** Una mujer rodeada por varios artrópodos se encuentra desnuda sobre un empedrado lecho, cubriendo su seno izquierdo con su mano izquierda, sosteniendo sobre su pubis una hoja de árbol de mango con su otra mano.
- j. **Enclaustro:** Una mujer duerme de cara al espectador, recostada sobre una colorida colcha, acompañada de un demonio del cual solo puede verse su mano izquierda, cola y un ala de membrana desplegada, en el interior de una habitación emparedada.

1.8 **FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:** En la producción de la presente investigación-creación consulté principalmente: **nueve (9) libros** de temas como la historia del arte, la creatividad y la memoria, varios textos especializados en los temas abordados, como **cuatro (4) revistas**, y **ocho (8) páginas** en internet.

1.9 **PALABRAS CLAVES:** ARTE, CREATIVIDAD, FANTASÍA, IMAGINACIÓN, MEMORIA, RAZONAMIENTO, SUEÑO.

2. INTRODUCCIÓN

Una vez llegó el momento de acudir al ingenio en busca de ideas para la definición del tema de mi trabajo de grado y la manera como habría de plantearlo, me enfrenté a la terrible dificultad de no saber que hacer a pesar de que siempre me consideré con una gran capacidad creadora, pues desde niño imaginaba cualquier cosa y cualquier situación con una mucha facilidad.

Experimenté entonces un stress por miedo a quedar el ridículo ante mis compañeros y el profesor, por hacer propuestas que no estuvieran a la altura de un universitario, ni de las capacidades analíticas y creativas que deberían caracterizarme como estudiante de Educación Artística, lo cual dificultaba aún más, obtener la claridad de pensamiento que necesitaba en la búsqueda de unas ideas que tuvieran aceptación (me imaginaba en el laberinto de un publicista).

Me encontré entonces patinando y dando vueltas en el mismo lugar, sin poder avanzar en lo absoluto hacia una solución que me permitiera resolver mi problema creativo, y mientras más pensaba y buscaba posibles temas, no encontraba nada realmente interesante o que considerara digno de convertirse en el tema de mi trabajo de grado.

La indecisión era asfixiante y me consumía de desesperación y agobio, al no poder resolver fácil y descomplicadamente algo tan sencillo como la ocurrencia de una idea.

Tratándose además del medio como sería evaluada mi idoneidad como futuro Licenciado en Artes Visuales, debía satisfacer las exigencias establecidas para la

elaboración de mi trabajo de grado, encontrando la manera de conciliarlas con mis propuestas, pues estaba en conflicto entre estas dos.

Me hallé pues en un embotellamiento que dificultaba aún más el avance en la elaboración de mi trabajo de grado (escrito y pictórico), encontrándome en un nudo que no sabía como desanudar, complicándose mi situación ante el sentimiento de frustración al ver como surgían las propuestas de mis compañeros de curso, aparentemente sin mayores obstáculos.

En los orígenes de lo que sería mi propuesta como trabajo de grado, elaboré el tema de los encajonados, que consistió en la fabricación de varios cajoncitos de MDF en diferentes dimensiones con el dibujo de una mujer en el fondo, algunos de ellos en actividad laboral o comercial, u empleé también otro formato con los mismos elementos, pero a los que entonces les hacía falta un contexto para complementarlos, además parecían estar equivocadamente encausados.

Quizás debido a mis paradigmas y obstinación, tuve desaciertos en la comprensión de las pautas para la elaboración de los trabajos, y a pesar de las asesorías no entendía bien cual era el camino ni a donde debía llegar, si realizar unos trabajos visuales no es tan difícil, ya que modelar, dibujar o pintar no son tareas complicadas para mi.

Entonces al no ver con claridad el rumbo que debía tomar para la consecución de ideas que despertaran interés de creación, había estado perdiendo el esfuerzo y dedicación invertidos durante tanto tiempo, dando vueltas sin sentido perdido en esa incertidumbre.

Sumada a toda la sintomatología, debe considerarse también la disminución de mi capacidad laboral y general, por la fatiga y enorme cansancio durante varias horas

al día, que podría confundirse fácilmente con la desidia que agobia a muchos coterráneos.

Tal agotamiento es uno de los signos y síntomas propios de la enfermedad que padezco de naturaleza autoinmune, diagnosticada a mediados del año 2000 -año y medio después de iniciada mi carrera de Artes Visuales-, por lo que me encuentro en tratamiento con medicamentos de alto costo y en control médico permanente, para lo cual debo acudir varias veces al año donde un especialista en la ciudad de Bogotá D.C., en donde permanezco durante algunos días para evaluación.

Esta situación también ha conllevado al retraso en la entrega de trabajos, a pesar de estar en proceso de estudio y asesoría permanente, y aunque he procurado hacer lo mejor, equivocadamente orienté mi trabajo hacia la manera de brindar un apoyo a los jóvenes estudiantes en la búsqueda de ideas que les facilitara la elaboración de trabajos artísticos en clase, lo cual tuve que corregir reorientando el trabajo de investigación-creación hacia la solución de un problema personal con el desarrollo de mis propias interrogantes, en espera de que mi propia experiencia sirva de apoyo a quienes en algún momento –así como yo-, no obtienen una pronta respuesta de su musa¹.

Encontrándome en este proceso de cavilación, buscando ideas para la elaboración del trabajo, tuve la fortuna de vislumbrar la eventual o posible solución al recurrir a una experiencia creativa anterior, la cual consistió precisamente en un ejercicio de creatividad en la clase de taller, en la que el profesor nos pidió que realizáramos el dibujo que se nos ocurriera partiendo de cualquier elemento como

¹ En la mitología griega las musas (en griego antiguo *μοῦσαι* *mousai*) eran, según los escritores más antiguos, las diosas inspiradoras de la música y, según las nociones posteriores, divinidades que presidían los diferentes tipos de poesía, así como las artes y las ciencias. <http://es.wikipedia.org/wiki/Musa>

el asiento del chocolate², unas manchas de pintura o de caprichosos rayones en un octavo de cartulina.

El resultado fue muy favorable, pues, el señor Profesor seleccionó varios de los ejercicios presentados por los estudiantes para ser publicados en la revista de la Universidad, entre ellos uno mío.

Recordé entonces una de las expresiones del mismo profesor en clase: “si algo funciona, váyase por ahí”, por lo que agregué varios de los elementos del ejercicio a uno de los trabajos que estaba realizando, con lo cual cambió todo el panorama del dibujo.

Había encontrado entonces la clave para la producción de mi trabajo, con una propuesta realizable y concreta que despertó interés de creación con los elementos agregados, los cuales eran unos gusanos y artrópodos muy recurrentes en mis sueños, lo que una vez planteado y socializado con mi Asesor fue de tan buen recibo, que me dediqué a hacer bocetos y diseños que corregía, modificaba y enriquecía con la ayuda de mi Profesor, todo dentro del mismo contexto de los sueños.

Por tanto, ante la dificultad para generar ideas que despertaran interés de creación, por razones como las planteadas, nada favorable sería el pronóstico si no hubiera encontrado que en mis sueños existen elementos muy útiles para la elaboración de mi trabajo artístico, pues fracasaría como estudiante e individuo al no ser capaz de producir contenidos mentales realmente edificantes, estaría en desigualdad de condiciones para competir en el área docente y hasta en el oficio de las artes visuales al comprometerse mi autoestima, y con ello el respeto social, y ni hablar del cariño de mis hijas y mi relación familiar, que me lo estarían

² Asiento o sedimento: Depósito que se forma en un líquido en el que hay sustancias en suspensión. <http://es.wikipedia.org/wiki/Asiento>

recriminando durante todo el resto de mi vida, especialmente mi Compañera, con quien la convivencia se tornaría insoportable; además habría desperdiciado mi talento, ya que probablemente me dedicaría a otra actividad al considerar que en verdad no sirvo para esto.

Aunque aparentemente nos enfrentamos a la escasez de ideas no es así, pues cada día hay una nueva ocurrencia, y Colombia es uno de los países con mayor calidad de talento creativo y, la imaginación representada en embajadores de la literatura como el Novel Gabriel García Márquez con su realismo mágico, el capital de picaresca y excelente humor, la capacidad de componer hermosas y exitosas canciones como las de Juanes y Shakira, el encontrar elementos y desarrollarlos como el volumen y el contraste entre distintas escalas o proporciones de Fernando Botero, son solo un ejemplo del tesoro de creatividad con que cuenta el País.

Durante el Estado de Sueño se sueña por lo menos seis veces (aunque sea por breves minutos), generalmente cosas extraordinarias e increíbles a las que no se presta atención por considerarlas irrelevantes, pero que por lo menos sirven como material para la elaboración de proyectos creativos que sorprenderían a las personas ávidas de ideas, y para lo cual existe en la actualidad un mercado rentable, que debe explorarse buscando alguno de los beneficios que puedan ofrecer los tratados de libre comercio y la más drástica legislación sobre derechos de autor.

Los sueños constituyen una fuente para la creación artística, brindando la posibilidad de visualizar imágenes y otras sensaciones sin las restricciones que impone la lógica, donde reina la fantasía, y la ilusión se contrapone a la razón; tan fugaces como un bólido desapareciendo en el firmamento, que atraparlos se constituye en un verdadero mérito, y uno mucho mayor aprovecharlos

adaptándolos a la realidad a través de la reflexión pues: *“pronto nos damos cuenta que no podemos seguir dejando sin raciocinio a esta etapa de la vida del artista”*³

En consecuencia, este trabajo se encuentra articulado por las siguientes partes: planteamiento, identificación y definición del problema, antecedentes y justificación de la investigación-creación, su bases teóricas que abarcan amplios aspectos de la fisiología en torno al sueño: la sensopercepción, la memoria, la imaginación y la creatividad; así como los objetivos, la metodología empleada para el efecto, análisis y discusión de los resultados obtenidos, y cual será la estrategia prevista para la difusión de la obra; terminando con las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía de las consultas efectuadas en búsqueda de una mayor ilustración y comprensión de los temas tratados.

Por tanto el lector encontrará en la presente investigación-creación -además del reconocimiento a las bondades del sueño-, una invitación para acudir a ellos sobretodo en momentos de una crisis creativa, que permita visualizar un amplio panorama de posibilidades a ejecutarse en la solución de un problema creativo de una manera jovial y optimista, que sea una actividad de recreo de la cual obtenga el mayor provecho, por lo cual finalmente considero que este trabajo cumple con los objetivos diseñados en la medida que aporta una metodología para el desarrollo de la creatividad lo cual se demuestra por medio de las obras creadas.

³ ACHA, Juan, *Introducción a la creación artística*, México D.C., Ed. Trillas, 1992, p. 121.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Encontrándose un estudiante en su clase de artística en la que corrientemente se empleaban modelos para la elaboración de los trabajos, el profesor le solicitó que realizara una propuesta creativa, producto de su imaginación, por lo que el estudiante se vio coaccionado a evocar imágenes que le permitieran generar ideas que despertaran interés. Vaya problema al que se enfrentó, pues mucho más fácil realizaría una producción estética de un objeto referente que pudiera ser usado como modelo, que hacerla prácticamente de la nada, cual mago saca un conejo del sombrero en un asombroso espectáculo.

Infinidad de veces en la vida debemos enfrentarnos como seres humanos a distinta clase de problemas; algunos los sortearán, en tanto que otros serán resueltos acertada o desacertadamente, para lo cual deberán generarse ideas creativas que puedan considerarse interesantes o aceptables para su resolución.

Por tanto, el problema consiste en la eventual dificultad que se presenta en la generación de ideas que despierten interés para la solución de un problema de creación artística.

3.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1. El primero de los síntomas y signos que se evidencian al requerirse la generación de ideas para la solución de un problema, es precisamente la dificultad a la que eventualmente se enfrenta el ser humano en la concepción de ideas

creativas que despierten interés, o que puedan considerarse como candidatas para el efecto, pues con mucha frecuencia nos matamos la cabeza pensando sin encontrar alguna salida factible. El temor a hacer el ridículo con propuestas sin aceptación puede llevarnos a una situación de estrés muy perjudicial para la salud; desafortunadamente “*el perdido busca el monte*” reza un dicho popular refiriéndose a que cada vez nos alejamos más de la solución de nuestros problemas, empeorando la situación. Como consecuencia permanecemos en una involución o estancamiento sin poder avanzar, quedando a merced de propuestas en desuso, desactualizadas y desgastadas difícilmente ajustables a la realidad de la situación, encerrados en un laberinto que no conduce a ninguna parte.

2. Un segundo síntoma que evidencia la presencia del problema, es la ausencia del sentido ejecutivo y diligente que debe caracterizar la toma de decisiones como al momento de definir el tema sobre el cual deberá centrarse el trabajo visual. Tal indecisión se debe en considerable proporción, al conflicto que se presenta entre las exigencias propias del trabajo y nuestras propias propuestas, lo cual no siempre es fácil de conciliar debido a que cada quien tendrá una tendencia a imponer sus criterios evitando el más mínimo sometimiento (humildad). Se presenta entonces un embotellamiento que dificulta el progreso en el desarrollo del trabajo de investigación-creación, pues no se avanza ni obtiene ningún beneficio al quedar estancado en un limbo.

3. En tercera instancia nos encontramos pues con trabajos sin complementar o de equivocado encausamiento y en aparente abandono, cual obra civil monumento a la ineficiencia, como uno de los tantos proyectos inconclusos dejados por algunas administraciones públicas. Esto debido a la desacertada interpretación de las pautas establecidas para su elaboración, pues al desconocer o no tener clara la reglamentación por la cual debe regirse el trabajo de investigación-creación, habrá una desorientación y el direccionamiento será equivocado, como un navegante sin norte, sin brújula. El no tener claro hacia donde ir o como dirigirse, ocasiona una

pérdida del esfuerzo y del tiempo dedicado en dicha tarea, como cuando salimos en un vehículo automotor sin saber para donde ir, dando vueltas o simplemente detenidos en una esquina con el motor encendido gastando el combustible cada vez más caro.

4. En cuarto lugar, se experimenta la disminución del rendimiento productivo y general, ya que hay una descompensación entre el tiempo requerido para la elaboración del trabajo y los resultados obtenidos. Esta es una situación ocasionada además por los quebrantos de salud, pues una de las principales consecuencias de la enfermedad autoinmune sobrellevada por este autor, es precisamente la gran fatiga padecida entre otros síntomas que conllevan a una evidente disminución de la producción, con el consecuente retraso en la entrega de trabajos académicos, ya que no es posible avanzar al ritmo requerido para su ejecución.

Este problema es desfavorable para una persona con el anhelo de incursionar en el ámbito artístico y desempeñarse como productor de trabajos o bienes artísticos, pues conlleva deficiencias como estudiante o creador profesional; que se evidencian en el quebranto de la autoestima, la desigualdad de condiciones para competir en área profesional o incomprensión, rechazo e intolerancia social. Además del desperdicio de talento en caso de que llegara a declinar a tales objetivos para dedicarse a otras actividades.

Ante esta problemática surgen interrogantes como los siguientes: ¿qué son los sueños?, ¿dónde nacen los sueños?, ¿qué origina los sueños?, ¿qué objeto tiene soñar?, ¿quiénes sueñan?, ¿qué tan sutil será la diferencia entre los sueños y la realidad?, ¿cómo obtener sueños que generen bienestar en lugar de angustia?, ¿cuántos sueños habrán germinado en un buen suelo?, ¿cuántas buenas ideas se habrán dejado pasar por subestimarlas?, ¿cómo retener los sueños para poder examinarlos con posterioridad?, ¿Qué es la creatividad?, ¿Pueden los sueños

contribuir al desarrollo de la creatividad?, ¿Existen obras visuales en las cuales se emplearon los sueños como parte del proceso creativo?, **¿DE QUÉ MANERA PUEDEN EMPLEARSE LOS SUEÑOS EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA?**

4. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

4.1 ANTECEDENTES

Muchísimas personas han encontrado en los sueños una inmensa veta de posibilidades para la creatividad, que han sabido aprovechar con ingenio, surtiéndose de dicha fuente para saciar la inmensa necesidad de concebir ideas que despierten interés de creación, entre las que encontramos a varios artistas que realizaron su trabajo colmados de luminosa fantasía en la parte final de la tenebrosa Edad Media, como los destacados maestros que relaciono a continuación:

- **SANDRO BOTTICELLI** (apodo de Alessandro dei Mariano dei Vanni Filipepi, que significa: *pequeños barriles*, Florencia, 1 de marzo de 1444–17 de mayo de 1510), autor de dos de las obras maestras florentinas más conocidas: *La primavera* y *El nacimiento de Venus*, en las cuales se observa mayor emoción, alargamiento de las figuras y un movimiento sinuoso y ondulante más típico de finales del gótico que del arte renacentista. Estas tendencias antinaturalistas de las últimas obras de Botticelli se agudizan en sus cuadros de tema religioso tras las actividades moralizadoras y los sermones de Savonarola (en los años 90)⁴.

Su influencia en lo personal, consiste en la utilización de elementos del paisaje y alegorías a temas mitológicos que pueden observarse en obras como ‘*Al asecho*’, ‘*Subienda*’.

⁴ BONNARD, Pierre, COOPER, Samuel, *Historia Universal del Arte, Los Artistas*, Barcelona, Editorial Rombo, 1995, *Volumen 17*, p. 11

- **HIERONYMUS BOSCH:** ('s-Hertogenbosch 1450-1516) Pintor holandés más conocido como El Bosco, cuyas obras son el equivalente pictórico de la literatura satírica contemporánea es el autor del tríptico *El jardín de las delicias*, una de sus obras más conocidas cuyo tema central es la lujuria, muestra cuerpos de hombres y mujeres desnudos en un jardín de exuberante belleza⁵.

Uno de mis más admirados artistas, de cuya obra me he nutrido aplicando la forma de conjugar elementos como miniaturas en un paisaje extenso, además de la presencia de personajes y situaciones irreales en sus pinturas, como los que he incluido en mi cuadro '*Legado*' con las nadadoras desnudas de la parte superior y las nada agraciada sirenas de las profundidades, donde habitan serpientes, peces y unas cucarachas fantásticas.

- **GIUSEPPE ARCIMBOLDO** también escrito Arcimboldi: (Milán 1527-1593), fue un pintor italiano, conocido sobre todo por sus representaciones manieristas del rostro humano a partir de flores, frutas, plantas, animales u objetos; esto es, pintaba representaciones de estos objetos en el lienzo, colocados de tal manera que todo el conjunto tenía una semejanza reconocible con el sujeto retratado.

Aunque no he combinado elementos florales y frutales para la conformación de los personajes de mis obras, si me siento ligado a su estilo en cuanto a la profusión de formas coloridas, como puede apreciarse en mi obra '*Al Asecho*'.

- **PIETER BRUEGHAL** el joven (1564-1638), logró su maestría en el año 1585. Época en la que comenzó a pintar paisajes, temas religiosos y de fantasía, haciendo uso a menudo del fuego y de figuras grotescas para esta última categoría, llegándose a conocerlo por estas características pictóricas, por las que se le asignó el apodo de *Höllensbrueghel* (Brueghel infernal).

⁵ Ibídem, p. 7.

Precisamente el uso del fuego, paisajes, temas religiosos y de fantasía, son los que usado en producciones como 'Al asecho' y 'Redención', donde están presente con mayor fuerza los colores amarillos y rojos en un paisaje fantástico de arquitectura religiosa propia de la época colonial en Colombia.

- **HENRI FUSELI:** (1741-1825) Johann Heinrich Füssli. En sus pinturas abunda la imaginación y la fantasía, con un estilo muy definido en el que se observan extravagantes deformaciones, gestos y actitudes de las figuras en extrañas posturas, y a menudo temas que muestran el aspecto diabólico de la naturaleza humana en un ambiente de penumbra.

Quien sabe en que novela o poema se habrá ilustrado para tal composición, pues también sus producciones ejercieron una fuerte influencia en la obra de los artistas románticos, especialmente del poeta y pintor inglés William Blake, así como en la mía, pues **encontré un apropiado referente del surrealismo** para llevar a cabo la adaptación de las imágenes producidas en mi mente durante los sueños con presencia de seres extraños, trayéndolos a la realidad para incluirlos en mis proyectos creativos.

- **WILLIAM BLAKE** (Londres, 1757–1827) Fue un destacado poeta, místico, pintor y grabador, autor de obras como los poemas líricos y épicos (*Cantos de inocencia* 1789; *Cantos de experiencia*, 1794), y pinturas como *El gran dragón y la mujer revestida de sol*, 1805), pues ilustró sus propias producciones, las cuales tienen una gran influencia religiosa.

Cada cuadro cuenta con una historia y es por ello que siento una inmensa afinidad con la obra de William Blake, pues en ellos –de cierta manera-, también he propendido ilustrar situaciones, anhelos y vivencias.

- **ODILON REDON** (Burdeos, Aquitania, Francia 1840–1916). Obsesionado con el recuerdo del paisaje de su infancia, es considerado pintor postimpresionista dentro de la corriente del simbolismo, así como uno de los primeros precursores del surrealismo. Tradujo su marcadamente personal simbolismo visual en litografías, que en su diario dio a entender que eran la síntesis de dos preocupaciones centrales de su arte: la relación entre el hombre y la naturaleza, y el arte 'sugestivo', pues estaba convencido de la necesidad de hacer participar al público en el proceso creativo en lugar de presentar una imagen o idea definida. El color brillante no naturalista de Redon, fue un anticipo del arte fauve, y su empleo de objetos ilógicos que habitan en un mundo ambiguo prenunciaba ya el arte surrealista⁶.

Considerando mi trabajo visual como de influencia surrealista, he utilizado mucho del simbolismo en varios de mis cuadros como en '*La bruja*' con el hecho de haberse refugiado en el tejado de la pequeña capilla, '*Subienda*' con el no nato en la balsa y el bebé recién nacido de la orilla del río, y '*Al acecho*' con los artrópodos que le rodean.

- **FRANCIS PICABRA** (Francis-Marie Martínez Picabia) París, 22 de enero, 1879 - 30 de noviembre, 1953, pintor vanguardista francés, de origen cubano que trabajó en casi todos los estilos contemporáneos más destacados, regresando a la figuración en 1925, sobre todo a partir de la fundación del grupo surrealista de cuyo onirismo surreal parece burlarse pintando figuras desmaterializadas, cuya obra termina más adelante iniciando un diálogo con la tradición artística.

Básicamente se trata de la permanente incursión en técnicas y estilos diferentes en búsqueda de la solución al problema creativo, aunque su propia crítica al uso

⁶ VAN OSTADE, Adriaen, y REINHARDT, Ad, *Historia Universal del Arte, Los Artistas* Barcelona, Editorial Rombo S.A., 1995, *volumen 24*, p. 58.

de la fantasía presente en los sueños, es la más llamativa de las razones por la que le incluí como uno de mis referentes artísticos.

- **GIORGIO DE CHIRICO** (Volos, Grecia 1888–Roma 1978) pintor italiano nacido en Grecia de padres italianos. De Chirico es reconocido entre otras cosas por haber fundado el movimiento artístico *scuola metafísica*, se dice que sus obras fueron creadas en medio del malestar ocasionado por migrañas y dolores abdominales.

Es imposible declararse completamente ajeno al malestar que sentimos por el mero hecho de la fragilidad de nuestra integridad física ante el diario embate de contaminación y agentes patógenos que nos lesionan, y es por ello que mi obra también lleva dicha impronta, como se observa en las neuronas presentes en el manglar de: '*Legado*', en los raquis de: '*Al asecho*', o en las hiedras de: '*Ambivalente*'.

- **PAUL DELVAUX** (Antheit, Bruselas 1897-1994) Pintor vinculado a los surrealistas a pesar de no haber sido oficialmente miembro del movimiento. Su obra se caracterizó por el papel protagónico de mujeres desnudas en medio de paisajes arquitectónicos, frecuentemente observadas por otros transeúntes.

La gran influencia de Paul Delvaux, se aprecia en casi todas mis obras, pues en ellas las mujeres desnudas son protagonistas y el erotismo prevalece en el ambiente cuidando de no trasgredir la frágil frontera hacia la pornografía, mostrando que se mantiene en una posición ventajosa aunque al parecer ajena a la situación de asedio de toda clase de bichos, en variados y excéntricos ambientes.

- **JOSEPH CORNELL** (24 de diciembre de 1903–29 de diciembre de 1972), quien recibió influencias de los surrealistas, fue un cineasta experimental vanguardista, y

uno de los pintores y escultores estadounidenses más destacados del denominado arte de 'assemblage' (ensamblaje), del cual fue pionero con obras como los grupos de objetos contenidos en cajas.

Es evidente la conexión que he tenido con este artista, en razón a que unos de mis primeros proyectos consistió en la fabricación de unos cajones en MDF, de variadas dimensiones, a semejanza de los armarios, closets o gabinetes, que a la vez son utilizados en una mudanza como contenedores o maletas, tan solo con tapar la parte superior de los mismos con un cartón amarrado con cabuya, cuyo fondo decoré con dibujos de mujeres en tareas diarias, de láminas intercambiables por lo que los cuatro lados del armazón hacía las veces de marco.

- **SALVADOR DALÍ** (Salvador Domingo Felipe Jacinto Dalí i Domènech) 1904-1989, primer marqués de Púbol (Figueres Gerona), considerado uno de los máximos representantes del surrealismo con obras como "*La persistencia de la memoria*", el célebre cuadro de los relojes blandos de 1931, forjó un estilo marcadamente personal que en realidad era muy ecléctico y al que incorporó innovaciones ajenas.

Encuentro una gran afinidad con el artista, quien se inventaba unos cuentos extravagantes respecto al origen de su esposa Gala, pues en un lejano año de mi infancia también estuve afirmando tener una procedencia extraterrestre, viviendo mi imaginada fantasía con gran propiedad, sin duda influenciado por literatura y producciones cinematográficas de ciencia ficción.

- **FRIDA KAHLO** (Magdalena Frida Carmen Kahlo), Coyoacán, 6 de julio de 1907–13 de julio de 1954, pintora mexicana que realizó unas 200 obras descritas como surrealistas por André Breton, principalmente autorretratos en los que proyectó sus dificultades por sobrevivir.

La venerada artista mejicana es una de mis referentes favoritas, debido a que por lo general muestra a la mujer como única protagonista, ocupando el centro y una tercera parte del formato, ataviada pero sin que ello sea impedimento para ver en su interior, pues acude al simbolismo para dar a conocer su dolor y esperanza.

- **REMEDIOS VARO** (María De Los Remedios Alicia Rodriga Varo y Uranga) Anglès (Gerona) España ¿1908/13?-1963, fue una de las cuatro representantes del movimiento surrealista femenino nacido en España en 1908 integrándose al grupo Lógicofovista, que pretendía representar los estados mentales internos del alma, utilizando formas sugerentes de tales estados.

La riqueza cromática y la exploración del mundo imaginario fantástico de Remedios Varo fueron un excelente referente para mi trabajo, sobretodo por la continuidad del espacio en un ambiente irreal, como se observa en las tablillas del piso por donde entran a la habitación unas bandas traslúcidas como ideas que brotan de cualquier lugar, y dos pentagramas en clave de Sol que intervienen dos figuras femeninas en la pared izquierda y derecha del recinto, como Musas ayudando en la composición de esa 'Armonía' y, que posiblemente también sea así con la melodía bajo la dirección de esta apreciada Autora Iberoamericana.

Los sueños como el surrealismo, no están sujetos a las normas de la realidad, no registran los hechos estrictamente como sucedieron, acompañándose de las características del cuento en el que cualquier cosa puede ocurrir, inclusive la concepción de una idea para la creación artística.

4.2 JUSTIFICACIÓN

Personalmente he observado con alguna frecuencia que pueden presentarse dificultades al momento de requerirse una posible solución a un problema creativo. En este sentido el desarrollo del proyecto de investigación-creación además de contribuir al rescate cultural que se hace a través de los temas fantásticos presentados, promueve las posibilidades que ofrecen los sueños como fuente para la creación artística, haciendo uso de elementos recurrentes como la figura femenina que estará presente en todos los trabajos, acompañada de raquis y artrópodos gigantes, pulpos y serpientes marinas emplumadas, presentándolos en un formato novedoso como la lienzografía, la que se obtiene a través del uso de modernos scanners e impresoras de alta resolución y excelente calidad de impresión, con lo cual se promocionan el uso de esta tecnología tanto a los nuevos como a los más veteranos y expertos artistas gráficos o visuales

Con el presente trabajo pretendo fomentar la creatividad popular que permitió dar vida a tantos personajes mitológicos como el mohán, la llorona, las brujas, duendes y otros espantos; y realzar los elementos que han dado vida a los pueblos ribereños del Tolima Grande, especialmente a los de la Provincia de Neiva, desde Saldaña y Castilla al norte donde comienza el Valle de las Tristezas, hasta el Páramo de las Papas en el sur. Además con el conocimiento de nuevas técnicas de impresión digital, espero promover la curiosidad hacia las avanzadas herramientas tecnológicas como parte fundamental de la creatividad, y ampliar así las posibilidades para la realización de fantásticos proyectos visuales.

Los trabajos visuales, han de ser escaneados a una excelente resolución con el objeto de facilitar su reproducción impresa en tamaño real o mayor inclusive, y así poder hacer tirajes de una cantidad limitada no mayor a 10 o 15 copias en fino papel fotográfico u otro material de gran calidad, como el de las lienzografías, en cuyo caso serían apropiadamente barnizadas con una solución a base de

poliuretano transparente que ofrezca protección ante una irresponsable o malintencionada manipulación por parte del público curioso.

La propuesta se plantea porque pareciera que nada se nos ocurre o por lo menos nada que despierte interés de creación; lo cual puede apreciarse por ejemplo al momento de realizar composiciones estéticas y literarias. Se advierte la falta de creatividad al parecer por falta de recursos; recursos que frecuentemente son subvalorados y despreciados por razones como la exigencia de dejar de soñar para asentarse en la realidad.

Fácilmente podría asociarse el soñar con el ocio, y éste con una pérdida de tiempo, debido a la equivocada utilización del vocablo como sinónimo de Tiempo Libre, ya que: *“...el Tiempo Libre no existe y que tanto el trabajo como el tiempo son realidades que atraviesan al ser humano. ...La Asociación Internacional de Tiempo Libre (World Leisure and Recreation Association) encuadra el ocio como “un área específica de la experiencia humana que cuenta con sus propios beneficios. El ocio es una fuente importante para el desarrollo personal, social, económico y un aspecto clave de la calidad de vida”. Esta definición permite evaluar los alcances del concepto que incluyen, desde esta ideología, aspectos personales hasta la propia industria del ocio”⁷.*

Como al juego, la recreación o el ocio, el soñar se mira despectivamente considerándolo como una actividad que ni siquiera es actividad, sino más bien una inactividad, un vacío, un espacio en el que no hay nada, quizás pudiendo ser representado con el número cero. Pero así como los silencios hacen parte de una composición musical, ese espacio vacío o en blanco, en el que supuestamente nada se escribe, es parte importante del funcionamiento integral del organismo. Tan importante son el descanso y el sueño, que deben reivindicarse como otra

⁷ MORENO, Inés., *Recreación Proyectos Programas Actividades* Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen Hvmánitas, 2006, Tomo 1, p. 16.

actividad de la vida no inferior a la necesidad de estar despiertos, pues es durante el Estado de Sueño que ocurren varios procesos complementarios del Estado de Vigilia, como el crecimiento y desarrollo del organismo, en tanto que los contenidos mentales son procesados a través de lo que podría denominarse desfragmentación de información, con el que la mente hace un barrido de lo que considera irrelevante.

Conociéndose entonces que durante dicho proceso se producen imágenes derivadas de la asimilación de la información, ¿cómo podría incrementarse la producción de ideas de las cuales se pueda obtener un material aprovechable para la realización de un proyecto creativo?; la solución a plantearse consiste en la utilización de los sueños como un recurso del cual puedan extraerse ideas, imágenes y vivencias que permitan el desarrollo de una propuesta creativa, y como si se tratara de una propiedad horizontal, el administrador del edificio con el cual represento un día de nuestra vida, podría ver de manera rentable que 8 de los 24 apartamentos u oficinas que al parecer no brindan ninguna clase de usufructo, en realidad producen un gran rendimiento, con la recuperación de ánimo y energía, y la producción de nuevas ideas.

El presente trabajo puede ser un elemento de consulta acerca de referencia sobre cuatro de los artistas que han nutrido su imaginación con el producto de los sueños y lo han reflejado en sus obras, como un testimonio del inagotable recurso que podemos encontrar cuando nos sumergimos en el profundo océano de los sueños.

Por supuesto el futuro desarrollo de la propuesta estética consistirá en realizar varias series de otros temas, utilizando la técnica desarrollada durante el presente taller, que consiste en registrar los sueños prontamente, procurando describirlos de la manera más detallada posible a través de un relato, un dibujo, o una grabación de nuestra narración, en un esfuerzo por conservarlos, analizarlos y

recrearlos, ya que son un recurso notablemente volátil pero de muchísima utilidad en los procesos de creación artística, el cual subestimamos debido a las tantas tareas rutinarias con que procuramos nuestra existencia, pues nos refugiamos en nuestras ocupaciones construyendo dificultades para no trabajar por nuestros sueños como excusa para dejarlos desvanecer (*una manera más de mamarles gayo*).

5. FUNDAMENTO TEÓRICO

Cuántas veces a pesar de tener los elementos necesarios para la construcción de un proyecto, no logramos ni siquiera completar su etapa inicial pues aún falta algo que le da impulso, que le da vida, y que constituye el espíritu de las cosas. No basta tener dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno para producir una sustancia tan vital como es el agua. El solo hecho de ponerlos juntos no la produce, pues los átomos de ambos elementos seguirían separados... Las órbitas de los dos elementos deben enlazarse, para lo cual se requiere de una descarga de energía que logre unirlos, pero es muy peligroso debido a que el hidrógeno es altamente inflamable y el oxígeno mantiene la combustión, y una simple chispa daría lugar a una explosión.

Así mismo no basta reunir los elementos base para la vida de un organismo, ya que haría falta la chispa que integra todos los elementos y le da el arranque, lo cual fue planteado por MARY SHELLEY en FRANKENSTEIN⁸. Quizás se trate de un problema de sincronía⁹ en el que todo coincide para su conformación.

Analógicamente encontramos en nuestra mente el universo donde nacen y se da forma a las ideas; en ella convergen la información o el conocimiento como insumos de una fábrica, y la energía que enlaza e integra todos los elementos en

⁸ Mary Wollstonecraft Godwin (Londres, 30 de agosto de 1797 - íd., 1 de febrero de 1851), conocida como Mary Shelley, fue una narradora, dramaturga, ensayista, filósofa y biógrafa británica, reconocida sobre todo por ser la autora de la novela gótica Frankenstein o el Moderno Prometeo (1818). http://es.wikipedia.org/wiki/Mary_Wollstonecraft, consultada en octubre de 2012.

⁹ SINCRONÍA: Teoría acerca de que el universo es un sistema en donde incluso el caos es parte de la sincronización con que interactúan todos los cuerpos de manera que todos los hechos y actos del ser humano inevitablemente responden a ella. Sucesos aislados y desconectados entre sí, están tejidos por la lógica que los sincroniza, encontrar el tejido es ampliar la comprensión de todo el sistema.

función del surgimiento de una ocurrencia que satisfaga las necesidades de invención e innovación para la solución de un problema, y hasta de los sueños más disparatados o absurdos podemos extraer las más simples pero eficaces respuestas.

Contando entonces con el concurso de elementos como la información que se almacena en nuestra memoria, la capacidad de reflexionar acerca de la misma, y la destreza con que podamos construir un nuevo concepto (haciendo uso de todos los medios posibles para plasmarlo), podremos pugnar para obtener una creación, lo cual es mucho más que poner en práctica una receta, ya que no se trata de producción en serie como galletas en una pastelería, mucho menos la clonación de ideas, ya que cada creación artística es individual y característica, y definitivamente contiene rasgos de su creador como marca exclusiva.

De esta manera se hace necesario considerar tópicos como el de la sensopercepción como medio vinculante con el ambiente que nos rodea, el sueño como importante fase del ritmo circadiano, los sueños como reordenamiento informático, reflexiones sobre la creatividad, reflexiones y dimensiones de la creatividad artística, la memoria y la creatividad artística, la imaginación y la fantasía de los sueños en la creatividad artística, el desarrollo de la creatividad y los sueños, los cuales se tratan a continuación.

5.1 LA SENSOPERCEPCIÓN, CONEXIÓN CON EL MEDIOAMBIENTE

En nuestro organismo el sistema sensorial nos permite percibir el ambiente que nos rodea, pero es el sistema nervioso el que comunica todas esas sensaciones al cerebro que es donde se reconoce una imagen, un sabor y un olor, identifica una textura o un sonido, y todo esto gracias al reconocimiento de la información ya almacenada.

Esta palabra conformada por los vocablos: SENSACIÓN, que se refiere a la potencialidad psíquica que se impresiona ante los estímulos y los responde; y PERCEPCIÓN, que hace referencia a la potencialidad psíquica que identifica y discrimina los estímulos, de manera que sentir frío es una sensación, en tanto que la observación el témpano de hielo es una percepción. Las escuelas psicológicas aún no se han puesto de acuerdo sobre qué es primero, la sensación o la percepción, porque hay varios ejemplos en los que primero es el uno que el otro.

Apreciemos el caso de un pasajero de bus urbano, quien es un hombre que luce con orgullo su argolla matrimonial y lleva con dificultad las bolsas del supermercado está angustiado por no dejarse pasar de su paradero, por lo que al llegar al mismo desciende entre el tumulto buscando no dejarse caer, para lo que se aferra a la barandilla de acceso y se descuelga de brinco al andén sin darse cuenta que su argolla se quedó engarzada con su dedo desgarrado en la barandilla del autobús, pero solo al momento de estar de pie con sus bolsas y pensar en reanudar su camino, ve que chorrea sangre de su mano y al mirársela se da cuenta de lo sucedido y es entonces cuando siente un intenso dolor; de manera que primero percibió y luego sintió. Pero podría presentarse que primero sintiera y luego percibiera, como cuando se ha descalabrado, pues se siente un intenso dolor en la cabeza y al tocarse moja su mano de sangre que ha comenzado a chorrear por la nuca.

Primero se siente y luego se percibe, o al contrario primero se percibe y luego siente, *“Sin lugar a dudas, la sensorialidad no existe sola: nunca deja de estar acompañada por la sensibilidad. En sentido estricto, percibir y sentir es lo mismo.”*¹⁰, de allí que sea mejor estudiarlo como un solo proceso llamado *sensopercepción* refiriéndonos a la potencialidad psíquica que se impresiona ante

¹⁰ ACHA, Juan, *Op.Cit.* p. 84.

los estímulos, los identifica, discrimina y responde, ya que: *“Nada hay en el intelecto que no haya pasado por la percepción”*¹¹

Los órganos de los sentidos: Percibimos el mundo que nos rodea a través de los órganos de los sentidos, pues son los canales que nos permiten recibir información de nuestro entorno para ser almacenada en nuestra memoria, los cuales han evolucionado en cinco destacadas especialidades:

- a) La vista: Es el sentido que nos permite ver las cosas. Con los ojos percibimos la forma y el tamaño de los objetos y también a qué distancia se encuentran de nosotros, gracias a la visión binocular. El órgano de la visión es el Ojo, el cual está encargado de detectar la luz y de enviarla al cerebro.
- b) El gusto: Es el sentido que nos permite reconocer los sabores de los alimentos, por medio de las papilas gustativas, que son pequeños bultos que se encuentran en la base de la lengua. La sensación que un alimento produce en el sentido del gusto se llama sabor. Los alimentos pueden ser dulces o salados, ácidos o amargos.
- c) El olfato: Es un sentido por el cual se perciben los olores. El órgano del olfato es la nariz. Por medio de las mucosas que se encuentran dentro de la nariz se recogen los olores y éstos luego van al cerebro, para ser interpretados.

¹¹ Tomás de Aquino, en italiano *Tommaso D'Aquino* (nacido en Roccasecca (Lacio) o Belcastro (Calabria[1]), Italia, a finales de 1224 o inicios de 1225 – † Abadía de Fossanuova, en la actual Provincia de Latina, 7 de marzo de 1274) fue un teólogo y filósofo católico perteneciente a la Orden de Predicadores, el principal representante de la tradición escolástica, y fundador de la escuela tomista de teología y filosofía. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1s_de_Aquino Consultada en octubre de 2012.

- d) El tacto: Es el sentido que nos sirve para sentir las cosas que tocamos. Con el tacto sabemos si un objeto es liso o rugoso, si está frío o caliente, si es blando o duro.
- e) El oído: Directamente relacionado con el equilibrio, es el órgano que nos permite escuchar. Se encuentra al interior de las orejas y de nuestra cabeza. El oído se divide en tres secciones: oído externo o pabellón de la oreja, oído medio y oído interno.

Pero los sentidos no se limitan a los cinco órganos relacionados, pues nos encontramos con un sistema mucho más amplio y complejo, el cual podría tratarse de derivaciones o especialidades que nos permiten obtener un mayor conocimiento de nuestro entorno, procurando contar con una mayor ventaja en la carrera por la supervivencia.

- f) Termocepción: Es el sentido del calor o su ausencia en la piel.
- g) Nocicepción: Es la percepción del dolor a partir de la piel, las articulaciones y los órganos corporales. El cerebro no está incluido porque carece de receptores de dolor.
- h) Interocepción: Transmiten sensaciones como el hambre, la sed o el dolor visceral. Están ubicados en los vasos sanguíneos y en las vísceras.
- i) Equilibriocepción: Es el sentido del equilibrio que es determinado por las cavidades llenas de líquido del oído interno, también conocido como sistema vestibular.

- j) El sentido sinestésico o de sensibilidad profunda, es con el que algunas personas logran percibir olores y sabores a los sonidos como la música, y a los colores como al apreciar un pintura.

- k) El sentido quinestésico o de cinestesia o kinestesia, (del griego κινεω, mover y *áisthesis*, sensación), etimológicamente significa sensación o percepción del movimiento. Son las sensaciones nacidas de la lógica sensorial, que se transmiten continuamente desde todos los puntos del cuerpo al centro nervioso de las aferencias sensorias. Abarca dos tipos de sensibilidad: la sensibilidad propiamente visceral "interoceptiva" y la sensibilidad "propioceptiva" o postural, cuyo asiento periférico está situado en las articulaciones y los músculos (fuentes de sensaciones kinestésicas) y cuya función consiste en regular el equilibrio y las sinergias (las acciones voluntarias coordinadas) necesarias para llevar a cabo cualquier desplazamiento del cuerpo. Este sentido permite a algunas personas, hasta los más leves temblores.

TRASTORNOS DE LA SENSOPERCEPCIÓN

El sistema sensorial nos ha dado ventajas evolutivas al poder sentir aquello que los demás no sentían, como en el tiburón martillo cuya diferencia anatómica le permite un rango más amplio y preciso de detección sonar brindándole mejores herramientas para sobrevivir, y aún más refinado en los seres humanos para ayudarnos a encontrar sentido a la vida una vez tuvimos conciencia de la propia existencia, ya que *“la sensibilidad traduce toda sensación en sentimientos y, como resultado, se forma en el hombre un pozo oscuro e indiferenciado de sentimientos que sólo la mente puede distinguir entre sí cuando se atiende a sus respectivas causas”*¹².

¹² ACHA, Juan, *Op Cit.*, p. 88.

No obstante este sistema es susceptible de sufrir trastornos orgánicos producidos por lesiones como las sufridas por accidentes, atentados y enfermedades, algunas de éstas como las autoinmunes que confunden o bloquean las respuestas del cerebro haciendo sentir un ardor y dolor insoportable como el de una quemadura en donde en realidad no se ha sufrido; o por el contrario se trate de una pérdida de la sensibilidad y no se sienta ni el pinchazo de una aguja. El cerebro es prácticamente todo, puede ser nuestro amigo o hacernos pasar desagradables momentos, y si a esto le agregamos las consecuencias de un mal manejo del stress y las enfermedades de origen psicosomático, entonces desmejoraremos notablemente nuestra calidad de vida.

En la producción cinematográfica *'EQUILIBRIUM'*¹³, se trata el tema de reprimir los sentimientos de amor, odio, celos y bondad, con la ayuda del fármaco sintético Prozium y la permanente amenaza de pena de muerte a quienes los experimenten, en favor de una sociedad sin desmanes, sin riñas ni homicidios, sin violencia; o como en *'SERÉNITY'*¹⁴ -también de ciencia ficción-, se compromete la población de una colonia espacial en un experimento similar, al contaminar el sistema de ventilación con el PAX (G23 Paxilon-hidrocloruro), un gas inhibidor de la agresividad, con el grave efecto secundario de hacer perder todo interés por las tareas de la vida, dejándose morir despreocupadamente; o como en *'LOS JUEGOS DEL HAMBRE'*¹⁵, que relata el sometimiento de las doce (12) colonias

¹³ EQUILIBRIUM (2002) película dirigida por Kurt Wimmer, protagonizada por Cristian Bale, Emily Watson, Taye Diggs y Sean Bean, que se sitúa en un futuro distópico después de una Tercera Guerra Mundial, donde las emociones humanas han quedado proscritas gubernamentalmente. <http://es.wikipedia.org/wiki/Equilibrium>, consultada en noviembre de 2012

¹⁴ SERENITY (2005) filme de ciencia ficción y western dirigido por Joss Whedon, protagonizada por Nathan Fillion, Summer Glau, y Alan Tudyk, 500 años en el futuro, es la historia de un capitán y tripulación de una nave de carga y transporte, veteranos de la Guerra de Unificación cuyas vidas de criminales menores son interrumpidas por una pasajera psíquica quien guarda un peligroso secreto, [http://es.wikipedia.org/wiki/Serenity_\(pel%C3%ADcula\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Serenity_(pel%C3%ADcula)) Consultada en noviembre de 2012

¹⁵ LOS JUEGOS DEL HAMBRE: *The Hunger Games* (2012) basada en la novela best-seller del mismo nombre de Suzanne Collins, es una película de ciencia ficción, acción y drama, dirigida por Gary Ross, protagonizada por Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Elizabeth Banks, Liam

que conforman el Estado, a través del sacrificio de dos de sus miembros, en un enfrentamiento por la supervivencia de uno solo de los veinticuatro (24) tributos, controlando de esta manera toda esperanza que pudiera generar algún atentado contra el status quo.

No obstante se condiciona la actitud y hasta la manera de pensar –así sea con paradigmas-, en algún momento el régimen se enfrentará al fenómeno del *'león sordo'*¹⁶, con alguien a quien tales medicaciones o procedimientos no le surta efecto, y de qué sirven si el sujeto no es susceptible a sus efectos mucho menos como placebo, desligándose por tanto del concepto general y apartándose del concierto para ir tras sus propios sueños.

5.2 EL SUEÑO, IMPORTANTE FASE DEL RITMO CIRCADIANO

Normalmente la mente pasa por tres diferentes estados que conforman el ritmo circadiano (de vigilia, crepuscular y de sueño), el cual lleva la mente entre estar despierto y estar dormido:

- a) **El estado de vigilia:** En el cual es posible darse cuenta de todo lo que ocurre, de todo lo que sucede en el entorno y en el que se ejecutan las tareas, porque se está despierto, generalmente de día.

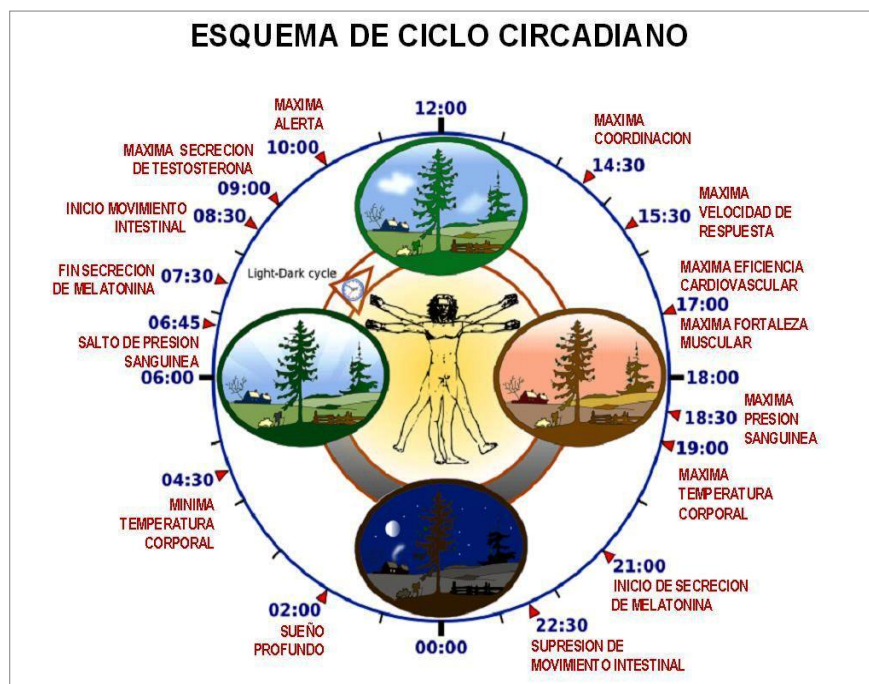
- b) **El estado crepuscular:** Es el paso entre el estado de vigilia y el del sueño. Una persona normalmente pasa dos veces dentro de un período de 24

Hemsworth y Woody Harrelson. http://es.wikipedia.org/wiki/Los_juegos_del_hambre, consultada en noviembre de 2012

¹⁶ LEÓN SORDO: Rodeado de varios leones, un violinista extraviado en la pradera interpretó su instrumento esperando que la música calmara a las fieras, las que en efecto se echaron a escucharla; pero de repente llegó otro león y devoró al artista, comentando el auditorio que: a mala hora había llegado el león sordo. Conocimiento personal.

horas por el estado crepuscular, cuando se va a dormir y cuando se despierta.

c) **El estado de sueño:** Es aquel en el que se está durmiendo, generalmente de noche cuando se descansa de las actividades del día; y se presenta en tres etapas a continuación del estado crepuscular.



Conforme a la actividad de cada quien, se presenta la necesidad de desatender arbitrariamente el ritmo circadiano para mantenerse con ánimo vigilante o en estado de vigilia durante la noche, para descansar en horas del día, como ocurre con el personal médico y de seguridad, trabajadores de extracción petrolera y obreros que llevan a cabo tareas que no deben detenerse; pero en todo caso, siempre pasamos por el estado crepuscular también llamado duerme-vela, no siendo posible saltarse del estado de sueño

al estado de vigilia o viceversa sin pasar por el estado crepuscular, que consiste en estar entre dormidos y despiertos.

Sin embargo se ha discriminado el dormir y el sueño como síndrome de una actitud displicente, incomprendidos al ser interpretados como un desperdicio de vida, quizás por ignorar que se trata de otra actividad de primordial importancia para el armónico funcionamiento del organismo, y que así como el ying y el yang hacen referencia a la continua interacción de dos energías o fuerzas que conviven armónicamente en equilibrio, pues sin el Yin no existiría el Yang y viceversa, así mismo la vigilia y el sueño son estados complementarios que igualmente deben permanecer armónicamente en equilibrio, prácticamente como una relación simbiótica en la que uno subsiste por el otro; por tanto, así como no existe nada opuesto entre el Yin y el Yang, de manera similar no existe el vacío, no hay espacios desocupados, ya que el descanso, el Estado de Sueño y el soñar, son otro elemento primordial de nuestra existencia, como lo son el aire y el agua.

TRASTORNOS EN LOS RITMOS CIRCADIANOS

Enfermedades o eventos traumáticos y situaciones de stress que no logramos manejar, son las principales causas de un mal dormir, lo que a su vez conlleva a tener problemas de aprendizaje y un deficiente desempeño cognitivo ante la dificultad de fijar información en la memoria, además de que se verá alterado el crecimiento en los niños debido a que durante las horas de sueño se libera la hormona del crecimiento¹⁷; también se verá afectado su sistema endocrino, pues

¹⁷ GH: La hormona del crecimiento (*growth hormone*), presenta su pico más grande y predecible alrededor de una hora después del comienzo del sueño, y cerca del cincuenta por ciento de las secreciones de HGH ocurre durante la tercera y cuarta etapa del sueño REM. Entre los picos, los niveles basales de GH son bajos, usualmente menos de 5 ng/mL durante la mayoría del día y noche.

a la madrugada se produce el pico normal del Cortisol¹⁸ (hidrocortisona, la hormona de estrés y controladora del metabolismo), debido a la necesidad de generar fuentes de energía (glucosa) luego de largas horas de sueño, lo que aumenta significativamente también al atardecer, ya que esto nos produce cierto estrés -debido tal vez al rezago de un factor evolutivo relacionado con la época de las cavernas-. Así que cuando el niño no duerme a esas horas, se verá modificado su metabolismo, disminuirá la formación ósea, mantendrá bajas sus defensas y podría ser víctima de infecciones más fácilmente, y por supuesto estará con poca energía, escasa concentración y fatiga persistente.

Por naturaleza nos despertamos una vez percibida la luz del sol, y es por eso que se recomienda encender la luz cuando debemos levantarnos muy temprano de madrugada cuando aún no ha aclarado, en un intento por engañar a nuestro cerebro indicándole que ya amaneció y es hora de reactivar todo el organismo al ánimo vigilante.

Si embargo, estudios recientes han permitido establecer que a través de los glóbulos rojos puede percibirse el cambio entre la oscuridad y la luz, pues contienen una hormona fotosensible con la que el cuerpo no limita a la vista, la capacidad de reconocer entre el día y la noche, las horas de actividad y las de descanso, pues hasta los ciegos tienen su reloj biológico apropiadamente ajustado. Así mismo no basta con la luz, pues los factores climáticos (el frío y el calor), también son asociados con el sueño y la vigilia, ya que la noche se caracteriza por un descenso en la temperatura, en tanto que el día es abrazado por la irradiación del fuego solar.

¹⁸ Cortisol: hormona esteroidea, o glucocorticoide, producida por la glándula suprarrenal. Se libera como respuesta al estrés y a un nivel bajo de glucocorticoides en la sangre. Sus funciones principales son incrementar el nivel de azúcar en la sangre a través de la Gluconeogénesis, suprimir el sistema inmunológico y ayudar al metabolismo de grasas, proteínas, y carbohidratos.

La información ambiental de la que nos proveemos es crucial para obtener una apropiada respuesta, pero tratándose de un proceso orgánico, el sistema sensorial no está exento de sufrir algún trastorno, lo cual también depende de si la mente está alerta o en vigilia, o en estado de sueño. Tales trastornos se describen a continuación:

RITMOS CIRCADIANOS	TRASTORNOS DE LA SENSOPERCEPCIÓN
VIGILIA	-Error de percepción -Ilusión -Alucinación -Pseudoalucinación -Alucinación negativa
CREPUSCULAR	Fenómeno: -Hipnagógico -Hipnopómpico
SUEÑO (dormir)	Sueño (soñar)

TRASTORNOS EN LA VIGILIA

- a) **ERROR DE PERCEPCIÓN:** Es su trastorno de la sensopercepción en que la mente percibe el estímulo distorsionadamente, se da cuenta del error y logra corregirlo, por ejemplo cuando al ir en un día caluroso por una carretera se observa un charco el cual desaparece al estar cada vez más cerca de este, lo cual se trató de un error de percepción, pues era un espejismo.
- b) **ILUSIÓN:** Consiste en que la mente percibe distorsionadamente un estímulo como en el caso anterior, pero no cae en cuenta del error y mucho menos logra corregirlo.

-Ilusión táctil: Es cuando el estímulo compromete al sentido del tacto haciéndonos creer algo que no es cierto, como cuando al caminar se siente meter el zapato en un hueco, cuando en realidad solo se trató de la pérdida del tacón, entonces se corrige o reconfigura la información aceptando el hecho.

c) ALUCINACIÓN: Es una percepción falsa sin estímulo. La mente no se da cuenta del error ni logra corregirlo, es propiamente una creación de la mente, como cuando alguien asegura escuchar amenazas de voces que le ordenan realizar acciones impropias.

- Alucinación táctil: Es cuando no hay estímulo pero la mente lo percibe, como la persona que siente que se está quemando sin estar siquiera cerca del fuego, y no corrige esta información y continúa con su sufrimiento.

d) PSEUDOALUCINACIÓN: Es el trastorno en el que la mente percibe distorcionadamente un estímulo, se da cuenta del error pero no logra corregirlo, es decir, persiste en su percepción distorcionada. Los pacientes epilépticos sufren pseudoalucinaciones con frecuencia, como cuando el paciente se encuentra en clase y observa que el bolígrafo de la compañera está creciendo, y a pesar de saber que no puede aumentar de tamaño, continúa viendo tal fenómeno; es decir que perciben distorcionadamente un estímulo, se dan cuenta del error, pero no logran corregirlo. Podría considerarse que los trastornos de anorexia tuvieran relación con una pseudoalucinación respecto de su apreciación personal, como al mirarse al espejo ¿no?.

e) ALUCINACIÓN NEGATIVA: La mente no percibe un estímulo realmente existente, por ejemplo, si al escuchar un portazo en el salón de clase y todos voltean a ver que fue lo que pasó, en tanto que el profesor solo

hubiera oído el murmullo de sus estudiantes y no el portazo, habría tenido una alucinación negativa.

Tal trastorno ha ocasionado accidentes, como cuando un peatón con capacidad auditiva normal no escuchó el ruido de un campero que se aproximaba y lo atropelló, sobreviviendo por fortuna; a quien una vez sometido a tratamiento psicoterapéutico pudo comprobársele que en su niñez tenía un perrito por el que tenía un inmenso afecto, pero que murió traumáticamente al ser atropellado por el campero de la casa; esto fue la causa de su alucinación negativa.

TRASTORNOS EN EL ESTADO CREPUSCULAR

Son pseudoalucinaciones que solo se presentan en este estado en el que se esta entre dormidos y despiertos, las cuales desaparecen cuando se pasa al estado siguiente de sueño o de vigilia siguiendo el ritmo circadiano, y se encuentran generalmente relacionados con los sentidos de la vista, el tacto o el oído, casi nunca con el gusto o el olfato.

- a) FENÓMENO HIPNAGÓNICO:** Se presenta cuando la mente está haciendo el tránsito de la vigilia al sueño, o sea cuando se está quedando dormido.

- b) FENÓMENO HIPNÓPICO:** Se presenta cuando la mente está haciendo tránsito del sueño a la vigilia, o sea cuando se está despertando.

Estos fenómenos no están presentes ni en el estado de sueño, ni en el de vigilia.

TRASTORNOS EN EL ESTADO DE SUEÑO

Consiste en la dificultad para conciliar el sueño, o para permanecer dormido, lo cual se debe generalmente a causas de origen fisiológico, aunque las preocupaciones resultan siendo una de las principales razones del insomnio. Con el trastorno del sueño se pueden desencadenar otras consecuencias, como mal humor, palidez e incluso obesidad, y en casos extremos una persona que no duerme lo suficiente, podría llegar a desarrollar trastornos mentales como depresión y enfermedades de origen sicosomático. En la mayoría de los casos, los trastornos del sueño se deben a la falta de crear hábitos de sueño a los hijos desde que son bebés.

El desarrollo como especie depende tanto de las actividades desarrolladas en el Estado de Vigilia, como de nuestro reposo durante el Estado de Sueño; tan importante son las notas, como los silencios en una pieza musical: y aunque para algunas personas el sueño es una pérdida de tiempo, éste hace parte del reloj biológico en el proceso natural de la vida, por lo que debe considerarse el Estado de Sueño como otra actividad y no como la ausencia de ésta, simplemente es un cambio de actividad; lo cual viene a relacionarse con la actual discusión acerca de que los festivos van en contra de la producción industrial, en tanto que los defensores de éstos infieren que gracias a ellos se promueven industrias como la del turismo.

Nuestro organismo, y en especial el cerebro no deja de trabajar; pues los sistema circulatorio, respiratorio y hasta digestivo continúan funcionando, aunque si se suspenden el sentido auditivo, del tacto, y más que todo el de la vista, en tanto que aumenta la longitud de las ondas cerebrales y se intensifica la presión sanguínea del cerebro sobretodo durante el sueño REM (movimiento ocular rápido) o sueño profundo, que es cuando surgen los sueños. Sin embargo, hay quienes aseguran que también soñamos justo en las etapas finales del sueño, y

gracias a ello es que los podemos recordar, pues los sueños generados en ese *sueño profundo* han quedado en un lugar tan recóndito de la mente, que muy difícilmente los podremos evocar.

Enfermedades o eventos traumáticos y situaciones de stress que no logramos manejar, son las principales causas de un mal dormir o no poder hacerlo; y el principal problema de un mal dormir es que el aprendizaje y desempeño laboral, se ven afectados, ya que por no dormir lo que se debe o se necesita, no es posible fijar los conocimientos en la memoria y además se verá alterado el crecimiento en los niños y jóvenes, porque es en la noche, durante el Estado de Sueño, que el organismo lleva a cabo ésta función; de manera que si el sueño no se toma en serio sobretodo en los niños de preescolar, se verá afectado su sistema endocrino, pues a la madrugada se produce el pico normal del cortisol, la hormona de estrés y controladora del metabolismo. Así que cuando el niño se lleva a la cama a altas horas de la noche y no duerme lo suficiente, se modifica su metabolismo, tendrán bajas sus defensas y podría ser víctima de las infecciones con mayor facilidad, y por supuesto estará con poca energía, escasa concentración y fatiga persistente.

Con el trastorno del sueño se pueden desencadenar otras consecuencias, como mal humor, palidez e incluso obesidad, y en casos extremos una persona que no duerme lo suficiente, podría llegar a desarrollar trastornos mentales como depresión y enfermedades de origen sicosomático; y en la mayoría de los casos, los trastornos del sueño se deben a que, los padres no creamos hábitos de sueño a los hijos desde que son bebés.

Además la necesidad de dormir debidamente -sobretudo niños y adolescentes-, tiene por objeto asimilar la información recibida durante el estado de vigilia, pues la mente tiene un límite, y es durante el sueño que realiza parte de este trabajo, codificando y ordenando tal información, de manera que es mucho más recomendable rendirse en los brazos de Morfeo luego de haber estudiado, que

pasar toda la noche en vela atiborrándose de conocimiento para la presentación de una evaluación al día siguiente.

Para no afectar el Estado de Sueño se recomienda: no acostarse a dormir justo después de comer y menos con el estómago tan lleno, luego de haber ingerido bebidas o alimentos de difícil digestión o que produzcan alteración del sistema nervioso central como el café o te; y en lo posible –de acuerdo a la sensibilidad particular- no escuchar narraciones atemorizantes que causen preocupación, y tomar algunas precauciones evitando ser molestados por insectos y otros bichos durante el tiempo que nos encontramos en este estado de indefensión.

5.2.2 LOS SUEÑOS, REORDENAMIENTO INFORMÁTICO

Los sueños ayudan a almacenar recuerdos en un complejo y extraño proceso de clasificación, repasando las actividades realizadas durante el Estado de Vigilia. Tan solo hay una zona del cerebro que se apaga, al tiempo que envía señales a la columna vertebral para que paralice las extremidades, y en general al SNC (Sistema Nervioso Central) produciendo un estado de somnolencia y relajamiento del cuerpo, pues durante ese Estado tiene otras prioridades en las que concentra la energía.

El Centro de la Lógica se apaga durante el Estado del Sueño, de manera que la mente no se ve limitada por la razón y puede divagar por la fantasía en el mundo de los sueños, el cerebro nos permite proyectar imágenes como en una pantalla, mientras las sustancias químicas limpian los subproductos de la actividad normal, seleccionando y desechando los que considere irrelevantes.

Sin el orden que impone la lógica, los pensamientos pueden colisionar dando rienda suelta a la creatividad y generando ideas nuevas, encontrando en medio de este estado anárquico y aparentemente desordenado, la razón de muchas cosas a las que no hallamos sentido ni solución en nuestro Estado de Vigilia, de manera que la lógica limita la imaginación, pero si el Centro de la Lógica permaneciera apagado todo el tiempo, se perdería la razón y probablemente se diagnosticaría como una demencia crónica.

Normalmente se recuerdan los sueños, y aunque parezca que se estuvo soñando durante todo el Estado de Sueño, esto solo ocurre a ratos durante pocos minutos, pero con la forma de vivir tan agitada de los últimos decenios no nos detenemos a recordarlos y olvidamos lo soñado, relegando el ejercicio de soñar para después..., cuando haya tiempo y no quede alguna cosa más por hacer, dándosela a dicha actividad y a los sueños, un trato equivocadamente despectivo.

Pero si en lugar de saltar de la cama pudiese permanecer un momento tratando de recordar lo que se ha soñado, muy posiblemente lo lograría, aunque es probable que dicho recuerdo se presente mientras se continúa con las actividades diarias como estar en la ducha o yendo rumbo al centro de actividades diarias; de allí que sea tan importante el papel de la memoria en la imaginación o creación, pues mientras más conocimiento se tenga, mayores podrán ser los recursos que utilice el cerebro, los cuales han de verse reflejados en los sueños. En aquellos momentos vendría bien mantener cerca una libreta o grabadora en la que pueda consignarse lo soñado para poder analizarlo un rato después con detenimiento.

Entre los estudiosos del estado de sueño y el ejercicio de soñar, hay quienes lo ven como un proceso similar al de desfragmentación de los archivos de un computador, operación que casualmente se deja ejecutando cuando se va a descansar. Tal función consiste en reorganizar la información almacenada en archivos, reagrupándola y reubicándola en los espacios que se han desocupado

tras el deshecho de otros datos; al fin y al cabo el computador personal también se conoce con el nombre de ordenador personal.

Sin embargo -además de fórmulas y programas-, es indispensable ingresar los datos suficientes para el análisis de la información, como ocurre con dicha máquina para lo cual cuenta con dispositivos periféricos como el teclado, los lectores de discos, scanners y puertos USB entre otros; la cuestión es que la mente conjuga todo ese historial, como en la película alemán-canadiense “*La memoria de los muertos*” (The final cut) de 2004, dirigida por Omar Naïm, se plantea una problemática relacionada con este asunto, cuando el editor de los recuerdos del difunto -almacenados en una memoria implantada desde sus primeros meses de vida-, debe seleccionarlos a su criterio para la elaboración del documento audiovisual que ha de exhibirse el día del funeral; enfrentándose a la difícil tarea de identificar los sueños para excluirlos de las vivencias reales (por así decirlo), pues todo hace parte del mismo conjunto de recuerdos.

En cuanto al arte, Salvador Dalí, describió sus obras surrealistas como: “*fotos de sueños pintadas a mano*”, en tanto que Frida Khalo negaba tal clasificación para las suyas, considerando que no pintaba sueños sino su propia realidad; de manera que en los sueños pueden verse reflejadas la realidad y la fantasía, surgiendo unas nuevas imágenes y experiencias que podrían llegar a apreciarse en el Estado de Vigilia a través de trabajos como los de los referidos artistas.

5.3 REFLEXIONES SOBRE LA CREATIVIDAD

La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, de manera que la creatividad no está condicionada a las cosas buenas o bonitas; y por supuesto que con un mayor conocimiento se contará con mayores y mejores recursos para la creación.

“Todo hombre es creativo. Pero muchas veces hace falta valor y una certera visión de las posibles soluciones, para desarrollar la creatividad, Y esto es algo que se puede aprender. La cómoda rutina, el ajetreo de cada día y mil prejuicios reprimen sin embargo su creatividad. Creatividad es mirar hacia adelante. Ser creativo quiere decir: preocuparse de los aspectos, de las posibilidades y del futuro de este presente. Exige apertura para aceptar un nuevo modelo en vez del conocido, del acostumbrado, del pasado de moda. En este sentido todos necesitamos creatividad. Cada uno en su puesto. La creatividad no es ningún castillo en el aire. Es una superación productiva de quehaceres concretos. ...la creatividad es algo que se puede entrenar y también el valor para ella y el instinto para captar la ocasión de ser creativo...”¹⁹.

5.3.1 CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

La creatividad es el producto de un proceso complejo en el cual se conjugan elementos que le caracterizan como la inconformidad, pues si bien se ha pregonado que al hallar algo que funcione debe dejarse así, actualmente se difunde la premisa inversa de que: *“si funciona, cámbielo”*, presentada en el libro: *“Si funciona, cámbialo. Cómo innovar sin morir en el intento”²⁰*, en el cual se plantea que el éxito se convierte en el principal enemigo de la innovación cuando nos embriagamos con el mismo, porque se subestima la competencia y nos descuidamos al asumir que las condiciones externas permanecerán incólumes, por lo que repetimos las pautas y modelos que nos permitieron llevar a cabo una creación exitosa; pero como la vida, los pensamientos y las ideas continúan abriéndose camino, quedando relegados del desarrollo mundial.

¹⁹ KIRSI, Werner, & DIEKMEYER, Ulrich, *Desarrolle su Creatividad*, Bogotá D.C., Círculo de Lectores, 1981, p. 5.

²⁰ PONTI, Franc, FERRER-ARPÍ, J. M., *Si funciona, cámbielo*, Bogotá D.C., Ed. Norma, 2011, p. 49.

La creatividad en marcas y publicidad es muy apreciada, y en este sector sí que se observa como fluyen las renovaciones. Ejemplarmente los logotipos de Pepsi-Cola y Coca-Cola han sido rediseños a lo largo del tiempo, aunque el de ésta última tan solo haya sido modificado un diez por ciento (10%) menos en comparación con el de Pepsi-Cola, que ha tenido noventa por ciento (90%) más innovaciones, por lo cual se ha creído que el logo de Coca-Cola es el mismo desde su creación, lo cual es objeto de investigación de los publicistas conoedores de que una imagen tiene un límite de permanencia antes de convertirse en parte del paisaje.

- **INCONFORMIDAD:** Esta característica a mi juicio, es la primera de las características de la creatividad, pues la creatividad no es conformista: “*La creatividad se halla muy ligada a la inconformidad y a la voluntad de cambio*²¹” y conmina a la evolución, aún más que la necesidad, pues a pesar de necesitarse una modificación, se carece de la voluntad de cambio para hacerlo. Estamos convencidos de que así nos tocó vivir y, solo esperamos que una fuerza ajena a nosotros mismos altere el status-quo de nuestra existencia.

- **SERVICIO:** Característica de la creatividad relacionada con *la necesidad de prestar un servicio*, condicionándola a la satisfacción de las necesidades de la humanidad en armonía con su cultura, de manera que pueda desarrollarse la que será una idea exitosa, o como dijo Juan Acha: “*la solución mayor*”.

- **IMPARCIALIDAD:** La creatividad no está condicionada a las cosas buenas o bonitas, aunque conforme a la necesidad de su servicio o de su procedencia sea clasificada como exitosa; de esta manera que estaríamos frente a una creatividad endémica que solo existe en una región determinada, como si esta capacidad humana fuera exclusiva de alguna latitud, región o grupo social.

²¹ ACHA, Juan, Op. Cit., p.107

- **AUTONOMÍA:** La creatividad se caracteriza por estar directamente ligada a la autonomía del individuo, así que a mayor autonomía, mejores posibilidades de concebir una idea grandiosa; y como la autonomía es reflejo de la libertad, y a la libertad se llega por el camino de la educación, y con ella a la posibilidad de elegir conscientemente, tenemos entonces que, el conocimiento nos conduce a la autonomía; por ello debemos recibir educación y aumentar nuestros conocimientos, con la certeza de que contaremos con mayor material informático como insumos para la generación de contenidos mentales.

- **CONOCIMIENTO:** Otra característica de la creatividad es que promueve la apertura a nuevas experiencias, pues implica conocer y desarrollar novedosas tecnologías que enriquezcan cada vez más el potencial creativo, pues la indigencia informática en que vivimos nos lleva a la repetición, haciendo que seamos meros copistas y consumidores de creaciones impuestas en marketing.

- **CRECIMIENTO:** La creatividad desarrolla confianza en las capacidades de cada persona, pues lo contrario –conforme a mi pronóstico (pg. 14)- acarrearía la disminución de la autoestima, considerándose en desventaja respecto de quienes reciben el beso de la Musa; y es precisamente por ser el resultado de un proceso en el que se concentran la experiencia y dedicación, en el logro de una producción personal, que adquiere tanta valía.

- **HUMANIDAD:** Esta característica que hace referencia al ser humano como especie y no a su humanidad (bondad, amor y compasión hacia los otros), condiciona la capacidad creativa al conocimiento que el ser humano tiene de su propia existencia, a la comprensión y entendimiento de las necesidades del entorno social y personal, de modo que solo se crea con conciencia o en función de las facultades mentales indispensables para enfrentarnos a la complejidad de la vida, excluyéndose por tanto a quienes padecen demencia.

5.3.2 CONDICIONES DE LA CREATIVIDAD

El Sociólogo e Investigador JAVIER CASTRO SPILA²² quien define la creatividad como un proceso social y cognitivo en el cual se resuelven problemas de manera poco familiar al encontrar conexiones nuevas e inesperadas entre conceptos, situaciones y hechos, expone en su Blog “*Emprendizaje Reflexivo*”: que en dicho proceso se realiza una combinación conceptual basada en la heterogeneidad de conocimientos (tanto explícitos como tácitos) que se ponen en juego en contextos de aplicación específicos (Amabile²³; Lymbery²⁴; Ward²⁵), y define la motivación y el desarrollo de la imaginación creativa, como dos condiciones de la creatividad:

- **LA MOTIVACIÓN:** *“La primera dimensión de la creatividad se refiere a las motivaciones. La motivación intrínseca es básica dado que las personas se divierten, disfrutan y comprometen con el desafío que les implica resolver un problema vinculado a sus intereses (ya sean laborales, educativos o personales). Sin embargo, la motivación interna no siempre es suficiente, y muchas veces es desestimulada por ambientes o contextos que “matan la creatividad”. Así, son relevantes también las condiciones de contexto, lo que podríamos llamar las motivaciones extrínsecas, tales como las recompensas, el reconocimiento, o ambientes que estimulan la participación y la interacción de ideas (la tolerancia*

²² CASTRO SPILA Javier. Sociólogo de la Universidad de Gopuzkoa-País Vasco, vinculado al sector de la educación, es investigador en SINNERGIAC - Social Innovation Centre (Basque Country) ESTIA / CREG - Université de Pau et des Pays de l'Adour. Interesado en la innovación social, gestión de la innovación social, indicadores de innovación social, clusterización y nuevas agendas de cambio.

²³ AMABILE, Teresa M., “How to kill creativity” (Cómo matar a la creatividad), Boston *Harvard Business Review*, septiembre-octubre, 1998, p. 76-87.

²⁴ LYMBERY, Mark E. F., “Negotiating the Contradictions between Competence and Creativity in Social Work Education” (La negociación de las contradicciones entre la competencia y la creatividad en la Educación en Trabajo Social), Universidad de Nottingham, *Journal of Social Work*, 2003, 3 (1), pp. 99-117.

²⁵ WARD, Thomas B., *El pensamiento creativo*, Alabama, Universidad de Alabama.

*hacia las nuevas ideas en los equipos de trabajo suele ser un factor clave de motivación)*²⁶

- **LA IMAGINACIÓN:** *“La segunda dimensión de la creatividad se refiere al desarrollo de la imaginación creativa para aproximarse a los problemas y combinar alternativas y conocimientos”²⁷. “Se trata de la capacidad para incubar ideas a las que luego se les dará una nueva perspectiva a partir de un enfoque flexible de los problemas”²⁸*

- **LA EXPERIENCIA:** *“La tercera dimensión de la creatividad se refiere a la expertise (pericia), es decir, al grado de conocimientos y saberes técnicos acumulados obtenidos a partir de la formación académica, experiencia práctica o aprendizaje por interacción con profesionales.*

Desde este punto de vista la creatividad es un proceso social e interactivo que articula no sólo la imaginación creativa sino también la expertise y la motivación. Sin expertise, es decir, sin formación en un campo de conocimiento específico, la imaginación no se convierte en creatividad, al igual que sin el impulso de la motivación la imaginación y la expertise no derivan en procesos creativos orientados a la resolución de problemas.

De este modo la creatividad supone una perspectiva interactiva del proceso creador. La creatividad se aplica en la resolución de problemas y es la imaginación que se desarrolla a partir de conocimientos adquiridos por diversos medios (expertise) e impulsada por la motivación (interna y externa) a resolver problemas.”; si embargo “Ninguna educación garantiza la creación”²⁹.

²⁶ AMABILE, Teresa M., Op. Cit. p. 76-87.

²⁷ CHIA, Robert, *El Avance de los Estudios de Gestión (SAMS)*, Universidad de Glasgow

²⁸ AMABILE, Teresa M., Op. Cit. p. 76-87.

²⁹ ACHA, Juan, Op. Cit., p. 117.

5.3.3 TIPOS DE CREATIVIDAD

Existen tantos tipos de creatividad como necesidades creativas existen, entre las cuales se relacionan las siguientes:

- Creatividad Práctica: se manifiesta en la vida diaria como aquella capacidad o ingenio para solucionar problemas cotidianos en los cuales la persona tiene que crear o inventar cosas completamente nuevas y originales, o cuando tiene que mejorar, adecuar o contextualizar algo a una realidad determinada, innovándolo para que sea mucho más funcional, adecuado a las necesidades reales.
- Creatividad Técnica y Tecnológica: se manifiesta en la inventiva, y desarrollo de instrumentos y herramientas prácticas y útiles.
- Creatividad Científica: se manifiesta en la producción científica, en el descubrimiento y el interés por el conocimiento científico.
- Creatividad Literaria: se manifiesta en la producción de géneros literarios como la narración, la poesía, el cuento, la novela, y el ensayo.
- Creatividad Plástico-motora: se manifiesta en disciplinas que comprometen el movimiento corporal como en el Arte Escénico, el baile y la danza, en los deportes como la gimnasia y acrobacia, etc.
- Creatividad Artístico-plástica: se manifiesta en el dibujo, el gravado, la pintura, la escultura, etc.
- Creatividad Musical: cultivado el gusto e interés por la música en general, y particularmente en sus elementos como la melodía, el tono, el ritmo y el compás, este tipo de creatividad se manifiesta en la composición de canciones y música instrumental.

- Creatividad en las relaciones sociales: es la asociada a la inteligencia emocional y que nos permite organizar respuestas emocionales originales o novedosas al estar en una situación de interacción social en la que es posible controlar nuestras emociones, advirtiendo las respuestas de los demás, y afianzando las relaciones de manera cortés.

Podría continuarse relacionando y discutiendo varios tipos de creatividad como por ejemplo la que acompaña a un buen humorista o comediante, pero en lugar de ello considero acertado acudir a dos clasificaciones que comprenden los diferentes tipos, como son *la creatividad superficial y la creatividad profunda*:

- **LA CREATIVIDAD SUPERFICIAL:** Se refiere a una creatividad básica que permite salir de algún embrollo o resolver los asuntos del diario vivir; entonces se anhela, se educa y se demanda creatividad superficial o una creatividad del qué, del cómo, del con qué, del quién, del cuánto, del cuándo, etc. para solucionar problemas triviales de manera rápida y eficaz. Las empresas y los sistemas organizados para la rentabilidad podrían conformarse con la creatividad de este tipo.

- **LA CREATIVIDAD PROFUNDA, PLENA O TOTALIZADA:** Es el tipo de creatividad requerida cuando lo que se busca ha de ser el resultado de la construcción, evolución y crecimiento personal, para lo cual se precisa de una adecuada formación, presencia de conciencia, permanente voluntad por mejorar, para tener una visión amplia y asociada con la intención de transformación social, orientada al mejoramiento de la calidad de vida. Por tanto, la creatividad profunda es la necesaria en asuntos mucho más complejos que tienen que ver con la existencia misma del individuo como ser, en búsqueda de su crecimiento interior y en beneficio de sus semejantes, es la que crea a partir de un acto autoconsciente, directamente ligado a la formación de nuestra humanidad, y en el caso particular,

“...el artista se va acomodando, no únicamente a la realidad de su sociedad, sino en especial de su capacidad creativa personal”³⁰.

En este texto se ha hecho referencia a la voluntad³¹ sin la cual no se desarrollaría la creatividad, ya que sin resolución no se materializarían las ideas, y el esfuerzo por rescatar los sueños sería en vano, seducidos por las actividades con las cuales nos ocupamos para evitar de parásito displicente experiencia de llenar ante el desfalleciendo a en este tiempo de comidas rápidas, productos y repuestos listos para instalar, ampliamente difundidos a través de medios de comunicación - principalmente la televisión-, somos aleccionados sobre lo que debemos hacer, elegir y adquirir; y es en ese momento que se pone a prueba la fuerza de la voluntad para tomar determinaciones de manera consciente, que fomenten o estimulen la creatividad e innovación como un preciado tesoro con el objetivo de que den frutos en forma de nuevas estrategias, productos y servicios con oferta de prometedora demanda, para la cual sea irrelevante la competencia del mercado global.

5.3.3.1 REFLEXIONES SOBRE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

Quizás uno de los retos más grandes consiste en enfrentarse a la posibilidad de realizar una producción libre, sin modelo o referencia alguna, y no encontrar que hacer en mucho tiempo; y aún sabiendo qué hacer, faltaría el ingrediente de la determinación que da impulso a las acciones que conllevan la realización de la producción artística.

³⁰ *Ibíd*em, p. 143

³¹ VOLUNTAD: (lat. voluntas, atis, de velle, querer), facultad, capacidad de determinarse a hacer o no hacer algo. Firmeza con la que se ejerce esta facultad: (lat. facultas, -atis. Aptitud, capacidad para ejercer una actividad). Larousse Diccionario Enciclopédico Bogotá D.C., Ed. Larousse, 2008, pg. 1046.

En su libro *Introducción a la Creatividad Artística*, Juan Acha advierte reiteradamente la necesidad de desarrollar los proyectos artísticos a través de la investigación permanente y el trabajo continuo, relegando del desempeño profesional como “*productores de bienes estéticos*”, toda iluminación de origen divino.

Al respecto expresó: “*Si bien la maduración es incubación, no significa que el artista deba sumirse en la pasividad de la espera. Igual que cuando espera encontrar, es preciso que ponga mucha atención para encauzar su fantasía en la concepción de los pormenores de la elegida posibilidad de innovar. La relación de la conciencia con el inconsciente, de lo vivido con lo recordado, es el mecanismo central de la concepción. Pero ella no actúa por sí sola: el artista ha de activarla al calor de sus preocupaciones respecto al esclarecimiento de las intenciones que lo impulsan a pintar y que buscan una realización visible que no siempre es fiel a lo deseado.*”

*Al lado de su fantasía, operan su memoria y su reflexión, y juntas van convirtiendo el impulso en deseo y éste en acción volitiva*³². Sin embargo “*un innovador puede tener sueños, pero no puede permitirse ser un soñador*”³³, encontrando la manera de aterrizar las ideas concebidas, adaptándolas a la realidad del artista para que germinen dando vida a una creación -sin perder la esencia de lo soñado-, pues no podemos dejar sin raciocinio esta etapa tan importante, teniendo conciencia de su actualidad social y humana, cultural y psíquica.

De otra parte, debemos considerar que la libertad es un elemento básico en la consecución de las ideas y de las creaciones, como se evidenció en un experimento del que hizo parte Thomas B. Ward, que consistió en examinar la

³² *Ibidem*, p. 180.

³³ PONTI, Franc; FERRER-ARPÍ, J. M., *Si funciona, cámbiela*, Bogotá D.C., Ed. Norma, 2011, p. 49.

relación entre los enfoques de una tarea de generación creativa y la novedad de los productos resultantes, dándole a los participantes la tarea de imaginar la vida en otros planetas, con instrucciones destinadas a favorecer a formular la tarea, ya sea en formas muy específicas (por ejemplo, pensando en los animales terrestres) o formas más abstractas (por ejemplo, pensando en las condiciones ambientales y necesidades generales de supervivencia). Estas últimas instrucciones dieron lugar a creaciones más novedosas, de manera que los resultados se discuten en términos de la maleabilidad de los enfoques de las personas a la generación creativa, el papel de la formulación de problemas y el vínculo entre la abstracción y la novedad; en otras palabras, los imaginadores pudieron presentar proyectos más creativos al no tener excesivas limitaciones.

Es pues la libertad, uno de los mayores ingredientes presente en el proceso creativo y evolutivo, pero la capacidad de aprender es la facultad que ha permitido la producción de contenidos mentales (invención e innovación), con la memoria como soporte, porque: “*quien tiene mala memoria está condenado a repetir sus equivocaciones*”³⁴; de manera que si los ancestros homínidos no hubieran recordado que lograron alcanzar una fruta empleando una vara como herramienta, no habría sido posible el desarrollo de dicha técnica de recolección, condenados a partir del punto cero cada vez que se enfrentaran al mismo problema, sin avanzar al siguiente nivel, mucho menos a dejar un legado de conocimiento a sus descendientes; ya que la eficiente evocación de recuerdos permite incrementar los cimientos sobre los cuales se construye una nación.

Apoyado entonces en la tesis de Juan Acha, la creación artística es un proceso de maduración que debe fundamentarse y estructurarse, contrario a la creencia de que sale de la nada; y es entendible que de la nada, nada llegue, en tanto que de un cultivo se cosechan sus frutos ¿cómo se pretende entonces cosechar sin haber sembrado? Por tal razón debe alimentarse el conocimiento y ejercitar la memoria,

³⁴ Proverbio chino.

para que junto a la reflexión y la fantasía, un impulso pueda convertirse en deseo y éste en una acción de la voluntad, luego del estudio y preparación propios para la elaboración de cada obra o bien estético.

La producción artística es pues el resultado de un arduo y consciente trabajo de planeación en el que el producto puede tener o no el efecto deseado, es más que una expresión y aunque se ha hecho mención a que la libertad es uno de los ingredientes del proceso creativo, lo cierto es que nos encontramos regidos por las leyes de la naturaleza, lo cual se convierte en un reto como el de desafiar la gravedad con el invento de artefactos voladores hasta para viajar al espacio exterior; por tanto la coartación de la libertad solo será un reto más al que se enfrenta el ingenio en la búsqueda permanentemente de cómo acomodarse a las nuevas circunstancias o posibilidades, y por el contrario quizás la ausencia de limitantes -con lo cual se ofrece un infinito panorama de posibilidades estéticas-, podría desincentivar el ejercicio creador, a menos que halla alguna necesidad por satisfacer, con lo cual ahora se hace referencia a la motivación que produce ese impulso o capacidad de determinarse a hacer o no hacer algo, y que la naturaleza impone a las especies a través de los instintos, procurando principalmente su propia conservación, ¿y qué es la información genética si no instrucciones de configuración? Esto es memoria genética.

Hace ya un siglo que los artistas o *productores de obras de arte*, empezaron a convivir con avances técnicos como la fotografía y el cine, llevándolos a plantear la función de su trabajo, que ya no consistía en imitar a la realidad, pues las nuevas tecnologías permitían hacerlo de forma más objetiva, rápida y menos difícil, además de la posibilidad de poder obtener la reproducción del producto con gran fidelidad.

Así mismo, las nuevas teorías científicas como el psicoanálisis de Freud, la teoría de la relatividad de Einstein y la subjetividad del tiempo de Bergson, les motivaron

a alejasen cada vez más de la realidad cuestionándose la objetividad del mundo que percibimos, buscando nuevas formas de expresión, nuevos lenguajes artísticos induciendo el surgimiento de los movimientos de vanguardia, y con ello, una nueva relación del artista con el espectador.

La creatividad artística es más que una sentida necesidad de expresarse, es más que un medio de comunicación; no es un edicto, es mucho más que un aviso. Al respecto el autor peruano que se radicó y continuó escribiendo en México, y para quien la expresión es la realización estética más elemental, manifestó: *“la expresividad es importante para el arte como conocimiento, como contenido político o por sus efectos estéticos, pero no puede ir en contra del máximo ideal del arte que es la creatividad y menos aún, anularla: debe complementarla o, mejor, entran en simbiosis con ella”*³⁵.

5.3.3.2 CONDICIONES DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

En este apartado comenzamos citando a Juan Acha, cuando afirma que: *“El proceso creativo del artista plástico comienza con un trazo o figura, un color o tema, una vaga idea o una imagen borrosa, sea en la mente, en el esbozo o en la obra; la obra nunca está entera ni definitiva en la mente”*³⁶. Sin embargo, se requiere que existan una serie de condiciones básicas para el desarrollo de las prácticas artísticas, algunas de las cuales se esbozan a continuación.

- **LA INCONFORMIDAD:** Es el rechazo al comportamiento de los individuos sumisos y sin reacción aparente, que prefieren el conformismo que les asegura estabilidad y prosperidad, en lugar de incursionar en cosas nuevas que demandan mayor esfuerzo y dedicación. La creatividad artística se halla muy ligada a la

³⁵ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 43

³⁶ *Ibíd*em pg. 146

inconformidad y voluntad de cambio, presupone la capacidad de distanciarse de las soluciones dadas, ya que podría llegar a apartarse irreverentemente de los patrones establecidos. Lo importante es enfocarse y ponerse en movimiento, para lo cual deberemos modificar puntos de apoyo y centro de gravedad para un apropiado balance, muy similar a como nos contoneamos de un lado al otro para avanzar al caminar.

- **LA REBELDÍA:** Corresponde a la reacción de quienes permanecen devotos a unas formas estéticas socialmente aprobadas, y repentinamente advierten estar cansados de esa vida cortesana de permanente agracia, y que ha llegado la hora de empezar a vivir una vida propia, por lo que puede llegar a observarse comportamientos considerados como asociales en busca de su emancipación; pero aunque esta actitud pueda parecer autónoma, existe una gran diferencia entre autonomía y rebelión, porque en la rebelión el artista está en contra del conformismo, pero el inconformismo no convierte necesariamente a una persona en autónoma, creadora e innovadora.

- **LA CURIOSIDAD:** Es uno de los detonantes que motivan la creatividad en general, pero que en el plano artístico conlleva a experimentar nuevas temáticas y técnicas, de manera que en la medida que se reprima, se erosiona el terreno donde ésta germina. Cuando el individuo se conforma, pierde la curiosidad, será manso, sumiso y fácilmente influenciable (controlable), una forma eficiente del trabajo pastoril, muy practicado por comunidades militares y religiosas, en donde *el que obedece no se equivoca*, pero con la grave consecuencia a largo plazo de prescindir de la iniciativa y autonomía.

- **LA APTITUD:** Es tan importante como la actitud pues como Remy, la rata protagonista de *Ratatouille* que aspira a convertirse en un chef gourmet, inspirado

por el reconocido y fallecido chef Auguste Gusteau³⁷, la vocación nos permite trazar la carta de navegación con menos dificultad, cual brújula, cual faro, sirviendo de orientación en el penumbroso tránsito hacia una profesión u oficio, pues difícilmente –así como la docencia-, se elige el arte sin haberse experimentado vocación para ello.

- **LA CONCIENCIA:** Expone Acha, que la creatividad artística demanda un suficiente grado de desarrollo y capacidad cognitiva, razón por la cual la creación no es atribuible a las personas inimputables, ni a los niños cuyas innovaciones son expresivo-elementales, ni a los locos con ejecuciones arbitrarias. Contrario a cuando un creador vislumbra en el sinsentido lo que puede resultar un triunfo o logro creativo a través del ordenamiento de los elementos de que dispone, pues así como un mago no puede sacar un conejo del sombrero sin que exista el conejo, así mismo nada podría ser creado de la nada, aunque así parezca.

- **EL CÁLCULO DE LOS RIESGOS:** Similarmente a como ocurre en la educación del comportamiento social, la represión suele hacer que el artista se esfuerce por no ser sorprendido fuera del ámbito de producción de bienes estéticos, y hasta concluya que vale la pena pagar el precio de una eventual reprimenda, a cambio del placer y satisfacción que obtendrá con la realización de su obra.

- **REPETICIÓN O CONTINUIDAD DE ELEMENTOS:** del sistema o tendencia artística mediante la memoria como almacén de actitudes y conocimientos, experiencias y aptitudes, memoria que identificada con la conciencia va unida al inconsciente, como depósito de los conocimientos y experiencias que la memoria rechazó y como recurso vital para toda creación cultural, en general, y artística, en particular.

³⁷ RATATOUILLE (2007): Película de animación por computadora producida por Pixar y distribuida por Walt Disney Pictures, cuyo argumento está basado en las dificultades de la Rata Remy por desarrollar sus cualidades culinarias junto a los humanos.

Para el investigador soviético B. Runin³⁸, la creatividad de la naturaleza sirve como modelo para la humana, que se caracteriza por tres pasos evolutivos: La repetición de constantes de la especie mediante la herencia; la aparición de las variantes evolutivas, ya sea por azar, por necesidad o por el proceso de prueba y error; y la selección de las variantes, con eliminación de las perjudiciales para su desarrollo y aprovechamiento de las útiles a la especie.

La creatividad artística se observa de manera similar ya que también aprovecha elementos que han sido exitosos para combinarlos con otros nuevos y así dar a la vida a una nueva forma:

- **LA INNOVACIÓN O DESCUBRIMIENTO DE VARIANTES**, mediante la fantasía, cuya capacidad consiste en saltar hacia lo desconocido, aventurándose más allá de la *expertise* del artista: de ahí el amplio salto de quienes tienen cuantiosos conocimientos almacenados en su memoria, los cuales evocan sin demasiada dificultad, con arrojo y sin pena de sus ambiciones, evitando ocuparse en otras tareas permanentemente como un pretexto más para evadir la realización de algo importante en nuestra vida.

El creador artístico, es pues una persona que ha desarrollado habilidades que le permiten realizar los enlaces adecuados para la fusión de todos los elementos necesarios para fraguar una creación artística, ya que encuentra vinculaciones con necesidades sociales o artísticas escondidas y resultan valiosas porque benefician por acción o reacción a la realidad artística y social, por lo que es necesario que el artista disponga de numerosos y profundos conocimientos de la realidad social de su país, la realidad artística mundial, y maneje ideas con eficiencia, aunque no

³⁸ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p.116.

solo va acomodándose a dicha realidad, sino también a la de su propia capacidad creativa.

Por tanto, quienes realizan creaciones artísticas no son personas inflexibles y por el contrario se han caracterizado por la sensibilidad, de manera que están alerta a cualquier alteración ambiental y social, efectuando los cambios que considere necesarios para encaminarse hacia una nueva orientación; similar a los autos de juguete que al toparse con un obstáculo como una pared, retroceden un poco y giran hacia un lado para seguir con su recorrido, sin tener que precisar de una amplia superficie donde transitar. No es pues una retirada, sino la búsqueda de otras vías para continuar desarrollando su proceso creativo pues también en el arte, puede percibirse como agotado o fatigado un tema, una corriente o movimiento, y es entonces cuando surgen nuevas tendencias innovadoras y hasta revolucionarias.

El 16 de agosto de 1972, a unos 300 metros de la costa de la localidad de Riace, en la provincia de Reggio, fue encontrada una pareja de estatuas griegas del siglo V (450) a. C., sumergidas a ocho metros de profundidad, nombradas Los Bronces de Riace, conocidos también como Los Guerreros de Riace o Los Gemelos de Bronce, que se exhiben en el Museo nacional de la Magna Grecia de Reggio de Calabria registrados con los números 12801 y 12802, y que junto al Poseidón del Museo Arqueológico Nacional de Atenas y al auriga de Delfos son de las pocas esculturas fundidas en bronce con la técnica llamada a la cera perdida que aún quedan, como ejemplos del desarrollado arte griego de la antigüedad. En ellos puede apreciarse una sutil alteración de la realidad, modificada con la exageración de algunos rasgos anatómicos como la pronunciada hendidura de la espalda entre los músculos romboides mayores y menores encargados de la aproximación de la escápula hacia la columna vertebral (entre los omóplatos), tal vez para solucionar algún problema de diseño o manufactura, o para resaltar aún más los rasgos que para entonces prevalecían como las venas, el ensortijado cabello y accesorios de

fácil identificación por su esmerado detalle como gorros de piel y vendas de lana en la cabeza.

Unos treinta años marcarían los diferentes tiempos de realización de estas dos obras, en un momento en el que la escultura griega había experimentado importantes transformaciones respecto a sus ideales estéticos aún con interés por la figura humana como una constante característica de su arte.

Lo cierto es que al llegar a un tope en la creación como el realismo en el arte, éste recurso puede agotarse y tornarse aburrido, susceptible a la generación de nuevas formas, como el límite al que lleva la represión del deseo de exageración, y surge entonces el deseo de hacerlo, llegando inclusive a la caricaturización³⁹, pues en algún momento se presentarán las modificaciones o innovaciones, suscitándose cambios, ya que nada es para siempre, tanto así que hasta la creatividad artística ligada directamente a la creatividad humana, también decae, sobretodo al no ejercitarse, ni adaptarse a nuevas necesidades y nuevas tecnologías.

Una situación semejante se planteó en la película *SIMONE*⁴⁰, en la que el decadente director de cine Viktor Taransky quien había estado nominado al Oscar, pierde cualquier esperanza de recuperar su vida cuando su temperamental actriz abandona el rodaje de la película *Sunrise, Sunset*, y es despedido por la presidenta del estudio, quien también es su ex mujer y madre de su hija Lainey; momento en cual el genio informático Hank Aleno lega a Taransky el software de animación *Simulation One* con el que dará vida a Simone, la estrella más adorada de Hollywood, cambiando su vida para siempre. En esta cinta el protagonista resuelve un problema de credibilidad generado por la perfecta imagen de su actriz

³⁹ CARICATURIZACIÓN: Exageración de los rasgos que identifican a una persona, animal o cosa. Larousse Diccionario Enciclopédico (2008), Ed. Larousse, Bogotá D.C. pg. 205.

⁴⁰ *SIMONE* (2002): Película drama-comedia del director Andrew Niccol, protagonizada por Al Pacino, Catherine Keener, Jay Mohr, Jason Schwartzman, Evan Rachel Wood, Pruitt Taylor Vince, Elias Koteas, Stanley Anderson y Winona Ryder. <http://es.wikipedia.org/wiki/S1m0ne>, consultada en octubre de 2012.

virtual, agregándole un granito en el rostro, de manera que al modificarla (retroceso en el arte) logró el efecto deseado.

- **EL APRECIO O VALOR DE LA CREACIÓN:** Con referencia al resultado, en la creatividad artística –y de acuerdo al escritor Juan Acha⁴¹-, el triunfo de la creación es un ingrediente imprescindible *“porque el valor de muchas innovaciones depende del reconocimiento que merezca en la amplia variedad humana de receptores,”* de modo que *“la innovación no basta: debe ser valiosa para que exista como creación artística propiamente dicha. ...dependerá, por tanto, de las preferencias por la permanencia o por el cambio de los receptores o aficionados”* pero en todo caso sin dejarse seducir por una solución exitosa considerada como la culminación de todo lo que esperásemos encontrar, continuando con la exploración creativa hasta lograr *la solución mayor* que luego se entra a perfeccionar.

Condición con la cual no estoy de acuerdo, por considerar que la creatividad no debe estar sujeta al éxito de las creaciones, y no debe clasificarse como falta de ingenio por el solo hecho de no haber triunfado en el ámbito artístico. Cuántas composiciones musicales de calidad han quedado rezagadas por la publicidad, reconocimiento y el éxito de otras, y no por ello deben subestimarse; de manera que a la premisa del Autor podría agregársele: que la innovación, aunque de CALIDAD, no necesariamente debería ser de valor para considerarse como creación artística; ya que básicamente contaría con un valor estético intrínseco, en tanto que evidentemente correríamos el riesgo de ser damnificados con creaciones de mala calidad exitosamente publicitadas.

El señor Robert T. Kiyosaqui autor de varios *‘Best Sellers’*, fue entrevistado en 1995 por una joven reportera de un periódico de Singapur, quien con admiración le manifestó querer ser autora de libros líderes en ventas -así como él-,

⁴¹ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 102

preguntándole si tenía alguna sugerencia al respecto; por lo cual le aconsejó asistir a algún curso de ventas asegurándole que con ello mejoraría enormemente su carrera. Pero contrario a la reacción esperada, se mostró muy ofendida y enojada, replicándole que teniendo un master en literatura inglesa ¿por qué debería ir a una escuela a formarse como vendedora?; entonces Kiyosaqui, quien conocía el trabajo de su entrevistadora, le expuso: “*Soy un terrible escritor. Usted es una escritora maravillosa. Yo asistí a una escuela de ventas. Usted tiene un Master. Junte todo eso y tendrá ‘un autor de libros mejor vendidos’, y un ‘autor de libros mejor escritos’*”⁴². No bastaría entonces que la creación fuera de calidad, pues -como advierte Juan Acha-, también debería ser exitosa, para lo cual requeriría de un buen proceso de marketing; pero siendo un producto de la creatividad, tiene un valor independientemente de que sea de calidad y exitosa.

5.4 DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD ARTISTICA

Por analogía encuentro similitud entre las dimensiones de la creatividad artística y las condiciones de la creatividad (ver 5.3.2 pág. 45): la motivación, la imaginación y la experiencia, pero con un definido enfoque a su natural humanidad, de manera que la expresión artística como patrimonio de una comunidad, puede llegar a constituirse en un exitoso medio de individualización, y considerarse peligrosa para el status-quo, que la reprime con frecuencia, lo cual desencadena reacciones como: el cálculo de riesgos, la inconformidad, la rebeldía, y la curiosidad, teniendo presente que la mera expresividad evita la creatividad, “*al convencer a los futuros artistas de que la finalidad principal del arte es la expresividad*”⁴³.

⁴² KIYOSAKI, Robert T, *Padre Rico, Padre Pobre*, Buenos Aires, Time & Money Networks Editions, (2002), pg. 138

⁴³ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 43

En el libro *'Si funciona, cámbielo'* los autores plantea sus siete dimensiones de la creatividad: 1-Las creencias, 2-El Entorno, 3-las inteligencias múltiples, 4-el trabajo en equipo, 5-el pensamiento creativo, 6-El liderazgo creativo, y 7-**La pasión creativa**, de las cuales destaco precisamente ésta última, porque: *"Es difícil que una persona sea creativa por obligación. No es imposible, pero es bastante difícil de observar en la realidad. Disfrutar con lo que uno hace es la antesala del trabajo creativo. Hay que dejar aparte, de una vez por todas, las monsergas pseudocientíficas sobre la creatividad, los genes y demás zarandajas. La creatividad es hacer, a gusto, lo que uno desea: disfrutar, alucinar, estar encantado, investigar, probar, ensayar, descubrir, fantasear, imaginar..."*⁴⁴.

Siendo la creatividad artística producto de los procesos mentales, se desarrolla en dimensiones que según Juan Acha, son: la memoria, la fantasía, la imaginación y la reflexión, las cuales he asociado de acuerdo a la relación entre sí, de la siguiente manera: la memoria con la experiencia, la fantasía con la imaginación, y la reflexión con la motivación.

- **DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO:** *"La adquisición de conocimientos comprende a los empíricos que el aprendiz va almacenando como decantaciones de sus experiencias manuales, visuales y sensitivas. A estos conocimientos se suman los intuitivos que él va seleccionando por simples deducciones o inducciones"*⁴⁵. Parte de la información se almacena en la memoria y otra se esfuma o desaparecen, en tanto uno que otro recuerdo que se almacena en el inconsciente, *"va aflorando a la memoria cuando desaparecen las presiones que lo alejaron de ésta y cuando una gran cantidad de preocupaciones, por algún problema afín, lo obliga a salir, como en los sueños"*⁴⁶.

⁴⁴ PONTI, Franc; FERRER-ARPÍ, J. M., *Op. Cit* p. 77

⁴⁵ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 99.

⁴⁶ *Ibíd*em, p. 99.

- **DIMENSIÓN DE LA RECREACIÓN:** Esta dimensión que hace alusión a la voz latina *recreare* (crear de nuevo, volver a la vida), se refiere al ejercicio de fantasear e imaginar, pues recreamos o volvemos recuerdos a la vida a través de sensaciones como las imágenes que proyectamos en nuestra mente, con la facultad de poder modificarlas sustancialmente, tanto así que podemos generar unas nuevas proyecciones con nuevas sensaciones (mejor que en 3D), que se nutren del conocimiento, pues a mayor conocimiento, mayor fantasía, de manera que la capacidad creativa depende en gran medida de la riqueza cognitiva con que contemos.

- **DIMENSIÓN DE LA RACIONALIDAD:** Referente a la motivación y la reflexión, destaca la lucidez mental como un pilar esencial de las dimensiones de la creatividad, ya que indiferentemente de que el origen del conocimiento hubiera sido, intuitivo, empírico y/o científico, *“su aplicación dependerá definitivamente de la capacidad de raciocinio o reflexión que haya adquirido...⁴⁷”*, o sea que una cosa son los materiales o insumos, y otra será lo que se hará con ellos, siendo materia prima el conocimiento, y la racionalidad junto con la facultad de recrear, las que permitirán usarlo apropiadamente en la producción de una creación.

Son entonces la dimensión del conocimiento, de la recreación y la racionalidad, las tres magnitudes fundamentales de la creación artística, y así como ésta es tan personal, las motivaciones que llevan a su construcción son igualmente individuales y características; desfavorablemente la información con que contamos no siempre es accesible cuando se requiere, por lo que considero importante dedicar el siguiente apartado para ilustrarnos acerca de la memoria.

⁴⁷ Ibídem pg. 99.

5.4.1 LA MEMORIA Y LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

La memoria es la potencialidad psíquica que fija los contenidos de la mente y los reproduce trayéndoles del pasado al presente y es de vital importancia del sistema sensorial como parte del mecanismo de obtención de información; está íntimamente asociada al medio de almacenamiento de la misma, pues no habría aprendizaje o conocimiento del medioambiente, y se presentaría una eterna experimentación de sensaciones que no permitirían el avance evolutivo, por lo cual se llama a cada tipo de archivo informático de acuerdo al medio por el cual que sea percibido así: el sonido como memoria auditiva, las imágenes como memoria visual, y así con todos, pues se dice que hasta los músculos tienen memoria, y tienden a recuperar la tonalidad para la que habían sido ejercitados. Así mismo también es posible entrenar y fortalecer la memoria mediante ejercicios tan prácticos como el desarrollo de crucigramas, acertijos y otros agradables ejercicios de memorización que faciliten la evocación de la mayor cantidad de datos para la articulación del pensamiento creativo.

La memorización es un proceso que se desarrolla en las tres etapas que se describen a continuación:

- a) Admisión, fijación o grabación: En término de horas, son los acontecimientos vividos por una persona, considerados un contenido psicológico (imágenes y sensaciones).que entra a formar parte de su memoria. Entonces por otra facultad mental, ingresan al aparato psíquico y se vuelven contenidos internos.
- b) Elaboración, retención o procesamiento. Estas imágenes y sensaciones deben tener un acomodo en la mente, entonces es muy probable que lo que suceda sea una codificación, es decir que se elabora y asigna o relaciona a otra información.

- c) Evocación, recuperación o recuerdo: Que puede comprender eventos recientes o pasados, por lo que se subdivide en: Evocación reciente y Evocación remota, de manera que al ser interrogados acerca de un encuentro romántico de hace unos días, pueda darse razón de lo agradable o desagradable del acontecimiento, pudiendo recordar algo que no es del momento pero que tenemos almacenado en nuestra memoria.

Entonces, es indispensable llevar a acabo el primero de los tres pasos para obtener el tercero habiendo pasado por el procesamiento o codificación de la información, sea para recuerdos agradables o desagradables, gratificantes o frustrantes, y neutras también. Así es el esquema más simple de cómo funciona la memoria.

CLASES DE MEMORIA:

- a) Memoria inmediata o de fijación: Así se llama también a esta memoria que fija o graba esos contenidos en la mente o aparato psíquico, y cuenta con la capacidad de reproducirlos o evocarlos en términos de horas y días.

- b) Memoria mediata o de evocación:

Se denomina a la memoria que exclusivamente cumple con la función de reproducción o evocación y no de fijación, porque funciona a partir de la anterior, de manera que solo recuerda desde un pasado remoto en término de meses y años; por ejemplo, si en casa nuestros padres preguntan qué nos enseñaron hoy en la escuela, ellos están explorando nuestra memoria de fijación, en tanto que al ser consultados sobre acontecimientos ocurridos en vacaciones del año pasado, están explorando nuestra memoria de evocación, y para poder darles razón, debemos haber llevado a cabo el

proceso de memorización. Esta clase de memoria se subdivide a su vez en memoria reciente y remota:

- Memoria reciente: Evoca los contenidos desde un pasado próximo, como al recordar la película que fuimos a ver hace unos pocos meses.

- Memoria remota: Evoca los contenidos desde un pasado lejano, como al recordar la lista de invitados a nuestra primera comunión hace años.

Podría observarse que a pesar de haber grabado, no se encuentre sitio donde llevar a cabo la elaboración, y no obtenga una evocación exitosa; así como también podría presentarse que habiendo cumplido con las dos primeras etapas de la memorización, fuera bloqueada la información diciéndose que falló la evocación; o que una persona tenga un problema de memoria de fijación y de memoria reciente, pero no de memoria remota, aunque como procesos no es que la memoria remota y la reciente sean diferentes, pues son exactamente iguales, y no es que tengamos una memoria reciente completamente diferente a la remota, tan solo es una clasificación meramente arbitraria para que los psiquiatras puedan hacer un dictamen al momento de evaluar el estado de un paciente; pero si es importante saber que las memorias pueden afectarse de manera independientemente.

- c)** Memoria retrógrada y anterógrada: Representando la vida de un individuo mediante una línea horizontal, en la que el comienzo determina su nacimiento y el final su vida actual, escogiendo cualquier momento como el día de su boda y se le averigua por lo que recuerda antes de dicho evento, se acude a la memoria retrógrada que explora de un determinado límite hacia atrás; pero al indagar por los acontecimientos ocurridos a partir del

momento en que contrajo matrimonio, estaría recurriendo a su memoria anterógrada, que evoca lo ocurrido a partir de un determinado evento.

Hay quienes predicán que el orden es el vástago de la mala memoria, lo cual tiene sentido al no tener que recordar por ejemplo: dónde se han dejado las llaves, si siempre son colgadas en el mismo llavero de la casa; y como para su almacenamiento la información es asociada con otra información, y hacer una evocación requiere que el cerebro haga sus respectivas conexiones, lo cual demanda tiempo y esfuerzo, es comprensible que la mente prefiera un atajo que evite mayor recorrido. Razón por la cual, a continuación se reflexiona sobre los trastornos de la memoria.

TRASTORNOS DE LA MEMORIA:

La memoria es susceptible de sufrir perturbaciones por diferentes razones que pueden ser de origen orgánico y producen daño en el cerebro, como las producidos por contusiones o traumas craneoencefálicos, por lesiones fisiológicas derivadas de daños en el sistema circulatorio, o por uso de ciertas drogas (generalmente sedantes), y de origen funcional por factores psicológicos o psicosomáticos, ya que la medicina reconoce la importancia de los procesos emocionales en la aparición y desarrollo de algunas enfermedades, pero este extremo es difícil de cuantificar y precisar por depender de factores y variables difíciles o imposibles de estudiar con el método científico; en general se presenta por situaciones de stress, posiblemente como un mecanismo de defensa. Las personas mayores suelen recordar con mayor facilidad los acontecimientos pasados que los recientes, muy probablemente debido al stress que puedan estar sufriendo; al respecto se refiere la Analista Biomédica PETRA BINDER: *“...la mayoría de los seres humanos libran una guerra cotidiana contra el olvido. Entre los factores que inciden negativamente entre nuestras neuronas están el exceso*

*de estímulos, el miedo, la falta de sueño y de ejercicio, la mala alimentación, la nicotina y el alcohol. Sin mencionar el estrés, la mayor causa de la falta de memoria."*⁴⁸

La amnesia: Este trastorno del funcionamiento de la memoria se refiere a la incapacidad del individuo para conservar o recuperar información almacenada; la palabra se deriva del griego *MNESIS* que significa RECUERDO, de la cual también se deriva la palabra MONUMENTO, y que acompañada del prefijo A, significa: ausencia de recuerdos, y que para su estudio se ha clasificado en: lacunar o laguna, selectiva, fisiológica, conmocional (o amnesia histérica post-traumática que también podría considerarse como selectiva, pero que corresponde a un mecanismo de defensa al que acude la mente ante una emoción que le resulta doloroso recordar, y le sacudió tanto, tanto, que borró dicho contenido de su memoria para evitar más sufrimiento y poder continuar con su propia existencia).

Cuando surgen Interrogantes como: ¿Se olvidó lo que acaba de suceder?, ¿no se puede evocar un recuerdo?, ¿se olvidó lo que sucedió hace menos de un mes?, ¿se olvidó lo que ocurrió hace más de un mes?; se hacen referencia a los tipos de memoria: inmediata, reciente y remota, y los trastornos pueden ser permanentes o temporales, como la amnesia espontánea o espamnesia transitoria global TGA por sus siglas en inglés, y que tiene mayor índice de casos en personas entre mediana y avanzada edad particularmente varones, y que usualmente dura mucho menos de 20 horas, y consiste en un inicio súbito de una amnesia anterógrada, manteniendo una amnesia total del episodio una vez el individuo regresa a la realidad, la cual está asociada con epilepsia, hemorragia y tumores cerebrales, migraña, enfermedad cerebrovascular tromboembólica, y sobredosis de medicamentos, y que de acuerdo a la duración de lo olvidado, se clasifica en:

⁴⁸ BINDER, Petra, *Gimnasia para la memoria*, Bogotá D.C., Panamericana editorial. (2011), pg. 75.

- a) Amnesia permanente: Una vez olvidado, jamás se recupera el recuerdo.
- b) Amnesia temporal: Habiendo olvidado durante cierto tiempo, se logra recuperar el recuerdo.

En este trastorno, se identifican varias clases de amnesia como: Hipomnesia e Hipermnesia: La Hipomnesia, antecedida por el prefijo HIPO que significa: por debajo de..., se refiere al trastorno de la memoria padecido por el individuo que sí recuerda, pero recuerda mal, confundiendo los datos almacenados al momento de evocarlos, en tanto que la Hipermnesia, antecedida por el prefijo HIPER que significa: exceso de..., hace referencia a lo que también puede considerarse un trastorno de la memoria por exceso, y que le permite recordar anormalmente bien, ya que existen personas con una memoria privilegiada conocida como: *memoria fotográfica*.

La paramnesia, antecedida por el prefijo PARA, significa: al lado de..., que para este caso se refiere al sujeto que no puede recordar exactamente lo explorado, pero si lo que está al lado de..., o lo que está conectado con lo explorado, como cuando se recuerda el estado del tiempo del día en que se contrajo matrimonio, de cómo era el vestido de la novia y la decoración del recinto, pero no se recuerda la fecha o el nombre de la persona con quien se casó; enfrentándose entonces a la Confabulación o a la Pseudología fantástica.

La confabulación: Puede experimentarse que el vacío de memoria sea llenado con datos de la propia cosecha del sujeto, quien produce inconscientemente la falsificación del recuerdo (que aunque poco probable, hubiera sido posible), convencido plenamente de su realidad, lo cual se denomina Confabulación, lo que puede ocurrir de dos formas: Fenómeno de lo ya visto, cuando creemos profundamente contar con determinada información, por ejemplo al visitar un lugar al que nunca antes hallamos ido, pero que reconocemos como si verdaderamente hubiéramos estado allí (déjàvu), y Fenómeno de lo nunca visto, cuando no se

reconoce a quien le visita, a pesar de haber convivido por más de treinta y siete años; presentándose entonces un falso reconocimiento por falsificación su recuerdo de forma negativa.

La pseudología fantástica: Es similar a una confabulación porque la mente también llena vacíos, pero con la incorporación de elementos completamente ilógicos, irreales y fantasmagóricos, como cuando el individuo asegura haber sido visitado por personajes como los superhéroes de los comics, lo cual no implica que se trate de un mentiroso, ya que mentir implica omitir o modificar la realidad conscientemente, y quien sufre alguno de estos trastornos está plenamente convencido de la veracidad del acontecimiento cual mitómano, con un vacío en la mente que le genera angustia, y llena automáticamente de alguna manera.

En cuanto a ¿qué tanto olvidó?, o fenómeno del contenido olvidado, la amnesia se define en:

- a) Amnesia total: Es cuando se ha olvidado todo el contenido de la escena.
- b) Amnesia parcial: Cuando el olvido es tan solo de unos segmentos de la escena.

Todos los anteriores trastornos están contenidos dentro de la palabra DISMNESIA, que se refiere a los disturbios de la memoria, y que al momento de clasificarse puede ser seleccionada como: amnesia reciente, temporal y parcial, es decir que incluye: el tipo de memoria, la duración y el contenido, extensión o cantidad de recuerdos comprometidos.

TIPO DE MEMORIA	DURACIÓN	EXTENSIÓN
Inmediata	Permanente	Total
Reciente	Temporal	Parcial
Remota		

Es factible que episodios de eventos traumáticos concurren durante el sueño considerando tales recuerdos como una pesadilla producto de la imaginación, y que sea otra razón para no recordarlos al despertar, pero lo habitual es que la ansiedad de llegar tarde a los compromisos o actividades programadas, al tiempo que el sueño es repentinamente interrumpido por un despertador, bloquea el recuerdo de los soñado, el cual podrá evocarse durante la realización de una actividad posterior como al ducharse o dirigirse al trabajo, agregando ingredientes absurdamente fantásticos e ilógicos a la información ya existente, con cuya asociación se produce el pensamiento innovador y creativo de manera similar a la formación de nuevas sustancias o materiales a partir de la unión de moléculas de varios elementos, focalizado u orientado hacia la solución de un problema.

Respecto a la importancia de la memoria como la suma de la información almacenada en nuestro cerebro, el importante teórico del arte latinoamericano, Juan Acha expresó: *“Conocemos a muchos artistas con sólidos conocimientos de las ciencias del arte que, como conclusión de largos años de práctica profesional, ven –con razón- a la creación artística como algo misterioso e inexplicable, en la que carece de importancia la cantidad de conocimientos científicos de que se disponga. No caen en la cuenta de que, si bien tales conocimientos operan indirectamente y a través del subconsciente –o sea, de manera imprevisible-determinan, de hecho, el tenor, naturaleza y alcances de la creación artística”*⁴⁹, de manera que aunque los conocimientos (memoria) no la originan, si la encauzan.

⁴⁹ ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 100.

5.4.2 LA IMAGINACIÓN Y LA FANTASÍA PRODUCIDAS EN LOS SUEÑOS Y SU USO EN LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

Los sueños han sido considerados como uno de los misterios de nuestra vida, atribuyéndoseles distintos orígenes y significados, tradicionalmente como a un mensaje encriptado, de cuyos ejemplos se encuentran diversos pasajes en La Biblia, dando cuenta de que Dios ha utilizado los sueños para dirigirse a su pueblo, como a José el hijo de Jacob (Génesis 37:5-10; 40:5-11), a José el esposo de María (Mateo 2:12-22), Salomón (1 Reyes 3:5-15), Daniel (Daniel 2:1; 2:45; 4:19; 7:1); Mateo (Mateo 27:19)⁵⁰, y a muchos otros más.

Hay también una profecía del profeta Joel (Joel 2:28), citada por el apóstol Pedro en Hechos 2:17, que menciona a Dios usando los sueños; cuyo significado – conforme a la teología- siempre es aclarado directamente a la persona a través de un ángel, o por medio de un mensajero; de manera que no habría ninguna confusión respecto a los sueños de ésta naturaleza, ocupándonos entonces de aquellos que no cuentan con tal gracia, pero podrían sernos útil en la resolución de acertijos y problemas de la cotidianidad, ya que en el vasto océano de los sueños se originan nuevos pensamientos ajenos al ordenamiento impuesto por la lógica, presentados con imágenes en la pantalla de nuestra mente mientras se encuentra apagado el Centro de la Lógica (ver p. 47 del presente trabajo), y la mente puede divagar generando fantasías en ausencia de las restricciones impuestas por la razón, mientras el cerebro lleva a cabo el procesamiento de la información enlazándola con otros datos, y desechando aquella que considera intrascendente.

⁵⁰ La Santa Biblia, revisión de 1960, Bogotá D.C., Sociedad Bíblica Colombiana, 1997, 1621 p.

La fantasía como capacidad de la mente para representar cosas inexistentes nos permite visualizar y sentir aquello que no hemos experimentado, gracias a la construcción de imágenes utilizando la información almacenada durante nuestra vida; así como nace una palabra para definir algo nuevo uniendo dos o tres que agrupen sus características, como PET: Poli Etilén Tereftalato⁵¹, por ello *“cuanto más numerosos sean los conocimientos, más largo será el salto de la fantasía y caerá de veras en terrenos inhollados”*⁵².

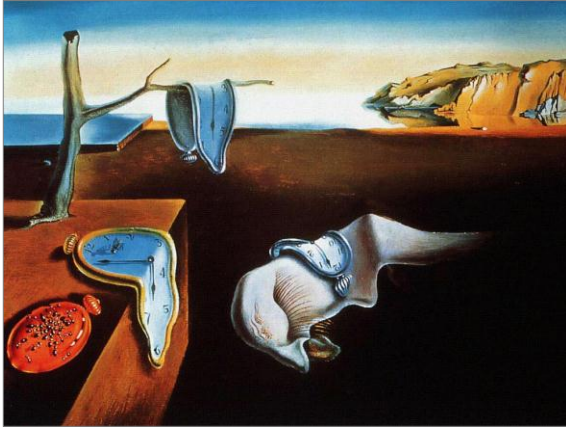
Las fantásticas imágenes producidas en nuestra mente durante los sueños, independientemente de qué anhelo o preocupación las hubiese causado, son un valioso recurso en los procesos de creación artística, de las cuales podemos extraer hasta la clave para la solución de alguno de los acertijos a los que nos enfrentamos en nuestra existencia a partir de las más extrañas ocurrencias, para lo cual debemos acudir a la re-creación de tales imágenes, trayéndolas a la vida una vez despertamos y pasamos al Estado de vigilia, buscando obtener una realización artística, lo cual no sería posible en ausencia de la razón para llevar a cabo su adaptación a la realidad.

El poder fantasear conscientemente contribuye a nuestra cordura, pudiendo mantener nuestras frustraciones dentro de los límites de la razón, pues gracias a fantasías como las de naturaleza sexual es posible vivir sin llegar a la demencia, porque son un recreo para el espíritu como parte de nuestra humanidad; una manera de apreciar esta tesis es a través de pinturas como: *“La persistencia de la memoria”* de 1931, conocido como el cuadro de los relojes blandos, en el que Salvador Dalí presenta cuatro relojes en medio de un paisaje al amanecer en la bahía de Port Lligat con el mar al fondo y una pequeña formación rocosa a la derecha. Uno de los relojes es de bolsillo y los otros tres, blandos y deformados -

⁵¹ El tereftalato de polietileno, politereftalato de etileno, polietilentereftalato o polietileno tereftalato es un tipo de plástico muy usado en envases de bebidas y textiles (C₁₀H₈O₄)n

⁵² ACHA, Juan, Op. Cit., p. 102.

inspirados según el propio Dalí, en el queso camembert-, uno que cuelga en equilibrio de la rama de un árbol, el otro más abajo se desliza escurriéndose de la mesita donde está, y el tercero de ellos se dobla al parecer sobre la mitad izquierda de una media cara con largas pestañas, que también podría ser un pañuelo con pliegues.



LA PERSISTENCIA DE LA MEMORIA 1931
Salvador Dalí,
Oleo en canvas, 24 x 33 cm.
Museo de Arte Moderno, New York

De manera similar se observan extravagancias en dibujos animados como '*El correcaminos*' (al fin y al cabo la exageración es la principal característica de las caricaturas), cuando el Coyote cae en las trampas que prepara para atrapar el Correcaminos, y le cae una roca proporcionalmente muy pesada dejándolo como un fuelle, o cae de una gran altura produciendo un hoyo del que sale visiblemente maltrecho pero con vida para continuar acechando a su presa.

En la vida real muy, muy difícilmente se logra salir airoso de accidentes como los aguantados por el Coyote, pero si no fuera por estas creaciones se desequilibraría nuestro mundo y nosotros con él, enloqueciéndonos dentro de la inflexibilidad de una vida intolerable. La imaginación y la fantasía de los sueños además de proporcionarnos descanso al permitirnos evadir de la realidad, nos ofrece un manantial de ideas que cual cornucopia brotan aparentemente de la nada como si

se tratara del sombrero de un mago, artista creativo de la ilusión en el ámbito de la realidad.

De otra parte, es frecuente que se nos invite a hacer uso de la imaginación, lo cual consiste en una representación de hechos vividos, y que en realidad se trata de una invitación a re-crear o traer al escenario de nuestro teatro mental, elementos conocidos para conformar escenas nuevas, de manera que pasa de ser una evocación a una construcción fantástica, y por ello la invitación a imaginar sería un sinónimo de fantasear, y de esta manera estaríamos creando... ambientes, situaciones, elementos y sensaciones.

La capacidad de sentir y no solo de percibir con los órganos de los sentidos, mantiene vivo el arte, y mientras sintamos continuaremos imaginando y recreando nuestra vida, así sea en los sueños, y la única manera de prescindir definitivamente de las prácticas artísticas en la humanidad, es que perdiéramos la capacidad de sentir.

La imaginación se evidencia en las artes visuales como la capacidad de un niño de poder construir escenarios inexistentes en los que puede desenvolverse cambiando a distintas facetas sin el temor de padecer una esquizofrenia, de manera semejante a como los vecinitos: Pablo, Austin, Tasha, Uniqua y Tirone (Backyardigans)⁵³, juegan en el patio que comunica sus casas por la parte trasera, viviendo aventuras fantásticas en espacios que son una ilusión, producto de su imaginación, ya que uno de los momentos más importantes de la actividad creativa es aquel donde puede observarse la adquisición y razonamiento de contenidos mentales mediante una forma de expresión; o por ejemplo en obras del arte universal como: *'El nacimiento de Venus'* (1484) de Sandro Botticelli, en la que podemos ver la llegada de Venus a la playa, de pie sobre una concha gigante

⁵³ BACKYARDIGANS: *Los amiguitos del jardín*, serie animada infantil creada por Janice Burgess y co-producida por NELVANA Ltd. y NICK Jr. (Viacom International Inc.).

impulsada por el viento que soplan los dioses, o en *'El jardín de las delicias'* (1505) de Hieronymus Bosch, que muestra: *"un mundo fascinante en el que el bien y el mal están en constante lucha, lleno de monstruos y extrañas plantas con frutos malignos, de estructuras fantásticas y curiosas formas minerales esparcidas por paisajes apocalípticos"*⁵⁴.

5.4.3 LOS PROCESOS DE CREATIVIDAD ARTISTICA

La creación artística es una actividad del conocimiento presente desde la misma construcción de la imagen y su significado, con la cual establecemos un vínculo y, *"aunque ninguna educación garantiza la creación"*⁵⁵, con mayor conocimiento mayores recursos expresivos y dialécticos por su adaptación a la realidad social-profesional, de ahí la obligación del artista de buscar el apoyo en los conocimientos científicos respectivos además se ha discutido que será imposible atribuir la creación artística a los locos y a los niños que pintan: sus innovaciones son arbitrarias en unos y expresivo-elementales en los otros, y no repercuten, por tanto, en el curso del arte el artista ha de disponer de un buen bagaje de conocimientos de la realidad artística y social de su país, y maneje ideas con eficacia. Para ello es frecuente recurra al uso de procesos lógicos de razonamiento.

Es pues el Centro de la Lógica el que nos permite razonar adaptando la información generada en nuestra mente, encauzando la fantasía a través de la reflexión o el pensamiento lógico, crítico y dialéctico, indispensable para que el artista creador establezca orden en medio de la aparente anarquía del mundo de

⁵⁴ BONNARD, Pierre; COOPER, Samuel, *Historia Universal del Arte, Los Artistas, Volumen 17*, Op. Cit., p. 7.

⁵⁵ ACHA, Juan, Op. Cit., p. 117

los sueños, vislumbrando la manera de integrarlo al mundo de la vigilia con la ejecución de creaciones artísticas con notable valor cognoscitivo.

Siendo entonces la creación artística una exclusividad de la humanidad -afirma Juan Acha apoyado en la teoría de que: como el hombre es producto de la naturaleza debe crear de la misma manera que ésta lo hace- que: *“la naturaleza repite las constantes de la especie a través de la herencia, luego gesta –por múltiples causas- variantes evolutivas que de inmediato selecciona: expelle las perjudiciales a la especie y conserva las favorables. El hombre, por otro lado, hace lo mismo: gracias a su memoria, repite las constantes, después inventa o descubre variantes con su fantasía y termina seleccionándolas con su reflexión”*⁵⁶.

5.5 EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA Y LOS SUEÑOS

En recientes estudios del cerebro, se ha podido establecer que las personas dispuestas a nuevas experiencias desarrollan una mayor intelectualidad que las que simplemente se niegan a lo desconocido, pues con cada nueva vivencia las neuronas se iluminan y se producen hormonas que mejoran la capacidad de análisis, al igual que los buenos estados de ánimo generan bienestar en el organismo, y un ejemplo muy práctico son los hábitos alimenticios, en donde podemos observar que mientras algunas personas se niegan rotundamente a consumir algo distinto, otros individuos están ávidos por nuevas experiencias culinarias, lo que biológicamente les brindará ventajas para su supervivencia.

El día a día va llevando a las personas en un torrente al parecer sin poderse detener, sin pensar siquiera en algo más que las obligaciones y los compromisos pendientes como miembros de la familia y el grupo social; de manera que al mecanizar tantas actividades para existir, se deja de vivir, pues en el afán ya no se

⁵⁶ ACHA, Juan, Op. Cit., p. 148

observa alrededor con detenimiento, privándose de las cosas lindas que ofrece la vida. ¡Qué horrible!, pero es así, porque el stress limita la visión y orienta todo el funcionamiento del cuerpo hacia la mera supervivencia, y como se vive en permanente y extrema alerta, con prevención todo el tiempo o sea con stress, no es posible apreciar otras cosas, desechando lo que no se considere indispensable para sobrevivir; restringiéndose inclusive el acceso a la creación artística.

A medida que nos vamos universalizando con la globalización, nos vamos encerrando en centros comerciales, conjuntos residenciales, clubes y otras áreas, limitándonos espacial y socialmente, y cuando una parte de la sociedad se solidifica, dificulta la permeabilidad de otros elementos que también hacen parte de la humanidad como su bondad, posibilitando el surgimiento de un arte endémico, seguramente olvidando que la disposición a nuevas experiencias fue precisamente lo que permitió el incremento del conocimiento y el desarrollo de los sueños, y con ello el surgimiento de fantasías tan disparatadas que son la fuente de mucha de la creatividad de nuestra historia, habiendo encontrado muchas veces la solución a varios de los problemas en los sueños, como aconteció a los personajes de distintos campos que relaciono a continuación para ilustrar tales eventos:

- “Friedrich August Von Kekule, químico alemán, considerado uno de los principales fundadores de la Teoría de la Estructura Química, llevaba meses intentando determinar la estructura de la molécula del benceno. Finalmente propuso una estructura en forma de anillo que supuso una pequeña revolución en la química de su tiempo. Cuando le preguntaron como había dado con la clave, comentó que en un sueño había visto unas serpientes mordiéndose la cola. “Aprender a soñar” aconsejaba irónicamente a sus auditores, en 1890, en un coloquio científico.

- Otro químico, esta vez ruso, Dimitri Ivanovich Mendeléyev, encontró inspiración en un sueño para construir su famosa tabla periódica de los elementos. Al despertar pasó a papel la estructura en filas y columnas que había visto en su sueño. Mendeléyev ordenó los elementos según su masa atómica, situando en una misma columna los que tuvieran algo en común. Al ordenarlos, se dejó llevar por dos grandes intuiciones; alteró el orden de masas cuando era necesario para ordenarlos según sus propiedades y se atrevió a dejar huecos, postulando la existencia de elementos desconocidos hasta entonces.
- Herman Hilprech, famoso asiriólogo, pudo descifrar una inscripción de unas antiguas tablillas procedentes de una excavación arqueológica gracias al sueño en el que la silueta de un sacerdote asirio le contó toda la historia de los fragmentos y le enseñó cómo debía unirlos para poderlos interpretar, lo cual fue confirmado con la posterior lectura de las tablillas siguiendo las instrucciones del misterioso sacerdote.
- Elias Howe, el inventor de la máquina de coser, llevaba meses intentando resolver el problema de como sujetar el hilo en la aguja de la máquina. La forma tradicional de atar el hilo a la parte opuesta de la punta le daba muchos problemas para hacer que su invento funcionara. Una noche soñó que era atacado por un grupo de nativos que lo desafiaron a inventar la máquina de coser o morir. En su sueño notó que sus lanzas tenían un agujero en la punta. Cuando despertó decidió que así sería como el hilo estaría sujeto a la aguja: pasándolo por un agujero en la punta en vez de por la base, el resto, como suele decirse, es historia.
- Albert Einstein formuló su Teoría de la Relatividad tras soñar que viajaba por el espacio cabalgando ¡sobre un rayo!
- En sueños el húngaro Biro descubrió el principio del Bolígrafo.

Muchas obras musicales y algunas pinturas famosas fueron soñadas por sus creadores.

- Robert Louis Stevenson escribió casi sin descansar “El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde” porque tenía clarísimo el argumento gracias a un sueño.
- La directora y guionista de la película “El Piano”, Jane Campion, partió de un sueño en el que veía un piano en una playa para realizarla.
- El compositor alemán Richard Wagner, concibió el inicio de su obra El Oro del Rhin (que describe el elemento acuático), tumbado en un banco a la orilla de un lago en la localidad italiana de La Spezia. Se hallaba semidormido y el murmullo del agua tomó en su mente la forma de un acorde de Mi bemol mayor que se repetía con distintas variaciones. Cuando despertó, supo que le había sido revelado el inicio de su obra y corrió a escribirlo.
- Haendel, también compuso parte de su Mesías al escuchar esos compases en sueños.
- Rafael, el genial pintor, decía haber visto en sueños los rostros de sus famosas madonnas.

Es precisamente en el surrealismo donde podemos observar que muchos elementos pueden identificarse como extraídos de un sueño, y que definitivamente no hacen parte de la vida real, pero que gracias a la creatividad artística de varios talentosos exponentes de las artes plásticas, han llegado hasta nosotros, de manera similar a como podemos apreciar la fauna marina en un acuario, pues encontramos especímenes que quizás nunca nos hubiéramos imaginado. Así la

creación artística ha encontrado en los sueños una fuente inagotable de posibilidades únicas, teniendo en cuenta que los sueños son tan individuales como las huellas digitales, la retina o el ADN, la identificación por los sueños podría ser tema para una producción de ciencia ficción.

¿Pero de qué sirve toda esa información tan volátil si no es recopilada apropiadamente? y aunque es posible que la recordemos mientras nos duchamos o vamos camino a nuestras actividades diarias, mejor sería poder desarrollar técnicas para recordar los sueños, como la descrita por Mario Jiménez Castillo: *“Al despertar, se mantiene acostado e inmóvil sin abrir los ojos. Aquí se trae a la mente las imágenes de lo soñado. A medida que aparecen, el recuerdo se hace más claro y se fija en la memoria. Después es fácil describir la experiencia y anotarla en un diario de sueños”*⁵⁷.

Por ello es tan importante el papel de la memoria en la imaginación o creación, pues mientras más conocimiento tengamos, mayores serán los recursos que nuestro cerebro podrá reflejar en los sueños, por cuanto: *“la creación de un artista culto no puede ser igual a la de uno ignorante, suponiendo de ambos el mismo talento o intuición, fantasía o creatividad”*⁵⁸.

⁵⁷ JIMÉNEZ CASTILLO, Mario, *El significado oculto de los sueños*, Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., 2004, p. 9.

⁵⁸ ACHA, Juan, *Op. Cit.* p. 100.

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar un aporte metodológico y práctico al acervo artístico de la Región Surcolombiana, empleando los sueños como parte de los procesos creativos de las Artes Visuales.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir una propuesta referenciada en los sueños que sea de utilidad para la solución de los problemas creativos en el trabajo artístico.
- Aplicar técnicas de dibujo e impresión digital en la elaboración de los trabajos artísticos.
- Socializar la propuesta creada en un lugar de circulación académica.

7. METODOLOGÍA

En la elaboración del presente trabajo respecto de qué manera pueden emplearse los sueños en los procesos de creación artística, es precisamente el cómo hacerlo, o cómo utilizar lo onírico en la realización de una producción estética-visual, es el principal interés en este proceso investigativo de incursión en el maravilloso universo de la creatividad, para lo cual ha de establecerse una estrategia metodológica de investigación-creación, la estrategia experimental-creativa, así como la estrategia prevista para dar a conocer y difundir la obra, como a continuación se plantea:

7.1 ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

Las estrategias empleadas en el proceso de investigación-creación parte de dos momentos: uno de **indagación bibliográfica**, como se sustentó en los distintos referentes del proyecto; además de una serie de **acciones experimentales creativas** que dieron sustento a las obras creadas, a continuación se realiza una breve descripción de las mismas.

La estrategia bibliográfica se concretó a través de la búsqueda de información en libros de Historia universal y de Colombia, literatura, medicina, biología y zoología, de mi biblioteca personal; también acudí a la Biblioteca Luis Ángel Arango en busca de libros de arte como *Introducción a la Creatividad Artística* del teórico Juan Acha, además de consultas en internet, actualizando y ampliando mi conocimiento respecto al arte fantástico, evitando repetir temas medievales de caballeros y dragones, así me apropiara de componentes arquitectónicos, históricos y culturales.

La estrategia experimental creativa, me permitió desarrollar un compromiso directamente con el tema y los escenarios de los cuales se alimentan los

recuerdos que como retazos vamos cosiendo en nuestra mente dando forma a la colcha con que podremos realizar creaciones artísticas.

7.1.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRAFICA

Para la producción del presente trabajo de investigación-creación, realicé consultas y tomé referencias de varios textos especializados en el tema abordado, inclusive en más de una ocasión, como con: ACHA, Juan, *Introducción a la creatividad artística*, México D.C, Ed. Trillas, (1992), 252 Pg., de quien empleé **veintiuna (21) referencias**; AMABILE, TM *Cómo matar la creatividad*, Boston, Harvard Business Review, 76 (5), (1998), 87 Pg., **con una (1) referencia**; BINDER, Petra, *Gimnasia para la memoria*, Bogotá D.C., Panamericana Editorial Ltda., (2011), 129 Pg., **con una (1) referencia**; CHIA, R., *Paradigma de enseñanza cambio en la educación de gestión: las escuelas universitarias de negocios y la imaginación empresarial*, New York, Journal of Management Studies, Wiley-Blackwell, (1996), 428 Pg., **con una (1) referencia**; *COLECCIÓN BANCO DE LA REPÚBLICA, Donación Botero*, Bogotá D.C., Banco de la República, (2000), 303 Pg., **con una (1) referencia**; ENSOR, James, y ROMANO, Giulio, *HISTORIA UNIVERSAL DEL ARTE, LOS ARTISTAS, Volúmenes 17, 19 y 24*, Barcelona, Editorial Rombo, (1995), 60 Pg., **con cinco (5) referencias**; FRY, Ron, “*Cómo planificar sus actividades diarias*”, Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., (2004), 154 Pg., **con una (1) referencia**; *HISTORIA UNIVERSAL SALVAT Tomo 1, La Prehistoria*, Barcelona, Editorial Salvat, (1999), 214 Pg., **con una (1) referencia**; JIMENEZ CASTILLO, Mario, *El Significado oculto de los sueños*, Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., (2004), 333 Pg., **con dos (2) referencias**; KIRBY, D. A., *Entrepreneurship Education: Can Business Schools Meet the Challenge?*, New York, Education + Training 46 (8/9), (2004), 519 Pg., **con una (1) referencia**; KIYOSAKI, Robert T, *Padre Rico, Padre Pobre*, Buenos Aires, Time & Money Networks Editions, (2002), 207 Pg., **con tres (3) referencias**; LYMBERY, M. E. F. *Negotiating the Contradictions Between Competence and*

Creativity in Social Work Education, New York, Journal of Social Work 3 (1), (2003), 117 Pg., **con una (1) referencia**; MORENO, Inés, *Recreación Proyectos Programas Actividades Tomo 1*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen Hvmnitas, (2006), 259 Pg., **de quien hice dos (2) referencias**; PONTI, Franc, y FERRER ARPI, J. M., *Si funciona, cámbielo, cómo innovar sin morir en el intento*, Bogotá D.C., Editorial Norma, (2011), 283 Pg., **con cinco (5) referencias**, BINDER, Petra, *Gimnasia para la memoria*, Panamericana Bogotá D.C., Editorial Ltda., (2011), 129 Pg., **con una (1) referencia**; QUINTERO Fontecha, Sandra, *Sicología del Aprendizaje*, Medellín, Corporación Universitaria Adventista, (1996), 155 Pg; **con una (1) referencia**, RESTREPO DE GARCÍA, Mery, *Apuntes de clase sobre Las Facultades Mentales Superiores, Especialización en Derecho de Familia*, Bogotá D.C., Universidad Externado de Colombia, (1994), 40 pg., **con una (1) referencia**; RESTREPO HINCAPIÉ, Martha Lucía y DÍAZ Molina, Pablo Emilio, *Didáctica de la Educación Estética*, Armenia, Universidad del Quindío, (1987), 559 pg., **con una (1) referencia**. ULRICH, Gerhard, *El Placer de Dibujar*, Barcelona, Círculo de Lectores S.A. (1973), 191 Pg., **con una (1) referencia**.

7.1.2 TÉCNICA EXPERIMENTAL-CREATIVA

Muy acertada para el desarrollo de este proyecto, pues tuve la necesidad de recurrir al ensayo, prueba y error, experimentando con materiales desconocidos y otros con los cuales ya había trabajado, en mi búsqueda de alternativas y posibilidades de creación.

- Recolecté: Piedras y fósiles que sorprendentemente hallé con ayuda de mi madre en un recodo del Rio Baché, en La Mesa de Hernández Palermo-Huila.
- Tejas y ladrillos de una demolición. Palos, ramas, plumas, huevos, flores y arbustos, de algunas caminatas ecológicas por zonas verdes de la ciudad.

- Cojines y retazos, entre tantas otras cosas que ya en mi casa no sabían que hacer con toda esa basura (material).

- También evoqué imágenes y sentimientos de mis sueños, junto con otros relatos y experiencias.

El impulso de crear no siempre nace de la necesidad, pues muchas invenciones han surgido con la intención de solucionar alguna otra cosa, seguramente la rueda y el fuego fueron el resultado de alguno de estos accidentes, pero el ingenio del hombre supo aprovecharlos al desarrollarlos e innovarlos.

Cuántas cosas habrán nacido de un rato de ocio en el que damos rienda suelta a nuestra mente, inclusive dando cabida a lo absurdo; así propiamente durante el estado de sueño tantas ideas confluyen como seres fantásticos que salen al claro del bosque al sentirse seguros lejos de la vista de extraños; por tanto, el descanso puede ser muchísimo más productivo de lo que se conoce, ya que la información almacenada en el cerebro se recrea durante el sueño mientras éste hace conexiones entre datos, siendo mucho más que la reproducción de una grabación o exhibición cinematográfica, pues los sueños tienen características interactivas, sobretodo con el llamado sueño lúcido o estado consciente de que se está soñando, inclusive pudiendo intervenir en el mismo.

Sin entrar a discutir su naturaleza divina o pagana ni su significado, el recurrir a los sueños ha sido una actividad recreativa muy enriquecedora y para nada aburrida – al fin y al cabo el arte hace parte de la vida-, crear debe ser siempre una actividad muy divertida, evitando los métodos más convencionales como ponernos a pensar de forma lógica y casual cuando requiramos de alguna idea, porque perdiéndonos hallaremos lo desconocido sin que sea necesario sufrir de esquizofrenia. Para ello puede acudirse a la asociación como una de las técnicas

de creación en la que se vincula el foco creativo con una palabra al azar tomada de un algún diccionario o listado, preferiblemente sustantivos sencillos y fáciles de relacionar con otras cosas (oso, lápiz, mar, hormiga, noche, etc.) evitando adverbios, conjunciones, pronombres, incluso verbos, y mucho menos vocablos demasiados complejos (ubicación, mojigato, cilindrón, optometría, etc.) y suponiendo que se necesita generar ideas para celebrar un aniversario, comenzamos con la palabra 'niebla' de la cual se relacionan significados como: nube, agua, lluvia, miedo, terror, película, humedad, blanca, montaña, romanticismo, Escocia, contaminación, humo, hielo, carbónico, etc., y se trata de forzar una conexión entre éstas y el foco creativo, organizando por ejemplo un agasajo en un salón oscuro al que ingresan los invitados al tiempo que lentamente se encienden algunas luces acompañadas de una niebla provocada por máquinas de hielo carbónico y una misteriosa música flota en el ambiente...

Esta es la quinta de las técnicas del 'decálogo del creativo'⁵⁹, la cual encuentro muy apropiada para ilustrar de qué manera pueden emplearse los sueños como fuente para la creación artística, ya que cada sueño contiene una historia que puede asociarse o conectarse con otras, construyendo de esta manera un imaginario fantástico que podemos emplear para la creación artística, muy útil cuando la Musa se tarda en atender nuestro llamado. *“Los sueños orientan el pensamiento de un creativo, ejercen de polo de atracción para un innovador, focalizan la energía de un emprendedor. Los sueños son la raíz de las ideas, el alimento de los proyectos. Calderón no tenía razón con aquello de: “Toda la vida es sueño, y los sueños, sueños son”. No: toda la vida esconde sueños y solo los sueños son. Se trata de hacerlos realidad...”*⁶⁰.

⁵⁹ PONTI, Franc, y FERRER ARPI, J. M., Opl. Cit., p. 85.

⁶⁰ *Ibidem*, pág. 277.

Aprobada entonces la idea obtenida de un dibujo realizado en uno de los talleres de creatividad, producto de uno de mis sueños, me embarqué en esta recreativa aventura que ha sido una verdadera odisea, resolviendo constantes acertijos y librando obstáculos creativos, de fondo y de forma, y hasta administrativos al tener que someterme a términos, reglamentos y condiciones de la realidad social.

Realicé pues el trabajo de campo en búsqueda de referentes geográficos, arquitectónicos, culturales y artísticos, que relaciono a continuación:

- a- Visité iglesias coloniales como la de San Francisco en el centro de Bogotá de donde tomé la imagen del nicho del retablo del altar, empleada en mi obra: 'Redención'.
- b- Estuve en museos como La Casa de la Moneda y el Museo del Oro, en donde tomé nota de figuras precolombinas como las ranas Quimbayas que custodian los huevos dorados también en 'Redención', así como el pez alado hallado en una tumba de San Agustín Huila que se encuentra en la parte superior izquierda del tema acuático de 'Legado'.
- c- Viajé a algunos municipios al norte del Huila como Aipe y Villavieja para ver nuevamente su arquitectura colonial, el Museo Paleontológico y el Desierto de la Tatacoa.
- d- La Jagua al sur del Departamento, visitando casa viejas bien cuidadas y otras en ruinas a punto de derrumbarse, de los cuales tomé referentes para realizar obras como 'La bruja' sobre el tejado de la pequeña iglesia doctrinera, 'Al acecho' y 'Ambivalente' con piedras de río y uno que otro fósil.

- e- El Municipio y Parque Arqueológico de San Agustín prestando especial interés a las tejas de barro y el bahareque de las casas, y adquirí réplicas en cerámica de esculturas monolíticas y otros elementos ceremoniales que incluí junto al espíritu del bosque en mi obra: 'Ensueño'.
- f- En ésta Capital realicé varias visitas al Museo Arqueológico del Huila, y el de Arte Moderno con sus salas de exposición temporal.
- g- Adquirí sombreros típicos en Castilla (T), y lencería femenina en algunos almacenes de la ciudad, los cuales quise incluir en dibujos como 'Subienda' y 'Al asecho', entre otros elementos de utilería para usarlos como modelos varios trabajos.

Estos elementos fueron haciendo parte de mi composición de una manera cada vez menos tímida surgiendo dentro del formato elegido y previamente conciliado con mi asesor, el cual fue de 70x50 cms, debido principalmente a la compleja elaboración de cada uno de los dibujos de gran detalle, en los que debí emplear alrededor de ocho (8) semanas, adicionalmente al tiempo empleado para la consulta y conocimiento de todos los elementos conjugados en la composición; de manera que ejecuté los trabajos estéticos en medio pliego de papel Kimberly, utilizando principalmente lápices de colores Prismacolor y Faber Castell, además de bolígrafos de tinta de colores negro, rojo, verde y fucsia, y de Gel en colores surtidos, más que todo amarillo, plata y dorado, así como vinilos de colores primarios, blanco y negro, con pinceles planos número: 12, 7 y 3.

Abordé temas como la religiosidad que nos ha acompañado desde los albores de la humanidad, cuando el hombre no encontraba respuestas a los misteriosos fenómenos que le rodeaban, dando origen a las deidades de la fertilidad, que almacenaban todas las riquezas de la tierra en espera de que el labrador realizara la siembra dentro de los ritos ancestrales esperando en recoger sus frutos y

festejar una vez más festivos como los de la cosecha, siempre con la presencia del mágico mundo de seres fantásticos de mitos y leyendas que hemos traído hasta estos días.

Eventos como la subienda esperada cada año, en la que los peces prácticamente saltan a las manos del pescador, las temporadas de sequía en las que desciende tanto el caudal de los ríos que puede verse su lecho, y las de lluvias en las que asciende tanto el nivel del agua hasta llegar al anegamiento, y el dualismo filosófico como una infinita ambivalencia que solo encuentra sosiego aferrándose a su contraparte sin la que no podría subsistir, hacen parte de esta colección de sueños, que están siempre bajo la permanente vigilancia o intromisión del curioso testigo que observa la escena, al asedio, presente, dándose cuenta de lo que acontece sin participar, y a la vez constituyéndose en otro personaje de la actividad, en otro miembro de la sociedad; de manera que realmente no hay espacios vacíos, ni personajes sin oficio, ya que como los sueños, éstos hacen parte de la realidad de la vida.

7.4 ALGUNOS ANTECEDENTES DE CÓMO SE HIZO EL TRABAJO

En este momento recordé las palabras del Profesor GERHARD ULRICH, en su libro EL PLACER DE DIBUJAR: *“La composición y el hallazgo del dibujo se inició una vez que la humanidad hubo sobrepasado las simples necesidades vitales. El hombre prehistórico, el hombre natural, el niño: todos dibujan. Una simple línea circular con unos rayos alrededor, y ya tenemos el sol. Podemos disponer de ello y así de todo lo que hay en nosotros y a nuestro alrededor”*⁶¹.

Especulando que no se trataba de cambiar una actividad por otra, debido a que la representación gráfica prehistórica estaba muy ligada con el quehacer diario,

⁶¹ ULRICH, Gerhard, Op. Cit, p. 7

como un medio de visualización y concientización de los objetivos de su vida: la cacería, la procreación y sometimiento a las fuerzas de la naturaleza; el autor podría haberse referido a aquel momento de desarrollo cognoscitivo y de destreza que permitió a los primigenios hombres asociar la imagen con la realidad, a pesar de no ser percibida (y por tanto interpretada) de la misma manera por todos los individuos.

Un ejemplo práctico y actual de tal complejidad, es la advertencia de los fabricantes de televisores de alta tecnología acerca de que: *la visión de las imágenes 3D varía de persona a persona, además “el cavernícola sentía placer ante el dibujo fiel del bisonte, pero no lo hacía por razones estéticas o formalistas. Él todavía no tenía conciencia estética y sus sentimientos placenteros eran producidos por la utilidad de las cosas para su subsistencia”⁶².*

Las imágenes nos han acompañado en la evolución, independientemente de la manera como se perciban, y estas han generado algún concepto (víctima o agresor), al fin y al cabo todo en nuestra mente son representaciones, reconstrucciones de la información percibida, como la voz captada por un micrófono y transmitida a un amplificador que la dispersa a través de los parlantes o altavoces, tratándose del sonido esquizofonizado de la voz real, pero que identificamos al escucharla en el teléfono o en una producción fonográfica, pues el cerebro vincula el sonido a una experiencia imaginaria (haciendo referencia a la evocación de un recuerdo) real, no propiamente fantástico; interrogándonos en algún momento qué tan coherentes son las imágenes con la realidad, como las representaciones mentales tenidas en los sueños, cual sería su objeto y significado, atribuyéndoles inclusive entidad de oráculo ante la necesidad de satisfacer nuestra curiosidad, con la cual tratamos de establecer comunicación, ya que los sueños son considerados como uno de los canales que ha permanecido

⁶² ACHA, Juan, *Op. Cit.*, p. 90.

abierto al conocimiento trascendental durante la relativa corta existencia de la humanidad.

Fue entonces después de haber incursionado en algunas disciplinas artísticas, y presentado propuestas como las esculturas: 'El desquiciado' y 'Encajonados', que atendí la recomendación de mi Asesor: '*si funciona, consérvelo*', retomando uno de mis dibujos realizados en la asignatura de Taller durante la carrera, consistente en unos gusanos en un ambiente acuático, el cual despertó interés de creación por características como el elaborado detalle cual filigrana haciendo remembranza de los antiguos grabados en albores de la imprenta; elementos rescatados de un ejercicio de recreación de lo soñado.

Así fue como nutrí mi trabajo visual con imágenes de los propios sueños y con modelos reales como mi propia señora y mis hijas, conjugando varios de ellos con el ámbito cultural regional, en el que cada piedrita, cada hojita es dibujada a mano, por lo cual que el trabajo puede ser catalogado como barroco, por el gusto personal en los ricos y minucioso detalles; empleando el amarillo como color prevalente, con lo cual obtuve excelentes resultados (conforme a lo estimado) al momento de la interposición con otros colores, contrastando tonalidades verdes obtenidas de la aplicación del color amarillo sobre el azul, teniendo presente las técnicas de grabado aprendidas en dicha asignatura, aunque durante el ejercicio alteré el orden de impresión luego de haber experimentando que se logra un mejor efecto visual al comenzar con colores cálidos o claros, y terminando con los colores fríos u oscuros, así como ocurre en la impresión digital Zelphi de Canon.

Toda la experticia acumulada durante la vida, ampliada y refinada en la carrera universitaria son un conjunto de información específica mucho más que técnica, que me permite ratificar que aunque ninguna educación garantiza la creatividad artística, con un mayor conocimiento serán mayores las posibilidades de obtener creaciones fantásticas.

Durante los primeros semestres académicos algunos de los estudiantes de música, arte escénico y artes visuales, comentaban su inquietud respecto a que el énfasis de la carrera estaba orientado a la docencia y consistía en aprender técnicas para la ejecución de alguna disciplina artística, esperando contar con un oficio que les brindara estabilidad económica y social; pero debo dar fe de que aunque la carrera se rige por los parámetros de la Facultad de Educación, he logrado un nivel profesional que no tenía ni imaginaba antes de ingresar a la Universidad, ya que mi trabajo no se limita a la ejecución de artes plásticas, pues son un medio y no un fin, ya que no se educa para ser artistas, si no que se educa a través del arte, brindando el suficiente fundamento teórico y práctico que permita acoplar todos los elementos necesarios para la ejecución de la más apropiada pedagogía como si se tratase de una maravillosa orquesta.

Teniendo en cuenta que efectivamente se presenta una comunicación a través de los sueños -por lo menos con nosotros mismos-, pues al tratarse de un producto derivado de la asimilación del conocimiento que proyectamos hacia el exterior a través de la evocación y análisis por parte de nuestro razonamiento, gracias al denominado: '*ejercicio recreativo*', que consiste en traer a la vida lo experimentado en los sueños, animando las ideas concebidas mientras soñamos para que germinen -en nuestra área particular- como proyectos que despierten interés de creación, por lo que el título adecuado para este apartado sería el de '*Técnicas de re-creación*', por tratarse de re-presentar o volver a presentar la experiencia vivida, en sí es revivirla en objetos como las obras estéticas o artísticas, y para ello debe recopilarse la información de lo soñado de manera más fiel posible con el objeto de que la fuente no sea contaminada siendo objeto de alguna alteración, ya que debe ser el creador quien con su razonamiento artístico, lleve a cabo la plasticidad -que en su experiencia-, considere a bien para la ejecución de la obra.

Teniendo en cuenta que esta tarea conlleva al trabajo de campo en gran porcentaje ante la necesidad de recurrir al ensayo, prueba y error, experimentando con varias técnicas y materiales como estudiante de Artes Visuales, en la búsqueda de alternativas y posibilidades de creación, considero al método **EXPERIMENTAL-CREATIVO** como el más apropiado para el desarrollo de este proyecto.

Como técnica recurrí al registro de los sueños más recientes y los más recurrentes procurando hacerlo de la manera más detallada posible, con medios auditivos y visuales como:

- a. Por medio de dibujos.
- b. A través de escritura.
- c. Grabando mi propia narración.

Es muy importante la documentación de los sueños, como en su momento lo hiciera el protagonista de la producción cinematográfica: *'Las aventuras de Sharkboy y Lavagirl'*⁶³ quien anotaba sus sueños en una libreta (diario de sueños), ilustrándolos con dibujos y explicaciones para retomarlos durante el Estado de Vigilia y terminar dándoles vida en el mundo de la realidad a través de diversos métodos, tal como el navegador que está a cargo de guiar una nave en el mar, en el aire o el espacio, analizando –en este caso- los sueños documentados o recuperados que puedan aportar calidad y riqueza al trabajo visual, procediéndose entonces a hacer la composición y la elección de profundidad, primero, segundo y tercer plano, colores y materiales para proceder a su ejecución teniendo claro desde su inicio, los temas principales y secundarios y, aunque *“la obra nunca*

⁶³ The adventures of Sharkboy and Lavagirl, (2005), protagonizada por David Arquette y Cayden Boyd, escrita y dirigida por Robert Rodríguez, y producido por su mujer, Elizabeth Avellaneda, pretende enseñar el poder de convertir los sueños en realidad, empleando personajes de la imaginación y creatividad de su hijo de siete años, Racer Max, mucho antes de planearla.

*estará entera ni definitiva en la mente del artista plástico*⁶⁴, *“la nítida imagen de su objetivo final, es una fuerza de motivación muy poderosa”*⁶⁵.

7.5 ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA OBRA

La exposición será anunciada a la entrada que da acceso del área destinada para el efecto mediante un pendón de un metro de ancho por uno y medio de alto, y se inaugurará con las palabras de un reconocido miembro de la sociedad huilense, el acompañamiento de una exquisita presentación musical y un delicioso refrigerio, participando con la obra ‘Subienda’, que hizo parte de la exposición colectiva Neiva 400 años en el Museo de Arte Moderno de la ciudad y a finales de 2011 con los cuadros ‘Legado’ y ‘Redención’ de gran acogida por las autoridades artísticas del Centro de Exposiciones, así como de los maestros coexpositores y los asistentes en general.

Previendo además que mis trabajos llegaran a hacer parte de la decoración de hogares y oficinas, de manera que en lugar de quedar en poder de una sola persona, pudieran ser adquiridas por otras a bajo costo, por lo que además de ofrecer una limitada cantidad de la obra debidamente autografiada, también la ofrecería como tema para agendas y calendarios, así como en formato de 20x25 cms, al tiempo que busco desincentivar la piratería.

El desarrollo del proyecto es importante porque además del rescate cultural que se hace a través de los temas fantásticos presentados arraigados en el imaginario popular, hago énfasis en las posibilidades que ofrecen los sueños como fuente para la creación artística, con la mujer como protagonista, junto a elementos fantásticos como raquis y artrópodos gigantes, serpientes marinas emplumadas y pulpos, siempre observados.

⁶⁴ ACHA, Juan, *Introducción a la Creatividad...*, Op. Cit., p. 146.

⁶⁵ FRY, Ron, *“Cómo planificar sus actividades diarias”*, Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., (2004), 85 pg.

Presentados en una técnica muy poco o nada utilizada como es la impresión digital con las posibilidades de retocar y corregir que brindan programas de edición digital como el Photoshop, de muchísima utilidad en el área de artes gráficas, se aumentan las posibilidades de desarrollo profesional y económico en una sociedad con grandes talentos, como mi ciudad.

8. RELACIÓN Y ANALISIS DE LAS OBRAS CREADAS

8.1 RELACIÓN DE LAS OBRAS CREADAS

La propuesta visual de este trabajo está conformada por diez (10) lienzo-impresiones de unos dibujos producto de la imaginación fantástica, encausada en el mágico océano de los sueños, con la mujer como protagonista, elaborados con pinturas, tintas y lápices de colores, cada uno en formato de medio pliego (70 x 50 cms.), realizados durante los últimos cuatro años, y en los que he procurado un estilo muy personal que espero sea del agrado de los espectadores y lo disfruten tanto como yo, que los comparo con un libro al que mientras más leo, más le encuentro elementos de interés que me cautivan haciendo que le vuelva a leer.

Adjunto pues al presente proyecto, los archivos de las producciones estéticas elaboradas para el efecto, cuyo número de registro en la Dirección Nacional de Derechos de Autor relaciono a continuación:

TÍTULO	REGISTRO DNDA*	FORMATO
Legado	5-245-197	50x70 cms
Ensueño	5-245-198	70x50 cms
Al asecho	5-245-196	70x50 cms
Satisfacción	5-245-486	50x70 cms
La bruja	5-245-195	50x70 cms
Redención	5-213-360	50x70 cms
Subienda	5-245-484	50x70 cms
Ambivalente	5-245-485	50x70 cms
Al acecho	5-245-196	70x50 cms
Enclaustro	5-245-487	70x50 cms

*DNDR: Número correspondiente al registro de la obra visual en la Dirección Nacional de Derechos de Autor del Ministerio de Gobierno de la Presidencia de la República en Bogotá D.C.



Legado (2010)
Carlos H. García R
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
Código DNDA 5-245-197

En el fondo de un ambiente acuático azul y verde se encuentran las ruinas de un templo que comparte el lecho con cientos de huevos que se acumulan al caer, confundiéndose entre rocas y coloridas perlas, en tanto nadan criaturas fantásticas, como monstruosas sirenas, una enorme serpiente emplumada y lo que parecen ser un par de cefalópodos prehistóricos gigantes entre otros seres, observados por una batisfera que a su vez es observada por el par de ojos de uno de los dos cerebros suspendidos con sus raquis y un cardumen plateado les pasa por detrás seguido de un pez alado dorado, mientras que dos mujeres nadan cerca a la superficie donde está una enorme neurona junto al manglar.

Una ventana al vasto océano de los sueños de donde emergen las más provechosas ideas, de las más absurdas ocurrencias, en cuyas profundidades se gesta toda clase de imágenes y experiencias, algunas que nos atormentan y otras que nos hacen desear no emerger a la superficie del mundo real.



Ensueño (2010)
Carlos H. García R
Lienzografía
50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila
Colombia
DNDA 5-245-198

En nuestros bosques también anidan las criaturas fantásticas, y en esta obra particular podemos observar a una de ellas sentada sonriente en la rama de un árbol de un boscoso lugar sagrado al sur del departamento de Huila, con dos esculturas monolíticas que hacen referencia al período de gestación, rodeada de libélulas y observada por dos monos en la parte inferior derecha del cuadro.

Los bosques y selvas surcolombianas también son el hábitat de la población fantástica de espíritus de la naturaleza, confundidos entre la fauna y la vegetación,

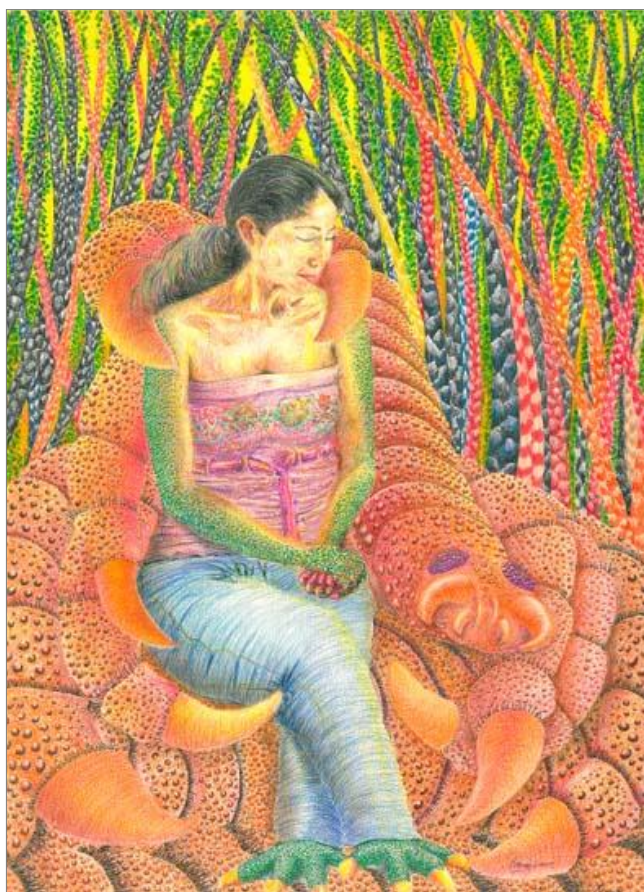
apenas observados por unos pocos privilegiados que permanecen distantes y extasiados tratando de no perturbar la escena, ni ser descubiertos.



Al Asecho (2010)
Carlos H. García R
Lienzografía
50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-196

Los sueños esperan la oportunidad para emerger y acariciarnos con ternura o acosarnos en medio del estado de indefensión en que nos encontramos durante el descanso, cuya composición fue realizada en forma diagonal, permitiendo la participación de otros seres y elementos fantásticos, a los lados de la mujer que duerme con su torso desnudo.

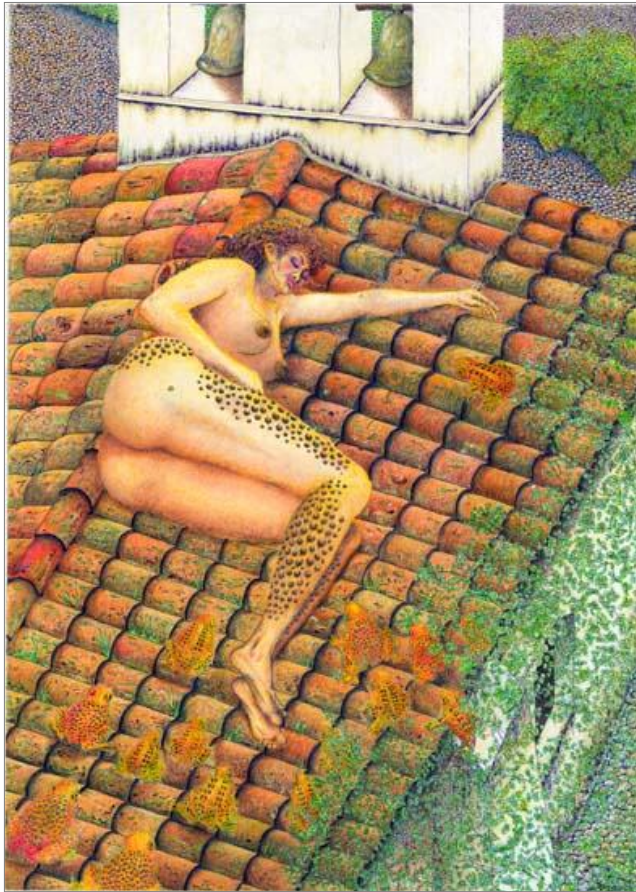
Asecho: se refiere al asedio de los chismes y habladurías a los que a veces nos enfrentamos a pesar de que nuestra posición fuera pacífica y neutral, sin la intención de importunar o molestar a nadie.



Satisfacción (2009)
Carlos H. García R
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-486

Para esta obra acudí a otro de los elementos y personajes relacionados con el sueño: la cabeza, en donde se encuentra nuestro cerebro, el órgano directamente comprometido con el sueño, y en su parte externa, directamente en el cuero cabelludo, un piojo gigantesco sobre el que reposa plácidamente una mujer de garras por pies

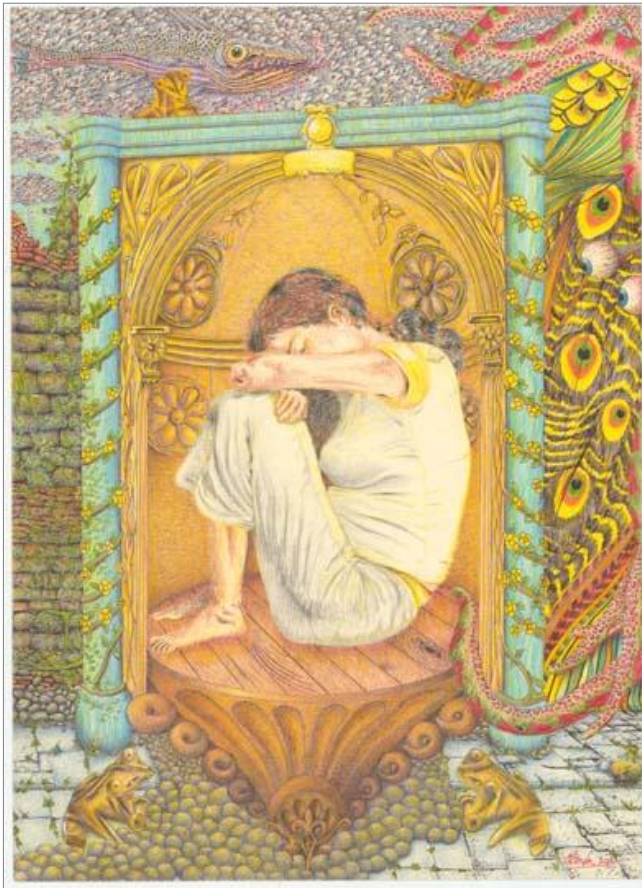
Tan agradable puede ser un rato de sueño, que dormir bien es uno de los mayores placeres de la vida, para despertarnos con la satisfacción de haber descansado y soñado maravillosamente, tanto, tanto, que muchas veces sentimos un estrecho vínculo con el sueño, al fin y al cabo es parte de nosotros, construido con todo de lo que nos hemos apropiado para hacerlo nuestro.



La Bruja (2009)
Carlos H. García R.
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-195

La bruja ha perdurado hasta la actualidad en comunidades indígenas, rurales y urbanas, como uno de los personajes que continúa sirviendo de enlace con el inframundo, como interprete de los sueños y alucinaciones, como portadora del legado de sabiduría ancestral.

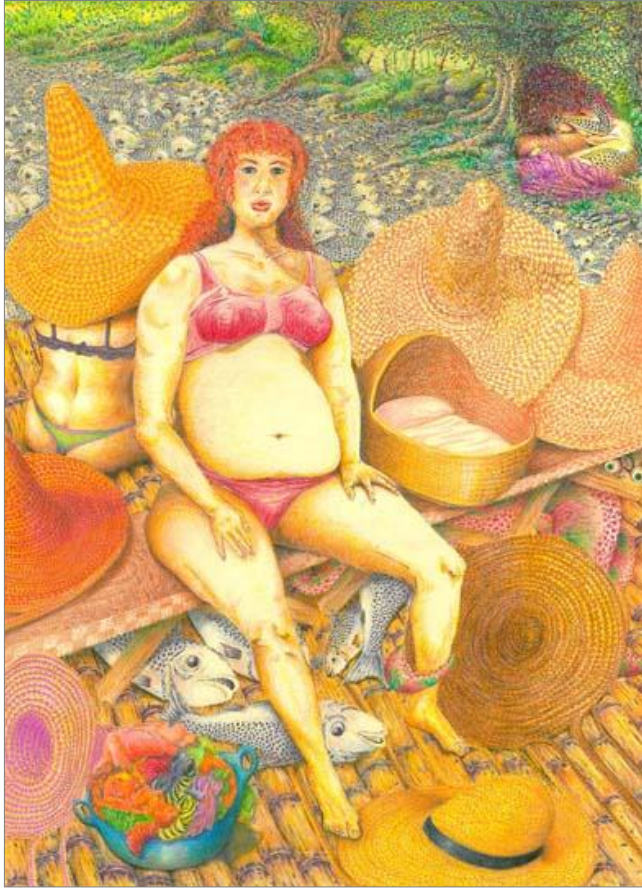
El presente trabajo en formato vertical, también fue elaborado trazando unas líneas paralelas trasversales que van desde la esquina superior derecha, hasta la esquina inferior izquierda, y que son la base del caballete y el tejado, sobre las cuales se trazaron las perpendiculares que dan forma a la pared y el campanario de la capilla de La Jagua, en cuyo techo se tendió la bruja sorprendida por la luz del amanecer, acompañada apenas por las ranas que parecían reconocer la naturaleza de dicho ser.



Redención (2009-2010)
Carlos H. García R
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DND 5-213-360

Redención: Es la expiación por el atrevimiento de haber tomado tan a la ligera, temas tan trascendentales en la vida de muchas personas, como la existencia de la brujería, a pesar de que mi referencia estaba orientada hacia el chamanismo, al sacerdote, al médico que alivia y sana.

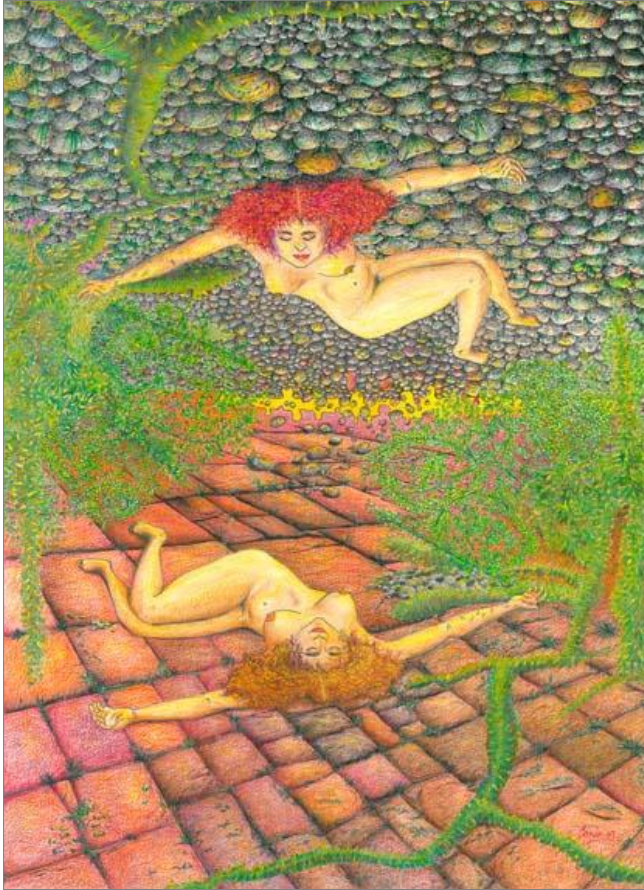
El nicho que protege a la mujer que duerme, custodiada por cuatro ranas de oro que a su vez velan por sus huevos dorados, en tanto que ella permanece absorta en su sueño, ajena a los peligros de su alrededor, sintiéndose protegida de tanta alimaña por estar en dicho tabernáculo.



Subienda (2010)
Carlos H. García R
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-484

Subienda: Cual pesca del salmón en los ríos tributarios de los grandes lagos de Norte América, la abundancia resulta contraproducente para el mercado existente, y bastante grata para quienes en distinta época del año se dificultaría sobremanera acceder a dicha fuente alimenticia.

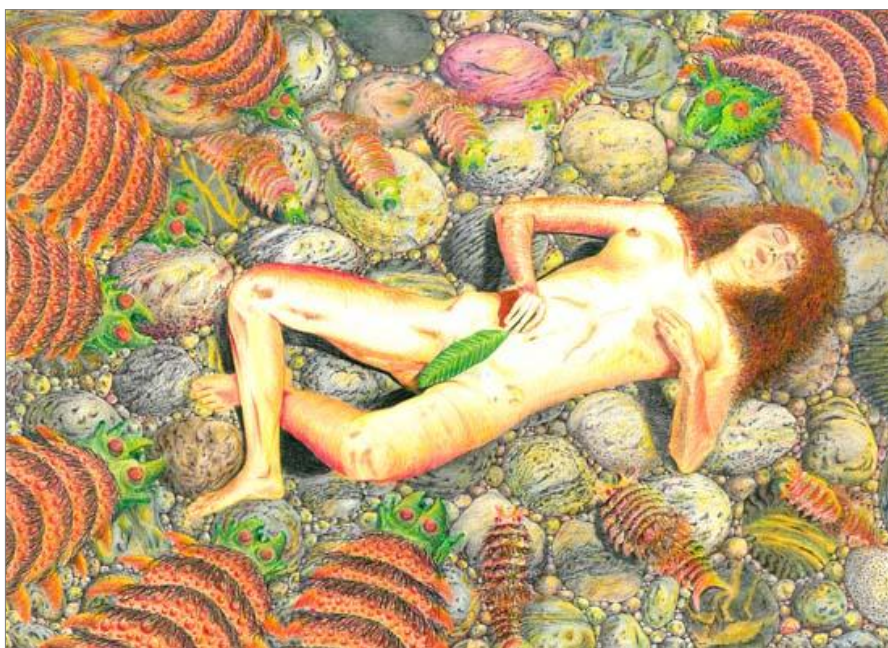
Consiste en dos mujeres en una balsa de guadua navegando sobre un río de peces, en la que llevan unos pescados, siete sombreros y una tina de ropa con una cuna vacía, observándose en la orilla a una mujer que afligida frente a un bebé en su regazo, con la que recuerdo a la llorona, en cuya composición conservo la línea inclinada para ofrecer una idea de perspectiva, insinuando además la dirección de la corriente, empleando el color amarillo en gran cantidad así como en muchos otros trabajos



Ambivalente (2010)
Carlos H. García R
Lienzografía 50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-485

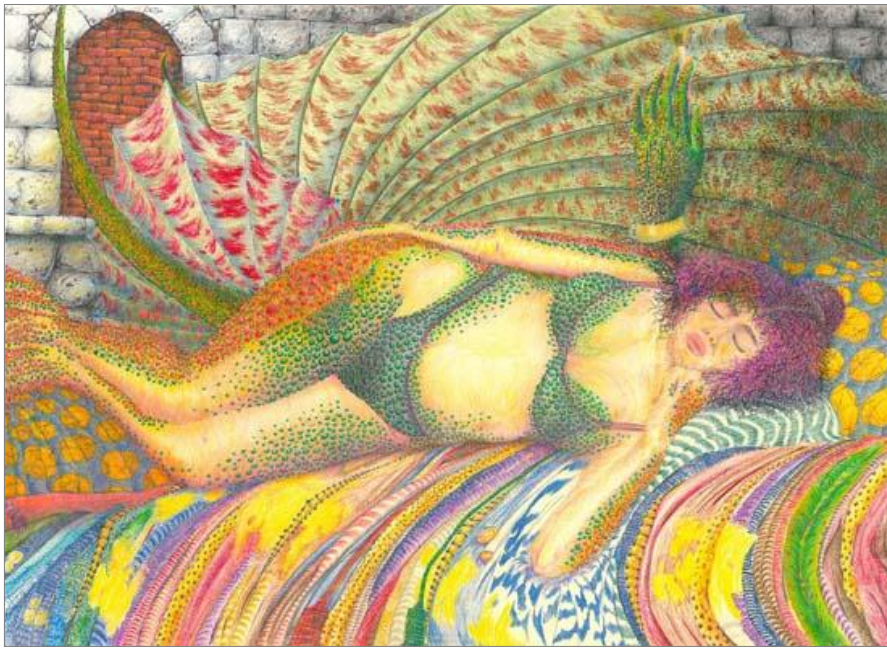
Ambivalente: Es el dualismo permanente entre dos fuerzas que conviven equilibradamente como si se tratara de organismos simbióticos. En esta obra conjugo el esfuerzo que hace la mente por conciliar toda la información almacenada con anterioridad, con la recientemente recibida, como si se tratara de hallar la cuadratura del círculo, o el cuadrado de una esfera.

A pesar de que las figuras femeninas se encuentran una frente a la otra, no se trata de un reflejo de espejo, y son como dos gemelas que a pesar de haber nacido de una misma madre, el mismo día y a la misma hora, desarrollan su propia personalidad e identidad, viviendo en armonía, en cuya composición la perspectiva fue de trascendental importancia por cuanto buscaba proporcionar la sensación de infinidad y continuidad al espacio.



Al Acecho (2009)
Carlos H. García R
Lienzografía
50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila
Colombia
DNDA 5-25-196

Al acecho: Esta es una de las primeras obras en la que podría señalarse la presencia de fantasías o reprimidos deseos sexuales que acechan a la mujer tendida en su tormentoso lecho de piedras de río. En la obra vemos como las líneas imaginarias que trazan los artrópodos convergen en la figura femenina, guiando al ojo de regreso al centro de la composición, una vez hecho el automático examen visual que realiza el inconsciente.



Enclaustrado (2009)
Carlos H. García R
Lienzografía
50x70cm.
Colección Privada
Neiva Huila Colombia
DNDA 5-245-487

Enclaustrado: Escondidos, lejos de las miradas inquisidoras de la gente que siempre anda buscando las peores cosas, la mancha en los dientes o una cana en el cabello, este par de angelitos pueden relajarse tranquilos sin temor a que algún imprudente saque sus trapitos al sol.

Así mismo son los mecanismos de defensa ante lo que consideremos como una agresión, pero lo malo es que al estar enclaustrados como en permanente hibernación, nos privamos de la realidad lo cual sería muy negativo para nuestra supervivencia.

En esta creación he pretendido interrumpir la quietud del remanso con las líneas curvas de la manta de retazos, como si se tratara del Estado de duerme-vela en preparación a la etapa de vigilia, cuando nos despertamos después del sueño.

8.2 ANÁLISIS PREICONOGRÁFICO, ICONOGRÁFICO E ICONOLÓGICO DE LAS OBRAS CREADAS

Lograr encaminarme hacia la dirección correcta ha sido toda una odisea, nada fácil, pues he tenido que rescatar, replantear y fortalecer toda la información considerada hasta entonces, en la tarea de elaborar el trabajo de grado que he titulado: *“Los sueños, fuente para la recreación artística.”*

En esta prolongada búsqueda llena de tropiezos y desaciertos, redescubrí un día curioseando entre mis carpetas de la Universidad, los dibujos de algunos de mis sueños realizados durante uno de los ejercicios de creatividad, que consistían en un pez y otros organismos marinos, de gran acogida entre varios de mis compañeros inclusive el profesor, quien lo escogió junto con otros trabajos para ser parte de la publicación de una revista de la Universidad.

Aquel trabajo despertó interés de creación, lo cual fue el factor decisivo con el que logré definir la orientación de mi proyecto y salir del embotellamiento informático en el que me encontraba, avanzando consecuentemente en la ejecución de la presente propuesta.

8.2.1 ANÁLISIS PREICONOGRÁFICO

Al respecto y de acuerdo con la Profesora Lucia Gouvêa Pimentel: *“el arte no es lenguaje, no se trata de una lectura porque no tiene gramática, el arte se relaciona con el efecto que puede causar, es pues un estímulo a los sentidos que provoca algún resultado”*⁶⁶.

⁶⁶ GOUVÊA PIMENTEL, Lucia, Maestría en Educación de la Universidad Federal de Minas Gerais, y Doctorado en Artes de la Universidad de São Paulo. Expositora en el Seminario Taller *“Escuela afuera, un imaginario cultural en expansión”* del 13 al 16 de Nov/2012, USCO, NEIVA.

Los espectadores que han tenido la oportunidad de ver mi producción visual, han manifestado asombro ante la novedosa técnica, su riqueza en colores y detalles, para lo cual se acercaron a verla muy de cerca debido a lo minúsculas de muchas de las imágenes y adornos que evocan el barroco, ejerciendo presencia en todo el formato.

En cuanto a la **realización fáctica** de la obra, en estos dibujos realizados en formatos de medio pliego (50 x 70 cms.), se ha utilizado la perspectiva para crear la sensación de varios planos, acompañada de sombras y opacidad como en el templo sumergido de 'Legado', del que se alcanza a entrever unas columnas de orden dórico y un friso en el frontispicio, contrastando con la colorida nitidez de las piedras y losas de 'Ambivalente', 'La bruja' y 'Redención'.

En todos ellos se empleó geometría para ubicar la mirada de los observadores sobre el sujeto, que por lo general se trata de una mujer, a excepción de 'Ambivalente' en donde las dos mujeres parecen mirarse, o en 'Subienda' que tanto la mujer pasajera en la balsa como el cefalópodo bajo la banca, miran al espectador.

La figura femenina ocupa en el espacio un campo importante en la composición, tanto como una tercera parte del plano, ya sea de forma vertical u horizontal; y por lo general se ubica en el centro teniendo en cuenta que el recorrido visual ha de regresar la mirada a ella. Lo cual es reforzado con líneas que buscan encañonarla como en un remolino que arrastra con todos los materiales alrededor, ruinas y escombros, organismos vivientes o inanimados, todo gira en función de la figura femenina.

Respecto al **componente expresivo** de la obra, la mujer constituye el centro del universo creativo basado en los sueños. En la mayoría de esta producción la mujer duerme o al menos permanece con sus ojos cerrados, asediada por las

miradas de las alimañas que le rodean, ajena al inminente peligro o, por el contrario extremadamente confiada pues se muestra aparentemente inmutable sin expresar angustia, mas bien tranquila y familiarizada con tales criaturas, así como con el lugar donde se encuentre, adaptándose a cada ambiente cual jibia o camaleón, a excepción de una mujer a la orilla del río de peces en 'Subienda', con un bebé cobijado a su lado, que bien podría tratarse de uno de los hijos del Mohán⁶⁷.

Al mismo tiempo se trata de una invasión a la privacidad permitiendo descubrir a personajes como 'La bruja' en el tejado de la pequeña iglesia doctrinera por unas ranas doradas, o como a un espíritu del bosque en 'Ensueño' por un par de monos (tradicional símbolo del pecado, el demonio y la sexualidad), o la inquietante presencia del cefalópodo que rodea con sus tentáculos mirando a la mujer en el nicho de la virgen en 'Redención', reivindicando su valor por ser humana y no por virgen ni por bruja, bondadosa y valiente enfrentándose al acoso y permanente asedio de las habladurías con orgullo y dignidad.

8.2.2 ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

Para el presente ejercicio he llevado a cabo el análisis correspondiente a cuatro (4) obras de los artistas: *HENRI FUSELI*, *PAUL DELVAUX*, *FRIDA KAHLO* y *REMEDIOS VARO*, respectivamente, como referentes de los trabajos visuales que he realizado con fundamento en los fantásticos sueños.

HENRI FUSELI, *JHON HENRY FUSELI* (Johann Heinrich Füssli) (1741-1825): Se hizo muy famoso gracias a su pintura histórica de gran expresividad llena de

⁶⁷ El Mohán (también llamado Poirá) es un personaje de la mitología colombiana, presente en las leyendas folclóricas de las poblaciones ubicadas a la orilla del Río Magdalena. En algunas regiones de Colombia se conoce como el Muán de los infiernos, Mohán de Yarumal, El Tigre Mono o Mohán del Tolima grande.

imaginación, en las que se exalta el melodrama, la fantasía y el horror, que ejercieron una importante influencia en el romanticismo, y en cuyo estilo de preferencia por los nuevos temas literarios y con frecuencia oscuros, muestra el aspecto diabólico de la naturaleza humana, empleando gestos, deformaciones y extravagantes actitudes de los sujetos, acompañadas de fuertes y bien definidos contrastes entre luz y sombra, lo cual puede apreciarse en *La Pesadilla* (dos versiones, 1781, Instituto de Arte de Detroit, c. 1790, Goethemuseum, Frankfurt).

La **imagen** de la obra mencionada representa a una joven mujer sensualmente ataviada que desfallece sobre su lecho, ocupando una tercera parte del plano en medio de un sueño invadido por inesperadas y desagradables criaturas: la cabeza de un caballo con ojos resplandecientes, y un gnomo que la asfixia sentado en su abdomen, cuya sombra se asemeja a la silueta de un demonio en la cortina de fondo.



The Nightmare (*La pesadilla*) 1781
Johann Heinrich Füssli
Óleo sobre lienzo 101 cm x 127 cm
Detroit Institute of Arts

En ella se relata una **historia** relacionada con un evento de angustia experimentado por la joven mujer acosada por esas criaturas en medio de la noche, el caballo que aunque animal conocido, usado como medio de transporte de la época, cualquier persona podría morir de susto ante su inesperada

aparición en su recámara, aún más con el duende o gnomo que le oprime su vientre seguramente desfallecida al no poder respirar.

En cuanto a las **alegorías** contenidas en este trabajo, el caballo podría simbolizar la presencia del pecado, el demonio y la sexualidad en la escena, o tener un significado onírico indicando el pronto hallazgo de algo perdido, en tanto que el pequeño personaje que la oprime sobre su lecho como un depredador se echa sobre su presa antes de engullirla, mirando hacia afuera del cuadro, como una advertencia al observador de no intervenir porque podría resultar comprometido en una situación similar, quizás se trate del consejo para dejar amistades perjudiciales.

PAUL DELVAUX (1897-1994): Nació en Antheit, Bruselas, y aunque jamás fue realmente un miembro del movimiento, fue reconocido como uno de los máximos representantes durante los años treinta con pinturas características de estilo ilusionista con escenas de atenuada tensión sexual en una atmósfera superficialmente serena con imágenes oníricas de mujeres inexpresivas que caminan tranquilamente desnudas o parcialmente vestidas en medio de un paisaje urbano, casi inadvertidas por los transeúntes elegantemente vestidos.

En su pintura, titulada '*mujeres de vida galante*', -el artista utilizó para la construcción de la **imagen** una perspectiva basada en sus conocimientos de arquitectura, como un medio de inferir profundidad trazando el curso que deberían recorrer tan particulares personajes, cruzado con las líneas verticales de los árboles que paralelos a las caminantes dan la sensación de algo palpitante y vital.

Esta pintura de mujeres que transitan desnudas y tranquilas por la calle, contiene una **historia** de reivindicación social de la cual son protagonistas ejerciendo el derecho a ocupar más que un lugar en el espacio público en una época de revolución sexual debido a que en 1960 fue aprobada la píldora anticonceptiva.



Mujeres de vida galante 1962
Paul Delvaux
Óleo sobre lienzo 140 x 122 cm
Biblioteca Luis Ángel Arango
Bogotá

Entonces la libertad sexual ha motivado la incursión de la mujer en el ámbito económico y social de dominio de los hombres, gracias además a su derecho al sufragio adquirido en esa primera mitad del siglo XX, expresando que su elegancia y altivez estaban en su esencia como seres humanos y como mujeres pues, *el hábito no hace al monje*.

En tanto que la ***alegoría*** alude al significado onírico de caminar solo, podría referirse a un inminente encuentro consigo mismo; aunque también podría tratarse de una advertencia del Artista acerca del peligro o la vergüenza, al que podrían enfrentarse quienes obstinadamente por imprudencia o falta de carácter se empeñan en trasgredir normas de conducta social, o un llamado de atención a quienes conducen su vida con hipocresía.

FRIDA KAHLO (Magdalena Frida Carmen Kahlo), Coyoacán, 6 de julio de 1907–13 de julio de 1954, la importante pintora mexicana realizadora de unas 200 obras, principalmente autorretratos proyectando sus dificultades por sobrevivir y descritas como surrealistas por André Breton.

En esta pintura también conocida como 'El pedregal', la artista mexicana muestra su **imagen** acostada de cúbito lateral derecho en un terreno árido, con una cavidad en su tronco que permite ver a través de él la continuidad de la superficie rocosa detrás de ella, y de cuyo interior brotan tallos que se derivan en ramas con hojas ovadas de borde entero, que se extienden por la superficie del suelo y de su cuerpo.



Raíces 1943
Frida Kahlo
Óleo sobre metal 30,2 x 49,2 cm.
Colección privada
Nueva York

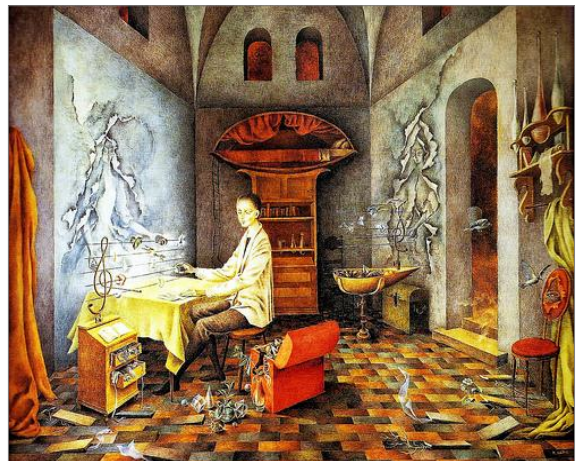
Su composición horizontal produce sensaciones de calma, con apenas leves variaciones con las líneas onduladas del paisaje, las curvas propias de su anatomía y la falda del vestido, los tallos y las hojas; pues es probable que tuviera tranquilidad a pesar de la adversidad, sintiendo que podía dominar algo de una situación aparentemente sin ningún control, y aunque expresó que sus obras eran el reflejo de la realidad.

Realizada después del reencuentro y segundo matrimonio con Diego Rivera, la **historia** su obra "Raíces" de 1943, presenta el anhelo de la artista por hacer un alto en su peregrinaje, regresando a sus orígenes en reconciliación con la vida, más unida a su tierra que nunca. La obra tiene un significado onírico y/o **alegórico** en el que el terreno árido representa un mal augurio de escasez económica, conflictos y problemas sociales, quizás con personas que no compartían su estilo de vida, lo cual contrasta con el augurio de abundancia que reflejan sus ramas verdes y frondosas.

REMEDIOS VARO (María De Los Remedios Alicia Rodriga Varo y Uranga (¿1908/13?-1963), nacida en Anglès (Gerona) España, hizo el aporte de una singular y onírica combinación de poesía e ironía a través de su obra, y fue una de las cuatro representantes del movimiento surrealista femenino nacido en España en 1908 haciendo parte del círculo de André Bretón por presentación de Esteban Francés, integrándose al grupo Logicofobista que pretendía representar los estados mentales del alma, empleando formas sugerentes de tales situaciones lo cual llevó consigo a México, donde estableció una fuerte amistad con otros intelectuales en el exilio, en particular la también pintora surrealista Leonora Carrington, conociendo personalmente a artistas como Frida Kahlo y Diego Rivera.

Pintando principalmente por placer, desarrolló una obra única apelando a la intuición del espectador mucho más que a su razón, pues claramente las creaciones son producto de su imaginación, y aunque se reconozcan varios elementos de sus escenarios, estos también hacen parte de la irrealidad que caracteriza el surrealismo por ser elementos animados que se mueven y cambian de posición integrándose a otros muebles y enceres como si se tratara de una de las actuales imágenes virtuales, lo cual puede apreciarse en *“Armonía”*, su colorido cuadro de 1956.

Armonía (1956)
Remedios Varo
Óleo sobre masonite, 54 x 64 cm.
Colección privada



En esta **imagen** se aprecia una organización elaborada con una perspectiva forzada que forma un trapecio para dar profundidad al recinto donde se encuentra la litera de la pintora bien ordenada a pesar de estar sobre un armario. se aprecia una organización elaborada con una perspectiva forzada que forma un trapecio para dar profundidad al recinto donde se encuentra la litera de la pintora bien ordenada a pesar de estar sobre un armario, cuyo escenario podría relacionarse con una construcción del período barroco debido a lo dinámico de sus espacios de planos oblicuos que dan sensación de movimiento, como si las paredes se estrecharan al fondo formando líneas que se interceptan en lugar de permanecer paralelas, creando precisamente la irregularidad que caracterizó dicho estilo.

La artista narra una **historia** cuya protagonista es la artista misma; por lo cual, ella permanece sentada durante la ejecución de su obra escultórica observando el papel que apoya con su mano izquierda, en tanto recibe la colaboración de la fantasmal figura femenina que emerge de la pared para agregar hojas al pentagrama sobre su mesa de trabajo elegantemente cubierta por un mantel amarillo de suave tonalidad pastel, con un gabinete amarillo y un baúl rojo en el piso, de cuyo interior salen o llegan tallos con hojas traslucidos que tienen su otro extremo bajo las tablillas del piso que se levantan dejándolas pasar, similar a los tallos que atraviesan el interior de Frida Kahlo en 'Raíces'.

Los eventuales **alegorías** pueden denotar un significado onírico a un anhelo de honor y renombre, y la escalerilla colgante con la cual se reafirma la falsa profundidad del espacio (por las notablemente inferiores proporciones a los elementos del primer plano), podría indicar la pérdida de interés hacia alguien o hacia algo, y los dos colibríes que hicieron nido en el espaldar de una de las dos únicas sillas del mobiliario de la escena, así como el color rojo utilizado en casi una tercera parte de los elementos, podrían indicar el anhelo de una intensa pero fugaz relación, acompañada del amarillo que marca el inicio de una nueva etapa en la vida de la Artista

8.2.3 ANÁLISIS ICONOLÓGICO

Durante el tiempo empleado para la realización de la presente investigación-creación, han ocurrido hechos **económicos, políticos, sociales y culturales** que de una u otra manera terminan influenciando el resultado del trabajo creativo, ya que estamos conectados con el mundo que nos rodea por lo menos a través de la sensopercepción, y es imposible ignorar en su totalidad la fuerte presión que ejerce el medioambiente sobre nuestro comportamiento; por lo que a continuación hago un breve relato de los acontecimientos más trascendentales:

SITUACIÓN ECONÓMICA:

En lo **económico** quien terminó firmando el Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos fue el Presidente Santos, por mucho tiempo gestionado por su antecesor, debido entre otras razones a las acusaciones por desatención a los derechos humanos y otras garantías a gremios, productores, comerciantes, jornaleros y asalariados, y demás damnificados de las medidas derivadas del neoliberalismo, como las impuestas por el Fondo Monetario Internacional, según las cuales: *la subsistencia está condicionada a la producción*, determinando el ejercicio de derechos constitucionales como la salud, la educación y la justicia, al cumplimiento de metas que representen factores de rentabilidad.

Ni hablar de la mermelada que el Presidente Juan Manuel Santos esparciría en toda la tostada, y con cuyo argumento despojó de regalías del petróleo a varios departamentos como el nuestro, y que en la práctica solo fue una manera de redireccionar unos recursos que ahora son muy dispendiosos de reclamar; además se confirmó por parte del poder ejecutivo, la percepción provincial que tiene de nuestra Región Surcolombiana, viéndola tan solo como una fuente de ingresos tal como generación de energía eléctrica a través de la Hidroeléctrica El

Quimbo e inminente construcción de otras más, posiblemente como una consecuencia de la reacomodación global.

La situación económica de nuestra región enfrentada a la globalización, consiste en el aprovechamiento de ideas nuevas surgidas a través del cruce de información cultural en general, con lo cual se asegura la variedad y una saludable producción creativa, ya que: *“No existe vida nueva que se alimente solo de sus propios éxitos, de su propia experiencia. La salud viene de la aportación exterior, del intercambio y, en cierta medida, del azar.”*⁶⁸ Por cuanto la simplificación reproductiva de las ideas a manera de una práctica endogámica, autofecundativa y hermafrodita, tiene consecuencias retrógradas que detienen el avance en ausencia de la innovación-creación.

Es precisamente lo que ocurre con la profesionalización y especialización en tareas técnicas o mecánicas fomentadas por el gobierno para acreditar una fuerza de trabajo que pueda incluirse entre las cifras del producto interno bruto, incentivando la inversión extranjera que requiera mano de obra calificada para su producción en plantas eventualmente establecidas en el territorio nacional; de modo que como obreros, quedaremos atrapados de por vida en el formalismo que acude al sistema financiero en búsqueda de créditos de vivienda, educación o libre inversión.

Situaciones como estas son reflejadas en sencillos ejercicios contables a través de las columnas de: Activos representando algo que pone dinero en la bolsa y Pasivos, a aquello que lo saca, considerándose a la salud y la educación como un pasivo que debe convertirse en activo, contemplándose como única solución, la continuación de la privatización de los servicios públicos, buscando que sea rentable; sobretodo las universidades, que según recientes recomendaciones de una comisión australiana, debe ser a distancia en la mayoría de sus cursos,

⁶⁸ PONTI, Franc, y FERRER ARPI, J. M., Op. Cit., p. 253.

ahorrando en administración, recursos humanos y planta física, quizás conformando una corporación, que es: *“meramente una carpeta de archivo que contiene algunos documentos legales, archivada en algún estudio de abogados inscripto en una agencia local del gobierno. No es un gran edificio con el nombre de la corporación en su frente. No es una fábrica ni un grupo de personas. Una corporación es tan sólo un documento legal que crea un cuerpo legal, sin alma.”*⁶⁹

Para completar se ha favorecido monstruosamente a las Instituciones financieras con inventos como el desmontado UPAC, y nuevas estrategias de inmediata recuperación de la inversión con el pago de intereses durante la primera mitad del plazo establecido con un invisible abono al capital, que solo comenzamos a apreciar después de la mitad de dicho término, y que para completar estaban penalizados con multas en caso de pago anticipado (ésta fue una de las pocas reformas positivas al sistema financiero, con cuya eliminación dejó de castigarse a los clientes de tales entidades), pero se advierte un panorama de dificultades con la reciente reforma tributaria, y la modificación de los aportes parafiscales al SENA y Cajas de Compensación por parte de las empresas.

Con la globalización ocurre algo parecido a *la mermelada en la tostada* del Presidente Santos, en la que todos los países aportamos mermelada, pero la distribución de ésta no será de forma equitativa, o por lo menos no de manera eficiente precisamente por el poder centralizado de un eventual despotismo; a la espera de que ojalá no nos afectaran crisis económicas como la que amenaza la salida de Grecia de la comunidad del Euro⁷⁰, sometiéndose a drásticas e impopulares medidas económicas que comprometen su dignidad nacional, y que en la propia España han llevado al desempleo y regreso de los inmigrantes a sus

⁶⁹ KIYOSAKI, Robert T, Ibidem, p. 103.

⁷⁰ EURO: Unidad monetaria de Alemania, Andorra, Austria, Bélgica, Eslovenia, España, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Mónaco, Montenegro, Países Bajos, Portugal, San Marino y Ciudad del Vaticano, fraccionada en 100 céntimos, de símbolo €, que entró en vigencia en 1999 y se puso en circulación en 2002. Diccionario Enciclopédico Larousse, Bogotá D.C., Ed. Larousse, 2008, p. 429.

países de origen (aunque hay quienes dicen que todo esto obedece a una maquiavélica conspiración económica internacional).

SITUACIÓN POLÍTICA

Al respecto experimentamos la difusión del recientemente acuñado vocablo: cleptocracia, para referirse a la nueva clase dirigente con *“el establecimiento y desarrollo del poder basado en el robo de capital, institucionalizando la corrupción y sus derivados como el nepotismo, el clientelismo político, el peculado, de forma que estas acciones delictivas quedan impunes, debido a que todos los sectores del poder están corruptos, desde la justicia, funcionarios de la ley y todo el sistema político y económico”*⁷¹.

Unos de los acontecimientos **políticos** mas destacados durante la ejecución del presente trabajo de grado, fue la crisis diplomática entre Colombia y Venezuela producida durante el gobierno del ahora expresidente Álvaro Uribe Vélez, motivada en la denuncia de amparo a los insurgentes que cruzaban la frontera al vecino País, la cual comenzó a aliviarse con los buenos oficios del nuevo Presidente Juan Manuel Santos en 2010, en tanto que el haber acudido a la Corte Internacional de Justicia de la Haya, fue considerado como un desacierto al no poder alegar siquiera el desconocimiento de intereses nacionales con la nueva frontera marítima trazada dirimiendo el viejo conflicto con Nicaragua, que además dejó los cayos de Serrana y Quitasueño dentro del ajeno mar territorial en un fallo que no admite recursos y cuyo efecto sobre la población de San Andrés y Providencia, ha intentado mitigarse con subsidios a los pescadores artesanales y una mayor promoción turística del archipiélago.

⁷¹ CLEPTOCRACIA: (del griego. clepto: *quitar*, y cracia: *fuera* = dominio de los ladrones) Es un término de reciente acuñación, usado despectivamente para referirse a un gobierno corrupto y ladrón. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cleptocracia>, consultada enero 2013.

En nuestra región tuvimos la primera gobernadora, exalcaldesa Dra. Cielo González Villa, elegida por voto popular en 2011 y cuyo ejercicio en el cargo duró un año, debido a la suspensión por parte de la Procuraduría en razón de haber acumulado tres investigaciones disciplinarias, estando aún pendiente por resolver un proceso penal iniciado por haber situado recursos de regalías en la empresa TIC S.A., que no contaba con la acreditación para ello; de manera que en el Huila se realizarán elecciones atípicas para elegir un nuevo gobernador, en tanto que el Departamento será administrado por el Superintendente de Sociedades, Sr. Luis Guillermo Vélez Cabrera, nombrado como Gobernador Encargado.

Liberados los secuestrados huilenses Gloria Polanco y Eduardo Gechem, fueron elegidos como parlamentarios conforme a su aspiración proselitista para el período iniciado en 2011; e iniciadas las reuniones por la paz entre sus captores (FARC) y el Gobierno Nacional en agosto de 2012, en cuya agenda también se encuentra previsto concretar como ha de ser el regreso de los participantes en armas a la legalidad de la vida nacional, sobretodo contando con la experiencia de reinserción exparamilitar de hace pocos años, con la expectativa por parte de los excombatientes de poder regresar a la cotidianidad sin ser proscritos por la comunidad, ni entrar a hacer parte de las bandas emergentes de delincuencia organizada.

SITUACIÓN SOCIAL:

Respecto a lo **social**, nuestra ciudad arribaba a los 400 años de su tercera fundación, la cual estuvo a cargo del Capitán don Diego de Ospina y Medinilla, hijo de don Francisco Martínez de Ospina, fundador de Remedios, Antioquia, y abuelito de Diego de Ospina, fundador de Purificación, Tolima; por cuyo evento se llevaron a cabo talleres, charlas y exposiciones como la de Neiva 400 años en la cual participé con mi obra '*Subienda*', alegoría al Mohan, uno de los personajes de la mitología del Río Magdalena quien embarazaba las mujeres que raptaba,

enredaba las redes y ahogaba a los pescadores, que aún le rinden tributo dejando aguardiente y tabacos en la orilla, con la esperanza de que no les atacase durante su faena.

Reconociéndose por parte de las autoridades y la misma ciudadanía, la ausencia de un mayor compromiso con la ciudad -que aunque fundada como hogar de paso para comerciantes y peregrinos⁷²-, ha brindado cobijo y fuente de desarrollo social a foráneos y propios que aún parecen conservar antiguas prácticas de ranchería de la conquista, sin el más mínimo vestigio de gratitud para con esta tierra en cuya aridez germina grandeza, como la de los escritores José Eustacio Rivera y Reyaldó Matíz Trujillo, cuyo cielo azul he comparado con el de Grecia, cuyos habitantes se tomaron el tiempo para percibir la belleza de ese paisaje, de cálida temperatura a orilla del mar Mediterráneo, cuna de grandes pensadores de la antigüedad.

La ciudad se convirtió en destino de familias desplazadas por la violencia, víctimas del conflicto armado con la insurgencia que confundió sus ideales políticos financiándose a través del secuestro, la extorsión y el narcotráfico, y junto al paramilitarismo originado en cooperativas de protección a ganaderos víctimas del abigeato, terminaron atacando con una crueldad inimaginable a la población indefensa cuya única ayuda gubernamental había consistido en limosnas, lo cual es solo una solución a corto plazo para un problema a largo plazo,

Hasta nuestro medio llegó la onda expansiva de la reducción estatal, compartida por la empresa privada, lo cual generó un mayor desempleo, y con ello el incremento de la delincuencia, fenómeno que en mi opinión nos ubica paralelamente a la época medieval en la que se buscaba protección tras los muros de la fortificación de un castillo, y ahora se hace a través de conjuntos

⁷² PEREGRINO: adj. (lat. *peregrinus*, extranjero) Que viaja por tierras extrañas. Diccionario Enciclopédico Larousse, (2008), Bogotá D.C., Ed. Larousse, pg. 785.

residenciales; y es que la reducción del estado significa en el panorama internacional, un menor gasto y por ende un ahorro que asegura el cumplimiento de las obligaciones contraídas con entidades financieras como el Banco Mundial y otras más, porque la reducción (*downsizing*) conlleva el despido de trabajadores, familias enteras resultan damnificadas y aumenta el desempleo, en tanto que el valor de la empresa, entidad o corporación sube sus acciones debido a que al mercado le gusta que reduzca sus costos laborales, por automatización o consolidación de la fuerza laboral en general, de manera que: *“Es tonto asumir que la educación que provee el sistema educativo preparará a su hijo para el mundo que deberá enfrentar después de graduarse. Cada niño requiere más educación. Una educación más diferente...”*⁷³

A esto se suma la forzada implementación del Sistema Penal Acusatorio de modelo anglosajón, y con él un incremento de los procesos verbales o expresos, que como hemos visto tienen un fundamento económico de tiempo y dinero con el ideal de obtener un mejor resultado en un menor tiempo, que se traduce en mayor eficiencia, como quien dice: *para que le vamos a gastar más a algo complicado*, premiando con rebajas de penas a quienes colaboren en el ahorro procesal admitiendo su culpabilidad y resarcido el daño causado. Por ello es que es rentable sancionar a un infractor de normas de tránsito, que perseguir a un delincuente, pues el infractor deberá pagar una sanción pecuniaria, en tanto que el delincuente genera un gasto por su judicialización.

Esta apreciación ha demostrado en la práctica, que en realidad no son tan eficientes como se esperaba, ya que procesos como los adelantados a los hermanos Nule por el llamado Cartel de la contratación en Bogotá, se han prestado para dilaciones que podrían ocasionar inclusive la prescripción de los hechos imputados, por lo cual recientemente la Procuraduría General de La Nación optó por instruir en otro caso reciente, la investigación procesal bajo el

⁷³ KIYOSAKI, Robert T, Op. Cit., p. 8.

procedimiento ordinario, lo cual podría compararse con la fila más larga de un banco, que suele ser más rápida que la más corta y preferencial.

SITUACIÓN CULTURAL:

El centralismo volvió a caracterizar la política gubernamental de cultura, ya que durante la presidencia del Dr. Álvaro Uribe se había fortalecido en la periferia con la realización de los salones regionales originados tal vez en su gira nacional con los llamados Concejos Comunales, y aprovechando el restablecimiento de la seguridad en las carreteras iniciadas con sus caravanas custodiadas por las fuerzas militares en la llamada Seguridad Democrática, que permitía viajar con tranquilidad luego del azote de la piratería terrestre y la mal llamada Pesca Milagrosa con la que atracaban y secuestraban continuamente.

Así mismo, uno de los hechos que marcaron los acontecimientos de los últimos cuatro años, fue la protesta que dio inicio al paro que convocaron las universidades contra la reforma a la educación para el 12 de octubre de 2011, la cual contó con la participación de unos 10.000 estudiantes de universidades públicas y privadas que marcharon hasta la plaza de Bolívar de Bogotá D.C., con carteles, arengas, representaciones teatrales y musicales, exigiendo la eliminación de la Ley 30 de educación, entre otras razones porque: *"la educación debe darse en todos los niveles y que la calidad no puede depender de la posición social de los estudiantes"*, según Mario Hernández, de la Asociación Nacional de Profesores Universitarios, por lo cual se hace necesario: *"democratizar los procesos educativos y que el Gobierno abra espacio en la mesa de discusión para que los universitarios puedan expresar su posición"*, conforme a lo peticionado por Alejandro Muñoz, vocero estudiantil de la Universidad Inca, mientras Álvaro Moreno, de la Universidad Libre, rechazó lo que él y sus compañeros de marcha

calificaron como "*un modelo de educación que se quiere convertir en mercancía*"⁷⁴.

Ello fomenta la construcción de mega colegios, así como la conformación de instituciones educativas agrupando varias en una sola, prescindiendo de la autonomía de las ahora llamadas sedes, que perdieron a sus rectores dejado a uno solo de ellos para dirigir las agrupadas, lo cual conllevó a la asignación de un único presupuesto, insuficiente para atender las reales necesidades de un establecimiento educativo, ocasionando hacinamiento de estudiantes, escasez de material de trabajo y falta de personal de servicios varios para la vigilancia, portería y aseo de las plantas físicas; similar a la salud con las restricciones médicas para la cobertura, procedimientos y formulación de medicamentos con la subcontratación de prestadores del servicio, conocidos como outsourcing o recursos externos que no hacen parte del personal y por tanto no generan prestaciones sociales, vinculándose como contratistas prestadores de servicios por un máximo de diez meses al año, eximiendo a las mismas secretarías de educación de reconocer vacaciones, salud y cualquier otro beneficio laboral.

Las políticas educativas como la reducción de tasas de interés y hasta eximirse del mismo en créditos educativos como el ICETEX, se miran con recelo y escepticismo por parte de activistas y líderes estudiantiles, advirtiéndose que puede tratarse de un boquete para una inminente privatización de la educación, que contrasta con una muy escasa oferta de empleo, directamente ligada a los procesos escolares cuya enseñanza se encuentra establecida para inducir el seguimiento de unas reglas ajenas a cualquier iniciativa que **desalientan la creatividad**, diseñadas para producir buenos empleados, en lugar de buenos empleadores.

⁷⁴ Unos 10 mil estudiantes marcharon en Bogotá contra reforma educativa, El Tiempo Bogotá, 12 de Octubre del 2011. Disponible en: http://www.eltiempo.com/colombia/bogota/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-10548984.html. Consultada 19 de diciembre de 2012

El **deporte**, ha sido otro referente de malas administraciones cuyo interés es el de enriquecerse a costillas de fondos destinados al desarrollo humano y crecimiento personal con el cultivo de buenas costumbres y un sano espíritu de competencia por amor al deporte, pues desde que se incluyeron las bolsas, premios e incentivos, se pasean impunes, prácticas como la del Doping con el beneplácito de dirigentes, médicos, técnicos y patrocinadores.

No obstante nuestro País se destacó realizando proezas como: La '*Expedición Epopeya Everest Sin Límites 2010*', en el mes de Mayo de ese año con la muy activa y motivadora participación de Nelson Cardona como el primer colombiano discapacitado en conquistar la cima de 8.848 metros sobre el nivel del mar.

En julio de 2011 se llevó a cabo la segunda válida del Rally Colombiano avalado por la FIA, en el desierto de la Tatacoa, Villavieja (H), regresando al año siguiente en 2012.

Este mismo año Adriana Pajón trajo esperanza y gloria a nuestra Patria ganando la medalla de oro en bicigrós en los Juegos Olímpicos de Londres, junto con destacados deportistas que quienes se obtuvo tres medallas de plata y cuatro de bronce entre varias disciplinas deportivas, con quienes se estrenó la ley del deporte promovida por María Isabel Urrutia, durante su paso por el Congreso de la República.

Nuestra ciudad fue agraciada con el anuncio de la construcción de una pista de patinaje profesional en el Parque Mirador del Sur, y fuimos muy bien representados con medallistas de oro como la nadadora María Paz Yucumá, y el atleta huilense Eider Orlando Arévalo Truque de 19 años de edad, oriundo del municipio de Pitalito, quien ya contaba con dos copas mundo en marcha, y tuvo una excelente presentación en la carrera de los 20 kilómetros de los Juegos

Olímpicos de Londres, en cuyo evento fue declarado el mejor colombiano al cruzar la meta en el puesto 20; demostrado con ello que muchos de nuestros sueños pueden hacerse realidad una vez los hemos visualizado y enfocado claramente.

Continúa la difusión del Reggaetón, que originado en Estados Unidos pasó a Puerto Rico donde tuvo una adaptación de influencia latinoamericana al llegar hasta países centroamericanos de camino al Sur América, al tiempo que los artistas nacionales como Juanes y Shakira, se consolidaban como estrellas de la música pop latina, y a través sus presentaciones y fundaciones promocionan activamente el respeto y la convivencia, como el concierto 'Paz sin fronteras', y las campañas por la educación pública y contra las minas antipersonas que ocasionan tantas amputaciones inclusive a quienes no participan del conflicto.

POSICIÓN CRÍTICA:

Los sueños como evocación (recuerdos) de las experiencias almacenadas en nuestra memoria, alterados ligera o significativamente con la incorporación de otra información sensitiva, originados por el complejo proceso de configuración para su asimilación en el cerebro, aparecen en nuestra mente gracias a la capacidad de formar imágenes o ideas con fundamento en la realidad o en la fantasía, tal vez producto del pensamiento aleatorio. Los sueños se asemejan a un juego de superposición de imágenes a las que por ejemplo agregamos otros elementos, como al bromear dibujando el bigote en un afiche, produciendo con ello una innovación, por lo que el proceso de recreación artística debe generar gratificantes sensaciones como las experimentadas en la participación de un juego de motivadoras emociones, con tantas variables o posibilidades a medida que aumenta la información disponible. Un juego como este podría llamarse DREAMSFLOW, con el cual surgieran hasta las ideas más absurdas, de las más disparatadas combinaciones.

Y aunque ninguna educación garantiza la creación, tenemos la seguridad de que a mayor conocimiento mayores posibilidades de lograrlo, por lo que lemas como el del Chef Auguste Gusteau afirmando que: '*Cualquiera puede cocinar*', invitan a aventurarse en el ejercicio creativo, por lo cual cito la reseña hecha por el Critico en Gastronomía: Anton Ego, al día siguiente a su experiencia de comensal en el restaurante Gusteau: "*...el mundo suele ser cruel con el nuevo talento; las nuevas creaciones, lo nuevo necesita amigos. Anoche experimenté algo nuevo, una extraordinaria cena de una fuente singular e inesperada; decir solo que la comida y su creador han desafiado mis prejuicios sobre la buena cocina subestimaría la realidad; me ha tocado en lo más profundo.*"

*En el pasado jamás oculté mi desdén por el famoso lema del Chef Gusteau 'Cualquiera puede cocinar', pero al fin me doy cuenta de lo que quiso decir en realidad: **no cualquiera puede convertirse en un gran artista, pero un gran artista puede provenir de cualquier lado**, es difícil imaginar un origen más humilde que el del genio que ahora cocina en el Restaurante Gusteau, y quien en opinión de este crítico es nada menos que el mejor chef de Francia. Pronto volveré a Gusteau, hambriento"⁷⁵.*

Las motivaciones pueden ser variadas, pero la más profunda es el amor por lo que se hace, pues cuando se crea un vínculo tan estrecho como ese, nada es un trabajo y cada momento es de placer. Existirá el cansancio pero nunca el aburrimiento, ya que sin esa devoción los orfebres, artesanos, mamposteros y artistas, hubieran realizado tantas obras de excelente calidad que mucho más que el valor económico, representan un invaluable patrimonio histórico y social. Los sueños hacen pues parte de ese patrimonio con que cuentan los pueblos, la manera de soñar es tan personal que podría ser usarse como una manera de

⁷⁵ RATATOUILLE (2007): Película de animación por computadora producida por Pixar y distribuida por Walt Disney Pictures, cuyo argumento está basado en las dificultades de la Rata Remy por desarrollar sus cualidades culinarias junto a los humanos.

identificarnos socialmente, y si llegaran a tener precio, no faltaría quien quisiera venir a robarnoslos, porque son una fuente para la recreación artística.

La manera como he realizado mi producción visual, utilizando las nuevas tecnologías de artes gráficas disponibles en nuestra ciudad, promete ser junto a la idiosincrasia de nuestra colectividad, un escenario propicio para la creación artística como medio que contribuya al desarrollo de la Región Surcolombiana, permitiendo la emancipación económica, quizás participando en el juego de la contratación estatal bajo las reglas establecidas por el gobierno como requisito para obtener una retribución económica de parte del Estado por prestación de servicios, o simplemente separándonos de la cotidianidad en la innovación de un producto para el que aún no exista competencia, quizás como resultado de una gran fusión entre nuestro desarrollo vital y nuestro desarrollo personal.

Una vez hecho el **análisis preiconográfico** que consta de un **componente expresivo** y la **realización fáctica** de la obra, así como el **análisis iconográfico** de cuatro obras elegidas como referente artístico, y el **análisis iconológico** de la situación **económica, política, social y cultural**, de nuestra región y el País en general, puede observarse una estrecha relación entre la influencia ejercida por cada uno de esos aspectos, en la redacción de la presente investigación-creación que sirve de sustento en la producción de los diez (10) trabajos visuales cuya temática consiste en emplear **los sueños como fuente para la recreación artística**, porque en ellos la mujer es protagonista a pesar de estar acompañada de **fantásticas criaturas**, semejante a las composiciones de artistas como **Henri Fuseli, Paul Delvaux, Frida Kahlo y Remedios Varo**, ya que a pesar de tener un alto grado de erotismo y aparente desinhibición, aún se guarda algo para después, ya que no se trata de una vulgar exhibición, sino por el contrario de la lucha del género femenino por mantener con esfuerzo, inteligencia y dignidad su lugar en el universo.

Finalmente en mi trabajo puede observarse con relativa facilidad un alto contenido onírico y alegórico a la mitología de la rivera del río Magdalena, que incluye brujas y duendes, hadas y hechizos, ajenas al ojo avizor de permanente asedio del depredador que vive el suplicio de tenerlo todo y no poderlo disfrutar, como le ocurre a los peces de aspecto feroz que tienen cosida su boca, y nadan en medio de la abundancia; o aquel pulpo que con sus ocho tentáculos podría estar acariciando a aquellas mujeres, pero aún no se atreve a hacerlo, quizás en otra ocasión –justificándose como la zorra con las uvas verdes de Esopo-, o su cerebro ya le permita cuestionar su existencia determinando sus acciones por anhelos y no por impulsos, por sueños y no por un condicionamiento social o evolutivo. Además el empleo de colores cálidos sobre todo rojos y amarillos que conforman tonos naranjas con elementos recurrentes como las plumas que el pavo real exhibe en su cortejo, o los huevos que custodian las ranas, y los que caen suavemente al fondo del mar, son un símbolo de fertilidad y anhelo de insaciable concupiscencia.

9. CONCLUSIONES

1. Los sueños son un recurso fantástico como materia prima para las creaciones artísticas, pues en cualquier momento sobreviene alguna ocurrencia que se constituye en una potencial creación, lo cual comprobé con la realización de la propuesta que ahora someto a consideración, consistente en diez lienzografías de temas oníricos, resultado de la investigación acerca del origen y objeto de los sueños, con la presencia de la figura femenina como un elemento casi imprescindible por la fragilidad con que buscaba identificar el **pernoctar** como el ejercicio de una **actividad**, ahora consciente de que no se trata de una pérdida de tiempo como parte del reloj biológico o ciclo de la vida, por lo cual debería jerarquizarse al ser tan importante como el estado de vigilia.
2. La siguiente conclusión consiste en una invitación a retomar herramientas tan modestas como los lápices de grafito, de colores, de plomo, tizas, bolígrafos, vinilos y pinceles como apoyo para la realización de obras visuales, tengamos a disposición y estemos familiarizados, sin desconocer que a medida que el arte se torna efímero, también asciende a otro nivel de compresión a través de la digitalización, pudiendo ser compartido y apreciado por una inmensa cantidad de cibernautas que a su vez pueden difundirlo con prácticas como la piratería, de manera similar a como se esparce el polen con la intervención de los insectos, permitiendo que llegue a lugares inimaginables o impensados.
3. Además debemos hacer uso de la tecnología existente ante la necesidad de establecer una comunicación con las personas interesadas en la propuesta y con las que podrían llegar a estarlo para potencializarla, recordando lo dicho por

el Profesor SALOMON AZAR, Secretario del CLEA en el reciente Seminario Taller *'Escuela afuera, un imaginario cultural en expansión'*: *"La cultura da norma y formas, sujeta y libera al ser humano, iguales y diversos en permanente proceso, no es una creación inmutable, lo único permanente es el cambio"*, en su exposición de Instalacionismo, acerca de que lo líquido se filtra, se transforma; el arte sólido no es flexible, en tanto que lo desechable sube a escena para no permanecer; y es que la necesidad de crear e innovar continuamente en una sociedad líquida demanda un gran esfuerzo.

10. RECOMENDACIONES

A continuación se relacionan tres (3) recomendaciones que considero de mucha utilidad en la búsqueda de una solución que despierte interés de creación:

- 1- Ante todo no se debe desfallecer si a pesar de una meditación consciente nos tardamos en hallar la solución a un problema creativo, en cuyos casos siempre es recomendable tomar un descanso, recrearse, despejar la mente, cambiar de actividad, ya que es probable que a nuestro regreso encontremos con que ***una gran idea puede provenir de cualquier lado***, solo debemos estar atentos.

- 2- Así como el pescador atrapa a su pez con paciencia y con astucia, podemos acompañarnos de una libreta de apuntes u otro medio para consignar información de manera ágil y eficiente como si se tratara de un atrapa sueños, pues la memoria no siempre es fiel a los estímulos y podríamos evocar un recuerdo alterado, tanto es así que al dibujar un modelo procuramos recorrer la menor distancia visual posible entre éste y la superficie en la que realizamos el boceto.

- 3- Por ningún motivo debe recurrirse a alucinógenos, no los necesitamos debido a que como seres humanos hemos heredado la capacidad de resolver problemas sin necesidad de acudir a ninguna clase de dopaje; ya que resolver problemas es uno de los sentidos de la vida.

11. BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan, *Introducción a la Creatividad Artística*, México D.F., Ed. Trillas, 1992, 252 p.
- AMABILE, TM *Cómo matar la creatividad*, Boston, Harvard Business Review, 76 (5), 1998, 87 p.
- BINDER, Petra, *Gimnasia para la memoria*, Bogotá D.C., Panamericana Editorial Ltda., 2011, 129 p.
- CHIA, R., *Paradigma de enseñanza cambio en la educación de gestión: las escuelas universitarias de negocios y la imaginación empresarial*, New York, Journal of Management Studies, Wiley-Blackwell, 1996, 428 p.
- COLECCIÓN BANCO DE LA REPÚBLICA, *Donación Botero*, Bogotá D.C., Banco de la República, 2000, 303 p.
- CORTENOVA, Giorgio, 1998, *El Impresionismo y Los Inicios de La Pintura Moderna Toulouse-Lautrec*, Planeta DeAgostini S.A., Barcelona, 60 p.
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO LAROUSSE, Bogotá D.C., Ed. Larousse, 2008, 1824 p.
- ENSOR, James, y ROMANO, Giulio, *Historia Universal del Arte, Los Artistas volumen 19*, Bogotá D.C., Editorial Rombo S.A., 1995, 60 p.

- FRY, Ron, "*Cómo planificar sus actividades diarias*", Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., 2004, 154 p.

- HISTORIA UNIVERSAL SALVAT Tomo 1, *La Prehistoria*, Barcelona, Editorial Salvat, 1999, 214 p.

- HISTORIA UNIVERSAL DEL ARTE, LOS ARTISTAS, Volúmenes 17 y 24, Barcelona, Editorial Rombo, 1995, 60 p.

- JIMENEZ CASTILLO, Mario, *El Significado oculto de los sueños*, Bogotá D.C., Intermedio Editores Ltda., 2004, 333 p.

- KAHN, James, *El Regreso del Jedi*, Bogotá D.C., Editorial La Oveja Negra Ltda, (1984), 184 p.

- KIRSI, Werner, & DIEKMEYER, Ulrich, *Desarrolle su Creatividad*, Bogotá D.C., Edinal Círculo de Lectores, 1981, 128 p.

- KIRBY, D. A., *Entrepreneurship Education: Can Business Schools Meet the Challenge?*, New York, Education + Training 46 (8/9), 2004, 519 p.

- KIYOSAKI, Robert T, *Padre Rico, Padre Pobre*, Buenos Aires, Time & Money Networks Editions, 2002, 207 p.

- La Santa Biblia, revisión de 1960, Bogotá D.C., Sociedad Bíblica Colombiana, 1997, 1621 p.

- LONDOÑO Vélez, Santiago, *Arte Colombiano 3.500 años de historia*, Bogotá D.C., Villegas Editores, 2001, 415 p.

- LYMBERY, M. E. F. *Negotiating the Contradictions Between Competence and Creativity in Social Work Education*, New York, Journal of Social Work 3 (1), 2003, 117 p.

- MORENO, Inés, *Recreación Proyectos Programas Actividades Tomo 1*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen Hvmánitas, 2006, 259 p.

- PONTI, Franc, y FERRER ARPI, J. M., *Si funciona, cámbielo, cómo innovar sin morir en el intento*, Bogotá D.C., Editorial Norma, 2011, 283 p.

- QUINTERO Fontecha, Sandra, *Sicología del Aprendizaje*, Medellín, Corporación Universitaria Adventista, 1996, 155 p.

- RESTREPO de García, Mery, *Apuntes de clase sobre Las Facultades Mentales Superiores*, Bogotá D.C., Especialización en Derecho de Familia, en la Universidad Externado de Colombia, 1994, 40 p.

- RESTREPO Hincapié, Martha Lucía y DÍAZ Molina, Pablo Emilio, *Didáctica de la Educación Estética*, Armenia, Universidad del Quindío, 1987, 559 p.

- ULRICH, Gerhard, *El Placer de Dibujar*, Barcelona, Círculo de Lectores S.A. (1973), 191 p.

- WARD, T. B. *Cognition, creativity, and entrepreneurship*, Estados Unidos, Journal of Business Venturing 19 (2), (2004), 188 p.

- <http://www.elblogalternativo.com/2009/12/17/suenos-fuente-de-inspiracion-y-mensajes-desde-el-interior-11-casos-historicos-de-informacion-recibida-en-suenos/#ixzz163yvuB6t> (consultada junio 2011).

- <http://www.iacat.com/1-cientifica/agustindelaherran.htm> (consulta junio 2011)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Asiento> (consulta de octubre 2012)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cleptocracia> (consulta de enero 2013)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Mary_Wollstonecraft (consulta de octubre 2012)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Musa> (consulta octubre 2012)
- http://www.eltiempo.com/colombia/bogota/ARTICULO-WEB_NEW_NOTA_INTERIOR-10548984.html (consultada en enero 1013)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1s_de_Aquino (consulta diciembre 2012)