

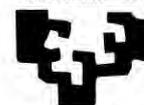
ANALOGIAS ENTRE LAS EXPERIENCIAS
PSICODELICAS Y CIERTOS PROCESOS CREATIVOS. SU
CONSTATACION EN EL ARTE ACTUAL

2019

Edurne Mencia Rezola

Directores: Adolfo Ramírez-Escudero Prado y Estibaliz Jiménez de Aberasturi Apraiz

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a Esti por sus consejos y ayuda, y sobre todo a Fito por todo el tiempo dedicado a esta tesis y su acompañamiento en este proceso. Gracias a todos los que me han animado en algún momento. Batez ere Beñati, zuri mila esker.

Le dedico este trabajo a mi hermano Ramón.

INDICE

1.-	INTRODUCCION	4
1.1.-	Motivaciones	4
1.2.-	Marcos metodológicos y teóricos de referencia.....	5
1.3.-	Objetivos	9
2.-	INDAGACION: NOCIONES	11
2.1.-	Aspectos terminológicos previos	11
2.1.1.-	Percepción.....	11
2.1.2.-	Atención	17
2.1.3.-	La visión.....	21
2.2.-	Psicodelia y conceptos	28
2.2.1.-	Origen del término	28
2.2.2.-	Visiones psicodélicas	29
2.2.3.-	Concepciones psicodélicas: la transformación de los estados de conciencia.....	31
2.3.-	Concepciones tangenciales	34
2.3.1.-	Lo irracional-primitivo	34
2.3.2.-	Lo fantástico-metafísico	40
2.3.3.-	Lo místico-trascendental.....	43
2.3.4.-	Lo lúdico- embriagador	49
2.3.5.-	Lo pasional- dionisiaco	55
3.-	ACOTACION: CONTEXTOS	63
3.1.-	Psicodelia y contextos culturales y científicos	63
3.1.1.-	Historia/pre-psicodelia.....	63
3.1.2.-	Referencias temporales: los años sesenta-setenta.....	67
3.1.3.-	Referencias sociales. La contracultura	72
3.1.4.-	Referencias filosóficas	74
3.1.5.-	Referencias científicas.....	76
3.1.6.-	Referencias chamánicas	81
3.1.7.-	Referencias clínicas: el delirio, la psicosis, la locura.....	88
3.2.-	Psicodelia y contextos artísticos.....	94
3.2.1.-	Precedentes.....	94
3.2.2.-	Arte marginal.....	102
3.2.3.-	Art Brut/Arte Outsider	112
3.2.4.-	Arte Metafísico.....	116
3.2.5.-	Arte Surrealista.....	119
3.2.6.-	Arte fantástico (Figuración fantástica y neosurrealismo)	128

3.2.7.-	Arte Visionario.....	129
3.2.8.-	Neoexpresionismo.....	135
3.2.9.-	Transvanguardia.....	138
3.2.10.-	Figuración fantástica en el País Vasco.....	139
4.-	PROCESOS Y ESTRATEGIAS	147
4.1.-	Psicodelia y experiencias.....	147
4.1.1.-	Alteraciones en el lenguaje	157
4.1.2.-	Alteraciones en el cerebro	158
4.1.3.-	Alteraciones en la mirada.....	159
4.1.4.-	Alteraciones de percepción. La introcepción	161
4.1.5.-	Alteraciones en las estructuras cognitivas.....	162
4.1.6.-	Alteraciones de la Identidad	164
4.1.7.-	Alucinaciones.....	165
4.2.-	Psicodelia: juegos, estrategias y autores	170
4.2.1.-	Jodorowsky.....	171
4.2.2.-	Magritte.....	218
4.2.3.-	Hunter S. Thompson.....	242
4.2.4.-	Lewis Carrol	171
5.-	CONCEPTOS, RECURSOS Y VALORES ASOCIABLES	249
5.1.-	Animismo e iluminismos	250
5.2.-	Alteraciones espaciales y temporales/sci-fi	260
5.3.-	Infancia y primitivismo	267
5.4.-	Grafismo y animación.....	278
5.5.-	Alucinación y drogadicción.....	287
5.6.-	Micropsia y vegetaciones	297
5.7.-	Animalidad e hibridaciones.....	305
5.8.-	Cromatismos y saturaciones	311
5.9.-	Desproporciones y transformaciones	320
5.11.-	Desviaciones retóricas.....	329
5.12.-	Invisibilidad y desapariciones.....	342
5.13.-	Sinestesia.....	348
5.14.-	Luminosidad y sonoridad	354
6.-	APLICACIÓN. UN CASO SINGULAR Y UNA OBRA PARTICULAR	364
6.1.-	Vicente Ameztoy. Un caso singular	364
6.1.1.-	Extrañezas de carácter espacio temporal	364
6.1.2.-	Extrañezas paradójicas	365

6.1.3.-	Extrañezas étnico-familiares	367
6.1.4.-	Extrañezas rituales	368
6.1.5.-	Extrañezas ambientales.....	369
6.2.-	La Ermita De Nuestra Señora De Remelluri	370
6.2.1.-	Motivaciones y función	370
6.2.2.-	Paisaje y relación con lo humano.....	372
6.2.3.-	Los santos	376
6.2.4.-	Aspectos psicodélicos.....	383
7.-	CLAUSURA. ARTE PSICODÉLICO.....	387
7.1.-	Discusión	387
7.2.-	Temáticas y estilos	396
7.3.-	Evolución del arte psicodelico.....	403
8.-	CONCLUSIONES	414
9.-	BIBLIOGRAFIA.....	429

1.- INTRODUCCION

1.1.-Motivaciones

El punto de partida de este trabajo y lo que me empujaría después a elegir este tema fue el proceso de creación de una serie de retratos en los que mi pretensión era explorar el concepto de límite de identidad a través de la distorsión de esas imágenes, e indagar en la intersección entre lo representativo y lo puramente formal.

Era un intento por explorar a través de la pintura conceptos a los que llegué desde autores ligados a la psicología transpersonal, ideas que tenían que ver con una concepción distinta de la realidad, menos lineal y más holística, lo cual incidía en la distorsión del tiempo, del lenguaje, en la dicotomía racional-irracional y otras tantas concepciones que teníamos asumidas. Partimos de la idea de que el lenguaje artístico, de carácter multidimensional, no nos sometía a la secuencialidad propia del pensamiento lineal.

Ante estos focos de interés, la propuesta de englobar estas ideas bajo el término *psicodelia* por parte de mi director posibilitó aunar dos tendencias que en ese momento nos interesaba explorar: por una parte una vertiente más sensorial que tiene que ver con diferentes niveles de percepción y experiencias personales, e incluso el cuestionamiento de nuestro sistema de creencias; y por otro lado una tendencia que se relaciona con la cultura popular.

Asimismo, nos interesaba redimir la psicodelia de consideraciones tópicas y explorar la influencia de la cultura psicodélica en el mundo del arte partiendo de su acepción etimológica: la manifestación del inconsciente, relacionable con manifestaciones artísticas de corte irracional, con la estimulación de la fantasía y una ampliación de la conciencia.

1.2.-Marcos metodológicos y teóricos de referencia

Este trabajo de esta investigación se realiza desde el campo de las Bellas Artes; en este sentido pasa por la consideración del valor cognoscitivo de las experiencias artísticas, por el establecimiento de las consiguientes relaciones entre estructuras artísticas y del pensamiento y por la creencia de que el conocimiento que podemos obtener de estas experiencias se llega a través de la racionalización de la experiencia estética resultante de su propia experimentación. Como dice de modo general Jaques Monod en *El azar y la necesidad* (1986, p.156): “La verdad del conocimiento no puede tener otra fuente que la confrontación sistemática de la lógica y la experiencia”.

Al analizar la experiencia estética de la segunda mitad el siglo XX se evidencia la oscilación entre esas dos constantes: una corriente más analítica y otra de tipo más dialéctico. Filiberto Menna (1977) considera que con el desarrollo de la modernidad, la reflexión del arte adopta el carácter de la ciencia para hacerse rigurosa y metódica. El artista se preocupa por los problemas del lenguaje y de la especificidad de su disciplina, adoptando una actitud analítica.

Sin embargo, hay dos constantes en la experiencia estética, la que a su vez está marcada por la polaridad de lo vital y de lo mental. Por un lado, el artista se concentra en sí mismo, reflexionando sobre sus propios procedimientos y sobre las funciones mentales que comportan (centralidad) y por otro, se desparrama en el mundo, penetra en el espacio y lo modifica de alguna manera (dispersión). Estos son procesos de tipo más dialéctico, se enfrentan a la cultura entendida como la totalidad de una experiencia vital. Dentro de esta extroversión vitalista se valora lo singular, lo subjetivo, lo íntimo y lo personal. Así, esta investigación se centra en un tipo de experiencia, *la psicodélica*, que entendemos que puede ligarse dichos procesos creativos. Trataremos de poner en valor los procedimientos artísticos derivados de la intervención de la psicodelia en dichos procesos creativos.

En ese fluctuar de la investigación entre lo dialéctico y lo analítico (entre la extroversión vitalista y la introversión del análisis y la autorreflexión), este tipo de investigación en arte implica disposiciones de naturaleza muy diversa,

psicoperceptivas, técnicas, capacidad de transmisión e intersubjetividad, entre otras.

Así mismo pensamos que el arte genera una cierta condensación de valores de juicio de distinto carácter: perceptivo, afectivo y conceptivo. De manera que esta forma de saber supone un cuestionamiento de la dicotomía entre valores sensoriales e intelectuales y adquiere, a su vez un carácter más interrogativo que reafirmativo.

Creemos que la obra de arte no se asimila solamente a un objeto de conocimiento, su presencia convoca una experiencia donde inteligencia y sensibilidad no aparecen separados sino unidos. En ese sentido creemos que la obra de arte es un objeto de saber y a la vez un acontecimiento, en tanto se da a saber como objeto y se promueve el saber en el sujeto.

Así, nosotros nos hemos planteado hacer una aproximación racional del hecho artístico a través de un tema, partiendo de nuestra propia experiencia artística y de algunas de las aproximaciones disciplinares descritas, e intentando hacer una síntesis objetiva y racional entre dichas experiencias artísticas y aspectos vitales determinados.

Dentro de esta idea general de relacionar las estructuras artísticas con las estructuras del pensamiento, concebimos el arte como una actividad y un saber relacionable, no tanto con instancias inmediatas como la Naturaleza, la Realidad, el Espacio, sino con otros saberes y experiencias que además de personales son “culturales y por lo tanto ligados a procesos de enseñanza y aprendizaje” (Moraza, 2002, p.24).

De esta manera en este estudio pretendemos hacer descripciones objetivas de una serie de vivencias ligadas al concepto de *psicodelia*, intentando reconstruir su sentido y ejemplificándolo a través de una serie de hechos artísticos, todo ello sin intentar establecer normas o programas de acción sino intentando alcanzar ciertos criterios aproximativos y dinámicos de carácter estético en torno a la experiencia psicodélica, ligándola a un pensamiento, a una poética, constatando su utilización como recurso en los procesos de creación artísticos.

En ese sentido puede decirse que el enfoque es más bien fenomenológico, ya que la experiencia subjetiva inmediata adquiere primacía como base del conocimiento. Por ello las técnicas utilizadas son, fundamentalmente, la observación y el análisis de contenido visual, precedidos por una investigación bibliográfica que se ha complementado con visitas a exposiciones.

La relación entre esas vivencias descritas en las experiencias psicodélicas y los procesos creativos analizados se establece a través del concepto de *analogía*. En el lenguaje ordinario se entiende la analogía como sinónimo de similitud o semejanza. En el *Diccionario de filosofía* de José Ferrater Mora (1975), se nos dice lo siguiente con respecto al concepto de *analogía*:

Analogía es en términos generales, la correlación entre los términos de dos o varios sistemas u órdenes, es decir, la existencia de una relación entre cada uno de los términos de un sistema y cada uno de los términos de otro.

La analogía equivale entonces a la proporción, la cual puede ser entendida cuantitativa o topológicamente. Se ha hablado también de analogía por semejanza de una cosa con otra, de la similitud de unos caracteres o funciones de unos con otros. En este caso la analogía consiste en la atribución de los mismos predicados a diversos objetos. (Ferrater Mora, 1975, pp.99)

Ferrater Mora destaca que el razonamiento por analogía “va de lo particular a lo particular y no posee nunca, desde el punto de vista lógico formal, una fuerza probatoria concluyente sino únicamente verosímil o probable” (1975, p. 102).

Por su parte el filósofo Michel Foucault, en su libro *Las palabras y las cosas* (1968) describe la semejanza como fuente del saber hasta finales del siglo XVI, y dentro de esa descripción se encuentra la *analogía*:

Hasta fines del siglo XVI, la semejanza ha desempeñado un papel constructivo en el saber de la cultura occidental. En gran parte, fue ella la que guió la exégesis e interpretación de los textos; la que organizó el juego de los símbolos, permitió el conocimiento de las cosas visibles e invisibles, dirigió el arte de representarlas. El mundo se enrollaba sobre sí mismo: la tierra repetía el cielo, los rostros se reflejaban en las estrellas y la hierba ocultaba en sus tallos los secretos que servían al hombre. (Foucault, 1968, p. 26)

El autor explica que son varias las nociones que se entrecruzan con el saber de la semejanza, describiendo cuatro figuras principales: La conveniencia, la

emulación, la analogía y las simpatías (Foucault, 1968, pp. 26-32). Aunque concluye que se trata de un “saber arenoso”, es interesante para esta investigación el carácter pictórico que atribuye a este tipo de saber.

Posteriormente, otros autores han reflexionado sobre el concepto de analogía, relacionándola con una forma de conocimiento y un fenómeno de transmisión, que va más allá de las proposiciones lógico-matemáticas. Así, Juan Luis Moraza entiende la analogía como “un funcionamiento mental no centralizado donde inteligencias simultáneas operan en paralelo, confeccionando versiones paralelas e interconectadas, que modelizan la realidad según hipótesis representacionales” (2002, p.49).

Teniendo en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983), autores como Juan Luis Moraza diferencian dos procesos mentales, uno de nivel computacional y otro fenomenológico, que opera con elementos analógicos. Este tipo de procesos mentales serían los que fabrican modelizaciones de síntesis que acaban convirtiéndose en los contenidos de la conciencia y del inconsciente. Concluye diciendo que la base recursiva y traductora del cerebro es “menos lógica que analógica (2002, p.54).

Por su parte, Gilles Deleuze, en su ensayo *Pintura. El concepto de diagrama*, introduce el término “analógico” en oposición a lo “digital”, identificando lo analógico con el concepto de diagrama y lo digital con el concepto de código. Así nos dice:

El código digital implicaría “convención”. El diagrama analógico o el lenguaje analógico sería un lenguaje de “similitud”...sin embargo no podemos oponer simplemente convención y similitud porque un código comprende necesariamente fenómenos de similitud....resumiendo extremadamente, hay dos tipos de similitud. Hay similitud de cualidad, cualidad semejante...luego hay una similitud que es la de la relación. (Deleuze, 2007, p.129)

Siguiendo esta argumentación Deleuze llega a afirmar que un código digital implica la similitud de dos maneras: implica la similitud ilustrativa e implica similitudes narrativas; similitudes cualitativas y de relación, razón por la cual no puede definirse la analogía por la similitud, porque no se distinguiría del código. Ante ello mantiene que con el lenguaje analógico se pueden hacer dos cosas,

se puede reproducir o se puede producir. La primera opción correspondería a la analogía común. Él sostiene que la pintura no reside en el transporte de la similitud, sino que es una forma de analogía producida (y no reproducida).

Las distintas aportaciones de estos autores en torno a la analogía han servido de base a este trabajo a la hora de buscar conexiones entre conceptos, recursos, valores, estrategias y manifestaciones artísticas que hemos relacionado con la psicodelia.

1.3.-Objetivos

En este trabajo se entiende el arte desde una vertiente procesual, como un modo de conocimiento cuyo objetivo es la adquisición de saberes, tales como la construcción de realidades específicas desde nuevas esferas de conciencia, o la aprehensión de la realidad latente en el inconsciente. Partiendo de ahí como objetivo general, podríamos definir como objetivo particular el establecimiento de relaciones entre las estructuras de pensamiento propias de la psicodelia y las estructuras artísticas contemporáneas. Es decir, partimos del supuesto, que puede funcionar a modo de hipótesis, que los procesos que se dan durante una experiencia psicodélica guardan cierta semejanza con los procesos creativos propios de la actividad artística. El primer objetivo, por tanto, sería identificar recursos y procedimientos artísticos derivados de la intervención de la psicodelia en los procesos creativos.

Otro de los interrogantes que nos planteamos es si los estados alterados de conciencia otorgan posibilidades de conocimiento, y si podemos llegar a estos estados a través de procesos artísticos. Planteando este interrogante en otra dirección, la experiencia psicodélica ligada al arte no tiene por qué darse solamente en los procesos creativos, también puede haber un componente psicodélico en la recepción de la obra, incidiendo en el espectador. Así, otro objetivo de este trabajo sería detectar el grado de influencia de la experiencia psicodélica tanto en el autor como en el receptor de la misma.

También tenemos como objetivo hacer un trabajo de recopilación de obras que pueden considerarse psicodélicas y poner en valor esta vertiente artística despojándola de consideraciones estereotipadas, ya que el uso del término “psicodélico” resulta en principio bastante ubicuo. Así, trataremos de ofrecer un catálogo de conceptos, recursos y valores artísticos que presentan ciertas analogías con respecto a la psicodelia y ponerlos a disposición de quien quiera aproximarse a esta vertiente.

El último de los objetivos sería trasladar esta visión a nuestro entorno más cercano para ofrecer una visión local de manifestaciones psicodélicas en el País Vasco, a través de la figura de Vicente Ameztoy y reivindicar así el valor de su obra y por extensión la de otros artistas menos conocidos.

Finalmente cabe mencionar que estos objetivos son de carácter exploratorio y no confirmatorio, por lo que es posible que a lo largo de este estudio surjan preguntas e incertidumbres que pueden cuestionar los límites de nuestro marco de estudio inicial.

2.- INDAGACION: NOCIONES

2.1.-Aspectos terminológicos previos

Antes de empezar con el tema que nos ocupa, creemos necesario hacer una serie de consideraciones previas, acerca de la propia percepción, la atención y la visión ya que son elementos constituyentes y condicionantes en el comportamiento humano, que son alterados por lo que se nos dice que es la psicodelia. A lo largo de trabajo de investigación vamos a reflexionar sobre la naturaleza de la visión, qué es la visión habitual, qué son las metáforas especulares y la retórica visual. También analizaremos el propio concepto de “percepción”, ya que hablaremos de aquellos campos de la realidad cercanos a lo fantástico y, a lo imaginario. Así vamos a apuntar una serie de reflexiones generales de carácter terminológico a modo de introducción sobre la percepción, la visión, y también la atención, como mediador entre ambos.

2.1.1.- Percepción

"Si las puertas de la percepción estuvieran purificadas todas las cosas se le habrían mostrado al hombre tal como son, infinitas." (Blake, 1997, p.53)

La *percepción* es un término muy unido al de *sensación*. Matlin y Foley, en su libro *Sensación y percepción* (1996, p.554) dicen que “La sensación se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples”, y para estos autores “La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización”. A esto añade Feldman (1999, p.646) que “La organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos, implica la actividad no solo de nuestros órganos sensoriales, sino también de nuestro cerebro”. Podría decirse por tanto que la sensación tiene que ver con la captación y la percepción con la interpretación.

Sin embargo, son términos que suelen dar lugar a equívocos. Como explica el neurobiólogo Maturana (1996), al hablar de fenómenos perceptuales tendemos a actuar como si nosotros, los observadores, y aquello que observamos fuera

independiente de nosotros mismos y existiéramos en un mundo de objetos independientes, de manera que vamos captando los rasgos de los objetos del mundo. Sin embargo él sostiene que en realidad no es así, y que el fenómeno que llamamos percibir “no es uno de captar los rasgos de los objetos de un mundo exterior” y que “un organismo tiene tantos espacios perceptuales como clases de correlaciones sensomotoras puede realizar con conservación de adaptación en los dominios de perturbaciones en que surge al ser distinguido en las interacciones de un observador” (Maturana, 1996, p.154). Para él el fenómeno que llamamos percepción consiste en la constitución de un mundo de acciones. Rudolf Arnheim ilustra esta idea explicando lo siguiente:

La percepción visual no opera con la fidelidad mecánica de una cámara, que lo registra todo imparcialmente: todo el conglomerado de diminutos pedacitos de forma y color que constituyen los ojos y la boca de la persona que posa para la fotografía, lo mismo que la esquina del teléfono que asoma accidentalmente por encima de su cabeza. ¿Qué es lo que vemos?... Ver significa aprehender algunos rasgos salientes de los objetos: el azul del cielo, la curva de cuello del cisne, la rectangularidad del libro. El lustre de un pedazo de metal, la rectitud del cigarrillo. (Arheim, 1995, pp.58-59)

En relación a la idea de *percepción*, puede decirse que Merleau Ponty llegó a reformular dicha idea en su ensayo *Sentido y sinsentido*. A partir de la pintura de Cézanne, ha habido una reformulación de la naturaleza de la *síntesis*. Esta se entiende como una coexistencia de elementos heterogéneos y que pueden ser temporalmente dispersos. En *Suspensiones de la percepción*, Jonathan Crary explica cómo:

Cada vez más se es consciente de que a la hora de observar o ver se parte de una contradicción entre el deseo de estabilizar el mundo para poder observarlo analíticamente y la experiencia de un aparato fisiológico que es incapaz de producir tal estabilidad. (Crary, 2008, p.248)

Crary toma a Cézanne como ejemplo de artista que intenta adentrarse en los constantes movimientos de desestabilización del mundo percibido, en lugar de tratar de mantener unidos los contenidos de ese mundo. Él (en alusión a Cézanne) “no pretendía producir una visión pura e incorpórea sino descubrir nuevas relaciones cognitivas y físicas con el mundo sensorial” (Crary, 2008, p.287). A partir de Cézanne, se nos dice que ponemos en marcha una atención

motora y sensorial a la continua aparición y desintegración de constelaciones de relaciones de las que el ser es un elemento constitutivo.

La atención como objeto de conocimiento implica reconocer que la percepción es esencialmente temporal e inestable: el mundo presente, tal cual lo experimentamos es, de hecho, el mundo tal cual era hace una fracción de segundo, que lo que parece ser presente, es en realidad el pasado. Crary hace referencia a una publicación de Kern en la que explica cómo los cambios en la tecnología y la cultura entre 1880 y la Primera Guerra Mundial crearon nuevos modos de entender y experimentar el tiempo y el espacio. En palabras de Kern:

Clay argumentó que el presente que experimentamos es parte del pasado reciente, tal como la trayectoria de un meteoro parece estar contenida en el presente, y definió este intervalo como el "presente engañoso". James adoptó el concepto y lo ilustró con una de sus imágenes inolvidables: "el presente que conocemos en la práctica no es un filo de cuchillo, sino un reborde de sillín, con una cierta anchura en la que nos sentamos encaramados, y desde donde miramos en dos direcciones al mismo tiempo (1983, p.83)¹

Así, la percepción ya no es necesariamente sinónimo de presencia. Crary se vale de Bergson para hacer esta afirmación, ya que fue él quien hizo un replanteamiento radical de la percepción pura afirmando que las formas de percepción más profundas son irremediamente "mixtas" y "compuestas", valorando tipos específicos de atención. Para él cualquier percepción, no importa lo instantánea que aparente ser, constituye una duración que prolonga el pasado hasta el presente, contaminando irremediamente su pureza, pasando a estudiar las diferentes maneras en las que la memoria y la percepción penetran la una en la otra:

Tomemos el más permanente de los estados internos, la percepción visual de un objeto exterior inmóvil. El objeto puede permanecer idéntico, y yo puedo mirarlo desde el mismo lado, bajo el mismo ángulo, con la misma luz: la visión que de él tengo no por ello difiere menos de la que acabo de tener, aunque no fuera más que porque la visión ha envejecido un instante. Ahí

¹ En el original: Clay argued that the present we experience is part of the recent past as the path of a meteor seems to be "contained in the present," and he defined this interval as the "specious present." James adopted the concept and illustrated it with one of his unforgettable images: "the practically cognized present is no knife-edge, but a saddle-back, with a certain breadth of its own on which we sit perched, and from which we look in two directions into time."

está mi memoria, que inserta algo de ese pasado en este presente. Mi estado de alma, al avanzar en la ruta del tiempo, crece continuamente con la duración que recoge; por decirlo así, hace bola de nieve consigo mismo. (Bergson, 1977, p.6)

Siguiendo el mismo orden de ideas, John Dewey expone que no tiene sentido hacer un análisis de la conducta descomponiéndola en sus componentes elementales. Para él el sujeto es una interfaz sensorial permanente con el mundo, no existe nada que se pueda accionar como estímulo, nada que reacciona, nada que sea respuesta. Solo hay un cambio en el sistema de tensiones. Por tanto la atención no es “un intervalo diferenciado en medio de una secuencia lineal de estímulos y respuesta, sino una actividad continua y variable que reorganiza continuamente su enfoque e intensidad” (Crary, 2008, p.298). Rechaza, por tanto, “la idea de que se puede aislar el funcionamiento de un solo sentido, ya fuera el ojo o el oído, defendiendo que lo que opera en todo momento es una actividad multisensorial”. La vida humana, es para Dewey, más que una secuencia indiferente de fogonazos, “un proceso continuo de ajustes y adaptación existencial” (Dewey citado en Crary, 2008, p.299).

Bergson, por su parte, se centra en lo que ocurre entre la toma de conciencia de un estímulo y la reacción hacia él. Para él éste es equivalente a la experiencia vivida y es donde la atención desempeña un papel central, siendo el cerebro el órgano de la atención a la vida. La memoria incide en nuestra percepción; hay una memoria progresiva, que se proyecta hacia el futuro y que tiene que ver con la necesidad de adaptación, y otra memoria regresiva, que se da en el acto de evocar, que no tiene, en principio, ninguna finalidad. En el espacio entre ambas se puede dar lugar al pensamiento novedoso y por tanto a la creación.

Para este filósofo “el recuerdo [...] representa precisamente el punto de intersección entre el espíritu y el cuerpo” (Bergson, 1959, p.212). En *Materia y memoria* Bergson demuestra de qué forma el recuerdo representa el punto de contacto entre la materia y la duración, por ello toma como aspecto central la percepción.

Vivir en el puro presente, responder a una excitación por medio de una reacción inmediata que la prolonga, es lo propio de un animal inferior: el hombre que procede así es un impulsivo. Pero apenas está mejor adaptado

a la acción quien vive en el pasado por el placer de vivirlo, este hombre en el que los recuerdos emergen a la luz de la conciencia pero sin provecho alguno para la situación actual: no se trata ya de un impulsivo, sino de un soñador. (Bergson, 1959, p. 344)

Debemos establecer, por tanto, un equilibrio para no ser ni excesivamente impulsivos ni excesivamente soñadores. En este sentido, la memoria progresiva nos permite estar atentos. De esta manera, según este autor:

si nuestro pasado permanece casi todo entero oculto porque está inhibido por las necesidades de la acción presente, encontrará no obstante fuerza para franquear el umbral de la conciencia en todos los casos en que nos desinteresamos de la acción eficaz para volver a colocarnos, en cierto modo, en la vida del ensueño. (Bergson, 1959, p. 345)

Bergson demuestra así que la atención siempre opera sobre dos ejes. Uno de ellos es la atención al flujo de sensaciones y sucesos externos, mientras que el otro es la atención a la manera en que las memorias coinciden o no con la percepción “presente”. En *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*, señala que cuanto más “determinado es este encuentro, más habitual y repetitiva será la respuesta perceptiva hacia el propio entorno y menos autónoma y libre será la existencia del individuo. Cuando una acción sigue a un estímulo “sin que el ser interfiera en él”, uno se convierte en un “autómata consciente. Las formas de vida más ricas y creativas ocurren en lo que Bergson llama “una zona de indeterminación” (Crary, 2008, p. 302). Cuanto más condicionada y predecible se vuelve la conducta humana, menos oportunidades existen para que la memoria desempeñe un papel creativo en ella.

La idea que elabora Bergson del sujeto humano como potencial “centro de indeterminación” sirve para defender a un sujeto que tenga capacidad de recrear el presente y sea capaz de liberarse de una relación de constricción y necesidad con el entorno con el que vive. Más que las relaciones de confirmación o ajuste entre la memoria y la percepción, lo que le interesa a este autor, es la fisura que se puede dar entre las dos, cuando la memoria transforma la percepción presente de tal modo que la aleja de su tarea de adaptarse al mismo presente.

Por otro lado, si hacemos una retrospectiva histórica, veremos que, como Simondon indica en *Curso sobre la percepción*, en la antigüedad la percepción

ha jugado “un rol mayor como base de la reflexión filosófica debido a que era, antes del desarrollo de las ciencias físicas y naturales, el principal modo de conocimiento del mundo” (2012, p.21). En el prefacio a este mismo libro de Gilbert Simondon *Curso sobre la percepción*, Renaud Barbaras lo resume del siguiente modo: “Para Gilbert Simondon, la filosofía griega es una filosofía de la percepción, no solo porque es la fuente de todo conocimiento sino también en el sentido subjetivo del genitivo, en tanto cada filosofía expresa cierta dimensión de la percepción.” (Simondon. Prefacio de Barbaras 2012, p.12). Partiendo de esa hipótesis, Simondon distingue dos posturas fundamentales que se oponen de la siguiente manera:

- los fisiólogos jónicos, que otorgan a la cualidad sensible realidad y objetividad. De este modo se confiere el estatus de elemento primordial a un estado de la materia revelado por la sensación.

- los Eleatas, así como su posterioridad pitagórica y platónica. Ellos desestiman lo material, la cualidad y el devenir, en beneficio de lo formal, la relación y lo inmutable.

Estas dos posturas constituyen un análisis del contenido de la percepción, “las Formas contra la sensorialidad cualitativa”. Se sitúa la percepción a distancia, por audición o visión, contra la percepción por contacto, así como “la contemplación teórica y separada del cuadro del universo en el ocio erudito contra la acción manipuladora que efectúa la génesis del objeto” (Simondon 2012, p. 34).

Atendiendo a esta oposición pueden distinguirse dos órdenes de magnitud: el del elemento (más acá de todo objeto) y el de la Forma (más allá de todo objeto). Según Simondon esta oposición todavía se manifiesta en el epicureísmo y el estoicismo que “constituyen el desenlace de la dicotomía primera que separó los órdenes de magnitud de lo percibido; se oponen como el átomo, más pequeño que el grano de polvo, y el cosmos, más grande que los imperios” (Simondon, 2012, p.34).

Aristóteles, gracias a la teoría del acto y de la potencia, logró conciliar los aspectos opuestos de las doctrinas de sus antecesores; ya que se situó en el nivel medio de la captación del objeto. Así, no privilegió la sensorialidad como los jónicos, ni la significación o la estructura, como los pitagóricos y los platónicos. Puede decirse que su postura filosófica poseyó “una significación perceptiva”.

Aunque el rol conferido a la percepción en provecho del saber constructivo y deductivo desaparece en la época moderna, Simondon presenta otros dos periodos de la historia en los que se da el mismo movimiento, el “empirismo” y el “racionalismo”. El esquema perceptivo podría, de alguna manera, haber seguido estructurando la historia moderna y contemporánea de la filosofía de la percepción.

El empirismo y el racionalismo tienen en común el hacer aparecer la percepción como momento de una actividad de conocimiento que es fundamentalmente una operación; el empirismo podría colocarse sobre la línea inaugurada por los jónicos, mientras que el racionalismo clásico sería heredero del eleatismo. Por ello Simondon presenta la síntesis kantiana a modo de mediación:

Como el antiguo mediador que fue Aristóteles tras la oposición entre los “Hijos de la materia” y los “Amigos de las Ideas”, adoptando el esquema hilemórfico por fundamento del pasaje de la potencia al acto, Kant supone que el conocimiento real exige la interacción entre el a priori y el a posteriori: un conocimiento sin materia es vacío, un conocimiento sin forma es confuso. (Simondon 2012, p.69)

2.1.2.- Atención

“Es siempre la atención la que crea el tiempo.” (Paul Ricoeur, *Libertad y naturaleza*.)

Para indagar en este concepto hemos recurrido principalmente a Bergson y concretamente a su obra *Materia y Memoria*, obra en la que el filósofo francés realiza un análisis de los problemas filosóficos clásicos relacionados con ambos, y un trabajo del que ya hemos adelantado algún fragmento. Concretamente en el tercer capítulo de esta obra (*Gradual Passage of recollections into move*), habla de las relaciones generales entre percepción, atención y memoria. En las

siguientes líneas tratamos de exponer su respuesta a la pregunta de qué es para él la atención.

Desde uno de los puntos de vista, el efecto esencial de la atención es hacer la percepción más intensa y desplegar sus detalles; vendría a ser una magnificación del estado intelectual. Por otra parte, la conciencia nos da testimonio de una diferencia irreductible entre el aumento de intensidad y aquello que se debe a un poder superior del estímulo externo. Parece que esta intensidad proviene del interior y que indica cierta actitud tomada por el cerebro, pero la idea de una actitud intelectual no está clara. Los psicólogos hablan de una concentración de la mente (Hamilton, 1836 citado en Bergson, 1959) o de un esfuerzo perceptivo por llevar la percepción al dominio de una inteligencia más nítida (Wundt, 1874 citado en Bergson, 1959). Siguiendo este hilo, algunos de ellos suponen que se da una tensión mayor de energía cerebral (Maudsley, 1867 citado en Bergson, 1959) o incluso la liberación de cierta cantidad de energía central que refuerza la estimulación recibida (James, 1890 citado en Bergson, 1959).

Sin embargo, Bergson opina que apreciar el hecho desde la psicología lo reduce a un simbolismo fisiológico o a una metáfora, de modo que no se termina de aclarar la cuestión.

Como señala Bergson, poco a poco la atención se ha ido definiendo como una adaptación del cuerpo más que de la mente, y se ve esta actitud de la conciencia como la conciencia de una actitud (Ribot, 1889 citad por Bergson, 1959). De acuerdo a la posición de Ribot, los movimientos que acompañan a la atención voluntaria nos empujan principalmente “a detenernos”. Pero todavía tendríamos que explicar el trabajo acompañante de la mente, es decir, la operación por la cual el mismo órgano, percibiendo en el mismo entorno el mismo objeto, descubre en él un número creciente de cosas. Podría sostenerse incluso que los fenómenos de inhibición no son más que una preparación para los movimientos reales de la atención voluntaria.

Supongamos por un momento que la *atención*, como se ha sugerido, implicara un movimiento hacia atrás de la mente, que de este modo renunciara a la

búsqueda del efecto útil de una percepción presente: en efecto, habría una inhibición del movimiento. Sin embargo, sobre esta actitud general, los movimientos más sutiles pronto empezarían a filtrarse, algunos de los cuales ya se han observado y descrito (Lange, 1888 citado en Bergson, 1959), y todos ellos se combinarían para volver sobre los contornos del objeto percibido. Con estos movimientos empezaría el trabajo de atención positivo, ya no meramente negativo. Este trabajo sería continuado por los recuerdos.

Así, mientras la percepción externa nos provoca movimientos que vuelven sobre las líneas principales de esa percepción externa, nuestra memoria se dirige a las imágenes-memoria que se asemejan a lo percibido, y que ya están esbozadas por los mismos movimientos. Así, la memoria crea de nuevo la percepción presente, o más bien la duplica reflexionando sobre ella, ya sea su propia imagen o alguna otra imagen- memoria del mismo tipo. Si la imagen retenida o recordada no cubre todos los detalles de la imagen que se percibe, se hace un llamamiento a las regiones más profundas y distantes de la memoria, hasta que otros detalles que ya se conocen vienen a proyectarse sobre los detalles que quedan inadvertidos. Y la operación puede continuar indefinidamente; el fortalecimiento de la memoria y la percepción enriquecedora, que a su vez se hace más amplia e incorpora un número cada vez mayor de recuerdos (Bergson, 1959).

De este modo, Bergson entiende la *atención* como un espacio de inhibición motora en que ciertos contenidos mentales adquieren claridad y centralidad. Mantiene que “la conciencia práctica y útil del presente bloquea el rico funcionamiento de la memoria, pero que este bloqueo puede superarse adquiriendo una cierta capacidad de atención” (Crary, 2008, p.306). La atención permite que la memoria pueda crear de nuevo la percepción presente, fortaleciéndola y enriqueciéndola.

Tal como señala Crary, la atención es para Bergson lo que permite intuir lo singular en vez de las “débiles redundancias de las representaciones” (2008, p.306). Considera, además que el grado de atención a la vida puede tomarse por indicador de salud mental. De hecho, el sentimiento de irrealidad al que aluden los síntomas de diferentes enfermedades mentales tiene que ver con un defecto de la *atención perceptiva*: cuando las impresiones presentes no se asocian con

las de la memoria, no puede darse la apercepción, generando un sentido de falta de familiaridad frente a los objetos presentes (Packard, 1906 citado en Crary, 2008).

Así, con Bergson nos encontramos con una cierta paradoja; por un lado se nos habla de lo maravilloso de una percepción multidimensional capaz de entender e involucrarse creativamente con la inmanencia del pasado en el presente, y al mismo tiempo, defiende una percepción casi normativa que debería diferenciarse claramente de la locura y los sueños (y que en principio vemos relacionable con la psicodelia).

La teoría bergsoniana de los sueños muestra que el soñador no está en absoluto cerrado a las sensaciones del mundo externo e interno. Sin embargo, ya no los relaciona con imágenes específicas de recuerdo, sino con láminas de pasado fluidas y maleables con un ajuste muy amplio o flotante. Si atendemos al esquema de Bergson, el sueño representa el circuito visible más grande o la envoltura más externa de todos los circuitos. Ya no es el vínculo sensomotor de la imagen-acción en el reconocimiento habitual, pero tampoco lo son los diversos circuitos de la percepción-recuerdo que vienen a complementarla en reconocimiento atento; sería más bien la conexión débil y dislocatoria entre una sensación óptica (o sonora) y una visión panorámica; entre cualquier imagen sensorial y una imagen de sueño total (Deleuze, 1989, p.56).

¿Cuál es, más precisamente, la diferencia entre una imagen de recuerdo y una imagen de sueño? Partimos de una imagen perceptiva, cuya naturaleza es real. El recuerdo, en contraste con lo que Bergson llama "recuerdo puro", es necesariamente una imagen virtual. Pero, en el primer caso, se vuelve real en la medida en que es convocada por la imagen-percepción. Se materializa en una imagen de recuerdo que corresponde a esta imagen-percepción. El caso del sueño saca a relucir dos diferencias importantes. Por un lado, las percepciones del durmiente existen, pero en la condición difusa de un polvo de sensaciones reales -externas e internas- que no son capturadas en sí mismas, escapando a la conciencia. Por otro lado, la imagen virtual que se convierte en real no lo hace directamente, sino que se convierte en real a través de una imagen diferente, que por sí misma desempeña el papel de imagen virtual materializada en una

tercera, y así sucesivamente hasta el infinito: el sueño no es una metáfora sino una serie de anamorfosis que esbozan un circuito muy grande (Deleuze, 1989, p.56).

2.1.3.- La visión

In my hour of darkness/In my time of need/Oh Lord, grant me vision/Oh Lord, grant me speed
(Gram Parsons)

La visión se define como la acción y el efecto de ver. Vemos gracias a que nuestros ojos reciben la luz que reflejan los objetos que tenemos alrededor. Pero la visión no sólo implica captar las imágenes del mundo exterior, sino también conocer la naturaleza de las estructuras que actúan en dicho proceso y el funcionamiento de las mismas. Más allá de los aspectos fisiológicos que posibilitan la visión, hay muchísimos factores que influyen en esa acción, ya que lo que sabemos o lo que creemos afecta a nuestra forma de ver las cosas.

Nuestra visión está en continua actividad, constituyendo lo que está presente. Poco después de desarrollar la capacidad de ver, se es consciente de que también uno mismo puede ser visto, así, según John Berger, “el ojo del otro se combina con nuestro ojo para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible” (2016, p.5).

En el campo del arte, la representación de la visualidad se ha llevado a cabo tradicionalmente a través de la perspectiva. La perspectiva estaba sometida a una convención, exclusiva del arte europeo y establecida por primera vez en el Alto Renacimiento, que lo centraba todo en el ojo del observador.

Es como el haz luminoso de un faro, sólo que en lugar de luz emitida hacia afuera, tenemos apariencias que se desplazan hacia dentro. Las convenciones llamaban realidad a estas apariencias. Así, la perspectiva hizo del ojo el centro del mundo visible, ya que todo convergía hacia él. El mundo visible pasó a estar ordenado en función del espectador, del mismo modo que en otro tiempo se pensó que el universo estaba ordenado en función de Dios.

Según la convención de la perspectiva de aquel entonces, no había reciprocidad visual. Dios no necesitaba situarse en relación con los demás: era en sí mismo la situación. La contradicción inherente a la perspectiva consistía en que estructuraba todas las imágenes de la realidad para dirigirlas a un solo espectador que, al contrario que Dios, únicamente podía estar en un lugar en cada instante. (Berger, 2016, p.10)

Para Berger, la invención de la cámara cinematográfica puso de manifiesto esta contradicción. La cámara aislaba apariencias instantáneas y al hacerlo destruía la idea de que las imágenes eran atemporales. O en otras palabras, la cámara mostraba que el concepto de tiempo que pasa era inseparable de la experiencia visual. Lo que se veía dependía del lugar en que se estaba cuando se veía. Lo que se veía era algo relativo que dependía de la posición en el tiempo y en el espacio. Ya no era posible dictaminar que todo convergía en el ojo humano, punto de fuga del infinito.

Esto no quiere decir que antes de inventarse el cinematógrafo los hombres creyeran que cada cual podía verlo todo. Pero la perspectiva organizaba el campo visual como si eso fuera realmente lo ideal. Todo dibujo o pintura que utilizaba la perspectiva proponía al espectador como centro único del mundo.

De este modo Berger concluye que “la invención de la cámara cambió el modo de ver de los hombres” (2016, p.11). Lo visible llegó a significar algo muy distinto para ellos. Y esto se reflejó inmediatamente en la pintura:

Para los impresionistas, lo visible ya no se presentaba al hombre para que este lo viera. Al contrario, lo visible, en un fluir continuo, se hacía fugitivo. Para los cubistas, lo visible ya no era lo que había frente a un solo ojo, sino la totalidad de las vistas posibles a tomar desde puntos situados alrededor del objeto (o la persona) representado. (Berger, 2016, p.11)

Sin embargo, en un análisis más profundo, puede verse que el estatus del sujeto observador ya empezaba a redefinirse a principios del siglo XIX, debido a un nuevo conjunto de relaciones entre el cuerpo por una parte, y formas del poder institucional y discursivo por otra.

Así, se dio una ruptura con los modelos de visión y de observación renacentistas o clásicos. Esta ruptura fue más allá de un cambio en la representación visual, fue una ruptura ligada a una reorganización del conocimiento y de las prácticas sociales que modificaron las capacidades productivas, cognitivas y deseantes del sujeto humano (Crary, 2008b).

Los dispositivos visuales decimonónicos, “implicaron disposiciones de los cuerpos en el espacio, regulaciones de actividad y el despliegue de cuerpos individuales que codificaban y normalizaban al observador en sistemas de consumo visual rígidamente definidos” (Crary, 2008b, p. 38). En 1824 Peter Roget publicó su investigación *sobre La persistencia de la visión respecto de los objetos en movimiento*, y basándose en su investigación se inventaron el taumatropo, el fenakistoscopio, el zootropo, el praxinoscopio, el kinetoscopio y finalmente, en 1894 el cinematógrafo (Camara, 2006).

Posteriormente, en 1906, el neurólogo Charles Scott Sherrington publicaría *La acción integradora del sistema nervioso*, donde formuló una de las más influyentes explicaciones modernas del sistema nervioso humano, una explicación que coincidió con la expansión de los entornos cada vez más cinéticos y dinámicos de la cultura urbana tecnológica de occidente.

Sherrington, frente a la atomizada concepción del mecanismo reflejo de Pavlov, representó la renuncia generalizada a la idea del reflejo como una relación de uno a uno entre estímulos puntuales y una respuesta muscular aislada. En su obra intentó explicar por qué el sistema nervioso, compuesto de innumerables acciones reflejas, producía conductas motoras unificadas y coordinadas en animales y humanos, tratando a la conducta como un mecanismo de adaptación del cuerpo al entorno que implicaba conexión y decisión, no simplemente reacción.

Para muchos el mérito de Sherrington radica en su reconcepción de la inhibición, estableciendo que la inhibición era un proceso activo y no simplemente una ausencia de actividad. Así la visión humana no se podía aislar de las intrincadas relaciones de la actividad motora con sus 137 millones de elementos “videntes” que se esparcían por toda la capa de la retina, demostrando que el ojo que se

mueve por el campo visual estaba dinámicamente interconectado con amplias regiones de musculatura al completo. La visión como un proceso autónomo o una experiencia exclusivamente óptica se convertía en una ficción. (Crary, 2008a). Según Deleuze (citado en Crary, 2008a), Cézanne fue el primero en imaginar la construcción de un ojo “que estuviera en las cosas” un ojo que pudiera registrar la variación universal, la interacción universal.

Así, cuando Cézanne describe su “ver claro” pretende concebir el mundo como una serie indeterminada de descentramientos, no pretende acumular diferentes o múltiples puntos de vista del mismo campo unificado y al igual que Nietzsche concibe el mundo como un mundo de relaciones, que bajo ciertas condiciones posee aspectos diferentes desde cada punto, no se trata de entender intelectualmente la idea de pluralidad de perspectivas, sino de experimentar como cada perspectiva constituye una relación vital de fuerzas e intensidades.

Según Crary (2008a), la obra de Cézanne constituyó el producto de la actividad turbulenta de un ojo que iba más allá de los confines monádicos de la visión humana, capaz de ver con una atención imposible, un ojo sin limitaciones, sin interés en detener el mundo desde un punto fijo. Cézanne trataba de aprehender y obtener un espacio líquido, sin base, lleno de fuerzas e intensidades, en lugar de objetos, a pesar de que durante el siglo veinte un espacio visual parecido, maleable y dócil se iba a ver continuamente sometido a formas anuladoras de reestructuración, manipulación y estandarización externas.

Las relaciones entre ese espacio y el sujeto observador generaron cierta tensión que reconfiguraban continuamente los modos de representación y el propio concepto de visión. El cine, la fotografía y la televisión eran, hasta mediados de los años setenta, formas de medios analógicos que se correspondían con las longitudes de onda ópticas del espectro y con un punto de vista, estático o móvil, localizado en el espacio real. Sin embargo, la visión estaba siendo reubicada en un plano escindido del observador humano, gracias a técnicas como “el diseño asistido por ordenador, la holografía sintética, los simuladores de vuelo, la animación digital, el reconocimiento automático de imágenes, el trazado de rayos, el mapeo de texturas, el control de movimiento, los cascos de realidad

virtual, la generación de imágenes por resonancia magnética y los sensores multiespectrales” (Crary, 2008b, p. 15).

Las imágenes visuales ya no se referían tanto a la posición de un observador en un mundo percibido ópticamente, sino a datos matemáticos electrónicos. Es decir, la visualidad se situaría cada vez más en un terreno cibernético “en el que los elementos visuales abstractos y los lingüísticos coinciden y son consumidos, puestos en circulación e intercambiados globalmente” (Crary, 2008b, p.16).

Así se estaba produciendo una transformación de la naturaleza de la visualidad. El propio cuerpo era un componente más de nuevas máquinas, economías y aparatos, de forma que Crary se pregunta si la subjetividad se ha estado convirtiendo en una “precaria interfaz entre sistemas racionalizados de intercambio y de redes de información” (Crary, 2008b, p.17).

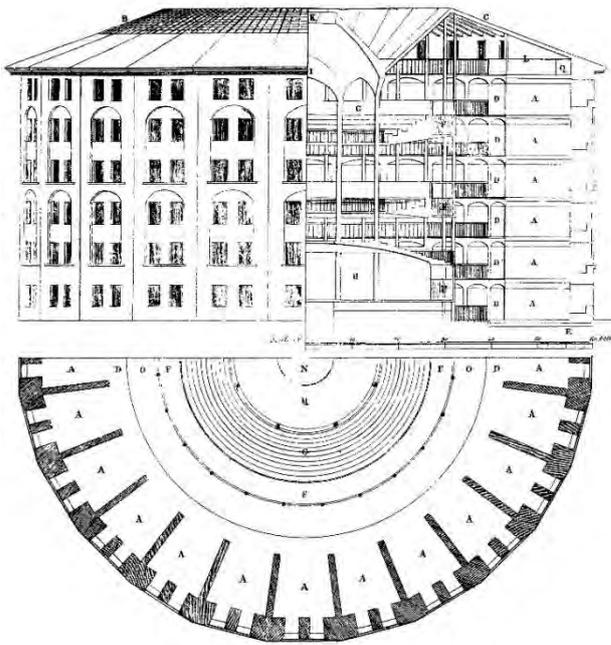
En los relatos dominantes de la visualidad se considera que con Manet, el impresionismo y el postimpresionismo surge un nuevo modelo de representación y percepción visual que se contrapone al modelo de visión renacentista o perspectivo vigente hasta entonces. De manera que se considera la fotografía y el cine una continuación del espacio y la percepción perspectivas. En opinión de Crary, esta concepción nos lleva a la idea errónea de que una corriente realista dominaba las prácticas representacionales populares, mientras que la innovación tendría lugar en la creación artística modernista. Al contrario, el impacto del modernismo no fue de esa magnitud. El problema era que el modernismo se presentaba “como la apariencia de lo nuevo para un observador que permanece perceptualmente igual” (Crary, 2008b, p.20). Sin embargo, el observador del siglo XIX o de cualquier otro período, lo fue sólo como efecto de un sistema heterogéneo de relaciones discursivas sociales, tecnológicas e institucionales. Era un sujeto observador en continua transformación.

Crary concluye que “Lo que determina la visión en un momento histórico dado no es una estructura profunda, una base económica o una forma de ver el mundo, sino más bien el funcionamiento de un ensamblaje colectivo de partes dispares en una única superficie social” (2008b, p.22).

En el siglo XIX la felicidad debía ser mensurable en términos de objetos y signos, algo que sería evidente para el ojo a modo de criterios visibles. Algunos de estos cambios han sido descritos por Adorno como “la adaptación del observador al orden de la racionalidad burguesa y, finalmente, a la era industrial avanzada, construida por el ojo cuando éste se acostumbró a percibir la realidad como una realidad de objetos y, por tanto, básicamente de mercancías” (Adorno citado en Crary, 2008b, p.28).

La fotografía supuso entonces un componente crucial de una nueva economía cultural de valor e intercambio, y no puede entenderse como parte de una historia continua de la representación visual, como ya adelantaba Berger. Pero Crary sostiene que antes de la aparición de la fotografía (desde 1810n hasta 1840) se dio “un desarraigo de la visión con respecto a las relaciones estables y fijas encarnadas por la cámara oscura” (2008b, p.32). La experiencia visual adquiría así una movilidad e intercambiabilidad sin precedentes.

Por su parte Foucault (citado en Crary, 2008b, p. 37) utiliza el panóptico de Bentham para subrayar el modo en que los sujetos humanos se convirtieron en objetos de observación, observados por el control institucional o los estudios científicos. Crary añade que la propia visión se convirtió en un tipo de disciplina. Los dispositivos visuales decimonónicos, “implicaron disposiciones de los cuerpos en el espacio, regulaciones de actividad y el despliegue de cuerpos individuales que codificaban y normalizaban al observador en sistemas de consumo visual rígidamente definidos” (Crary, 2008b, p. 38). Además de esta reevaluación de la visión, se dio una disociación de los sentidos del tacto y la vista. Hasta el siglo XIX el tacto había sido un componente conceptual de la visión. Este aislamiento de la visión fue una condición histórica para la reconstrucción de un observador hecho a la medida del consumo “espectacular”.



Reveley, W.; alzado, perfil y planta de la penitenciaría Panopticon de Bentham, 1791. Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/Panopticon#/media/File:Panopticon.jpg>

Podría decirse que en la modernidad se dio un colapso de los modelos clásicos de visión y su espacio de representación estable. Sin embargo, la observación se convertiría en una cuestión de sensaciones y estímulos equivalentes que no contienen referencia a una localización espacial, superando el posicionamiento fijo interior/exterior del observador que la cámara oscura suponía. En palabras de Crary, “en ausencia de la cámara oscura, se produce una emancipación de la visión, un derrumbamiento de las rígidas estructuras que le habían dado forma y habían constituido sus objetos” (2008b, p.44).

Con todo ello da la impresión de que los cambios que han llegado con la modernización capitalista han generado técnicas para imponer la atención visual, racionalizar la sensación y administrar la percepción. Ahora podría llegar a decirse que se concibe la experiencia visual como instrumental, modificable y esencialmente abstracta, ya que el mundo real nos puede parecer que carece de permanencia.

2.2.-Psicodelia y conceptos

2.2.1.- Origen del término

Psicodelia es la adaptación al castellano del neologismo inglés “psychedelia”. Este término fue propuesto en 1956 por el psiquiatra Humphry Osmond en una carta a Aldous Huxley, y fue utilizada en un artículo científico que Osmond publicó el año siguiente. La palabra proviene del griego “psykhe” (mente) y “deloun” (hacer visible, revelar). Su uso se popularizó en los años 60, haciendo referencia a cualquier cosa que produjera efectos similares a una droga psicodélica (Harper, 2001-2016).

Esta definición está sujeta a varias interpretaciones; si hablamos de manifestar/revelar la mente, los esfuerzos de proyectar el mundo interior de la psiquis pueden ser considerados “psicodélicos”. Juan Luis Moraza define psicodelia como un “hacer visible el aliento vital”. Esa puesta en acto del inconsciente vendría a ser lo que él llama “saber hacer” del arte:

Lo psicodélico no será aquí entendiendo en su acepción coloquial, como alucinación, como estado alterado de conciencia mediante el ejercicio de psicotrópicos, etc., sino en su misma acepción etimológica, como delos (hacer visible, mostrar manifestar, revelar, entender, demostrar, evidenciar) de la psique (El término griego soplo, hálito, fuerza vital, vida ...inteligencia, mente, espíritu, ingenio, voluntad, deseo, apetito, gusto, sombra de un cuerpo- parece estar relacionado con el sánscrito bábhasti: respiración). (...) Así, afirmar la naturaleza psicodélica del arte significaría definirlo como un hacer visible el aliento vital. (Moraza, 2002, p.70)

Con esta afirmación, queda desarticulada en parte la preeminencia de la supuesta base lógico-verbal del pensamiento; Juan Luis Moraza advierte además, que el inconsciente estaría más bien estructurado en imágenes, en analogías. Cuando se desvela, a través del arte, cuando se muestra “ese saber que no se sabe”, se da entonces un supuesto acontecimiento psicodélico: Así lo manifiesta este autor:

Hay saber que no se sabe, y que tiene su soporte en el significante como tal, ajeno a la significación, a la “regla de acción” inscrita en los significados. A ese saber que no se sabe se le denomina inconsciente. Existe un

inconsciente psíquico, (definido por el psicoanálisis), un inconsciente óptico (Benjamín, Krauss), un inconsciente computacional (Jakendorff), un inconsciente fenomenológico... pero todos estos inconscientes, en sus diversidades, componen algo así como un inconsciente cognitivo, al que nos referiremos, como campo, para hablar de ese “saber que no se sabe” que sería desvelado como acontecimiento psicodélico, y producido como acontecimiento psiqueurético. (Moraza, 2002, p.71)

2.2.2.- Visiones psicodélicas

“Ver”, como se ha mencionado en el apartado de aspectos terminológicos previos, es el acto de percibir a través del sentido de la vista. Generalmente, se entiende que nuestra percepción de la realidad actúa como un espejo, que no hace otra cosa que reflejar lo que existe. De este modo, lo que la persona percibe es lo que realmente existe: decimos que “vemos” la realidad. Lo cierto es que, en la práctica, todos tendemos a pensar así, y acostumbramos a funcionar en base a una idea equivocada; la de confundir lo que percibimos con la realidad.

Cuando miramos cualquier cosa, un árbol, o un lápiz, parece evidente que tenemos que ver un árbol o un lápiz. Sin embargo, la imagen que hemos construido en relación al concepto de árbol o lápiz nos impide ver lo que tenemos delante. Además, lo vemos todo de un modo fragmentado. Aprendemos, desde la infancia, a observar y vivir en un fragmento. Pero existe una vasta extensión de la mente que jamás tocamos:

Detrás de todo ojo que ve hay un ojo más tenue, tan discreto, pero tan ágil que, a decir verdad, su todopoderosa mirada roe el globo blanco de su carne; y detrás de éste hay otro nuevo, luego otros más, cada vez más sutiles, y que pronto sólo tienen ya como única sustancia la pura transparencia de la mirada. Se dirige hacia un centro de inmaterialidad donde nacen y se anudan las formas no tangibles de la verdad: el corazón de las cosas que es su sujeto soberano. (Foucault, 1996, p. 136)

Ese centro de inmaterialidad es inconmensurable. Normalmente nuestro punto de atención es la palabra, el concepto y no tanto el acto de ver, la acción misma. El tener un concepto implica un vivir conceptual que nos impide ver realmente. Uno de los fundamentos de la psicodelia es que posibilita trasgredir el límite que implica el concepto y poder ver de otra manera más integradora. En palabras de Wasenberg (2002), “Ver es abrir la percepción”.

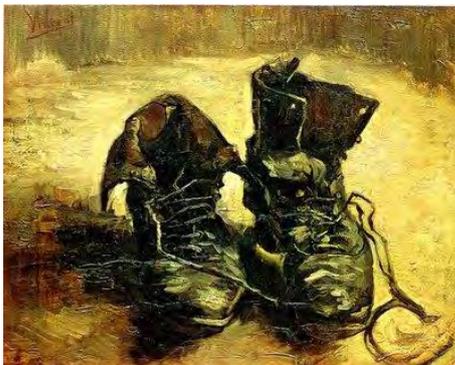
Según Huxley, el artista está congénitamente equipado para ver de acuerdo a esa trasgresión; para ver aquellos que los demás ven únicamente bajo la influencia de la mezcalina:

Llega hasta su conciencia, a través de la válvula reductora de cerebro y del ego, algo de conocimiento perteneciente a la Inteligencia Libre. Es un conocimiento del significado intrínseco de lo existente. Para el artista y para el que toma mezcalina, los ropajes son jeroglíficos vivos que representan, de un modo peculiarmente expresivo, el insondable misterio del puro ser (Huxley, 2001, p.10)

Para él esta forma de ver nos permitiría atisbar el conocimiento perteneciente a la inteligencia libre. Es un conocimiento del significado intrínseco de lo existente, al que llegaríamos a través de la “iluminación”. Un iluminado sería aquel que, gracias a su luz, ve la realidad tal y como es, sin proyectar su mente, sus miedos o sus deseos.

Esto nos lleva a otro concepto interesante: la distinción entre *visible* e *invisible*, ligada también al tema del inconsciente y a la psicodelia, por aquello de desvelar lo oculto, lo invisible. En ese sentido, Berger hace la siguiente reflexión:

La pintura es, en primer lugar una afirmación de lo visible que nos rodea y que está continuamente apareciendo y desapareciendo. Posiblemente sin la desaparición no existiría el impulso de pintar. No se trata de reproducir lo visible; se trata de volver visible. Berger (1997, p.39)



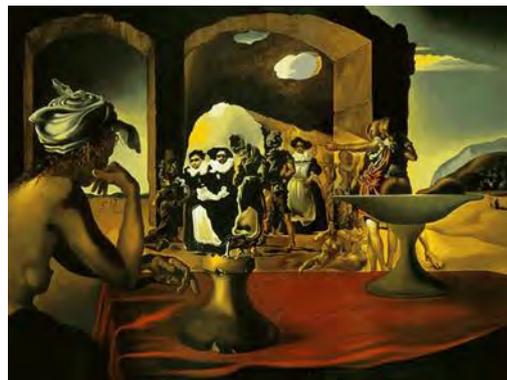
Van Gogh, V.; *Par de botas*, 1886. Obtenido de <https://www.artehistoria.com/es/obra/par-de-botas>

En este cuadro cobra mayor relevancia lo que no se ve que lo que se muestra. Es una obra que ha suscitado muchísimo debate entre filósofos e historiadores de arte: de quién eran los zapatos, por qué los escogió, de qué/quién nos hablan... y cuál es la relación del arte con la realidad.

Aparecer y desaparecer son, además, acciones que podemos relacionar con la poética de la magia. Precisamente, la magia trabaja sobre el inconsciente, tal como Jodorowsky refleja en su libro *Psicomagia*:

Hablo del inconsciente de la realidad, no de nuestro pequeño inconsciente. Al ser misteriosa, la realidad muestra que existe un inconsciente personal, uno familiar, uno de grupo, uno del planeta, uno del universo... Así es la realidad. El mundo es tanto lo manifestado como lo no manifestado. El mundo es tanto lo que es como lo que no es. El mundo es tanto la posibilidad que se nos aparece como las infinitas posibilidades que se nos ocultan. (Jodorowsky, 2005, p.225)

La psicodelia vendría a ser uno de los caminos que posibilitan la incursión en aquello que no se ve, el tránsito hacia otras realidades a las que el vivir conceptual y la visión fragmentada no nos permitirían percibir.



<p>Dalí, S. y Halsman, D.; <i>In voluptas mors</i>, 1951. Obtenido de http://www.jose-fernandez.com.es/medialab/mi-pequeno-museo/gallery/salvador-dali-visto-por-philippe-halsman/</p>	<p>Dalí, S.; <i>Mercado de esclavos con aparición del busto invisible de Voltaire</i>, 1940. Obtenido de https://elpoderdelarte1.blogspot.com/2015/08/mercado-de-esclavos-con-aparicion-del.html</p>
<p>Ejemplos de juegos en torno al engaño de la mirada efectuados por Dalí.</p>	

2.2.3.- Concepciones psicodélicas: la transformación de los estados de conciencia

En el lenguaje corriente, el término *inconsciente* se ha utilizado para designar el conjunto de los procesos mentales que transcurren ajenos a nuestra voluntad, fuera del área de control que llamamos “mente consciente”. Esta forma de

entender el inconsciente tiene su origen en el psicoanálisis y por tanto en Freud, considerado creador del término. Este entendía el inconsciente como el contenido mental que permanece escondido en la psique, y consideraba que desde el psicoanálisis, estos elementos reprimidos pueden traerse a la consciencia a través de operaciones simbólicas.

Recurriendo a otras corrientes, como la psicología transpersonal, se plantea la incursión en el inconsciente a través de una disolución del Yo (a veces una disolución del Yo también se da, simplemente, como consecuencia de una enfermedad mental, tema en el que incurriremos más adelante).

La psicología transpersonal trata del estudio de los potenciales más elevados de la humanidad y del reconocimiento, comprensión y actualización de los estados de conciencia unitivos, espirituales y trascendentes (Lajoie & Shapiro, 1992). El término transpersonal significa “más allá” o “a través” de lo personal, y se refiere a las experiencias, procesos y eventos que trascienden nuestra limitada sensación habitual de identidad y nos permiten experimentar una realidad mayor y más significativa (Daniels, 2008, p.29).

A través de una metodología empírica esta área de la psicología ha ido aproximando el diálogo entre la práctica psicológica (fundamentalmente clínica) y ciertos principios de las tradiciones espirituales:

La psicología transpersonal (...) describe un amplio espectro de técnicas, mediante las cuales podemos acelerar la evolución de la conciencia en nosotros mismos y en los demás. Éstas abarcan desde las prácticas espirituales antiguas de las tradiciones místicas de Oriente y Occidente, hasta la psicología junguiana y los métodos clínicos o de laboratorio de la psiquiatría experimental. Dichos procesos permiten enfrentar los aspectos de la sombra en la propia personalidad e integrarlos, trascender la identificación con el cuerpo y el ego, y conectar con los ámbitos transpersonales de la propia psique -el Ser y el inconsciente colectivo-. (Grof, 1988, p.11)

El encuentro entre ciencia y espiritualidad es precisamente una de las constantes que definen la psicodelia. Pinchbeck (2003) considera lo psicodélico como la posible síntesis entre el materialismo basado en el cerebro y el chamanismo

basado en el espíritu. Sería el modo de aunar estos dos enfoques aparentemente contrapuestos sobre la naturaleza de la realidad.

Sin embargo, experimentar una realidad mayor y más significativa resulta muy difícil cuando los límites del sentido común nos plantean una barrera, y de la mano de este, el lenguaje habitual. A continuación apuntamos diferentes aproximaciones a esa especie de trascendencia, a ese traspaso de las barreras de la lógica. Para ello vamos a analizar una serie de valores que creemos son tangenciales o se acercan conceptualmente a la psicodelia y se concretan en un tipo de representaciones artísticas determinadas. Pretenden ser un acercamiento o aproximación al propio concepto de psicodelia y a sus diferentes maneras de ser representada. Estos valores son:

- *lo Irracional- primitivo*: palpable en actitudes de carácter visionario y que se pueden concretar en obras encuadrables dentro de diferentes expresionismos, Arte Naif, el Art Brut, el Arte de los locos y de los disminuidos psíquicos.

- *Lo fantástico-metafísico* que toca cuestiones que van más allá de la realidad ordinaria en derivas personales que pueden aparecer en obras de carácter paradójico, cercanos a las poéticas del absurdo, concretado en diferentes surrealismos y realismos fantásticos.

- *Lo místico-trascendental* que ocurre dentro de comportamientos especialmente espirituales que tienen su posible origen en determinados romanticismos, próximos a la idea de lo sublime, siendo significativos aquellas poéticas de carácter contemplativo y reflexivo, ejemplificable en abstracciones líricas de diverso tipo.

- *Lo lúdico-embriagador*, patente en aquellas concepciones que utilizan el juego como principio metodológico y que en su variante embriagadora llegan a alcanzar momentos de gran intensidad perceptiva, verificables en procesos aleatorios y pasionales como la *action painting* y performances sugestivos y atrayentes.

- *Lo pasional -dionisíaco*, una corriente que busca lo animal y lo instintivo. Los valores de este tipo se rebelan contra las convenciones morales, estéticas y

religiosas establecidas, dando primacía a lo vivencial o lo sensual, dejando de lado las consideraciones racionales.

2.3.-Concepciones tangenciales

2.3.1.- Lo irracional-primitivo

Según se avanza en la historia, y a partir de la era moderna, se tiende a tomar como valores positivos aquellos cercanos a lo real, objetivo y racional. La psicodelia, por contra, se interesa por la irrealidad o las realidades alternativas, para lo que indaga en el tránsito a lo irracional, propio de culturas más primitivas.

Partimos de la idea, según hemos expuesto, de que la realidad que vivenciamos habitualmente está determinada por la conciencia representativa, por la conciencia dividida (supeditada a esa representación) y el sentido común. Según Iñaki Zuazo (2002, p.146), “como consecuencia de todos estos condicionamientos nuestra percepción es una percepción impura y limitada que afecta a nuestra conducta, pues si la percepción no es clara nuestras respuestas no pueden ser adecuadas”.

Si queremos ir más allá del conocimiento simbólico, tendríamos que hacer un esfuerzo por trasladarnos de lo que llamamos “realidad”, esa realidad habitual determinada por los condicionamientos mencionados, a la “irrealidad”. Lo que se aprende con el tránsito de lo “real” a lo “irreal, según Zuazo, es a adquirir un conocimiento que va más allá del conocimiento simbólico, un conocimiento que pertenece al orden de lo ontológico, pues desde ese nuevo saber será posible alcanzar un estado de “no represión” como el que describe Fromm:

Es un estado en el que se adquiere nuevamente la visión inmediata, no deformada de la realidad, la simpleza y la espontaneidad del niño; no obstante, después de haber atravesado el proceso de enajenación, de desarrollo del propio intelecto, la no represión es una vuelta a la inocencia en un nivel superior; esta vuelta a la inocencia es posible sólo después de haber perdido la propia inocencia. (Fromm & Suzuki, 1960:109)

Lo que sugiere Fromm es un proceso contrario y opuesto a lo que venimos aprendiendo. Generalmente modelamos al niño hasta convertirlo en adulto, de manera que encaje en esta realidad que hemos construido. Sin embargo, el proceso “de lo real a lo irreal” propone ir de la vejez a la inocencia, superar nuestro sistema perceptual para llegar a la no-dualidad. El camino que nos llevaría de la conciencia dividida a la conciencia de unidad. Podría decirse que la vuelta a la infancia es uno de los mecanismos de la psicodelia.

Según James, considerado padre de los psicólogos norteamericanos, “nuestra conciencia normal de vigilia no es más que un tipo especial de conciencia, en tanto que en derredor de ella, y separadas por la más tenue de las pantallas, se extienden formas de conciencia totalmente diferentes” (citado en Wilber, 2012, p.14). Sin embargo, de acuerdo a nuestro razonamiento habitual, es difícil entender que pueda haber otras formas de conciencia.

Para acceder a esas otras formas de conciencia y tener una visión más holística de la realidad, tendríamos que recurrir al ámbito de la metafísica, “debemos superar esa realidad conformada por la conciencia representativa, las proyecciones y el sentido común” (Zuazo, 2002, p.256)

Se han dado diferentes intentos para llegar a esos otros estados de conciencia. Tradicionalmente, ese giro hacia lo irreal, hacia ese ámbito inconmensurable más allá del espacio y del tiempo, ha sido objeto de interés para el campo de la espiritualidad y la mística. La idea de que el mundo de la materia es en realidad una forma densificada de conciencia es intrínseca al budismo. Para los budistas, la realidad física sólo es relativamente real, y la materia tiene en última instancia tanta o tan poca realidad intrínseca como los objetos que podríamos encontrarnos en un sueño lúcido. Como Lama Govinda Anarika escribe en *Fundamentos de Misticismo Tibetano*, el cuerpo es la conciencia del pasado coagulada, cristalizada, o materializada (Pinchbeck, 2003). Desarrollaremos el aspecto místico de la psicodelia con mayor profundidad los siguientes apartados.

Volviendo al tránsito de la realidad habitual a la irrealidad, el arte también se ha considerado como herramienta para dar ese giro a lo irreal. Dado que es una manera de aprehender la realidad percibida, a través de él podemos liberarnos

de los condicionamientos del sentido común, ya que en el arte lo irracional puede ocupar un lugar privilegiado, donde la secuencialidad (la del lenguaje, la de nuestra manera de entender el tiempo) no tenga un sentido único. Sería una manera de trascender los límites de la realidad y los de nuestra propia identidad.

Este cambio en el objeto de atención que, en vez de fijarse en lo real condicionado, mira a lo irreal con el fin de corregir la mirada, marca la dirección que sigue el arte. La tarea clarificadora que lleva a cabo el arte pretende modificar la visión condicionada de la realidad y hacernos conscientes del origen olvidado, de la dimensión sagrada del Ser, de la conciencia “en sí”, de eso que poseemos pero que está oculto bajo la percepción habitual de las cosas. (Zuazo, 2002, p.150)

Uno de los autores que, se nos dice, más ha explorado la transitoriedad entre la razón y lo irracional y la vida mental de los estados de trance fue, en su día, William Shakespeare. En su trabajo se revelaba la vida consciente como si ésta fuera un tipo de trance. Habría que tener en cuenta que escribió estas obras precisamente en un momento en el que en Europa se trataban de erradicar las creencias animistas y mágicas del pasado (Pinchbeck, 2003).

En ese sentido, Shakespeare permitió a su audiencia de comerciantes y nobles revivir de forma catártica las creencias animistas y fantásticas que su sociedad pretendía eliminar. En *Sueño de una noche de verano*, cuando Botton despierta tras haber tenido un romance con la reina de las hadas, dice: “El ojo humano no ha oído nunca, ni su oído ha visto, ni su mano ha gustado, o su lengua concebido y su corazón repetido, lo que era mi sueño” (Shakespeare, 1997, p.99). De un modo subyacente, permitió a su audiencia volver a despertar al poder arcaico del pensamiento mágico. A medida que la era moderna cobró fuerza, las representaciones artísticas de la fantasía (en lugar de experiencias internas de los estados alterados) se convirtieron en el único modo de conservar un vínculo con reinos mágicos.

En la obras de Shakespeare encontramos personajes que vuelven a la conciencia ordinaria desde los sueños, drogas mágicas que envuelven sus sentidos, y a veces delirios de pesadilla. Pero despertar, romper el encantamiento, es un momento paradójico: en el acto de volverse consciente (Romeo y Julieta en la tumba, Lady Macbeth sobresaltada tras caminar

sonámbula, Bottom caminando en el bosque) los protagonistas no escapan de sus delirios, sino que se deslizan de un nivel de trance a otro (Pinchbeck, 2002), sugiriendo que diferentes realidades son posibles, más allá de la dicotomía sueño-realidad.



Rackham, A.; *To Hear the Seamaids Music*, 1908. Obtenido de <http://revistababar.com/wp/sueno-de-una-noche-de-verano/>

Rackham, A.; *And a fairy song*, 1908. Obtenido de <http://revistababar.com/wp/sueno-de-una-noche-de-verano/>

Ilustraciones de Arthur Rackham para *Sueño de una noche de verano* de Shakespeare.

Para dar ejemplo de artistas plásticos que se sumergen en lo irracional y lo primitivo podríamos hablar del arte naif, el art brut, el arte visionario o expresionismos volitivos como el grupo CoBra.

En el contexto del País Vasco podríamos citar a Jose Luis Zumeta, Ion Erramun Etxebarria, Juan Luis Goenaga, o Fito Ramírez-Escudero. En la tabla a continuación se han recogido reflexiones de distintos artistas en torno a su proceso creativo, relacionadas, en este caso, con lo irracional o lo primitivo.

Jean Dubuffet



Ancient Combatant, 1945

Para mí, la locura es súper cordura. Lo normal es psicótico. Normal significa falta de imaginación, falta de creatividad. (Revista de Artes, 2010)

Obtenido de http://www.revistadeartes.com.ar/xix_pintura_dubuffet.html

Karel Appel (Grupo CoBra)



The Discovery. 1986

El grupo Cobra comenzó de cero, y antes que nada, desechamos todas estas cosas que habíamos conocido y empezamos de nuevo, como un niño, fresco y nuevo. A veces mis trabajos parecen muy infantiles, esquizofrénicos o estúpidos, ya sabes. Pero eso fue lo bueno para mí. Porque, para mí, el material es la pintura en sí misma. La pintura se expresa a sí misma. En la masa de pintura, encuentro mi imaginación y continúo pintándola.² (Appel en Fox, 2006).

Obtenido de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karel Appel %E2%80%93 The Discovery \(De Ontdekking\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karel_Appel_%E2%80%93_The_Discovery_(De_Ontdekking).png)

² En el original: The Cobra group started new, and first of all we threw away all these things we had known and started afresh, like a child — fresh and new. Sometimes my works look very childish, or childlike, schizophrenic or stupid, you know. But that was the good thing for me. Because, for me, the material is the paint itself. The paint expresses itself. In the mass of paint, I find my imagination and go on to paint it.

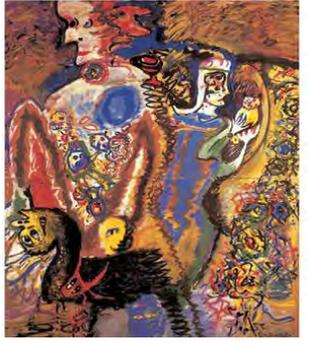
Joan Miró	
 <p><i>Mujer, pájaro y estrella</i> (Homenaje a Picasso). 1973.</p>	<p>La niñez y la magia se casan en este poema inscrito en el infinito, como rastros en paredes o grietas en muros venerables, carteles superpuestos lacerados por el viento, la lluvia y la poesía; la caligrafía y el ideograma se mezclan en esta ecuación... en este signo.³ (Miró, 1936)</p>
<p>Obtenido de https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/femme-oiseau-etoile-homenaje-pablo-picasso-mujer-pajaro-estrella-homenaje-picasso</p>	
Jose Luiz Zumeta	
 <p><i>La egipcia se casó con el pájaro.</i> 1984.</p>	<p>Para mí el color es el fundamento para seguir una pintura, es emoción, y mediante las emociones se genera energía, les da sentido a todas las cosas. Mediante los colores se crea la forma. El comienzo es emocional y el color me dice por dónde continuar, qué hacer, qué poner y qué quitar. Sin color se me hace muy difícil creer. Sentir, creer... todo es lo mismo para mí.⁴ (Zumeta en Marcellán, 2001)</p>
<p>Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jose_Luis_Zumeta_-_La_egipcia_se_escap%C3%B3_con_el_p%C3%A1jaro.PNG</p>	

Tabla 1. Referencias de artistas al interés por lo irracional e infantil.

³ En el original: Childhood and magic are married in this poem inscribed in infinity, like traces on walls or cracks in venerable walls, superimposed posters lacerated by wind, rain and poetry; calligraphy and ideograph intermerge in this equation... in this sign.

⁴ En el original: Kolorea niretzat fundamentua da pintura bat jarraitzeko, emozioa da, eta emozioen bidez energia sortzen da, zentzua ematen die gauza guztiei. Koloreen bidez forma sortzen da. Hasiera emozionala da eta koloreak esaten dit nondik jarraitu behar dudun, zer egin, zer jarri eta zer kendu. Kolorerik gabe oso zaila egiten zait sinistea. Sentitzea, sinistea... dena da berdina niretzat.

2.3.2.- Lo fantástico-metafísico

Esta sección es en cierto modo una continuación de la anterior. Si venimos hablando de lo irreal y lo irracional, pasaríamos a buscar lo que está más allá de lo real. Son términos entre los que hay intersecciones, pero nos ha parecido conveniente distinguir los dos apartados; el anterior recoge expresiones de carácter más visionario y este podría decirse que tiene carácter fantástico. La fantasía es definida de la siguiente manera por el diccionario Larousse:

- resulta de un proceso mediante el cual se representa en la conciencia algo que nos es dado sensorialmente
- facultad de la mente para representar cosas inexistentes
- aspecto creador de la imaginación en sí misma
- producto mental de la imaginación creadora o que no tiene fundamento real. (Diccionario Enciclopédico Larousse, 2001, p.4229)

Podemos ver cómo se identifica la fantasía como proceso o facultad para representar cosas “inexistentes o no sensoriales”. En las otras dos definiciones se indica que la fantasía es producto de la imaginación. Tradicionalmente, la fantasía era asociada a la imaginación a través de una cierta herencia romántica, en detrimento de una concepción intelectual-racional del discurso poético. Esta relación entre fantasía y razón es analizada por Galvano della Volpe del siguiente modo:

La fantasía tomada en sí misma, en sentido riguroso y preciso, no es precisamente sinónimo de unidad o coherencia, sino todo lo contrario, del contraste, de lo múltiple y caótico...en el arte la fantasía y la razón se dan la mano, siendo la coherencia el factor fundamental de la obra poética. (Volpe, 1987, p.67)

En base a este testimonio y a otras reflexiones sobre la fantasía, se entiende que esta es un componente ligado a la imaginación. A veces incluso se usan ambas indistintamente. Para delimitarla, podemos valernos del trabajo de Mikel Dufrenne, quien indica que la función de la imaginación es facilitar el acceso de lo adquirido a la representación, convertirlo en viable. Así, distingue la imaginación que irrealiza de la que realiza, dando a lo real su peso (Dufrenne, 1982).

La imaginación está orientada a lo real: la imaginación se distingue de la percepción, pero como se distingue lo posible de lo dado, y no como lo real y lo irreal; la imaginación no produce nada, excepto la posibilidad de algo dado, ella reproduce; no suministra el contenido en cuanto que percibido, pero hace que algo aparezca. (Dufrenne, 1982, p. 35)

Sobre la relación entre imaginación y entendimiento el autor opina que es este quien corrige la imaginación; sería la herramienta que permitiría reflexionar sobre una percepción, lo que supondría “serenarse y observar mejor ya que si la imaginación presta a lo dado la riqueza, el entendimiento le asegura el rigor y le confiere objetividad” (Dufrenne, 1982, p.51).

Lo fantástico de la mano de la razón, y la imaginación orientada a lo real nos puede llevar a hablar de “valores metafísicos”. Como decíamos al principio, partiendo de la fantasía, buscamos conceptos que trasciendan la realidad, pero en lugar de sumergirnos en lo irracional, nos centramos ahora en lo metafísico.

Una de las tendencias en este campo sería la filosofía perenne, que según Huxley “es la metafísica que reconoce una Realidad divina sustancial al mundo material, a la vida y a las mentes; la psicología que encuentra en el alma algo similar, o incluso idéntico, a esa Realidad divina” (1945, p.5).

Podría considerarse que este pensamiento fuera una corriente dentro de la filosofía que replanteara los límites entre lo ordinario y lo sublime, lo divino y lo profano, y que considerara que el mundo físico no fuera la única realidad, sino que existiera, además, otra realidad no-física. También este autor defiende que todos los humanos contenemos esa naturaleza divina, lo que en algunas religiones llamamos alma; según Huxley “pueden hallarse rudimentos de la Filosofía Perenne en las tradiciones de los pueblos primitivos en todas las partes del mundo y en sus formas plenamente desarrolladas tiene su lugar en cada una de las religiones superiores” (1945, p. 5).

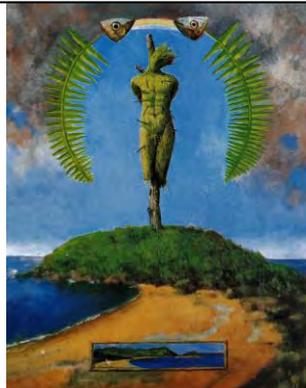
A modo ilustrativo podemos hablar de una serie de artistas que componen la temática fantástica, entre otros, Matta, Delvaux, Magritte, Salvador Dalí o Max Ernst. Entre los contemporáneos Neo Rauch, en España Gordillo, Joan Ponc,

Zush, Cristino de Vera y Arroyo son dignos de mención y en el País Vasco también Vicente Ameztoy y Andres Nagel. También con un talante más estrictamente metafísico podemos citar a clásicos como de Chirico, Tanguy, o entre los contemporáneos Borremans, y en el País Vasco Merche Olabe, Alfonso Gortázar, Jorge Rubio o Ignacio Goitia.

Para terminar, hemos incluido en esta sección otra recopilación de reflexiones de los propios artistas acerca de procesos creativos que tienen que ver con la fantasía y lo metafísico:

Roberto Matta	
 <p>La tierra es un hombre. 1942.</p>	<p>Creo que el papel del pintor es de buscar no la “otra” realidad sino “la auténtica realidad”. Es con el ojo mental, creando un gesto poético como puede reconstruirse la verdad. (Matta, s.f.)</p>
<p>obtenido de https://www.vala.cl/todo-sobre-roberto-matta/</p>	
Neo Rauch	
 <p>Am Brunnen. 2014.</p>	<p>Para mí, pintar significa la continuación de un sueño con otros medios (Rauch, s.f.)⁵</p>
<p>Obtenido de https://news.artnet.com/market/neo-rauchs-paintings-at-david-zwirner-take-a-page-from-the-brothers-grimm-166409</p>	
Luis Gordillo	
 <p>Blancanieves y el Pollock feroz. 1996</p>	<p>Pienso que es un campo casi erótico, y también, en cierto modo, un campo cercano a la religión. Pues no considero la pintura como una profesión, como la de un ingeniero. Pienso que la pintura es, más bien, una manera de ser, una manera de relacionarse con el mundo y, en el fondo, eso es la religión. (Gordillo, 2018)</p>
<p>Obtenido de http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/9-invitados-con-arte/41549-luis-gordillo-entrevista</p>	

⁵En el original: for me, painting means the continuation of a dream with other means

Vicente Ameztoy*San Sebastián II*, 1998.

Obtenido de Elizarrak-Mundutarrak/Sagrado/Profano, por Ameztoy, 2000.

Toda manifestación artística se desarrolla en terrenos de lo espiritual: pintura, música, literatura, escultura, etc., y se realiza en base a técnicas distintas al servicio de esa espiritualidad, o en ocasiones, religiosidad. Al iniciar este trabajo, mi memoria se traslada a la infancia, busco en el pasado sensaciones relacionadas con lo religioso a través de una mirada infantil. (Ameztoy, 2000, p. 13)

Tabla 2. Referencias de artistas al interés por lo fantástico y metafísico.

2.3.3.- Lo místico-trascendental

Artistas como Mondrian, Kupka, Malevich, Brancusi, Kandinsky o Rothko han sido tomados como referencia a la hora de analizar lo espiritual en el arte del siglo XX (Lipsey, 1988), siendo la abstracción el vehículo dominante. Lo que estos artistas han tenido en común es cierto componente espiritual, o místico. Es un término que ha salido a relucir anteriormente en relación a la iluminación y al trascurrir de la realidad habitual a la irrealidad (o a otras realidades). Esto plantea una pregunta: ¿Sería el misticismo una forma de sentir en cierto modo psicodélica?

El misticismo se relaciona, así como la psicodelia, con las revelaciones, las visiones o las alucinaciones. Según el crítico Harold Rosenberg, los expresionistas abstractos de la década de los cincuenta en Nueva York “no buscaban ficciones más modernas o más exuberantes, sino los signos del lenguaje formal del reino interno, análogos pictóricos del destello, transitorio o permanente, de lo que desde hace siglos se conoce con el nombre de iluminación espiritual” (Rosenberg en Lipsey, 1988, p.301).⁶

⁶ En el original: what the new American artist sought was not a richer or more contemporary fiction (like the Surrealists), but the formal sign language of the inner kingdom—equivalents in paint of a flash, no matter how transitory, of what had been known throughout the centuries as spiritual enlightenment.

La mística designaría un tipo de experiencia muy difícil de alcanzar en la que se llega al grado máximo de unión del alma humana a lo Sagrado. Proviene del griego *mystikós*: cerrado, arcano o conectado con los misterios; esta palabra proviene, a su vez, de *mystes*:: aquel que ha sido iniciado (Harper, 2001-2006).



Bernini. G.L.; *Éxtasis de Santa Teresa*, 1652. Obtenido de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ecstasy St Teresa SM della Vittoria.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ecstasy_St_Teresa_SM_della_Vittoria.jpg)

Retrata la imagen de Santa Teresa de Ávila durante el don místico de la transverberación. La transverberación es una experiencia mística que, según la iglesia católica, ha sido descrita como un fenómeno en el cual la persona logra una unión íntima con Dios

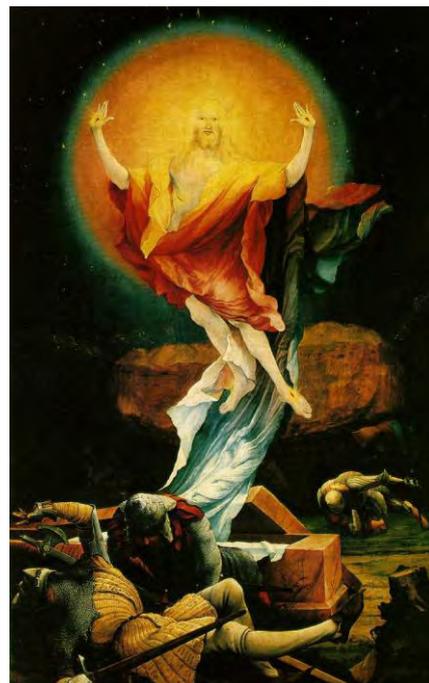
El término hacía referencia a haber sido iniciado en los misterios de Eleusys. Los misterios eleusinos eran ritos de iniciación anuales al culto a las diosas Deméter y Perséfone que se celebraban en Eleusis (cerca de Atenas), en la antigua Grecia. Los ritos, así como las adoraciones y creencias del culto, eran guardados en secreto, y los ritos de iniciación unían al adorador con el dios, incluyendo promesas de poder divino y recompensas en la otra vida. Algunos investigadores creen que el poder de los misterios eleusinos procedía de la función del kykeon como agente psicodélico (Wasson, Hoffman & Ruck, 1993 y McKenna, 1993).

En este sentido, el profesor y crítico de arte Rosenblum sitúa a Rothko en el contexto de una tradición que busca un nuevo lenguaje espiritual cuando los lenguajes religiosos tradicionales comienzan a entrar en crisis. Una tradición cuyos inicios sitúa en los pintores románticos Friedrich y Turner y que culmina con este artista: la pintura como acercamiento al misterio de las cosas (Rosenblum, 1961). Curiosamente, describiríamos en inglés, tanto las pinturas de Friedrich como las de Turner, como “misty” (neblinosas) palabra que proviene de la misma raíz que mística.

Para los lenguajes religiosos, la vía estética de percepción de lo sagrado ha planteado enormes dificultades. La unidad de las facultades humana se representa con una imagen del cuerpo que a su vez contempla su dimensión espiritual; el cuerpo vendría a ser lo sagrado manifiesto (Vega, 2005). Así, Vega compara la obra de Rothko con la de Matthias Grünewald.

Según Vega, las pinturas abstractas conducen al alma a la recepción de lo que es inefable, la “tiniebla mística”, siendo para él Rothko el mayor exponente de la expresión pura:

en la medida en que la resolución de sus imágenes oscuras se presenta como una vía de traspaso místico, y de encuentro con la luz, que pone en cuestión las imágenes representacionales desde una concepción claramente simbólica, que a su vez se inscribe, como vemos en la Chapel, en la tradición espiritual de Occidente (Vega, 2005, p.61).



Rothko. *Orange and Yellow*, 1956. Obtenido de <http://www.markrothko.org/orange-and-yellow/>

Grünewald. *La resurrección*, 1512-1516. Obtenido de https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Matthias_Gr%C3%BCnewald_Isenheimer_Altar_Auferstehung.jpg

A continuación mostramos un conjunto de fragmentos tomados del libro *Los tres ojos del conocimiento*. En él, Ken Wilber, su autor, dedica un capítulo a la relación del arte con la filosofía perenne y recopila reflexiones de diferentes artistas que ilustran esa búsqueda espiritual. Según él, el arte no es tan sólo una manera de hacer sino que básicamente es una forma de aprehender la realidad. Por consiguiente, concluye que cualquier paradigma auténticamente comprensivo (cualquier visión del mundo realmente globalizadora) no sólo debería atender a la ciencia sino que también debería prestar atención al arte (Wilber, 1999). Conforme a su teoría, los seres humanos disponemos de tres vías de acceso al conocimiento:

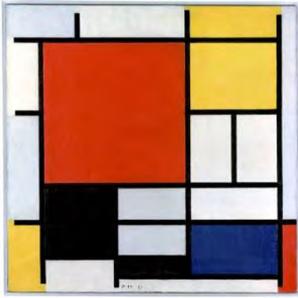
El ojo de la carne, el ojo de la mente y el ojo de la contemplación, tres vías que nos revelan tres aspectos diferentes del mundo, sensibilia (el mundo material, concreto y sensorial), inteligibilial (el mundo simbólico, conceptual y lingüístico) y trascendental (el mundo espiritual, trascendente y transpersonal). (Wilber, 1999, p.157)

A través de esas distintas vías, podría llegarse, según explica, a diferentes niveles de conocimiento, que pueden agruparse en tres niveles fundamentales: el material/corporal, el egoico/mental y el anímico/espiritual. El arte sería de alguna manera un modo de acercarse a ese tercer nivel:

Todas las grandes obras de arte comparten un rasgo distintivo común, todas ellas tienen la capacidad de incitar al espectador a salir de sí y a penetrar en la obra. El arte, en otras palabras, saca al espectador de sí mismo, lo instala fuera de la dualidad sujeto/objeto y lo transporta a la conciencia no dual o conciencia de unidad. Decía Schopenhauer que el arte suspende la división entre el yo y el otro, entre lo interno y lo externo, y nos conduce, aunque sólo sea por un momento, al reino de lo atemporal. En ese instante eterno nos liberamos de la alienación del ego y nos convertimos momentáneamente en arte. (Wilber, 1999, p.171)

Estas son las reflexiones recopiladas por Wilber, que a su vez se basan en el trabajo de Lipsey en su libro *The Spiritual in Twentieth-Century Art*.

Mondrian



Composición en rojo, amarillo y azul. 1921

La vida del hombre *realmente moderno* no se orienta hacia lo material ni hacia lo emocional [materia/cuerpo] sino hacia la vida autónoma consciente [psiquismo]... La vida es cada vez más abstracta. Mientras sustentemos una visión naturalista de la naturaleza no habrá modo de escapar de la adversidad [permaneceremos encadenados a sensibilia]. Es por ello por lo que **necesitamos profundizar nuestra visión**».

Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/mondrian-composicion-en-rojo-amarillo-y-azul>

Kupka



*Position of Mobile
Graphic Elements I. 1912*

«existe una especie de geometría pictórica del pensamiento, la única posible, que obliga al pintor a ser más veraz. Eso es lo que pretendo conseguir». Y como dice el mismo Kupka, esa «geometría del pensamiento» no es estéril y marchita, como parece insinuar el término «geometría», sino que está animada «por la misma imaginación poética del pintor... **Sí, pintar significa envolver plásticamente los procesos del alma humana**».

Obtenido de <https://andrei-osipov-ever.tumblr.com/post/121335254864/colin-vian-franti%C5%A1ek-kupka-18711957>

Malevich



Composición suprematista. 1916

Yo busco a Dios, lo busco dentro de mí... busco a Dios, busco mi rostro. YA he perfilado su silueta y me esfuerzo por encarnarlo». Malevich dice abiertamente que sólo podemos conectar con el reino del absoluto mediante la intuición, y para que ese reino se manifieste en el arte, es necesario que el artista permita que lo **«superconsciente»**, lo que nosotros denominamos “superconsciente”, **tenga «el privilegio de dirigir la creación»**.

Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Suprematist_Composition_-_Kazimir_Malevich.jpg

Brancusi	
	<p>«Y todavía hay imbéciles que llaman abstracto a mi arte cuando a lo que deberían calificar de abstracto es el arte realista. La realidad no es la forma exterior, sino la idea, la esencia de las cosas». «Mira mi obra hasta que lo veas. Quienes están más próximos a Dios ya lo han visto».</p>
<p>Obtenido de https://www.metmuseum.org/es/art/collection/search/486757</p>	
Kandinsky	
	<p>«La consumación de una obra de arte auténticamente espiritual es un asunto lento y al principio parece accidental y carente de método. Para contemplar los colores en su propia escala y convertirse en un determinante de la creación artística, el artista no sólo debe entrenar su ojo, sino que también debe adiestrar su alma. »</p>
<p>Obtenido de https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/kandinsky-wassily/pintura-tres-manchas-no-196</p>	
Paul Klee	
	<p>El arte es una «Génesis eterna». «Todo cambia y lo único que se conserva desde los tiempos eternos, lo único que permanece, es lo espiritual.</p>
<p>Obtenido de https://www.moma.org/collection/works/34854</p>	

Tabla 3. Referencias de artistas al interés por lo místico y espiritual. Basada en Lypsey, 2011

2.3.4.- Lo lúdico- embriagador

En este apartado vamos a partir de algunos extractos de la tesis doctoral de Usoa Fullaondo Zabala, titulada *Intervención del azar en los procesos lúdicos de creación y su constatación en una práctica pictórica*. Veremos con ella una serie de caracterizaciones estéticas del juego para luego valorar otros rasgos más específicos relacionables con la psicodelia. Con ello pretendemos situar el componente psicodélico del juego de manera precisa y diferenciadora con respecto a otros procesos encuadrables igualmente dentro de la categoría de lo lúdico. Así, según dicha autora, lo lúdico tiene las siguientes características generales:

Todo ser pensante puede imaginarse la idea de juego como algo independiente a pesar de que su lenguaje no disponga de ningún vocablo para designarlo. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales de los hombres están presentes en los animales... podemos afirmar que el juego, hasta en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es algo más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego traspasa los límites de la ocupación biológica o física y supone una función con un sentido, una significación y unas reglas (Fullaondo, 2014, p.39)

Ese sentido, esa significación y esas reglas nos las ofrece la autora a través del testimonio de diversos autores especialistas en el juego. Entre ellos encontramos la obra de J. Cazeneuve *Encyclopedia Universalis* en donde se citan teorías que sitúan el lugar que ocupa el juego dentro de la actividad del ser humano. Estas, de forma esquemática, serían las siguientes (Fullaondo, 2014, p.41):

1. la teoría "rudimentaria" de G.S.Hall, derivada del darwinismo que considera el juego una necesidad biológica primordial.
2. la teoría "idealista" de Schiller que lo define como una expresión de libertad.
3. la teoría "educativa" de K.Gross .
4. la teoría "autotélica" de J.W.Baldwin oponiendo el juego al trabajo centrado en una utilidad en particular.
5. La teoría jerárquica de Pierre Janet que sitúa el juego en un nivel inferior dentro de las actividades creativas.

6. la teoría “funcional” de K. Bühler que incide en el carácter exploratorio del juego en la educación del niño.
7. la teoría “reiterativa” De J.Schiller que trata el juego como producción individual y cultural.
8. La teoría “catártica” de H.Spencer qu partiendo de Schiller, concibe el juego como un elemento liberador de una sobreabundancia de energía.
9. La teoría”preventiva” de E.D. Chappie y G.S.Coon que ven el juego como elemento canalizador de conflictos y tensiones generados por los grupos humanos.
10. La teoría “regenerativa” de A.L.Kroebner que hace del juego un medio de restitución la energía consumida en el trabajo.
11. la teoría “autosugestiva” de K. Von Lange representa el juego como un engaño del “yo” y en el que el yo se consciente de ello.
12. La teoría “psicoanalítica” de Freud sostiene que el juego es un mecanismo de simbolización dentro del cual la actividad onírica del niño o del adulto permite sustituir algunos símbolos por otros o permutar las disposiciones relativas de los mismos.
13. la teoría “fenomenológica de F.J.Buytendijk que concibe el juego como la expresión de una dinámica vital, que inscribe las modalidades del comportamiento humano dentro de la ambivalencia de las relaciones de unión y de amor, o de indiferencia y de odio, y cuya polaridad se refleja en el curso de diversos episodios del juego.

Tras estas características generales relativas al juego, apuntamos de manera ya más específica su relación con el arte y su propia incidencia estética. Para ello nos fijamos en la tipología de Roger Caillois, utilizada en su obra y que aparece citado en la tesis de Fullaondo en la pág. 130; Caillois establece cuatro valores estéticos fundamentales relacionados con el juego:

CATEGORÍA LÚDICA	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	VALOR ESTÉTICO ASOCIADO
Agon	Esfuerzo, habilidad, entrenamiento, oposición	Valor creativo
Alea	Azar, tensión, incertidumbre	Valor azaroso
Ilinx	Vértigo, embriaguez	Valor embriagador
Mimicry	Representación, simulación, simulacro	Valor simulador

Tabla 4. Valores estéticos fundamentales relacionados con el juego. Fullaondo, 2014.

El término *Ilinx* nos parece especialmente relacionable con la psicodelia. Según explica Fullaondo, *Ilinx* tiene un origen griego y significa remolinos de agua. De él deriva precisamente en la misma lengua el término de “vértigo” (ilingos), característica con la que se resume la tendencia de esta categoría:

Este tipo de juegos reúne exactamente eso, los juegos que se basan en buscar el vértigo y que consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia una especie de pánico. En cualquier caso, se trata de llegar a algo semejante a un espasmo que provoque la aniquilación de la realidad durante unos segundos. (Fullaondo, 2014, p.153)

En concreto, la autora se fija en dos polos de juegos de vértigo; los ejercicios de los derviches bailadores y de los voladores mexicanos: En ellos la estabilidad de la percepción queda alterada por un instante y crean en la conciencia una especie de pánico.

Lo derviches, específicamente, buscan el éxtasis girando sobre sí mismos, de acuerdo con un movimiento que se acelera por medio de toques de tambor cada vez más precipitados; la velocidad adquirida modifica su duración sensible, despegándose así del tiempo vivido. De modo que para Caillois “El pánico y la hipnosis de la conciencia se alcanzan mediante el paroxismo de una rotación frenética, contagiosa y compartida” (1986, p.58-59).

En lo que se refiere a los voladores mexicanos, estos se izan hasta un poste de veinte o treinta metros de altura y con falsas alas suspendidas de sus muñecas los disfrazan de águilas. Se atan de la cintura al extremo de una cuerda, luego la pasan entre los dedos de sus pies, para poder efectuar el descenso entero

cabeza abajo y con los brazos abiertos. Antes de llegar al suelo dan varias vueltas completas describiendo una espiral que va ensanchándose. Comparte, como es evidente, la cualidad de los derviches de ser una rotación frenética y compartida.

En nuestra cultura, también en la actualidad, contamos con modos de producir efectos de embriaguez a través de numerosas danzas trepidantes y convulsas, la velocidad extrema con motocicletas o coches, o caídas al vacío con esquís, haciendo “puenting” o paracaidismo.

También encontramos cierta sensación de embriaguez y alteración de la conciencia en deportes que implican un sufrimiento medio pero prolongado: los corredores de largas distancias, practicantes de apnea (buceo libre), alpinistas de alta montaña... De hecho no es raro encontrar testimonios de deportistas que en momentos de sufrimiento extremo o de privación de oxígeno han tenido experiencias psicodélicas relacionadas con alucinaciones o mensajes divinos.

Así, existe una sensación similar en artistas encuadrables dentro de procesos embriagadores y fantásticos. El propio concepto de embriaguez como condición fisiológica previa es necesario para que haya arte según Frederick Nietzsche. Así es descrito por el filósofo:

(...) tiene que haber aumentado primero la excitabilidad de toda la máquina, sin esto no es posible el arte. Todas las clases de embriaguez, por muy diferente que sea lo que las determine, tiene el poder de conseguir esto; sobre todo la embriaguez de la excitación sexual, que es la forma más primitiva y antigua de embriaguez. También hay que incluir la embriaguez que hay detrás de todo gran deseo, de toda pasión intensa, la embriaguez de la fiesta, de la competición, del acto de valentía de la victoria, de todo movimiento extremado, la embriaguez de la crueldad, la embriaguez de la destrucción; la embriaguez primaveral, por ejemplo, o la debida al efecto de los narcóticos, por último, la embriaguez de la voluntad, la embriaguez de una voluntad plena y saturada.” (Nietzsche, 2015, p.105)

Esta embriaguez conlleva en esencia una sensación de sobre-plenitud y de intensificación de las fuerzas, generando unos efectos orgánicos que suponen un incremento de la fuerza vital. De esta manera, Fullaondo concluye que:

El hecho artístico concebido de esta manera expresa el despliegue del impulso creativo que erige y destruye por su propia necesidad. Por este motivo, sueño y embriaguez son la mediación del juego que tiene lugar entre la forma en que la fuerza se supera a sí misma convirtiéndose en obra de arte” (Fullaondo, 2014, p.158).

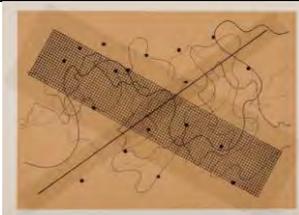
Por su parte, el filósofo Eugen Fink (citado en Lundborg, 2006) ve la vida consciente del hombre como una fascinación hacia el misterio constante de la observación fenomenológica, y considera que el propósito del ser humano es participar en lo que llamó *el juego*. Según él, el ser humano encuentra significado en el juego como expresión de la libre voluntad y la postura fenomenológica. El juego que forma un espejo microcósmico de un mundo macroscópico y abstracto fuera de su alcance. En ese espacio no hay límites para la conciencia, y el hombre trasciende las reglas y restricciones de su vida cotidiana. Como un campo de infinitas posibilidades, el juego se convierte en un símbolo de la totalidad del mundo, y participar en el juego es acercarse a comprender la naturaleza de nuestra existencia.

Las reflexiones de Fink recuerdan, en cierta medida, a algunos escritos de uno de los filósofos psicodélicos por excelencia, Alan Watts, a quien ya hemos citado. Siendo un fenomenólogo, Fink no contempló la noción de un verdadero “yo” o “ego”, sencillamente apuntó que lo que había era una actividad del inconsciente. Por ello, la filosofía de Fink se ha solido llamar ‘play without anyone playing’ (jugar sin que nadie juegue: se da el acto de jugar, pero no hay un sujeto que juegue). Sus reflexiones se acercan al concepto de “juego sin propósito” (*purposeless play*) que reivindicaban John Cage o Alan Watts, como podemos leer en *The Joyous Cosmology*:

La vida es básicamente un gesto, pero nada, ni nadie, lo está haciendo. No hay necesidad de que ocurra, ni de que siga ocurriendo. Porque no está siendo dirigida por nadie, sencillamente ocurre por sí misma, libremente. Es un gesto de movimiento, de sonido, de color, y como nadie lo está haciendo, no le ocurre a nadie. Simplemente no hay problema de la vida, es totalmente un juego sin propósito. (Watts, 1962, p.72) ⁷

⁷ En el original: Life is basically a gesture, but no one, no thing, is making it. There is no necessity for it to happen, and none for it to go on happening. For it isn't being driven by anything; it just happens freely of itself. It's a gesture of motion, of sound, of color, and just as no one is making it, it isn't happening to anyone. There is simply no problem of life; it is completely purposeless play.

Algunos procesos que sirven como constatación del uso de lo lúdico y lo embriagador en procesos artísticos, son aquellos que utilizan el automatismo, la ebriedad, la liberación del inconsciente, la autodisolución del yo, los expresionismos más aleatorios, etc. Algunos ejemplos de artistas son los expresionistas alemanes del grupo Die Brücke, el grupo CoBrA o el expresionismo abstracto.

John Cage	
	<p>La mejor forma a mi juicio de escapar al número dos -indica Cage-, consiste en servirse del azar. Porque así se permite entrar enorme número de cosas en un acontecimiento complejo. Y con ello se evita la simplificación propia de nuestra manera de pensar .(Cage, 2001, p.35)</p>
<p><i>Fontana Mix</i>, 1958. Obtenido de http://www.artnews.com/2014/04/30/the-sound-of-silence/</p>	
Jackson Pollock	
	<p>Cuando estoy en mi pintura, no soy consciente de lo que estoy haciendo. Es sólo después de una especie de periodo de 'familiarización' cuando veo de qué se ha tratado. (Pollock, 1948, citado en Karmel, 1999, p.18)</p>
<p><i>Convergence</i>. 1952. Obtenido de https://www.jackson-pollock.org/convergence.jsp</p>	
Willem de Kooning	
	<p>"Como no tengo preferencia o lo que llaman sentido del color, podría coger casi todo lo que podría ser un accidente de una pintura anterior. O me propongo hacer una serie. Tomo, por ejemplo, algunas fotos de donde cojo un color, un color arbitrario que cogí de algún lugar. Bueno, es gris quizás, y mezclo el color para eso, y luego descubro que cuando termino de obtener el color de la manera que lo quiero, tengo otros seis colores, para obtener este color; Y luego tomo esos seis colores y los uso también con este color. Probablemente sea como un compositor hace una variación en un tema determinado".⁸ (de Kooning, 1962)</p>
<p><i>Interchange</i>. 1955 https://en.wikipedia.org/wiki/File:Photo_of_Interchanged_by_Willem_de_Kooning.jpg</p>	

⁸ Since I have no preference or so-called sense of color, I could take almost everything that could be some accident of a previous painting. Or I set out to make a series. I take, for instance, some pictures where I take a color, some arbitrary color I took from some place. Well, this is gray maybe, and I mix the color for that, and then I find out that when I am through with getting the color the way I want it, I have six other colors in it, to get that color; and then I take those six colors and I use them also with this color. It is probably like a composer does a variation on a certain theme.

Leonardo da Vinci	
	<p>Si observas una antigua muralla cubierta de tierra, o la extraña apariencia de unas piedras rayadas, puedes descubrir varias cosas como paisajes, batallas, nubes, actitudes poco comunes, caras cómicas, cortinas, etc. Esta masa confusa de objetos dotará al a mente de una gran cantidad de diseños y temas perfectamente nuevos.”⁹ (Da Vinci, s.f., citado en Gamboni, 1999)</p>
<p><i>Virgen de la Rocas,</i> 1483-1486.</p>	
<p>Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leonardo_Da_Vinci_-_Vergine_delle_Rocce_(Louvre).jpg</p>	

Tabla 5. Referencias de artistas al interés por lo azaroso y embriagador.

2.3.5.- Lo pasional- dionisiaco

Lo dionisiaco es un concepto filosófico y literario que suele aparecer en contraposición a lo apolíneo, basándose ambos en ciertos rasgos de la mitología griega. Muchas figuras filosóficas y literarias occidentales han recurrido a esta dicotomía en obras críticas y creativas. Los conceptos opuestos de lo dionisiaco y lo apolíneo son temas centrales dentro de la primera obra importante de Nietzsche, "El nacimiento de la tragedia". Su contemplación de tales fuerzas de la naturaleza se utiliza principalmente para analizar la cultura griega en general, y principalmente el arte, pero sus ideas invitan también a análisis de carácter social y político.

Para Nietzsche lo apolíneo se deriva del concepto de Apolo, el dios griego de la luz, que a menudo se dice que gobierna sobre el reino de la autoconsciencia, y por lo tanto está fuertemente relacionado con la idea de individualización (Gatherer, 2014). Como contraste, tenemos a Dionisio, el dios de la irracionalidad y del caos, y quien apela a las emociones y a los instintos. Es también el dios de

⁹ If you look upon an old wall covered with dirt, or the odd appearance of some streaked stones, you may discover several things like landscapes, battles, clouds, uncommon attitudes, humorous faces, draperies, etc. Out of this confused mass of objects, the mind will be furnished with an abundance of designs and subjects perfectly new.

las fiestas, centrado en la promiscuidad extravagante, donde “se desencadenan los instintos naturales más salvajes” (Nietzsche, 1993 citado en Gatherer, 2014). Lo dionisiaco emerge como una expresión del sentimiento de éxtasis, acompañado por un sentido de pérdida del yo individual, una idea a la que hacemos referencia varias veces al tratar de analizar la experiencia psicodélica.

El éxtasis del estado dionisiaco, con su aniquilación de las barreras y límites habituales de la existencia, contiene, mientras dura, un elemento letárgico, en el cual se sumergen todas las vivencias del pasado. Quedan de este modo separados entre sí, por este abismo del olvido, el mundo de la realidad cotidiana y el mundo de la realidad dionisiaca. (Nietzsche, 2004, p. 19)

Un componente clave de la tragedia griega que fundamenta este pensamiento de Nietzsche es el coro griego, un grupo de artistas que narran o comentan la acción al unísono. Nietzsche considera este coro fundamentalmente dionisiaco. Por un lado, la puesta en escena unificada representa su idea de “desindividualización” asociada a lo dionisiaco. Además, los personajes del coro permanecen eternamente iguales, independientemente de lo que pueda ocurrir dentro de la progresión de la historia, inmunes incluso al paso del tiempo. Nietzsche señala que ese estado natural ficticio puede generar en la audiencia una sensación similar a la de tener su individualidad despojada.

(...) el coro es un muro vivo erigido contra la realidad asaltante, porque él - el coro de sátiros- refleja la existencia de una manera más veraz, más real, más completa que el hombre civilizado, que comúnmente se considera a sí mismo como única realidad. (...) EL contraste entre esta auténtica verdad natural y la mentira civilizada que se comporta como si ella fuese la única realidad es un contraste similar al que se da entre el núcleo eterno de las cosas, la cosa en sí, y el mundo aparental en su conjunto. (...) el simbolismo del coro satírico expresa ya en un símbolo aquella relación primordial que existe entre la cosa en sí y la apariencia. Aquel idílico pastor del hombre moderno es tan sólo un remedo de la suma de ilusiones culturales que éste considera como naturaleza: el griego dionisiaco quiere la verdad y la naturaleza en su fuerza máxima -se ve a sí mismo transformado mágicamente en sátiro. (Nietzsche, 2004: 20)

El coro, y la tragedia griega como un todo, ayudan a tratar asuntos como la muerte y la propia mortalidad a través de la forma del arte, lo que a su vez los hace mucho más soportables. Lo que él llama comodidad metafísica surge de ser capaces de considerar estos temas de una manera apolínea, porque la

belleza del diálogo y la poesía utilizada en el juego son lógicas y estructuradas. Es esta combinación de características dionisiacas y apolíneas lo que despertaba la admiración de Nietzsche (Gatherer, 2014).

Estos conceptos, más allá del campo del arte, han servido de base a disertaciones en diversos campos, como el psicoanálisis, el feminismo o la antropología. El premio nobel de fisiología Albert Szent-Györgyi hacía también esta distinción en el campo de la ciencia, considerándose a sí mismo dionisiaco: “Being myself a Dionysian, writing projects has always been an agony for me” (Szent-Györgyi, 1972).

Según expone en su artículo *Dionysian and Apollonians*, Wilhelm Ostwald dividió a los científicos entre los clásicos y los románticos. Se les ha solido llamar también sistemáticos e intuitivos. John R. Platt los llama apolíneos y dionisiacos. Estas clasificaciones reflejan extremos de las diferentes actitudes de la mente que se pueden encontrar igualmente en el arte, la pintura escultura, la música o la danza. En la ciencia, el apolíneo tendería a desarrollar líneas establecidas a la perfección, mientras que el dionisiaco se basaría más bien en la intuición y es más probable que abriría nuevas vías inesperadas para la investigación.

El apolíneo ve claramente las líneas futuras de su investigación y no tiene dificultad para escribir un proyecto claro. Por el contrario, el dionisiaco, sólo conoce la dirección en la que quiere salir a lo desconocido; no sabe lo que va a encontrar allí ni cómo va a encontrarlo. Pedir al dionisiaco que defina lo desconocido o escriba lo subconsciente supone una contradicción en sí misma. La observación dionisiaca es, en gran medida, accidental, pero también implica no sólo ver las cosas, sino también captar su posible significado: un descubrimiento sería un accidente que encontraría una mente preparada (Szent-Györgyi, 1972).

Este proceso de trabajo que Szent-Györgyi describe se asemeja a los procesos de trabajo en la creación artística. A la hora de hablar del acto artístico y del flujo vital que supone su vertiente dionisiaca, tenemos que referirnos a la pasión y su gama de sucesos irracionales. En relación a la pasión, Eugenio Trías concibe esta como la “Idea nuclear desde la cual comprender la realidad” (1997, p.9). En

la filosofía la pasión ha sido considerada como negativa respecto a la acción, sin embargo, Trías la considera como “positividad” que funda la acción. Es decir, la pasión no sería alternativa a la acción, la praxis o la razón, sino principio fundador de estas instancias.

En la filosofía se ha considerado históricamente *pasión* como contrapuesto a *acción*, a consecuencia de la distinción de raíz aristotélica *actio/passio*. Así, se distingue entre lo activo y lo pasivo, y aunque sean términos relativos se entiende a veces el segundo como privación del primero. Esto se traslada también a la psicología o a la ética; donde la pasión sería negación de acción “siendo Acción positividad éticamente cualificada”. (Trías, 1997, p.29). A lo largo del tratado, Trías produce una distinción entre pasividad y pasión y trata de librar a este término del concepto precodificado acción/pasión que es fruto de la ideología filosófica infiltrada en el lenguaje corriente.

Aun así hay que señalar que el lenguaje corriente considera la pasión como algo positivo, trascendiendo la dicotomía expuesta. Pasión tiene una significación positiva que connota tanto “actividad” como “pasividad”. Nos referimos a ambas cuando se habla de “la pasión dominante” de un músico, un político o un enamorado, expresando el poder propio de cada uno, de modo que se dice que uno es su propia pasión o que el hombre es pasión, sin juzgar por ello si esa pasión es útil o inútil. De esta manera, eso que sucede constituye al mismo tiempo la subjetividad, efecto de lo que padece, siendo lo que padece la pasión. De modo que el sujeto sería “efecto y resultado del poder de la pasión” (1997, p.29)

Para confirmar esta afirmación Trías recurre a tres rutas semánticas, comenzando por el enlace más inmediato de la pasión: el *enamoramiento*, y particularmente la expresión *amor-pasión*. El *amor pasión*, a diferencia del Eros platónico, no es concebido como una imperfección, sino que la insatisfacción que produce se percibe como suma perfección de ese amor, de manera que no busca consumarse, sino retroalimentarse: ese amor se tiene a sí mismo por objeto. También es dialéctico, *el amor-pasión* da lugar a expresiones paradójicas: “mi alegría es mi desgracia”, “la locura llamada amor es la máxima cordura”. Es, en consecuencia, amor reflexivo y dialéctico, amor que se tiene a sí mismo por

objeto. Según Trías, “ese estatuto reflexivo constituye lo que propiamente debe conceptuarse como pasión” (1997, p.27).

Que esta pasión tenga valor intrínseco, que no alcance su sentido ni su “verdad” fuera de sí, no significa que no funde un orden estético, epistemológico y ético; es decir, “ el sujeto pasional se expresa en forma de arte, conocimiento o acción y producción” (1997, p.27). Así, Trías concluye que es el sujeto pasional el que está en la raíz del sujeto epistemológico y del sujeto práctico.

La segunda ruta semántica que Trías explora es la idea de que la pasión connota *padecimiento y sufrimiento*. Si bien se entiende que padecimiento y sufrimiento se oponen a acción e intervención, debemos tener en cuenta lo mencionado a cerca del amor-pasión, que cuestiona la distinción entre felicidad e infelicidad o entre goce y desgracia, “una reflexión filosófica sobre la pasión nos obliga a movernos en el terreno de la paradoja y de la dialéctica”. Podría decirse que la pasión es el motor de la conciencia no dual de la que hablaremos en el contexto del arte psicodélico.

Uno puede considerar que la pasión ciega al enamorado y nubla su capacidad de prestar atención. Sin embargo, Trías nos ofrece un ejemplo basándose en la experiencia: si un enamorado ve en una flor algo que metafórica o metonímicamente le recuerde al ser amado, fija su atención en la flor para encontrar en ella alusiones simbólicas al ser amado.

La pregunta es si en esas condiciones se empobrece la atención, o por el contrario, se ensancha y se enriquece. La pregunta es si es posible dirigir la atención sin un mínimo básico emocional y pasional que remita, de muy oscura y sinuosa manera pero acaso siempre efectiva, a un objeto de pasión - y en última instancia a la Pasión-. La pregunta es si en la base misma de todo conocimiento y de toda edificación racional no actúan, como protocolos genuinos de experiencia, observaciones que se hallan intrínsecamente con objetos y mociones pasionales. (Trías, 1997, p. 38)

Y por este camino llega Trías a otra conclusión sobre la pasión: que lejos de ser ciega, es premisa de lucidez. Así podemos hablar de la pasión como modo de conocimiento, ya que el enamorado vive en un estado en el cual se deja poseer por la realidad con que se encuentra, estado del que surge el conocimiento. Así

pues ese “padecimiento” respecto a la realidad, esa posición receptiva, que no pasiva, es lo que da lugar al “conocer”.

El espacio de mediación entre el sujeto que establece esa base del conocimiento y el que lo edifica correspondería al sujeto estético, y aquí establece el autor la conexión directa entre la pasión, el conocimiento y el arte, teniendo esta último el papel de mediador. En el recorrido del sujeto pasional desde el mundo de las cosas al objeto de amor a través de la metáfora o la metonimia nace la experiencia poética y artística. Como en el análisis de la memoria que Proust realiza, aquello que sufre el sujeto abre un campo virtual en donde la expresión artística interpreta la pasión.

Trías atribuye al enamorado el poder de conocer: se vuelve receptivo a cosas para las que era insensible en el estado de “normalidad”. A modo de efecto lisérgico, su atención se ensancha, y en consecuencia su consciencia, su conocimiento y su razón (1997, p.41).

De este modo podría concluirse que la pasión es la condición de posibilidad de que haya producción, que es siempre producción pasional de acción y de conocimiento:

Es, en suma, la síntesis, la *symploké* de pasión y producción desencadenada por el suceso que pasa por nuestra alma y nuestro cuerpo, por toda alma o todo cuerpo que acierte a sufrir y a saber sufrir, lo que hace posible la constitución de eso que, solemnemente, se suele llamar, en filosofía, sujeto teórico y sujeto práctico, que en la pasión tienen su punto de partida y su unidad intrínseca. (Trías, 1997, p.82)

Cuando se produce un cruce singular entre lo dado y el sujeto receptivo (en el sentido de receptivo pasional, no pasivo) se desprende una singularidad; es entonces cuando hay conocimiento. Lo artístico se produce en un campo virtual de respuesta abierto por lo singular, habida cuenta de que lo artístico es una doble expresión: por un lado la de la afección que el cuerpo externo produce en el ánimo del paciente, y por otro (pero al mismo tiempo) la interpretación de esa pasión que desencadena en el sujeto pasional el objeto hallado al margen del camino, en una discontinuidad hallada en el *continuum* que es la realidad. Algo

que pasa por el alma o el cuerpo del sujeto pasional constituye la materia prima de la obra artística.

Van Gogh	
 <p><i>Café nocturno</i>, 1888.</p>	<p>“Lo que busco [en el cuadro <i>Café nocturno</i>] es expresar, con el rojo y el verde, la espantosa pasión de los hombres. No es un color literalmente cierto desde el punto de vista del realismo, del <i>trompe l'oeil</i>, pero sí un color sugestivo, que expresa la agitación de un ardiente sentimiento.” (Van Gogh, s.f.; citado en García, Sellader, & Fiz, 2009)</p> <p>.....</p> <p>“Es bueno amar tanto como se pueda, porque ahí radica la verdadera fuerza, y el que ama mucho se siente capaz de realizar grandes cosas y lo que se hace por amor está bien hecho”. (Van Gogh, 2004).</p>
<p>Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vincent_Willem_van_Gogh_076.jpg</p>	
Rouault	
 <p><i>Prostituta frente al espejo</i>, 2014.</p>	<p>“Tengo que trabajar siempre, no para llegar a algo perfecto, que los tontos admiran, sino para ser más verdadero y más sabio, para llegar al límite de lo irrealizable” (Rouault, s.f.; citado en García, Sellader, & Fiz, 2009)</p>
<p>Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Georges_Rouault_Errege_Zabarra_Emagaldua_ispilua_ren_aurrean.png</p>	

William Blake



Frontispicio de *Cantos de Experiencia*, 1794.

Obtenido de

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blake_Experience_frontispiece.jpg?uselang=es

“Amor no busca agradarse a Sí Mismo,
No tiene para sí cuidado alguno,
Sino que a otro da su tranquilidad,
Y construye un Cielo en desesperación de Infierno”. (Blake, 1997)

Tabla 6. Referencias de artistas al interés por lo pasional.

3.- ACOTACION: CONTEXTOS

3.1.-Psicodelia y contextos culturales y científicos

En este capítulo intentamos situar el concepto de psicodelia haciendo acotaciones desde 7 secciones diferentes. Siendo conscientes de que es difícil de abarcar un análisis en profundidad desde cada una de los campos que pueden relacionarse con la psicodelia, el objetivo es tan solo construir un “marco teórico panorámico” que delimite el objeto de estudio.

3.1.1.- Historia/pre-psicodelia

Normalmente, al hablar de psicodelia como movimiento cultural, se suele situar esta en los años 60-70. Sin embargo, si nos referimos a la inquietud del ser humano por sondear esa parte del Ser que es inconmensurable, a través de estados alterados de conciencia, (bien nos refiramos al inconsciente, o bien cuando se interpreta como naturaleza divina) existen importantes precedentes. Así, en la cultura occidental, algunos autores sitúan sus orígenes en los misterios eleusinos.

Estos misterios eran ritos de iniciación al culto, cuyo origen se cree que fue anterior a la era Micénica (Bernabé, 2012). Los participantes en dichos ritos completaban el camino entre Atenas y Eleusis y se cree que para el acto culminante, en el que les eran revelados los misterios, tomaban al efecto kykeon: una bebida psicoactiva (Lundborg, 2012). Cuando los participantes volvían de este acto se les llamaba eoptai, “los que han visto”.



Placa votiva con representación de los Misterios Eleusinos. Siglo IV a.C.

Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NAMA_Myst%C3%A8res_d%27Eleusis.jpg

Posteriormente resulta difícil encontrar referencias psicodélicas en occidente, debido al materialismo propio de la racionalidad cultural que lo ha caracterizado. Sin embargo, los visionarios medievales son una muestra de la persistencia de las tendencias místicas.

El componente cristiano en la Edad Media condicionó el desarrollo de la experiencia visionaria. Esas visiones se recogieron principalmente los escritos sobre las vidas de los santos. Es destacable en ese sentido la figura de Hildegarda de Bingen (1098-1179) que fue abadesa, líder monacal, mística, profetisa, médica, compositora y escritora alemana, conocida como la sibila del Rin y como la profetisa teutónica, por tener visiones que luego pudieron considerarse como proféticas.

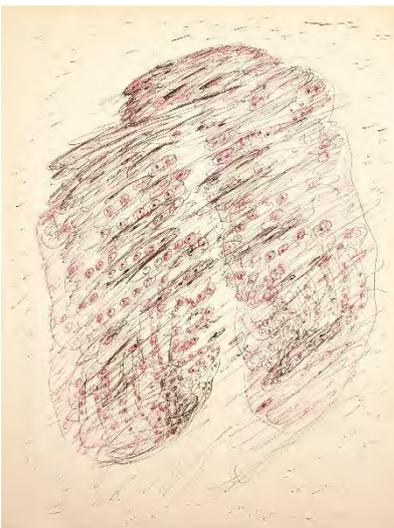
Ya en la modernidad, la exploración de estados alterados de conciencia inducidos químicamente fue un límite extremo y a su vez un elemento esencial de la búsqueda modernista. El poeta Arthur Rimbaud llamó a una locura sistemática de los sentidos (Pinchbeck, 2003); y en los años 20 los surrealistas, siguiendo su propia senda, buscaron inspiración en el trastorno psíquico. En este texto a propósito de los surrealistas Benjamin hace referencia a la relajación del yo por embriaguez:

En el ensamble del mundo, el sueño afloja la individualidad igual que un diente hueco. Y este aflojamiento del yo en la embriaguez es, al mismo

tiempo, la experiencia viva y tan fecunda que hizo salir a los surrealistas del hechizo de la embriaguez en cuanto tal. (Benjamin, 2007)

Con esto el autor concluye que los estados alterados de conciencia permiten a los pensadores escapar temporalmente del ensueño intoxicante de las estructuras alienantes de su época (Pinchbeck, 2003).

Así, sumidos en el desencanto tras la I guerra mundial, varios intelectuales buscaron una vía de escape en viajes a otras culturas y, de alguna manera, viajes interiores a través del consumo de alucinógenos. De esta manera el poeta y pintor Henry Michaux hizo un viaje A Ecuador en 1928 y posteriormente comenzó a experimentar con mescalina, la cual a comienzos de los 50 fue bastante popular entre intelectuales artistas occidentales. Dijo, en cuanto a sus efectos, que “La droga coge por sorpresa, descubre, desenmascara las operaciones mentales, poniendo conciencia donde no había ninguna, y paralelamente quitándola allí donde siempre la había habido [...]” (Iribas, 2000). Una y otra vez, en libros como *Miserable Miracle* (1956) y en sus pinturas y dibujos, Michaux buscó capturar las infinitas visiones, fragmentaciones del ego y explosiones imaginistas que encontró en sus viajes.



Michaux. *Dibujos mescalínicos*, 1956. Obtenido de <https://guiarte.com/noticias/henri-michaux-guggen-bilbao.html>

La mescalina, el alcaloide esencial del peyote, fue precisamente el primer componente psicodélico aislado por los científicos occidentales. El científico alemán Louis Lewin aisló los activos alcaloides hacia 1880, y al parecer la década siguiente el cactus recorrió los círculos de la élite intelectual en Europa y Estados Unidos. Podría decirse que Lewin fue muy avanzado para su época al sugerir que la trascendental sensación de unidad, de conexión con el mundo y disolución del ego conseguida mediante el peyote eran más significativos que los efectos visuales de “otras drogas convencionales” (Lundborg, 2012).

Los autores del siglo XX pioneros en los viajes psicodélicos (Antonin Artaud, Henry Michaux, Aldous Huxley, y William Burroughs entre otros) encontraron que los sacramentos tribales, desconocidos para Occidente durante siglos, tenían un identidad dividida. Por un lado, las sustancias abrían vastos dominios de conciencia perceptual, detonaba nuevas ideas, y desataba visiones que parecían desplegarse del inconsciente colectivo Jungiano. Pero en varios casos también fue una experiencia de abyección, ansiedad e impotencia.

En los viajes de Artaud a México en 1936 participó en rituales de peyote de los indios Tarahumara. Artaud relató haber sufrido un exilio interno de su propia mente, un defecto fundamental en su psique: “a fundamental flaw in my psyche” (Lunborg, 2012, p.111). En sus escritos volvió varias veces a esta separación interna, percibida como terror, como ruptura, como un anhelo por conectarse con algo de realidad. De modo similar, Sartre, en 1935, interesado por las teorías de la percepción de Husserl y Heidegger, tomó una dosis de mescalina que le produjo un “mal viaje” con terribles alucinaciones. Se dice que basado en algunas de esas visiones, escribió *La Náusea* en 1938.

Posteriormente, en los años 50 se estimuló el desarrollo de un arte psicodélico, sobre todo pictórico y musical, basado en la sinestesia, la alteración de la percepción del tiempo y del sentido de la identidad. Este ambiente preparó el terreno para la explosión psicodélica en la siguiente década.

En 1957, una revista de tendencia conservadora como “Life”, dedicó un sugestivo y tentador artículo titulado “En busca del hongo mágico”, firmado por R. Gordon Wasson, uno de los vicepresidentes de la institución bancaria J.P. Morgan, y por

su esposa. El artículo relataba las aventuras visionarias vividas por ellos y un fotógrafo de sociedad neoyorquino en 1955, entre practicantes del culto al psilocybe en México. El artículo, lleno de ilustraciones y de descripciones detalladas del hongo, exponía los pormenores de las religiones ocultas y orientales, y, con un aire que quería recordar el místico verso de William Blake, acababa asegurando a sus lectores “que el hongo pone estas visiones al alcance de muchas personas”. (De alguna manera la psicodelia gozó de buena prensa hasta que se la relacionó con bohemios turbulentos.)



Portada e interior del ejemplar de la revista *Life* en el que se publicó el artículo *Seeking the Magic Mushroom* (“Buscando la seta mágica”), 1957. Obtenido de <https://erievision.org/back-eleusis-interview-carl-ruck/>

3.1.2.- Referencias temporales: los años sesenta-setenta

El final de los años 60 se considera la época de la psicodelia por excelencia, principalmente por los acontecimientos que se dieron a nivel social, que reflejaban una sed de cambio por parte de los jóvenes de aquella generación. Estas reivindicaciones guardaban cierta relación con el consumo de drogas, y principalmente el LSD, ya que se consideraba que su consumo abría horizontes y rompía la dicotomía “ellos” y “nosotros”, dando paso a una visión más holística de la condición humana. Es difícil establecer unas fechas concretas o definir un emplazamiento geográfico, ya que se desarrollaron varias corrientes simultáneamente.

Por una parte, gracias a experimentos pioneros por parte de Beats como Ginsberg o Burroughs, el peyote y las setas mágicas estaban ya bien establecidas en los círculos bohemios y artísticos de la Costa Este hacia 1960. A los jóvenes intelectuales que gravitaban hacia la escena folk de comienzos de los 60 les atraía lo que se vino a llamar la experiencia psicodélica. Bob Dylan probó el LSD ya en 1964, cuyo reflejo puede escucharse en canciones como *Chimes of Freedom* o *Lay Down Your Wary Tune*. Otros ejemplos que pueden encontrarse en el folk de la Costa Este son *Psychedelic Blues* (The Holy Modal Rounders, 1964) o *Couldn't Get High* (The Fugs, 1965). Cuando Timothy Leary y los Beatles comenzaron a hablar públicamente sobre los beneficios de sus "acid trips" en 1966-67, muchos Beats y folkies llevaban varios años experimentando con la psicodelia. En 1965 se formó la banda "13th Floor Elevator", cuya tarjeta de presentación era una pirámide con un ojo y el lema 'Psychedelic Rock', siendo esta la primera referencia documentada al rock psicodélico (Lundborg, 2014).



Tarjeta de presentación de la banda 14th Floor Elevator con el emblema "psychedelic rock". Obtenido de <https://www.quora.com/Were-the-13th-Floor-Elevators-the-first-true-psychedelic-rock-band>

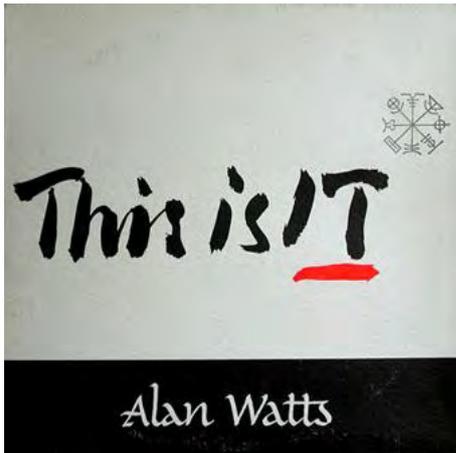
A partir de ese momento se dio una explosión de bandas que trataron de capturar la esencia de la experiencia psicodélica: the Doors, the Deep, Mystic Tide, the Baroques, the Human Expression, Third Bardo, Oxford Circle, the Yardbirds, the Byrds, the Beatles... (La canción *Lucy in the sky with diamonds* del disco *Sargent Peppers* de los Beatles se decía que era una referencia encriptada al L.S.D).

También en la Costa Oeste de los Estados Unidos se estaban desarrollando eventos importantes relacionados con la psicodelia, de la mano de Timothy

Leary. Este fue uno de los responsables del *Good Friday Experiment*, un experimento realizado el Viernes Santo de 1962 en la Capilla Marsh de la Universidad de Boston. Walter Pahnke, un estudiante de doctorado en teología de la Escuela de Teología de Harvard, diseñó el experimento bajo la supervisión de Timothy Leary, que para entonces ya estaba llevando a cabo, junto con Richard Alpert el *Harvard Psilocybin Project*. En ese experimento de Pahnke se investigó si la psilocibina (el principio activo de los hongos de psilocibe) actuaría como un enteógeno fiable en sujetos religiosamente predispuestos, ya que se realizó con estudiantes de teología (Ranen, 2005). Uno de los participantes fue Huston Smith, quien posteriormente se convertiría en un reconocido autor de libros sobre religión comparada. Años después describió su experiencia a propósito del experimento como “la vuelta a casa cósmica más poderosa que jamás he experimentado”¹⁰ (Smith, 2000, p.101).

En ese mismo año, 1962, Watts publicó *The Joyous Cosmology*, obra en la que explora la agudeza que pueden facilitar drogas que alteran la conciencia como el LSD, la mescalina y la psilocibina; y en la que meditaba sobre la naturaleza de la existencia. También publicaría ese año el LP *This Is It*. Este disco pretendía ser más bien una experiencia aural, descrita en la contraportada como “Alan Watts and Friends in a spontaneous musical happening” (Alan Watts y amigos en un happening musical espontáneo). Aunque el LP no contenía ninguna referencia directa a Cage o a la música de vanguardia, había una defensa de la explosión espontánea, el valor histórico del momento y la importancia del juego (*purposeless play*), en la línea de Fluxus o los dadaístas (Pinchbeck, 2003).

¹⁰ En el original: “The most powerful cosmic homecoming I have ever experienced.”



Portada del LP *This is IT* de Alan Watts, 1962. Obtenido de <https://www.discogs.com/es/Alan-Watts-This-Is-IT/release/5458236>

Como concepto sociocultural, se considera que 'los 60' empezaron a tomar forma en 1964. Fue el año en el que los Beatles irrumpieron en América, el primer año de presidencia de Lyndon Johnson y se dio una seria intensificación de la guerra de Vietnam. También fue el año del viaje por América de los Merry Pranksters en su autobús psicodélico que, capitaneados por Ken Kesey, sentaron las bases de lo que posteriormente se llamó la cultura hippie.

Otro grupo referencial fue The Diggers. Se consideraban político-artistas y era un grupo activista dentro de la comuna hippie en el barrio Haight Asbury en San Francisco. Su actividad se dio en torno a los años 66-68. Fue en 1966 precisamente cuando se ilegalizó el LSD. Aunque en teoría se prohibió su uso por los peligros que entrañaba para la salud, se ha sugerido en numerosas ocasiones que fue por razones políticas, ya que ayudó a inspirar la contracultura y el movimiento anti-guerra (Littlefield, 2002).



Carlberg, R.; autobús de los Merry Pranksters, 1964. Obtenido de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Further_\(original_bus\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Further_(original_bus).jpg)

Anthony, G.; *The Diggers*, 1964. Obtenido de <https://www.wolfgangs.com/photography/the-diggers/fine-art-print/HAS661217-08-01.html>

En 1967-68 proliferaban periódicos underground como *The Avatar* en Boston, *Oracle* en San Francisco o *The Seed* en Chicago. Este último llegó a tener 35.000 números en circulación en su época de máximo apogeo.

Este movimiento hippie también explotó en el Reino Unido. Providos de centenares de dosis de LSD y docenas de copias del libro de Leary *The Psychedelic Experience*, el movimiento hippie emergió en Londres entre 1965 y 66. Muchos artistas, músicos, dueños de clubs y escritores fueron “psicodelizados” en un corto periodo de tiempo, entre ellos los Beatles y Donovan. Por su parte, referentes estadounidenses tan importantes como Michael Bowen, Allen Ginsberg y Richard Alpert realizaron varios viajes al Reino Unido en esa época.

Ese ambiente se reflejó también en el cine, en películas como *The Trip* (Corman, 1967), que se relaciona con la tradición de la Costa Este de Leary, Alpert y los intentos psicoterapéuticos serios. Otro ejemplo fue *Head* (Rafelson, 1968) de los Monkees, la cual era más bien una ‘acid movie’ de la Costa Oeste, inteligente y divertida al estilo de los Pranksters (Lundborg, 2014).

A finales de los 60 se dieron importantes acontecimientos políticos en Europa que reflejaban un cuestionamiento del modelo de sociedad, como la Primavera de Praga o las protestas de Mayo del 68. Se considera a la Internacional

Situacionista como una de las principales impulsoras ideológicas de los acontecimientos sociales acaecidos en Francia en mayo de 1968. Los componentes de este colectivo trabajaban literalmente con “momentos de vida”. Definieron la *situation construite* como “el momento de la vida, construido concreta y deliberadamente por la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos”(Marchán Fiz, 1994, p.188). Sus presupuestos primeros partían de la inversión de las funciones del arte y la cultura imperantes. Asumían la idea de que la vida cotidiana emergía en una pasividad existencial donde el individuo carente de toda posibilidad de realización aceptaba sus deseos a los emanados del poder, se convertía en objeto de intercambio comercial, en mercancía, y la comunicación en una nueva forma de control social.

La auténtica creatividad en nuestra época está en las antípodas de cualquier cosa reconocida oficialmente como “arte”. El arte se ha convertido en parte integral de la sociedad contemporánea y un “nuevo” arte sólo puede advenir como superación de la sociedad contemporánea en conjunto, como la creación de nuevas formas de actividad. Como tal ha formado parte integral de todos los estallidos de revuelta real de la última década. Todos han expresado la misma furiosa y confusa voluntad de vivir, de vivir plenamente todas las experiencias posibles, lo cual, en el contexto de una sociedad que suprime la vida en todas sus formas, sólo puede significar construir la experiencia, y construirla contra el orden establecido. (Clarke, Gray, Radcliffe y Nicholson-Smith, 2007, p.47)

3.1.3.- Referencias sociales. La contracultura

El término “contracultura” fue acuñado por Theodore Roszak en su libro *1968: El nacimiento de una contracultura*. Con él hacía referencia al rechazo manifestado por parte de la juventud urbana de los países desarrollados a buena parte de los valores dominantes (Arroyo, 2011).

Para mí es obvio, indiscutible, que el interés de nuestros adolescentes y estudiantes por la psicología de la alienación, el misticismo oriental, las drogas psicodélicas y las experiencias comunitarias comprenden en conjunto una constelación cultural que difiere radicalmente de los valores y concepciones fundamentales de nuestra sociedad, al menos desde la Revolución Científica del siglo XVII. (Roszak, 1970, p.10)

Gran parte de esos valores que se criticaban se conglomeraron en lo que el autor llamaba tecnocracia: el régimen de la pericia tecnológica y empresarial que dominaba la sociedad industrial (Roszak, 1970). También criticaba el cientificismo, los esquemas de relación familiar y sexual tradicionales, y uno de los principios que la definían era la afirmación de que había más formas de conciencia que la del hombre ordinario. Roszak utilizaba al efecto la imagen de los centauros irrumpiendo en las fiestas civilizadas presente en el frontón del templo de Zeus en Olimpia como metáfora de la experiencia de ruptura cultural radical, el choque entre concepciones irreconciliables de la vida. Agrupó esas nuevas corrientes de pensamiento de la siguiente manera:

Podemos discernir, pues, una secuencia continua de pensamiento y experiencia entre los jóvenes que une en un solo haz la sociología neoizquierdista de Wright Mills, el marxismo freudiano de Herbert Marcuse, el anarquismo de la terapéutica gestáltica de Paul Goodman, el misticismo apocalíptico de Norman Brown, la psicoterapia de origen zen de Alan Watts y, por último, el narcisismo, impenetrable y oculto, de Timothy Leary (en el cual, el mundo y sus miserias pueden reducirse al tamaño de una mota de polvo en su vacío psicodélico privado). (Roszak, 1970, p. 58)

El autor dedicaba un capítulo en el libro al “uso y abuso de la experiencia psicodélica”, entendiendo por psicodélico los agentes psicotrópicos que se empleaban corrientemente para provocar la experiencia visionaria. Él señalaba la experiencia psicodélica como uno, entre otros, de los métodos que posibilitaban la exploración del comportamiento concreto de la conciencia, aunque también advertía que “sin embargo, era precisamente su frenética búsqueda de esta panacea farmacológica la que empujaba a muchos de los jóvenes a perder de vista los elementos más valiosos de su rebelión y que, además amenazaba destruir sus más prometedoras intuiciones” (Roszak, 1970, p.172). Así, al analizar los movimientos culturales de aquella época se podría distinguir entre las aspiraciones de una generación a cambiar los valores, normas de conducta y la cultura imperante, y por otra parte el interés hedonista hacia una psicodelia vacía de contenido.

3.1.4.- Referencias filosóficas

Los movimientos analizados contaban con una importante base filosófica, siendo Marcuse uno de los referentes principales. La crítica fundamental que realizaba Marcuse a la sociedad moderna, desarrollada en *El hombre unidimensional*, era que el sujeto unidimensional era víctima de su propia impotencia y de la opresión continua de un método de dominación complicado. En el campo del arte, señalaba varios aspectos de esa alienación:

La alienación artística ha llegado a ser tan funcional como la arquitectura de los nuevos teatros y salas de conciertos en los que se la representa. También en este aspecto lo racional y el mal son inseparables. Sin duda la nueva arquitectura es mejor, y por tanto más bella y más práctica que las monstruosidades de la era victoriana. Pero también está más «integrada»: el centro cultural está llegando a ser una parte incorporada al centro de compras, al centro municipal o al centro de gobierno. La dominación tiene su propia estética y la dominación democrática tiene su estética democrática. Es bueno que casi todo el mundo pueda tener ahora las bellas artes al alcance de la mano apretando tan sólo un botón en su aparato o entrando en un supermercado. En esta difusión, sin embargo, las bellas artes se convierten en engranajes de una máquina cultural que reforma su contenido. (Marcuse, 1987, p.95)

Marcuse, en los años 50, huido de la Alemania nazi, daba charlas en centros universitarios en EEUU sobre el hombre unidimensional y su crítica sociológica, y como se ha mencionado, sus preceptos conformarían una importante parte de las bases de la ideología contracultural. Previamente, en Europa, el existencialismo ya había tocado la fibra sensible en la conciencia pública. Novelas y obras de Camus, Kafka, Beckett y Sartre fueron ampliamente leídas y discutidas, y emergió de todo ello un rol social- el melancólico joven pesimista urbano, vestido de negro y deliberadamente antisocial - que resultó tener un notable poder de permanencia. En el animado clima intelectual de la posguerra Francia y Alemania, la atención se desplazó hacia otros campos como la teoría Marxista y el psicoanálisis. Pero, a pesar de esos cambios, Sartre y Benjamin permanecieron como nombres de gran alcance, junto con presencias influyentes como la Escuela de Frankfurt de la década de 1950 y los estructuralistas franceses de la década de 1960 (Lundborg, 2014).

Si bien estos antecedentes proporcionaban un ambiente apropiado para que nuevas generaciones se cuestionaran el legado de valores que habían heredado, no resultaba, en general, un ambiente propicio para la psicodelia. El trasfondo de misterio y hedonismo que permaneció en la cultura occidental desde Eleusis, y que emergería a finales del siglo XIX con los Teósofos, los naturistas alemanes, y el neopaganismo de Margaret Murray en los años 20, fue “enterrado” (Lundborg, 2014). Las teorías del propio psicoanálisis marxista no animaban a hablar de la espiritualidad privada o de viajes a reinos de otro mundo. Incluso si las sesiones de Benjamin y Sartre con la mescalina habían despertado interés, estas no parecieron muy relevantes en el clima intelectual tras la Segunda Guerra Mundial. Tampoco lo sería, a priori, el nuevo compuesto psicoactivo llamado LSD- 25. Sin embargo, volvió a tener una importante presencia una escuela de filosofía que además de tener un gran prestigio intelectual, resultaría ideal para un posible movimiento psicodélico. Se trataría de la fenomenología, fundada por Husserl y desarrollada posteriormente por Heidegger.

Lundborg señala que para los interesados en psicodelia, había dos principios fundamentales en la fenomenología de Husserl de particular interés; Eran las siguientes:

- A. cualquier actividad mental, como mirar, pensar, imaginar, soñar, etc., estaba constituida por tres elementos: a) la conciencia que se dedica a ese acto, b) los fenómenos que se están percibiendo, y c) el acto de percepción (ver, pensar, recordar, soñar...). Si se elimina cualquiera de estos tres elementos, ya no existiría, según el, actividad mental. Es vital entender que Husserl veía estos tres elementos como un conjunto dentro de la totalidad, y que esta totalidad era su mayor objeto de interés. De este modo dejaba de lado modelos tradicionales como la distinción sujeto/objeto, por considerarlos insuficientes para entender verdaderamente la conciencia.
- B. Para Husserl no había diferencia cualitativa entre diferentes tipos de actividad mental, como imaginar, ver, recordar o alucinar; ni había ninguna diferencia formal entre el pensamiento de algo que ‘existe’, como

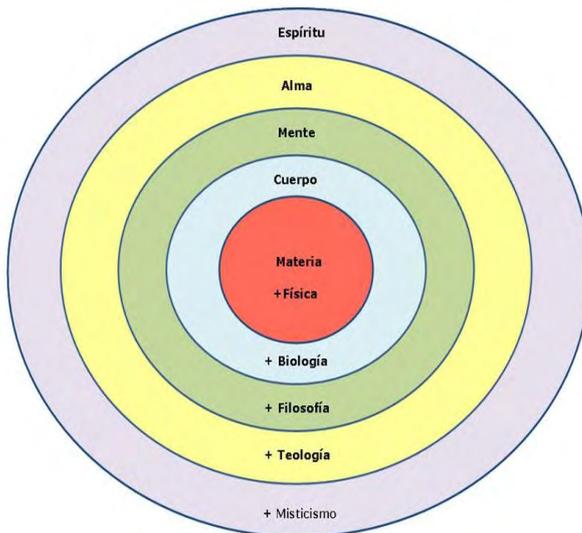
un manzano, y algo que probablemente ' no existe ', como un unicornio . Para Husserl, todas estas actividades se englobaban bajo el mismo principio fundamental (A).

Otro referente importante dentro de la fenomenología fue Merleau-Ponty. Junto a Sartre y Benjamin, fue uno de los mayores intelectuales de la época que experimentó con mescalina. A diferencia de los otros dos, limitó su contacto con la mescalina a pequeñas dosis, manteniéndose en el 'nivel 1' del viaje (el nivel sensorial). Su interés radicó en examinar la naturaleza de las alucinaciones en general, y la percepción del cuerpo en particular; el cuerpo humano como sujeto y objeto. La mayor parte de sus escritos en este tema fueron recogidos en su trabajo *Phénoménologie de la Perception*, de 1945.

3.1.5.- Referencias científicas

Al hablar de diferentes aspectos de la psicodelia, de la exploración de distintas realidades, pensamos en la percepción y trascendencia de los límites de nuestros marcos convencionales. Generalmente unimos estas concepciones a la mística o a diferentes ámbitos de las humanidades, si bien es cierto que también puede hablarse de distintos niveles de realidad desde un punto de vista científico.

A pesar de que tradicionalmente en Occidente concebimos los aspectos científicos y místicos de manera diferente y separada, la ciencia hoy en día es capaz de concebir, explicar y divulgar conceptos tan propios de la psicodelia como los distintos niveles de realidad desde su propia epistemología, principalmente desde el realismo cuántico. Así según Basarab Nicolescu, físico rumano creador de una teoría del conocimiento, el ser humano no se circunscribe únicamente al conocimiento científico, donde es paradigmático el conocimiento de la física.



Wilber, K.; *El Gran Nido del Ser*, 1998. En *Ciencia y religión: el matrimonio entre el alma y los sentidos* (p.21) por Wilber.

Para él, de acuerdo con el principio de la “Gran Cadena del Ser”, la realidad está constituida por un tejido de niveles interrelacionados, en el que cada nivel superior “engloba” o “envuelve” las dimensiones precedentes. Esta visión de la realidad ha sido, según Lovejoy (citado por Wilber, 1998, p.19) “la filosofía oficial dominante de la mayoría de la humanidad civilizada durante la mayor parte de su historia”. En las tradiciones religiosas pueden encontrarse multitud de variaciones dentro de esta disposición general, con diferentes niveles y subniveles y el concepto de transcendencia.

Lo que Wilber califica como “las grandes tradiciones de sabiduría” afirman que cada nivel de la realidad dispone, como se muestra en la figura, de una rama concreta del conocimiento. Sin embargo, con el surgimiento de la modernidad en Occidente, desde postulados científicos el universo se redujo a algo material que únicamente podía ser estudiado a través de dicha disciplina y el materialismo científico se convertiría de alguna manera en la manera de explicar una realidad. La diferenciación entre las esferas de los valores culturales (concretamente entre el arte, la moral y la ciencia) permitió que cada esfera llevara a cabo sus propios descubrimientos, siendo resultado de ello aspectos tan positivos como la democracia, la abolición de la esclavitud, la aparición del feminismo y el rápido avance de la ciencia moderna (Wilber, 1998, p.25). Pero también trajo consigo

cierto “imperialismo científico” que desdeñaba lo espiritual como vía de conocimiento.

La ciencia moderna se basaría en la idea de la separación total entre el sujeto que observa y la Realidad, asumiendo que serían completamente independientes. Al mismo tiempo, se darían tres postulados fundamentales, que se extenderían a la investigación de las leyes y el orden:

- La existencia de leyes universales, con carácter matemático.
- El descubrimiento de estas leyes mediante experimentación científica.
- La reproducibilidad de los datos experimentales.

El extraordinario éxito de la física clásica de Galileo, Kepler y Newton hasta Einstein, confirmaron la validez de estos tres postulados (Nicolescu, 2006).

La física clásica se basaría, según explica Nicolescu, en la idea de “continuidad”, que concuerda con las evidencias que recibiríamos a partir de los sentidos: no podemos pasar de un punto del espacio y del tiempo a otro, sin pasar por todos los puntos intermediarios.

De este modo se entiende que el concepto de determinismo sería esencial para la física clásica. En las ecuaciones de la física clásica, si se podía conocer las posiciones y velocidades de los objetos físicos en un momento concreto, pudiendo predecirse sus posiciones y velocidades en cualquier otro momento; es decir, las leyes de la física clásica serían deterministas.

Pero la llegada de la mecánica cuántica (a principios del siglo XX) supuso una ruptura conceptual con la mecánica clásica. De acuerdo a este descubrimiento, la energía tendría una estructura discontinua. La discontinuidad significaría que entre dos puntos no habría nada, ni objetos, ni átomos, moléculas, partículas... sencillamente nada.

Siete décadas después del nacimiento de la mecánica cuántica, la naturaleza de este nuevo tipo de causalidad se aclararía gracias a un resultado teórico riguroso, el teorema de Bell (que fue presentado en 1964), y también gracias a experimentos de alta precisión. Esto dio entrada a un nuevo concepto en la física:

la *no-separabilidad*. Las entidades cuánticas continuarían interactuando, no importando la distancia entre ellas. Por tanto, aparecería un nuevo tipo de causalidad: una causalidad global que concerniría al sistema de todas las entidades físicas, en su conjunto.

Las entidades cuánticas (los *quantums*) serían al mismo tiempo corpúsculos y ondas o, siendo más precisos, no eran ni corpúsculos ni ondas. Las llamadas paradojas cuánticas (como, por ejemplo, la famosa paradoja de “el gato de Schrödinger”) serían falsas paradojas, puesto que señalarían contradicciones solamente en correlación con nuestro lenguaje ordinario, el cual respondería al realismo clásico; dejarían de ser paradojas cuando el lenguaje se adecuara a la mecánica cuántica (Nicolescu, 2006). Vemos por tanto, como estos descubrimientos en física evidenciaron que el lenguaje científico ordinario no podía ajustarse a todas las realidades.

La cuestión que surgiría sería la de la incompatibilidad entre el realismo clásico y el cuántico. Desde entonces el campo de la teoría cuántica ha evolucionado enormemente dando lugar a la teoría de las supercuerdas. Nicolescu (2006) explora la idea de que aún puede haber nuevas características de la realidad por descubrir.

Nicolescu define como “realidad” todo aquello que resiste nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes o formalismos matemáticos. La realidad no sería sólo una construcción social, el consenso de una comunidad, un acuerdo intersubjetivo. También tendría una dimensión transubjetiva, es decir, considera que un simple hecho experimental podría arruinar la más bella teoría científica.

Así, este autor define “Nivel de Realidad” como un conjunto de sistemas invariantes a la acción de una serie de leyes generales: por ejemplo, las entidades cuánticas sometidas a las leyes cuánticas, que rompen radicalmente con las leyes del mundo macrofísico. Esto significa que dos niveles de realidad son diferentes si, al pasar de uno a otro, hay una ruptura de las leyes y se rompen los conceptos fundamentales (como la causalidad, por ejemplo).

La discontinuidad presente en el mundo cuántico está también presente en la estructura de Niveles de Realidad, ya que en este planteamiento se concibe la coexistencia del mundo macrofísico y el microfísico. La concepción de diferentes niveles de realidad posibilita definir útiles nociones como niveles de lenguaje, niveles de representación, niveles de materialidad o niveles de complejidad.

La teoría de las supercuerdas modifica de una manera interesante nuestra concepción de la realidad física. La supercuerda, entidad fundamental de la nueva teoría, sería un objeto propagado en el espacio. En consecuencia, es imposible definir dónde y cuándo están interactuando las supercuerdas. Esta característica ha pasado a ser fundamental en la mecánica cuántica. Por otro lado, su dimensión finita implica que nuestra posibilidad de explorar la realidad tiene un límite. Nuestra convención antropomórfica de la distancia ya no es aplicable. Ni el Universo ni ninguno de sus objetos tienen significado más allá de este límite. Por último, las dimensiones espaciales son de dos tipos: grandes, vastas, visibles (como las tres dimensiones de lo que consideramos como nuestro propio espacio) y pequeñas, envueltas en sí mismas, invisibles.

Un nuevo Principio de Relatividad emerge de nuestro modelo de Realidad: ningún nivel de la realidad constituye un lugar privilegiado desde donde se podrían entender todos los demás niveles de realidad. Un nivel de la realidad es lo que es porque todos los demás niveles existen simultáneamente. En otras palabras, el modelo propuesto por Nicolaeescu es no-jerárquico.

Inspirado por la fenomenología de Edmund Husserl, Nicolaeescu afirma que los diferentes niveles de realidad son accesibles al conocimiento humano debido a la existencia de diferentes niveles de percepción, que están en correspondencia biunívoca con los niveles de la realidad. Estos niveles de percepción permiten una visión de la realidad más general, unificadora e integradora. La coherencia de los niveles de percepción asume, como en el caso de niveles de la realidad, una zona de no-resistencia a la percepción.

Heisenberg, el físico que formuló la teoría de *la incertidumbre*, definió tres niveles de realidad. Es una clasificación con la que Nicolaeescu (2006) no coincide completamente, y que no nos detendremos a analizar por su complejidad y por

ser un tema tangencial. De todas formas, hemos considerado apropiado hacer esta pequeña incursión en el campo científico, para ilustrar cómo la percepción de distintas realidades es objeto de estudio desde campos muy dispares.

3.1.6.-Referencias chamánicas

La palabra “chamán” es original del lenguaje Tungus y se refiere a una persona que hace viajes a la realidad no ordinaria en un estado alternado de conciencia. A pesar de que el término viene de Liberia, la práctica del chamanismo ha existido en todos los continentes habitados (Harner, 1997). El estado de “realidad no ordinaria”, a su vez, es un concepto que proviene de Castaneda, concretamente del libro *Las Enseñanzas de Don Juan* (1974), en el que narraba sus vivencias junto a un chamán yaqui en México. Definía la realidad no ordinaria como la “realidad inusitada contrapuesta a la realidad ordinaria de la vida cotidiana” (2010, p.5).

Para los integrantes de las culturas chamánicas, las plantas que inducen visiones son el centro de la vida espiritual y la tradición. Piensan que estas plantas son seres sintientes, emisarios supernaturales. Atribuyen su música y medicina, su cosmología y extenso conocimiento botánico a las visiones que les han llegado a través de los trances psicodélicos inducidos. Así, para diversas tribus en África, Siberia, Norte y Sudamérica, y otras regiones, el rechazo del conocimiento visionario que el mundo botánico nos ofrece supondría para ellos una locura (Pinchbeck, 2003).



Estatuilla precolombina procedente del centro de México. Se cree que representa a Xochipilli, que en lengua náhuatl significa “Príncipe de las flores”. El personaje representado sujeta una seta en cada mano. Los aztecas se referían a las setas como “las flores” y simbolizan un estado del alma en su viaje a la plena divinidad. Obtenido de <https://xochipilli.wordpress.com/2015/06/04/la-asamblea-de-los-hongos-magicos/>

Según Pinchbeck, la sociedad occidental estudia el trabajo “objetivo” del cerebro, sus senderos de neuronas y complejos bosques de sinapsis, sin indagar en la naturaleza de la conciencia. El chamanismo arcaico es, para ellos, una tecnología para explorar la verdad “subjetiva” de la mente a través de la visión, el sueño, el mito y la interacción con la naturaleza.

Así las plantas visionarias son consideradas como los espíritus-guías de culturas arcaicas. Son sagradas porque despiertan la mente a otros niveles de conciencia, y suponen entradas a un universo espiritual, multidimensional. El estado de trance se entiende como un modo de conocimiento. Las reglas que gobiernan la visión en la realidad cotidiana no pueden aplicarse al estado visionario; “es cuando uno puede ver con los ojos cerrados, donde abundan patrones geométricos y enormes serpientes, donde minúsculos espíritus dan consejo, y donde el sobredimensionado ego humano se disuelve ante las verdades esenciales y sus interconexiones “ (Stone, 2011).

Aunque no cabe duda de que hay muchísimas variantes dentro del pensamiento chamánico, debidas a diversas orientaciones intelectuales de los aborígenes, a diferentes tradiciones locales y a distintas épocas, es posible encontrar ciertas constantes. Stone (2001) define el chamanismo (más un compuesto religioso más que una religión institucionalizada) como un conjunto de creencias, actos rituales y experiencias visionarias que buscan equilibrar las fuerzas naturales para sanar enfermedades físicas, sociales o espirituales. A través del trance, los chamanes sienten que pueden comunicarse directamente con espíritus y transformarse en otros seres para adquirir conocimientos esotéricos, canciones, información sobre remedios con plantas, el futuro o situaciones distantes. Durante esos viajes fuera del cuerpo sus relaciones con la corporeidad se alteran, y se considera que sus espíritus viajan a otros lugares del cosmos (Stone, 2011).

De este modo, la estrecha interrelación entre trance y arte no es de extrañar, ambos son iniciativas visuales no necesariamente ligados al mundo terrestre, por lo que pueden considerarse fenómenos paralelos. Según Cordy-Collins (citada en Stone, 2011) “ a menudo los chamanes, místicos o visionarios son artistas que pueden retratar sus encuentros extáticos en formas que resulten accesibles para todo el mundo. De este modo la experiencia mística se trae al mundo terrenal, el espacio entre ordinario y no-ordinario se trasciende a través de simbología artística. Uno de los ejemplos más representativos es el de Pablo Amaringo. Este pintor Peruano dedicó muchos años de su vida al chamanismo y la medicina naturista. En 1985 dio comienzo a una prolífica serie de cuadros basados en sus visiones bajo el efecto de la ayahuasca, que Eduardo Luna recopiló en 1991 bajo el título *Ayahuasca Visions: The religious iconography of a peruvian shaman*.



Amaringo, P.; *Vision 32, Pregnant by an anaconda*, 1991. Obtenido de <http://reoxy.org/meme/CosmicSerpent.html>

Algunos teóricos, como Wasson, piensan que los hongos jugaron un papel religioso similar en grupos tribales muy distantes en el pasado prehistórico. Hizo referencia a los arios que adoraban al *soma* (él afirmaba que era el hongo *Amanita muscaria*), los mayas, grupos paleosiberianos en Liberia, samoyedos, pueblos fineses, lapones y otros muchos. Al parecer hay narraciones y mitos que mencionan un hongo que aumentaba los poderes físicos mentales, con términos como “una-pierna”, que es un nombre que recibe la *amanita muscaria* en varias culturas (Erowid, 2002).



Wolgemut, M.; Ilustración de un esciápodo, 1493. En *Las Crónicas de Nuremberg*, de Schedel (1493).
Obtenido de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nuremberg_chronicles_-_Strange_People_-_Umbrella_Foot_\(XIIr\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nuremberg_chronicles_-_Strange_People_-_Umbrella_Foot_(XIIr).jpg)

La página web de Erowid (organización que proporciona acceso a información sobre plantas y productos químicos psicoactivos y productos relacionados) da cuenta de varias referencias visuales a la Amanita Muscaria en la antigüedad:

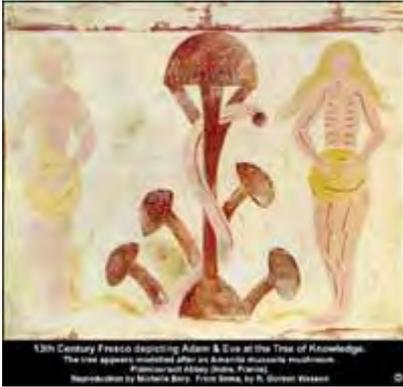


2000-1000 a.C.: Petroglifos a lo largo del Río Pegtymel (que desemboca en el Océano Ártico en el noreste de Siberia; representan figuras antropomórficas con setas adjuntas a la cabeza. El área de Río Pegtymel actualmente está habitado el pueblo moderno "Chukchi", del que hay constancia de haber utilizado tradicionalmente la amanita muscaria como embriagante. Imagen obtenida de https://erowid.org/plants/amanitas/amanitas_history1.shtml

100 d.C.: Estatua de 7,5 cm de una Amanita Muscaria en Nayarit, Mexico. Sugiere que este hongo pudo haberse usado en la costa de México. Imagen obtenida de https://erowid.org/plants/amanitas/amanitas_history1.shtml



Amanita Mexican Miniature dated 100AD (7.5 cm tall)
Photo from Plants of the Gods, © Schultes & Hofmann



1291 d. C.: fresco en la capilla Plaincourault en Indre, Francia. Representa a Adán y Eva de pie al lado de un árbol de la ciencia, que tiene un gran parecido a un hongo Amanita muscaria, aunque varios historiadores, como Erwin Panofsky y el propio Wasson, sostienen que se trata de un árbol estilizado que no tiene nada que ver con la A. muscaria (Hoffman, 2006). Imagen obtenida de https://erowid.org/plants/amanitas/amanitas_history1.shtml

Xochipilli, Príncipe de las flores, s. XVI. Obtenido de <http://neomexicanismos.com/mexico-prehispanico/escultura-de-xochipilli-principe-de-las-flores-plantas-sagradas-significado/>



Esta última imagen es una estatua azteca del s. XVI. Tanto la estatua y la base sobre la que se asienta están cubiertos de tallas de flores sagradas y psicoactivas, incluidos hongos (aztecorum Psilocybe), el tabaco (Nicotiana tabacum), correhuela (Turbina corymbosa), sinicuichi (heimia), posiblemente cacahuaxochitl (funebrii Quararibea), y una flor no identificada (Neomexicanismos, 2018). La figura en sí se encuentra sobre una base con piernas cruzadas, cabeza inclinada hacia arriba, los ojos abiertos, la mandíbula tensa y la boca entreabierta. La estatua actualmente se encuentra en el Museo Nacional de Antropología de México.

Wasson, Schultes y Hofmann interpretan que Xochipilli representa una figura en la agonía del éxtasis enteogénico (Erowid, 1998). La posición y expresión del

cuerpo, en combinación con las claras representaciones de plantas alucinógenas que se sabe que se han utilizado en contextos sagrados por los aztecas, sustentan esta interpretación.

Existe un importante número de esculturas de piedra talladas con forma de hongo y base antropomórfica encontradas en áreas de Guatemala, Sur de México y el Salvador. Se piensa que representaban a chamanes o espíritus ayudantes de los chamanes. El arqueólogo Borhegyi (1961, citado en mushroomstone, 2009) encontró varios cientos de esculturas de este tipo. Se cree que se realizaron alrededor del año 1000 a.C. y que guardan relación con el culto a la *Amanita muscaria* y/o el *psilocybe*.



A few of the estimated two hundred mushroom stones that escaped destruction, despite the concerted efforts of misdirected Catholic missionaries. The smaller mushroom stones are the ones found with metates, which were presumably used for grinding the sacraments prior to use (Borhegyi 1961).

Borhegyi, C.; fotografía de esculturas con forma de hongo, 1961. Obtenido de <https://www.mushroomstone.com/>

3.1.7.-Referencias clínicas: el delirio, la psicosis, la locura

Si se analiza la psicodelia como proyección del inconsciente, esta se relaciona fácilmente con la imagen del delirio y la locura. La locura es, como el inconsciente, enigmática y desconocida, y difícilmente definible. Convencionalmente se ha solido definirla como la desviación de la norma; de hecho, el origen etimológico de delirio es del latín vulgar *dē-līr(āre)*, que hacía referencia a la agricultura y significaba ‘salirse del surco’, según el diccionario etimológico de la Universidad de Salamanca (2007-2014).

Las conductas que relacionamos con “el loco” guardan cierto parecido con las que relacionamos con “el artista” en el ámbito de la psicodelia: desplazamiento fuera de lo racional; en la que los actos pueden ser objetivamente absurdos e inútiles; la diferencia entre lo real y lo irreal puede desaparecer, la percepción de la realidad queda perturbada, etc.

Las posibles analogías entre ‘arte’ y ‘locura’ se establecen principalmente en el romanticismo, época que abogó por una lectura positiva de la locura como fuente de inspiración, que con el tiempo derivaría en la figura de genio creador atormentado. Sin embargo, ya desde la Antigüedad encontramos referencias; como Aristóteles, a quien se atribuye la cita “No hay un gran genio sin mezcla de locura” (Wikiquote, 2018). También la figura de Dionisos como símbolo de vitalidad, la embriaguez, el delirio y el paroxismo fue utilizada por Nietzsche para abogar por una determinada concepción de arte.

En el tiempo del Renacimiento encontramos el nexo entre arte y locura personificados en la figura de El Bosco. Él retrata ese mundo de brujerías, supersticiones y brutalidad propio de su tiempo, con referencias incluso en los títulos de sus cuadros: “La Nave de los locos” o “La extracción de la piedra de la locura”. Este último fue un motivo utilizado como tema por varios pintores y escritores holandeses de los siglos XV y XVI.

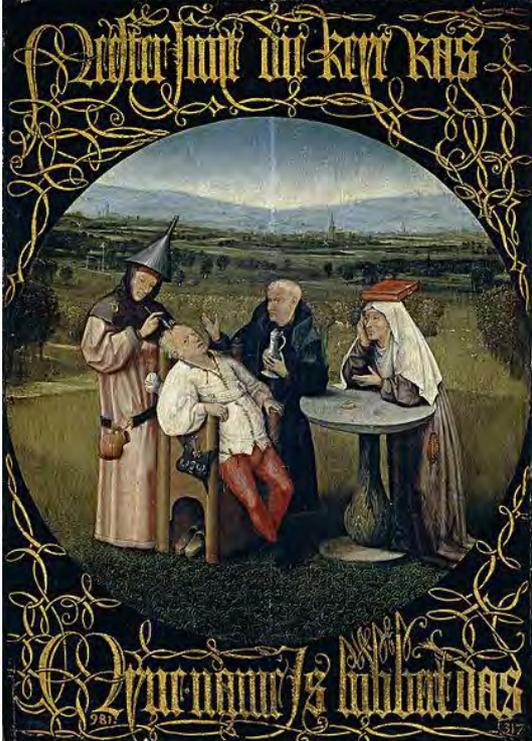
La extracción de la piedra de la locura	
	
<p>Bosch, H.; 1494-1516. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cutting_the_Stone_(Bosch).jpg?uselang=es</p>	<p>Van Hemessen, J. S.; 1550-1554. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Sanders_van_Hemessen_001.jpg?uselang=es</p>
	
<p>Brueghel, P; h. 1550. Obtenido de https://www.researchgate.net/figure/Cutting-out-the-Stone-of-Madness-or-an-operation-on-the-head-by-Pieter-Bruegel-the_fig2_265418636</p>	<p>Huys, P.; 1545-1577. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Huys_A_surgeon_extracting_the_stone_of_folly.jpg?uselang=es</p>

Tabla 7. Versiones del tema "Extracción de la piedra de la locura".

En el prefacio a *Historia de la locura* Foucault habla de la relación del hombre europeo con la sinrazón y cita precisamente a El Bosco:

El hombre europeo desde el fondo de la Edad media tiene relación con algo a lo que llama confusamente: Locura, Demencia, Sinrazón. Es quizás a esta presencia obscura a quien la Razón occidental debe algo de su profundidad, como a la amenaza de la *ubñéæ*, la *óujñíouíç* [sophrosune] de los discurseadores socráticos. En todo caso la relación Razón-Sinrazón, constituye para la cultura occidental una de las dimensiones de su originalidad; la acompañaba ya mucho antes de Jérôme Bosch y la seguirá acompañando mucho después de Nietzsche y Artaud. (Foucault, 1961).

La locura, más que una enfermedad, es un problema de orden social con implicaciones éticas; como dice Foucault, la locura no se puede encontrar en estado salvaje. A lo largo de la historia ha tenido diferentes consideraciones;

Todo lo que tenía la locura de oscura manifestación cósmica en Bosco, ha desaparecido en Erasmo; la locura ya no acecha al hombre desde los cuatro puntos cardinales; se insinúa en él o, más bien, constituye una relación sutil que el hombre mantiene consigo mismo. La personificación mitológica de la Locura no es, en Erasmo, más que un artificio literario. En realidad, no existen más que locuras, formas humanas de la locura: "Cuento tantas estatuas como hombres existen"; baste con echar una ojeada sobre las ciudades más prudentes y mejor gobernadas: "Abundan allí tantas formas de locura, y cada día hace surgir tantas nuevas, que mil Demócritos no serían suficientes para burlarse de ellas. " No hay locura más que en cada uno de los hombres, porque es el hombre quien la constituye merced al afecto que se tiene a sí mismo. (Foucault, 1964, p.21)

En los siglos XV y XVI, con Erasmo de Róterdam y el humanismo, la locura pasa a considerarse parte directa de la razón; es ella quien analiza y juzga a la razón, dejando ver que una no podría sobrevivir sin la otra, pues ambas son una misma cosa que, en determinados momentos, se desdobla para revalidar su necesaria presencia en el mundo. Héctor Romero hace el siguiente análisis del *Elogio de la locura*:

Existen dos formas de entender el texto, la locura como moria, que es la denuncia de que todo acto humano en el mundo está regido por la misma, y la locura como manía, es decir, como condición necesaria para realizar todo acto creativo. (Romero, 2010)

A principios del siglo XIX, con el desarrollo de la psiquiatría como disciplina autónoma empieza a establecerse en sentido más estricto la asociación entre

enfermedad mental y arte, desde el interés por indagar en la mente humana. No obstante, no es difícil encontrar ejemplos anteriores de artistas que ahondan en su propia demencia a través de la práctica artística, como el escultor Franz Xaver Messerschmidt. Debido a sus problemas mentales tuvo que retirarse a Presburgo, donde pasó los últimos 6 años de su vida, hasta 1783, esculpiendo la serie de bustos llamada “Los caracteres de Messerschmidt”; 69 bustos con expresiones faciales exageradas, que podríamos tildar de delirantes.



<p>Messerschmidt, F.X.; <i>Charakterkopf 2</i>, 1777-1783 . Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Franz_Xaver_Messerschmidt_Charakterkopf_2.jpg</p>	<p>Messerschmidt, F.X.; <i>Charakterkopf 9</i>, h. 1770. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:T%C3%A4te_grima%C3%A7ante_Franz_Xaver_Messerschmidt.jpg</p>	<p>Messerschmidt, F.X.; <i>Charakterkopf 30</i>, 1775.. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1775_Messerschmidt_Ein_mit_Verstopfung_Behafteter_anagnathismus.JPG</p>
---	--	---

A partir de las vanguardias históricas se ponen un énfasis especial en indagar por medios plásticos el mundo interior del artista, y posteriormente los surrealistas encuentran en la locura una vía hacia una creatividad libre. En esa relación entre locura y procesos artísticos es fácil caer en el cliché de artista como genio loco o la falsa creencia de que la locura confiere talento artístico per se. Lo interesante es el nexo metafórico entre las dos clases de “posesión”.

En 2015, un estudio finlandés titulado *Polygenic risk scores for schizophrenia and bipolar disorder predict creativity* afirmó haber encontrado un vínculo genético entre la creatividad y la enfermedad mental. Según este estudio los factores genéticos que aumentan el riesgo de trastorno bipolar y esquizofrenia se encuentran con mayor frecuencia en personas con profesiones creativas. Los pintores, músicos, escritores y bailarines tenían, en promedio, un 25% más de probabilidades de tener las variantes genéticas que las profesiones que los científicos consideraban menos creativos, entre los que se encontraban agricultores, trabajadores manuales y vendedores.

Kari Stefansson, fundador y director ejecutivo de deCODE, la compañía que llevó a cabo el estudio, afirma que para ser creativo, tienes que pensar de manera diferente; y cuando somos diferentes, tenemos una tendencia a ser etiquetados como extraños y hasta locos. (Stefansson, 2015, citado en Sample, 2015). Según este científico, cuando se crea algo nuevo, las personas terminan debatiéndose entre la cordura y la locura.

Otros científicos, como David Cutler, genetista de la Universidad de Emory en Atlanta, consideran, por el contrario, que el vínculo hallado en el estudio es muy débil. El estudio encontró que los factores genéticos que aumentan el riesgo de problemas mentales explicaban solo alrededor del 0,25% de la variación en la capacidad artística de las personas (Sample, 2015).

Albert Rothenberg, profesor de psiquiatría en la Universidad de Harvard, cree que no hay evidencia para un vínculo entre la enfermedad mental y la creatividad. Considera esta idea una noción romántica del siglo XIX, del artista luchador, excluido de la sociedad y que lucha con los demonios internos. Para él, lo contrario sería más interesante: las personas creativas generalmente no tienen enfermedades mentales, pero utilizan procesos de pensamiento que son, por supuesto, creativos y diferentes (Rothenberg, 2015, citado en Sampler, 2015).

La locura, tomada como tema para la creación artística, también sirve para poner en evidencia las contradicciones que implica la dicotomía razón/sinrazón. En la instalación *La extracción de la piedra de la locura* (1996), Javier Téllez recurre al título que hemos citado al principio a propósito de El Bosco para poner en

entredicho la locura, y como contrapartida, la razón. Esta exposición representó un pabellón de un hospital psiquiátrico, en el cual incluía cuadros, fotografías de pacientes, videos y megáfonos que reproducían sonidos de angustia. Según dice en el texto que la acompañaba, “Al trasladar el espacio marginal por excelencia de la casa de locos al Templo de la Razón, que es el museo, uso irónicamente estrategias de contextualización propias de este último: selección, mirada arqueológica, coleccionismo y simulación. El propósito de esta apropiación es la deconstrucción de las relaciones entre el objeto y su presentación” (Téllez, 2017). En esta instalación, Téllez enfrenta e integra los dos espacios institucionalizados de la razón y la sinrazón: la sala de exhibición y el dormitorio psiquiátrico, estableciendo un juego de sentidos en que se legitima la locura al introducirla en el Museo, y este pasa a ser como un enorme manicomio.



Téllez, J.; *Extracción de la piedra de la locura*, 1996. Obtenido de http://universes-in-universe.de/car/mercosul/nav/s_nav3.htm

Otra forma de abordar las referencias clínicas como uno de los contextos de la psicodelia es refiriéndonos a la experimentación clínica y creatividad; por una parte seguimos en terrenos que pertenecen a la psicosis y lo delirante, pero los sujetos a los que nos referimos no tienen por qué estar catalogados como enfermos mentales. A partir del s. XX hay varios estudios de experimentación

clínica con drogas para observar sus efectos en el proceso artístico. Este tema se desarrolla en el capítulo 7 de este trabajo.

3.2.-Psicodelia y contextos artísticos

Tras revisar la psicodelia desde los 7 ángulos señalados en el apartado anterior, procedemos a hacer un análisis de distintos contextos artísticos que consideramos que de un modo u otro guardan relación con la psicodelia o facilitaron su posterior aparición.

3.2.1.-Precedentes

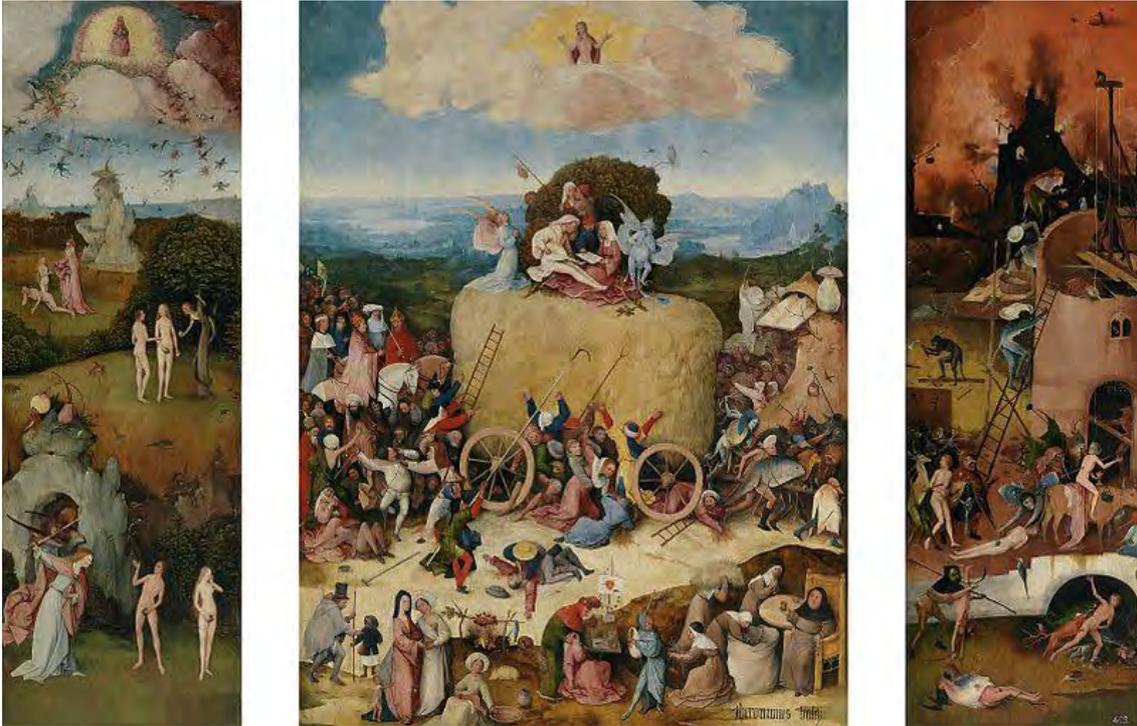
Aunque los contextos que abrazan la psicodelia aparecen más bien a partir de la modernidad, nos ha parecido pertinente citar estos artistas anteriores, cercanos a la representación de escenas imaginarias, fantasiosas o delirantes, tangenciales a la psicodelia.

El primero de ellos es el Bosco, de quien ya hemos hablado por sus conexiones con la locura y cuya obra aparece en multitud de textos que hablan de psicodelia, si bien fue realizada mucho antes de que el término existiera.

Hieronymus Bosch, quien fuera conocido como "el fabricante del diablo" (Baan, 2016), nació alrededor de 1450 en los Países Bajos. Los desarrollos políticos y económicos desempeñaron un papel importante en la carrera artística del Bosco. Vivió en un período de transición entre el período medieval tardío y el Renacimiento. En esta época el comercio y la urbanización iban en aumento, debilitando el sistema feudal. La demanda de arte aumentó debido a esta creciente riqueza y, al mismo tiempo, la brecha entre ricos y pobres se estaba expandiendo en las ciudades. Se cree que la obra de el Bosco, llena de ilusiones y alucinaciones, presentaba también una visión crítica de la sociedad (Baan, 2016)

Sus pinturas están habitadas por todo tipo de criaturas y monstruos. Una muestra de ello es el tríptico *El carro de heno*. En él se muestran las consecuencias de

las acciones humanas; personas de todo tipo siguen al carro, algunos luchan entre sí para apoderarse de heno, el clero también aparece llenando sus bolsas. Mientras tanto, criaturas demoníacas con cabezas de animal están arrastrando el carro hacia el infierno. Su codicia está llevando a la gente a la destrucción y un mundo ardiente lleno de agonías los espera (Baan, 2016).



Bosch, H.; *El carro de heno*, 1500-1516. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Hay_Wain_by_Hieronymus_Bosch.jpg

Su obra más emblemática, *El jardín de las delicias*, presenta un derroche de criaturas fantásticas. En él, combinó características de la naturaleza, los animales, las personas y las máquinas para crear una nueva realidad irracional. En los dos primeros paneles, las personas desnudas se vuelven locas en un paisaje verde con enormes flores, frutas y animales. Esta alegría se convierte en horror en el tercer panel. El paisaje oscuro está habitado por figuras deformadas con cabezas de animales, y la gente está tratando desesperadamente de huir de las torturas grotescas.



Bosch, H.; *El jardín de las delicias*, 1480-1505. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Garden_delights.jpg

Si bien este artista se sitúa dentro de la tradición flamenca, la excepcionalidad de su obra hizo que fuera calificada como “lejano e inaccesible”; en palabras del historiador Erwin Panofsky: "No consigo apartar de mí la sensación de que el verdadero secreto de los impresionantes sueños diurnos y las pesadillas [de El Bosco] no se ha llegado a revelar realmente"¹¹ (citado en Moxey, 2018, p.111).

Dentro de estos ejemplos de precedentes hemos incluido también a El Greco, que no hemos citado en ninguna otra parte de este trabajo, pero que es un referente importante en lo que al misticismo se refiere, con sus características expresiones místicas y el alargamiento de las figuras. A este pintor se le sitúa al final del Renacimiento y el comienzo del Manierismo, pero su exotismo (nacido en Creta, habiendo residido en Italia y desarrollando su madurez pictórica en Toledo) y su estilo personal lo hacen particularmente peculiar.

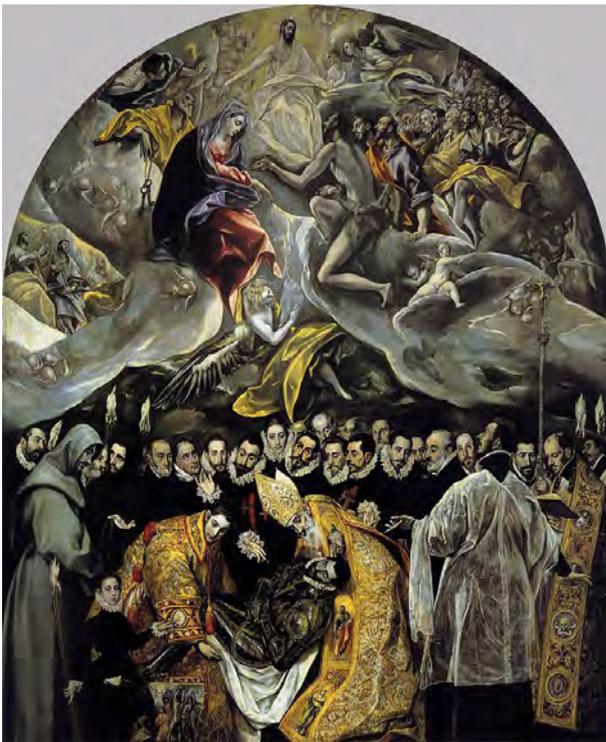
Su cuadro más famoso, *El entierro del Conde Orgaz*, representa un hecho milagroso: el entierro del señor de Orgaz a manos de San Esteban y San Agustín en recompensa por sus obras de caridad. El párroco de Santo Tomás, quien pidió

¹¹ En el original: I cannot help feeling that the real secret of his magnificent nightmares and daydreams has still to be disclosed.

el encargo, dio a El Greco instrucciones bastante precisas sobre cómo representar el milagro, con bastantes indicaciones sobre los elementos que debían componer la obra. Sin embargo, las instrucciones para la ejecución del cielo fueron bastante vagas, dando lugar así a la parte más delirante del cuadro. La luz, desmaterializando los cuerpos, sirve para distinguir la esfera celestial de la terrenal (Álvarez, 2001).

La historiadora María Fernández, en el artículo *El Greco: genio del misticismo*, hace la siguiente reflexión en torno a la última etapa pictórica del pintor:

Supone una emancipación absoluta de la realidad empírica, la adquisición de un estilo espiritualizado y visionario que saca a relucir un exagerado Manierismo dramático, exaltado tal vez por los grandes místicos de la época, santa Teresa de Jesús y san Juan de la Cruz. (Fernández, 2012)



El Greco; *Entierro del Conde Orgaz*, 1586-1588. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_Greco_-_The_Burial_of_the_Count_of_Orgaz.JPG

Otro pintor importante que suele presentarse dentro de una tradición de artistas con tintes visionarios precursores a la psicodelia es Goya, por el tratamiento que da a la irracionalidad en sus cuadros, especialmente en su época negra y los Caprichos.

Esta época es notable en su trayectoria, ya que su estilo y enfoque de la pintura sufrieron un cambio importante, un cambio que coincidió con una enfermedad que el artista contrajo en 1792 y que le hizo perder el oído. Al volver a pintar y grabar a fines de la década de 1790, su arte se volvió significativamente más oscuro, y cambiaron también los temas elegidos: se interesó por la sombría realidad cotidiana de los españoles, con representaciones de pobres, ignorantes o locos, reflejando las crecientes tensiones sociales entre la antigua y "negra" España de tradición y superstición y la influencia de una Europa cada vez más racionalizada (Glasgow University Library, 2006).

Los Caprichos datan de este período. Son una serie de ochenta grabados y aguatinas que representan una amplia variedad de temas, como el clero, las prostitutas y las brujas. Las imágenes son una mezcla de dos técnicas: grabado y aguatina. En particular, el uso del proceso de aguatina por parte de Goya, que otorga a las imágenes un marcado contraste entre la oscuridad y la luz, proporciona una calidad claramente misteriosa y oscura al trabajo (Mantilla, 2008).

El título, *Los caprichos*, sugiere invención y fantasía. Variantes de la palabra "Capricho" han sido utilizadas por muchos artistas desde la antigüedad clásica hasta el renacimiento humanista en la Italia del siglo XV. El uso de Goya del término denota la promoción de la imaginación del artista sobre la realidad; invención sobre la mera representación (Glasgow University Library, 2006).

Varios críticos han sugerido que el cambio radical en la dirección artística sin duda significó cierta inquietud y angustia dentro del artista, frustrado por su repentino aislamiento y luchando contra los demonios internos (Mantilla, 2008). En los ejemplos a continuación vemos cómo Goya representa al clero grotescamente y difumina hábilmente las líneas entre la fantasía y la realidad.



Goya, F.; *Capricho 79: Nadie nos ha visto*, 1799. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01593307546704995222257/ima0156.htm>

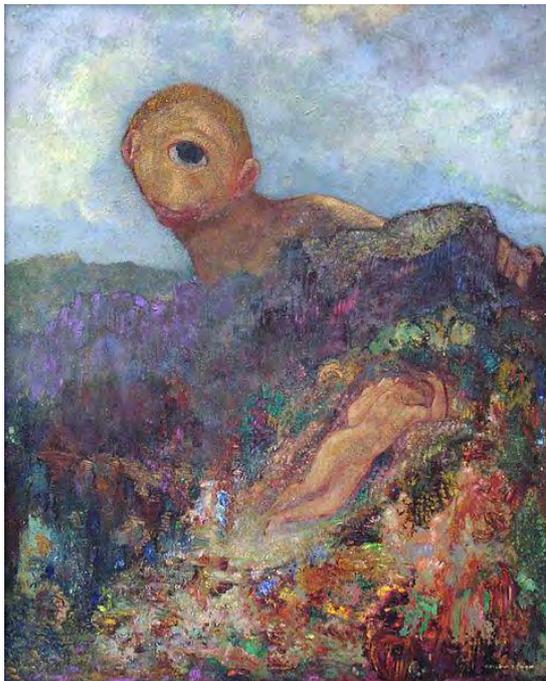
Goya, F.; *Capricho 79: Nadie nos ha visto*, 1799. Obtenido de <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01593307546704995222257/ima0158.htm>

También podría incluirse el Simbolismo de finales de siglo XIX, por su sentido religioso, de tipo intenso y místico, y también por su interés por lo erótico y lo perverso, tratando temas como la muerte, la enfermedad o el pecado. Este movimiento se dio tanto en la literatura como en las artes visuales, y se caracterizó por un rechazo de la representación directa y literal en favor de la evocación y la sugerencia. Formaba parte de una tendencia antimaterialista y antirracionalista y supuso una reacción contra los objetivos naturalistas del impresionismo.

Los pintores simbolistas trataron de dar expresión visual a las experiencias emocionales, o como el poeta Jean Moréas expresó en un Manifiesto Simbolista publicado en *Le Figaro* el 18 de septiembre de 1886, para vestir la idea de forma sensual : “la poésie symbolique cherche à vêtir l’idée d’une forme sensible” (Moreas, 1886). Así como los poetas simbolistas pensaron que había una estrecha correspondencia entre el sonido y el ritmo de las palabras que usaban

y su significado, los pintores simbolistas pensaron que el color y la línea en sí mismos podían expresar ideas. Así los críticos de la época encontraban paralelismos, por ejemplo, entre las pinturas de Redon, con la poesía de Baudelaire y Edgar Allan Poe y con la música de Claude Debussy (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Estilísticamente, los artistas simbolistas variaron enormemente, desde el amor por los detalles exóticos hasta una simplicidad casi primitiva en la concepción del tema. Aunque se asocia principalmente con Francia, el simbolismo apareció en otros países también, y artistas tan diversos como Hodler o Munch se consideran parte del movimiento en su sentido más amplio. Karl Wilhelm Diefenbach, pintor alemán considerado un representante independiente del simbolismo, fue además un precursor del movimiento hippie, con una ideología en favor del nudismo, el vegetarianismo y el pacifismo (Fernández Paiz, 2017).



Redon, O.; *Ziklop*, 1914. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1914_Redon_Zyklop_anagoria.JPG

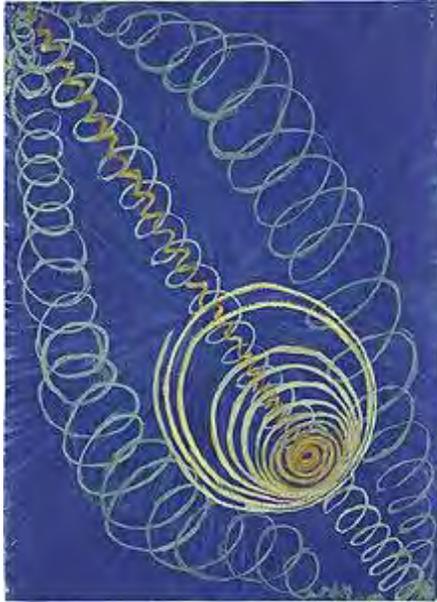
Diefenbach, K. W.; *Du sollst nicht töten*, 1901. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diefenbach_Capri.jpg

Hilma af Klint, nacida en 1862, es una artista algo más reciente que los que hemos citado en este apartado, pero bastante desconocida. Fue una pintora sueca y es considerada pionera del arte abstracto; además, sus pinturas y actitud hacia el arte tienen componentes de una cierta sensibilidad psicodélica, como veremos a continuación. Sus pinturas no se hicieron públicas hasta 1986, un universo visual abstracto con componentes ocultistas. Esta obra de principios del siglo XX es anterior a las primeras pinturas puramente abstractas de Kandinsky, Mondrian o Malevich.

Tras graduarse en la Real Academia de Bellas Artes de Estocolmo en 1887, af Klint se instaló en un estudio en la ciudad donde produjo y exhibió paisajes tradicionales, dibujos botánicos y retratos. Sin embargo, para 1886 había abandonado las convenciones que aprendió en la Academia y comenzó a pintar los mundos invisibles subyacentes en la naturaleza, el reino espiritual y el ocultismo. Se unió en privado a otras cuatro artistas femeninas para formar un grupo llamado "Las Cinco". Estas llevaron a cabo sesiones para encontrar lo que creían que eran espíritus que deseaban comunicarse por medio de imágenes, realizando experimentos con escritura y dibujo automáticos, precediendo así a los surrealistas por varias décadas (Serpentine Galleries, 2016).

En 1905, af Klint recibió el encargo de una entidad llamada *Amaliel*, para crear su obra más importante, *Las pinturas para el templo*. Con 193 pinturas predominantemente abstractas, la artista pretendía pintar un camino hacia la armonía entre los mundos espiritual y material, bien y mal; hombre y mujer; religión y ciencia. Esta obra muestra la incidencia de la ciencia y la religión en su trabajo, desde el descubrimiento de las ondas electromagnéticas, hasta las enseñanzas espirituales del antropósofo Rudolf Steiner (Serpentine Galleries, 2016).

La pintora trabajó bastante aislada de la vanguardia europea. Ante el temor de no ser comprendida, estipuló que su trabajo abstracto debía permanecer oculto durante 20 años después de su muerte.



Af Klint, H.; *Primordial Chaos*, No. 16, 1906-07. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hilma_af_Klint,_1906-07,_Primordial_Chaos_-_No_16.jpg

Af Klint, H.; *Svanen*, No. 17, Group 9, 1914-1915. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hilma_af_Klint,_1915,_Svanen,_No._17.jpg

Estos son algunos de los precedentes importantes que podrían citarse. Otros no se han citado aquí porque son tratados en otras partes de la investigación, como Arcimboldo o Blake, y se analizarán posteriormente a medida que vayamos profundizando en los distintos aspectos de la psicodelia.

3.2.2.- Arte marginal

El arte marginal, en general, hace referencia al arte creado fuera de los límites de la cultura oficial. Se ha considerado artista marginal a aquel que desarrolla su trabajo fuera de las instituciones artísticas, por su propia motivación intrínseca. A menudo se ha asociado a la enfermedad mental o a complejos mundos de fantasía fuera de la racionalidad, lo que frecuentemente viene acompañado de materiales y técnicas inéditos.

Es un concepto que puede llevar a confusión, ya que a veces se ha utilizado para denominar el arte independiente, como un arte que rechaza las líneas estéticas marcadas dentro de las corrientes predominantes del arte (determinadas por la

academia, o dependiendo el contexto, por el mercado del arte), y a veces se ha usado como traducción del arte Outsider, que analizaremos en el siguiente punto.

La incorporación del arte marginal a la historia del arte es relevante para esta investigación por la relación que guarda con la manifestación del inconsciente. El descubrimiento del Inconsciente dio lugar a nuevas maneras de comprensión sobre la idea de creación artística, la obra de arte y el artista. Con el emerger de las vanguardias, los artistas modernos pusieron especial atención en aspectos marginales del arte como el arte de los niños, el arte de las culturas tribales, el arte naif o el realizado por enfermos mentales (Rosenberg, 2001).

Algunas tendencias dentro del arte marginal han procedido también de la cultura popular, partiendo del arte pop, pasando por el graffiti hasta el Bad Painting. Son, en general, tendencias que se desligan de la alta cultura a propósito. Una de las figuras más destacables en este sentido es Jean Basquiat, de quien hablaremos en la sección de Neo-expresionismos.

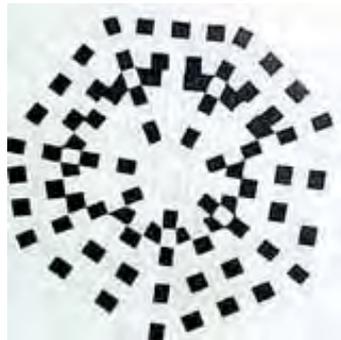
En un escenario en el que se rescata la irracionalidad como agente de creación, el arte de los enfermos mentales, autodidactas, inadaptados o ancianos fue apreciado en toda su dimensión, provocando que muchos artistas intentaran inducir estados alterados de conciencia para ampliar sus fronteras e investigar nuevas fuentes de creación artística (Rosenberg, 2001).

A continuación aportamos algunos ejemplos de arte marginal:

- Museo de Imágenes del inconsciente

La psiquiatra Nise da Silveira creó en 1946 en el Centro Psiquiátrico Nacional situado en Río de Janeiro, la Sección de Terapéutica Ocupacional. Ella no aceptaba las formas de tratamientos psiquiátricos en uso en la época, como el electrochoque, la lobotomía o el coma insulínico. Entre las diferentes actividades, pintura y modelado destacaron como un medio de acceso al mundo interior de los pacientes. La producción de estos talleres fue tan abundante que en 1952 nació el Museo de Imágenes del Inconsciente.

El Museo es un centro vivo de estudio e investigación sobre las imágenes y tiene carácter marcadamente interdisciplinario. En sus talleres los asistentes crean diariamente nuevos documentos plásticos y comparten sus experiencias en la convivencia con funcionarios, animales, estudiantes, investigadores y visitantes. Este trabajo ha posibilitado el surgimiento de artistas que luego han sido reconocidos en el mundo de las artes (Museu imagens do inconsciente, s.f).



<p>Carlos Pertuis, s.f. Recuperado de http://www.ccms.saude.gov.br/cincoartistas/carlos.php</p>	<p>Athur Amora, s.f. Recuperado de http://www.ccms.saude.gov.br/cincoartistas/amora.php</p>	<p>Carla Muaze, s.f. Recuperado de http://www.ccms.saude.gov.br/museuvivo/obras.php</p>
---	--	--

- *In the Realms of the Unreal*, Henry Darger.

Uno de los artistas más delirantes, Henry Darger trabajó como conserje; viviendo solo y en la pobreza, no tenía amigos ni familiares cercanos. Pasando todo su tiempo libre a solas, tras su traslado a un hospital durante los últimos días de su vida se descubrió un tesoro en su apartamento de una habitación en Chicago: una asombrosa novela de 15000 páginas y cientos de ilustraciones, llamada *The Realms of the Unreal* (Los reinos de lo irreal), trabajo en el que invirtió todo su tiempo libre. Una amalgama deslumbrante de imaginería religiosa, fantasía y drama heroico. Darger también escribió diarios y una autobiografía. Jessica Yu realizó un documental en el que utiliza entrevistas con los vecinos de Darger y la narración de pasajes de sus obras, junto con sus ilustraciones, para explorar la mente y el trabajo de Henry Darger (IMDb, s.f).



Cartel de la película *In the Realms of the Unreal*, (2004); realizada a partir de los dibujos de Darger. Obtenido de [https://en.wikipedia.org/wiki/File:In_the_Realms_of_the_Unreal_\(film_poster\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:In_the_Realms_of_the_Unreal_(film_poster).jpg)

Darger, H., s.f. Ilustraciones de *The Realms of the Unreal*. Obtenido de <https://curiator.com/art/henry-darger>

- Die Schlumper

Los Schlumpers son un grupo de artistas fundado en 1980 por el artista de Hamburgo Rolf Laute (1940-2013). El origen del grupo Schlumper vino de una idea de Laute para una pintura mural en la Wilfried Borck House, en el instituto Alsterdorf para minusválidos, que se crearía con la participación de algunos de los residentes artísticamente talentosos. Hoy, este grupo de artistas, con diferentes discapacidades y actitudes artísticas individuales, es reconocido a nivel internacional. La autodeterminación y la actividad artística libre son los principios básicos del grupo. El nombre alemán "Die Schlumper" proviene del nombre de la calle de Hamburgo "Beim Schlump", donde se encontraba el primer estudio de los artistas.

Con la ayuda de la organización patrocinadora "Friends of the Schlumpers", establecida en 1985, y el Ministerio de Trabajo, Salud y Bienestar Social de Hamburgo, el proyecto de trabajo "Schlumper by Profession" se inició en 1993. Actualmente 30 artistas continúan teniendo su estudio permanente en la antigua sala de envasado de carne de Hamburgo en Feldstrasse (Die Schlumper, s.f).



<p>Wässle, H.; <i>Anna</i>, 2003. Obtenido de http://www.schlumper.de/en/seite-2/die-kuenstler/horst-waessle.html</p>	<p>Schmuhl, N.; <i>Tal der Tausend Spitzen</i>, 2009. Obtenido de http://www.schlumper.de/en/seite-2/die-kuenstler/nicole-schmuhl.html</p>	<p>Wulff, I.; <i>Puppenlade</i>, 1995. Obtenido de http://www.schlumper.de/en/seite-2/die-kuenstler/inge-wulff.html</p>	<p>Zwick, K.; o.T. (Puppe), 1985. Obtenido de http://www.schlumper.de/en/seite-2/die-kuenstler/klara-zwick.html</p>
---	---	--	---

- Arte degenerado.

El nazismo etiquetó bajo este nombre toda la producción de vanguardia, y llegó a exponerla junto a la obra de enfermos mentales. Se puede decir que los años 1927-37 fueron críticos para los artistas de vanguardia en Alemania. En 1927, se formó la Sociedad Nacional Socialista de Cultura Alemana, cuyo objetivo era detener la "corrupción del arte" e informar a la gente sobre la relación entre raza y arte. Para 1933, los términos "judío", "degenerado" y "bolchevique" eran de uso común para describir casi todo el arte moderno.

Así, en 1937, los oficiales nazis purgaron los museos alemanes de obras que el Partido consideraba degeneradas. De los miles de trabajos extraídos, 650 fueron

elegidos para una exhibición especial de “Arte Degenerado”. La exposición se abrió en Munich y luego viajó a otras once ciudades en Alemania y Austria. En cada instalación, las obras estaban mal colgadas y rodeadas de graffitis y etiquetas escritas a mano burlándose de los artistas y sus creaciones. Paradójicamente, más de tres millones de visitantes asistieron a esta exposición (Florida Center for Instructional Technology, s.f.).

La situación de marginalidad que atribuimos a estas obras fue temporal, ya que varios artistas adversamente afectados por la confiscación de su trabajo y la prohibición de crear fueron nombres importantes que antes de 1933 habían sido tenidos en gran estima en muchos museos en Alemania, y que hoy en día se valoran en todo el mundo, como Max Beckmann, Emil Nolde, Karl Schmidt-Rottluff, Ernst Ludwig Kirchner, Mark Chagall, Paul Klee, Lyonel Feininger, Wassily Kandinsky, George Mucca, Oskar Schlemmer, Oscar Kokoshka, Franz Mark y otros (The National Library of Israel, s.f.).



Imagen de la exposición de Arte Degenerado y uno de los carteles que la anunciaba. Obtenido de <http://www.bbc.com/news/magazine-24819441>

- Museum of Bad Art (Museo de arte malo)

Aunque resulte anecdótico, creemos oportuno citar la creación de este museo en Somerville, Massachusetts. Según su página web, es el único museo del mundo dedicado a la colección, preservación, exposición y celebración de arte malo en

todas sus formas. Cuando consideran adquirir nuevas piezas, el Museum of Bad Art (MOBA) busca obras de arte con una calidad especial que las distingue de una manera u otra de lo meramente incompetente. El curador en jefe Michael Frank examina regularmente las ofertas de posibles donantes en todo el mundo; además, junto con el equipo del museo observan mercadillos, tiendas de segunda mano o basura en la acera para encontrar piezas llamativas dignas de la atención de MOBA.

Los inicios del museo se remontan a 1993, cuando el anticuario Scott Wilson vio una pintura al óleo en la basura, la ahora icónica *Lucy in the Field with Flowers*. Los amigos de Wilson lo alentaron a comenzar una colección que fue creciendo y estableció su galería principal en el cine de Somerville. También consta de galerías filiales en Brookline y South Weymouth, cerca de Boston.



Anónimo; *Lucy in the sky with flowers*, s.f. Obtenido de <http://museumofbadart.org/poor-traits/>

Anónimo; *Blue Tango*, s.f. Obtenido de <http://museumofbadart.org/zoo/>

- Exposiciones *Magiciens de la terre* y *Cocido y crudo*.

No son de por sí muestras de arte marginal, pero se incluyen aquí porque en su momento pusieron en entredicho los conceptos de alteridad e inclusión. La primera de ellas, *Magiciens de la terre*, llevada a cabo en el Pompidou en 1989,

supuso el primer intento de un museo de romper con la idea de cultura ajena (Njami, 2010).

Seis meses antes de la caída del muro de Berlín, 101 artistas expondrían sus obras, mitad occidentales, mitad no-occidentales, con la pretensión de incluir, por primera vez, una mirada al olvidado y estigmatizado Tercer Mundo.

Fue una exposición muy polémica, por la falta de perspectiva de género (de 101 participantes, las mujeres no llegaban a 10), por su elevado coste, o por su visión paternalista de la periferia, entre otros (Ferrer, 1989). Sin embargo, resulta interesante por la inclusión de conceptos relacionados con la psicodelia que surgen repetidamente a lo largo de esta investigación, como la identidad, la alteridad, el gusto, el exotismo o el primitivismo.

Fue un hito que marcó un antes y un después en términos de discurso expositivo intercultural, y puso en evidencia la necesidad de replanteamiento de la alteridad y de la inclusión, lo que posibilitaría otras exposiciones que plantearon este tipo de cuestiones, como la citada *Cocido y crudo*.

Esta exposición, comisariada por Dan Cameron, trataba de dar una respuesta intelectual a los presupuestos que orientaron *Les Magiciens de la Terre*. Contraviniendo la visión de Lévi-Strauss en *Lo crudo y lo cocido*, que separaba las sociedades primitivas y las desarrolladas, Cameron sostenía que en nuestra apreciación de la cultura occidental y las no occidentales, “ha sido la preponderancia del discurso y la mirada de Occidente sobre las culturas ajenas lo que ha creado el mito de que empezamos siendo primitivos y acabamos civilizados” (Cameron, 1994). De ahí la necesidad de revisar ese punto de vista y romper ese mito. De acuerdo con la web del museo, su propósito fue “reivindicar las estéticas minoritarias y señalar los problemas de índole global desarrollados en la cultura postcolonial” (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1994).



Fundi, J.; sin título, 1987-1988. Vista de cuatro esculturas presentes en la exposición *Magiciens de la terre*. Obtenido de <http://magiciensdelaterre.fr/artistes.php?id=24>

Vista de sala de la exposición. *Cocido y crudo*, 1994. Obtenido de <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/cocado-crudo>

- *La curación como ideología. Una crítica ético-política a la curaduría del arte marginal* (David Bonet, 2018).

Como último ejemplo hemos considerado conveniente mencionar esta tesis doctoral (realizada en la Facultad de BBAA de la Universidad de Barcelona), en la que el autor analiza de manera crítica tres casos de artistas marginales junto con sus curadores.

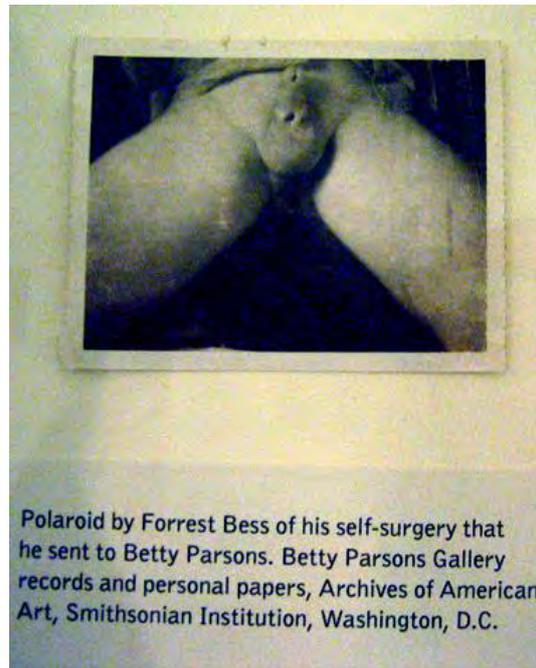
El primer ejemplo lo constituye Carol Rama y la exposición *la Pasión según Carol Rama*, realizada en los años 2014 y 2015 en el MACBA de Barcelona y comisariada por Teresa Grandas y Paul B. Preciado. El objetivo de la exposición era “cuestionar los relatos dominantes de la historiografía del arte con un trabajo que obliga a desmantelar narrativas y reformular concepto” (MACBA, 2014). Carol Rama, cuya obra se extiende a lo largo de siete décadas (1936-2006), trabajaba con el deseo, el inconsciente y el replanteamiento de lo erótico, siendo considerada “una artista imprescindible para entender las mutaciones de la representación en el siglo XX y el trabajo posterior de artistas como Cindy Sherman, Kara Walker, Sue Williams, Kiki Smith y Elly Strik” (MACBA, 2014).

El segundo ejemplo hace referencia a la *Whitney Biennial* de 2012, celebrada en Nueva York, una exposición con voluntad de recoger el estado del arte actual en Estados Unidos. En esa edición se expuso la obra de 51 artistas, la mayoría jóvenes y emergentes, entre los que destacó el artista “marginal” Forrest Bess,

quien vivió de 1911 a 1977. La sala dedicada a este artista fue curada por Robert Gober, que combinó las pinturas y el material de archivo de Bess. Durante su vida, fue más conocido como pintor; pero también produjo una extensa serie de notas y documentos relacionados con la cirugía que se realizó, anestesiado solo con alcohol. Las autocirugías de Bess enlazan con la teoría *queer*, pero en opinión de Bonet, " hay algo en la exhibición de Bess que va más allá, y al mismo tiempo, huye de los procesos de deconstrucción de género y sexualidad, y eso es su carácter heroico, trágico, utópico e incluso místico" (Bonet, 2018, p. 328).



Rama, C.; *Dorina*, 1940. Obtenido de <http://www.m-arteyculturavisual.com/2014/11/17/carol-rama/>



Bess, F.; documentación de su cirugía genital, mostrada en la Whitney Biennial en 2012. Obtenido de http://www.artnet.com/magazineus/reviews/nathan/whitney-biennial-2012_detail.asp?picnum=14

En otra línea discursiva, el tercer caso corresponde a Arthur Bispo do Rosário, y un ejemplo de poeta curador: Luis Perez-Oramas. Para la 30ª Bienal de São Paulo, titulada *A iminência das poéticas*, este adoptó la metáfora de la constelación como propuesta curatorial y estableció articulaciones discursivas entre pasado y presente; centro y periferia; objeto y lenguaje (Bienal de São Paulo, 2012). La obra de Arthur Bispo do Rosário que se mostraba fue creada en un asilo de salud mental, combinando elementos autobiográficos y práctica creativa. El proceso de realización de sus tejidos y bordados tiene también cierta carga mística, y en opinión de Bonet, también una connotación “poética y política” (Bonet, 2018, p.335).



Foto de Eloy, L. Sala dedicada al artista Arthur Bispo do Rosário en la 30ª Bienal de Sao Paulo. Obtenido de <http://www.bienal.org.br/exposicoes/30bienal/fotos/4076>

3.2.3.- Art Brut/Arte Outsider

Jean Dubuffet inventó en 1945 el término *art brut* para designar “las producciones de todo tipo, dibujos, pinturas, bordados, figuras modeladas o esculpidas, que representen un carácter espontáneo y fuertemente inventivo, tan poco deudoras como sea posible del arte acostumbrado a los tópicos culturales, que tengan por autores a personas oscuras, foráneas de los ambientes artísticos profesionales” (Pijaudier-Cabot, 2007, p.45). Por “personas oscuras” entendía tanto personas aisladas, al margen de la sociedad, como enfermos mentales o médiums, aunque a lo largo de los años él mismo fue cambiando esta definición.

El término arte *outsider*, por otro lado, fue acuñado por el crítico de arte Roger Cardinal en 1972 trasladando al inglés el concepto de Art Brut. El término viene del del inglés out, “fuera”. Hace referencia a una categoría social, fuera del mundo artístico y fuera de la sociedad burguesa, pero originalmente se restringía a un grupo de artistas con ciertas enfermedades mentales, como podían ser la esquizofrenia, el autismo, y tal vez las formas extremas de trastorno bipolar.

Algunos autores, como Lyle Rexer, han opinado que deberíamos deshacernos de nociones como la de outsider, o arte marginal, ya que lo considera “un anacronismo comercial” (Espino, L., Matin, J., & Turner; E., 2008, p. 6). Hay quien prefiere los términos “autodidacta” o “visionario”. Como iremos viendo a lo largo de este capítulo, varios términos a los que nos referiremos en esta sección a veces se intercambian o se usan indistintamente, según el autor y su propia interpretación del término.

Así para Jean Dubuffet resultaba evidente que ciertos valores de la cultura occidental que se consideraban indiscutibles, empezaban a parecer dudosos e incluso falsos y que, por el contrario, otros valores que se habían considerado despreciables hasta entonces eran susceptibles de ser tenidos en cuenta por preciosos y válidos. Él relacionaba esta cuestión con el creciente conocimiento de las culturas llamadas primitivas, en las que valores como el instinto, la pasión, la violencia o el delirio podían resultar atractivos. Como consecuencia, la cultura occidental se alejaba de otros valores como la profundidad o el refinamiento para caminar irremediabilmente hacia territorios cada vez más alejados de un lenguaje y una expresión literales. Otra explicación que daba Dubuffet a este alejamiento era el fracaso de algunos de los planteamientos de la cultura occidental, principalmente el fallido concepto de belleza y la relación que Occidente había establecido a lo largo de los siglos entre el arte y la razón (Durán, 2007).

Todo ello trajo un replanteamiento de la función del arte. El concepto de belleza tal como la sociedad y la cultura occidental lo habían concebido hasta entonces quedaba, “abolido y cojo”. A su juicio, la tarea primordial del arte sería la recuperación de una función mucho más eficiente que la creación y la consecución de líneas y colores armónicos para el mero deleite de la vista. El

arte volvería a recuperar su sentido como lo que es, un instrumento de conocimiento y comunicación, un lenguaje inmediato, espontáneo y directo (mucho más que la palabra escrita), un traductor del interior y el pensamiento, y así es como Dubuffet llegaba a diferenciar dos órdenes en el arte; esto es, el arte habitual, que quedaba cuestionado, y el arte bruto (Durán, 2007)

El arte consiste en esa exteriorización de los humores más íntimos, más profundamente interno del artista. Y como todos llevamos esos humores dentro de nosotros, nos reconocemos en ellos. Así, se presentan ante nuestros ojos unos hechos psíquicos que tenemos en nosotros mismos, que existen exactamente dentro de nosotros al igual que existen dentro del artista, subyacentes, oscuros, profundamente sumidos bajo nuestras sucesivas cortezas. Y es ese enfrentamiento con nuestro más profundo interior lo que se nos revela como algo apasionante, que proyecta luz sobre nuestro propio ser y sobre el mundo y nos permite ver las cosas que nos rodean con una mirada distinta, con unos ojos que llevamos todos muy adentro y que la aparición de esa obra de arte hace funcionar súbitamente. (Durán, 2007, p. 32)

Cómo se inserta la producción, el trabajo de estos artistas, en el sistema del arte fué uno de los temas que preocupaban a Dubuffet. A su modo de ver, el sistema de las bellas artes, es decir, la red de museos, las galerías, las salas de arte, las academias, los responsables de la promoción artística, no eran propicios a la creación. Él consideraba que coartaban la libertad que debería presidir la creación, ya que la multiplicación de museos, de exposiciones o de publicaciones sobre arte ampliaban el fenómeno mimético; de manera que podían verse a millares y decenas de miles artistas culturales “pintando todos exactamente el mismo cuadro tanto en París como en Nueva York.” (Durán, 2007, p. 35)

Las obras de marginales consideradas como Art Brut surgieron de un extenso abanico de desadaptaciones, desde la iniciativa de mentes convencidas de la existencia de realidades paralelas hasta reorientaciones en el camino profesional por parte de artistas espontáneos venidos de campos lejanos e inconexos; tal sería el caso del italiano Eugenio Santoro o el francés de origen argelino Paul Amar: el primero trabaja sobre madera y el segundo a partir de conchas encontradas.



Santoro, E.; *sin título*, 2000. Obtenido de https://www.artbrut.ch/fr_CH/auteurs/la-collection-de-l-art-brut/santoro-eugenio

Amar, P.; *La Plage et ses baigneurs*, 1974. Obtenido de https://www.artbrut.ch/fr_CH/auteurs/la-collection-de-l-art-brut/amar-paul

Respecto a los inadaptados social y psíquicamente, resulta llamativo el caso de los de los artistas llamados mediúmnicos y que trabajaban a través de catarsis plásticas. De ellos, los artistas-médiúms serían los más inquietantes, tanto por la evasión total de la responsabilidad creativa como por la complejidad de su trabajo. Laure Pigeon (Bretaña, Francia, 1882-1965) o Madge Gill (Londres, 1882-1961) son dos de los ejemplos que resultan más ilustrativos a la hora de hablar de este tipo de “arte iluminado”.

Tanto Madge Gill como Laure Pigeon se entregaban como médiúms a una actividad gráfica espontánea, compulsiva e inconsciente que generaba dibujos automáticos como producto de los momentos en los que el espíritu, la fuerza interior que las poseía, dirigía su mano a la creación de imágenes, frecuentemente densas, laberínticas, de contenido complejo, creando un mundo alternativo:

Tuve entonces una inspiración de coger la pluma y hacer toda clase de obras de tipo artístico. Sentí que tenía una facultad artística que buscaba expresión. Tomó diversas formas... Después vino un flujo de toda clase de escritos de inspiración, casi siempre bíblicos. Después me sentí impulsada a hacer dibujos a gran escala sobre percal. Sencillamente no podía parar, y venía a hacer un promedio de veinte cuadros a la semana, todos en colores. Durante todo ese tiempo estaba en un estado mental, sin nada que explicara la presencia de un “espíritu” a mi lado, simplemente me sentía inspirada. Pero sentía que me guiaba claramente una fuerza invisible, aunque no pudiera decir en qué consistía. (Durán, 2007, p.37)



Gill, M.; sin título, s.f. Obtenido de https://www.artbrut.ch/en_GB/author/gill-madge

Pigeon L.; sin título, 1961. Obtenido de https://www.artbrut.ch/en_GB/author/laure

3.2.4.- Arte Metafísico

De Chirico escribió los siguientes pensamientos cuando comenzaba a descubrir el mundo de la Pintura Metafísica, que reflejan de alguna manera la intención de esta tendencia:

Para que una obra de arte sea verdaderamente eterna, debe trascender los límites de la humanidad. El buen sentido común y el pensamiento lógico no se aplican. El artista debe producir un trabajo realmente profundo desde las profundidades más remotas de su ser. Allí, no hay ríos que corren, ni canto de los pájaros, ni hojas que crujen (de Chirico, 1914, citado en Eimert, 2016, p.103)¹²

Se considera un estilo inventado por de Chirico alrededor de 1913 y practicado por él, Carrà (desde 1917), Morandi (desde 1918), y algunos otros artistas italianos (notablemente de Pisis, Sironi, y Soffici) hasta aproximadamente 1920. El término fue acuñado por de Chirico y Carrà en 1917, cuando coincidieron como pacientes en un hospital militar en Ferrara. La pintura metafísica comenzó sin un programa inaugural, aunque más tarde se intentó definir una "estética metafísica" en la revista *Valori plastici*, que se publicó entre 1918 y 1921, y en el libro de Carrà *Pittura metafisica*, de 1919. (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

¹² En el original: In order for a work of art to be truly eternal, it must transcend the boundaries of humanity. Good common sense and logical thinking do not apply. The artist must bring forth a truly deep work from the most remote depths of his being. There, no rushing rivers, no birdsong, and no rustling leaves can reach

Para cuando se dio el citado encuentro entre Carrà y de Chirico, el primero estaba entre los principales futuristas, y de Chirico había sido citado por Apollinaire como uno de los pintores más asombrosos de la generación joven. Llamaron a su nuevo estilo artístico Pittura Metafisica. Poco tiempo después, Giorgio Morandi se les unió.

El significado atribuido al término "metafísico", que aparece en los títulos de varios cuadros de Chirico nunca fue formulado con precisión, pero puede decirse que se caracteriza por imágenes que transmiten un sentido de misterio y alucinación. Esto se logró en parte por perspectivas e iluminación irreales, en parte mediante la adopción de una extraña iconografía que implica, por ejemplo, el uso de muñecos y maniqués en lugar de figuras humanas, y en parte por una yuxtaposición incongruente de objetos representados de manera realista, recurso que asumirían algunos de los surrealistas. Pero la calidad onírica transmitida por los pintores metafísicos difería de la de los surrealistas debido a su preocupación por la estructura pictórica y un fuerte sentido arquitectónico derivado del arte renacentista italiano (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Querían crear un nuevo punto de vista para ver las cosas, ya que estos artistas consideraban que las nuevas condiciones habían cambiado el mundo tangible de la experiencia. Necesitaban redefinir las leyes básicas de lo clásico: una perspectiva espacialmente expansiva, como era habitual en el Renacimiento y el Barroco; la arquitectura como telón de fondo, que se encuentra en las obras de Giotto o Piero della Francesca; un lenguaje austero de formas que buscaba lo eterno. En sus años más jóvenes De Chirico comenzó a pintar una especie de pinturas "inconscientes" en las que los elementos de una pintura se juntaban en combinaciones inusuales. A partir de 1916 trajo el aspecto del inconsciente y la contra-realidad a la Pittura Metafisica, lo que supuso una influencia importante sobre los surrealistas (Eimert, 2016).

El objetivo de Pittura Metafisica era, según De Chirico, "construir una nueva psicología metafísica a través de la pintura". En sus escritos pueden encontrarse reflexiones que se acercan a las concepciones psicodélicas que se han analizado en el capítulo sobre lo "fantástico-metafísico". Según escribió, "casi todo tiene dos aspectos: por un lado existe el aspecto normal que vemos

habitualmente. Por otro, está lo fantasmal, el aspecto metafísico que algunos individuos raros podrían ver en momentos de clarividencia y abstracción metafísica” de Chirico, 1914, citado en Eimert, 2016, p.104). Para él una obra de arte debía hablar poéticamente sobre algo que está muy lejos de las figuras y los objetos, así como de lo que sus formas materiales nos ocultan. Cuadros vacíos, calles sin gente: no hay seres vivos, ni vegetación. Las figuras parecen artificiales e irreales, al igual que los elementos arquitectónicos; un anonimato sin rostro reina en las pinturas. Las figuras y los elementos arquitectónicos se extienden artificialmente en altura o longitud y tienen enormes sombras. La monumentalidad de las decoraciones aparece para extenderse hacia el infinito. Todos los elementos están ligados a una perspectiva central sobredimensionada y sobreexplotada, en un sistema de referencia que parece estar dirigido por una fuerza invisible en el trabajo. Es un estilo de pintura metafísica que bordea el inconsciente, donde lo descomunal se vuelve real, lo que en la vida diaria no es posible (Eimert, 2016).



De Chirico, G.; <i>The Song of Love</i> , 1914. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Giorgio_de_Chirico	Carrá, C.; <i>L'Ovale delle Apparizioni</i> , 1918. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Metaphysical_art
---	---

3.2.5.-Arte Surrealista

El surrealismo fue un movimiento artístico, político y literario que se originó en París durante la década de 1920. El surrealismo, como el Futurismo y el Dadá, suponía un estilo de vida, convirtiéndose en una expresión artística que ha tenido un enorme impacto en el arte del mundo occidental hasta nuestros días. Este apartado de la investigación no tiene como objeto hacer un análisis exhaustivo de este movimiento, pero es inevitable hacer referencia al surrealismo si queremos analizar la psicodelia, ya que son dos conceptos que a menudo se entrelazan y se confunden.

El surrealismo pasó por demasiados cambios para poder definirse en términos de un estilo único, pero la característica fundamental fue un compromiso con las ideas del inconsciente de Sigmund Freud y el conflicto entre los deseos del inconsciente y la necesidad de vivir en un mundo socializado (Eimert, 2016). Sus materias primas fueron el uso de las experiencias en las esferas de la inquietante realidad de los sueños y el inconsciente. Se sabe que ya en el siglo XIX, escritores como Stéphane Mallarmé usaban drogas para ensanchar sus sentidos y abrir nuevas dimensiones para su escritura. En el capítulo “Historia/pre-psicodelia” de este trabajo también citamos algunos de los pioneros en viajes psicodélicos del siglo 20, como Henry Michaux, Aldous Huxley o William Burroughs.

En el contexto del surrealismo, Paul Éluard y André Breton se consideran sus precursores que, reunidos en 1921, buscaron indagar en sueños, visiones, asociaciones descontroladas y experiencias de intoxicación. Breton visitó a Sigmund Freud en Viena en 1922, para familiarizarse con el psicoanálisis y la interpretación de los sueños. En 1924 publicó el manifiesto *Le Surréalisme et la Peinture*, donde define el surrealismo de la siguiente manera:

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

Él fue de algún modo la figura guía del grupo. Comenzó a experimentar con la escritura automática: oraciones y palabras que surgían sin ningún control del subconsciente. Otros escritores jóvenes como René Crevel, Robert Desnos, Benjamin Péret y Louis Aragon continuaron experimentando con el "automatismo psicológico" y las asociaciones libres de pensamientos y palabras. A pesar del entusiasmo de Breton por las artes visuales, fue la literatura la que en esta primera etapa proporcionó el principal punto de referencia (Eimert, 2016).

En *Le Surréalisme et la Peinture*, Breton escribió sobre los catalizadores para abordar el fenómeno invisible. En el mismo trabajo describió los collages de Max Ernst como objetos energéticamente activos en los que asociaciones pasadas planteaban problemas por la nueva interacción surgida entre ellos. En sus collages, Max Ernst experimentaba tomando objetos individuales y los colocaba en un nuevo sistema de referencia. El propio Ernst definió sus collages como una técnica en la que se explotaba sistemáticamente la reunión aleatoria o inducida artificialmente de dos o más realidades alienígenas en un nivel aparentemente inoportuno, y la poesía era la chispa que se desvanecía cuando estas realidades se acercaban (Eimert, 2016).

Algunas pinturas de Ernst, como *Célebes* (1921), que son en gran medida una elaboración de sus fotomontajes Dadá, a veces se han considerado como las primeras obras completamente surrealistas de arte visual (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

También las pinturas de de Chirico habían sido defendidas antes del primer Manifiesto Surrealista por Apollinaire y Breton. Tanto De Chirico como Ernst usaron técnicas pictóricas relativamente convencionales para hacer plausibles los mundos de lo irracional, y este conservadurismo estilístico sería una característica de algunas obras de arte surrealistas posteriores (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Max Ernst no era un artista de acciones inconscientes; conocía los mecanismos de los sueños y el inconsciente y jugaba conscientemente con ellos. Dejó espacio para el azar, pero también insertó referencias históricas, referencias cruzadas artísticas y consejos psicológicos en una pintura que utiliza materiales

tangibles y otras técnicas recién descubiertas. Los paisajes urbanos metafísicos y las perspectivas absurdas y aleatorias de Carrá y de Chirico le fascinaron y lo condujeron en 1919 a crear la carpeta *Fiat Modes*, que dedicó a de Chirico (Eimert, 2016). En ella aparecían maniqués o seres humanos que simulaban figuras. Las letras, usando juegos de palabras Dadaístas, aumentaban la confusión.



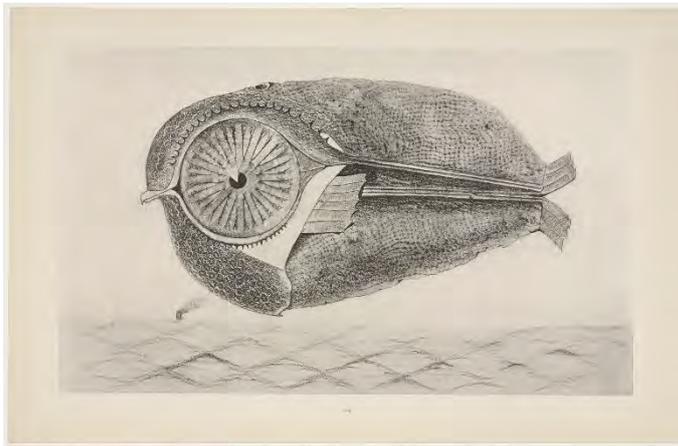
Ernst, M.; *Celebes*, 1921. Obtenido de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-celebes-t01988>

Ernst, M.; *Fiat Modes*, 1919. Obtenido de <http://www.dada-compagnion.com/ernst/fiat-modes.php>

Rindiendo homenaje al automatismo psicológico, el manifiesto surrealista incluía una guía para la escritura automática. Max Ernst quería responder a los escritores con una 'pintura automática' de igual rango. Quería dar alas a sus propios poderes meditativos y alucinatorios. Comenzó a experimentar con hojas de papel al azar en algunas tablas del suelo, haciendo calcos de la madera con un lápiz suave. Quedó sorprendido por los contrastes y la repentina intensificación de sus visiones al contemplar los calcos. De la misma manera, experimentó con toda una gama de materiales, y así nació el frottage. Los

primeros 34 frottages a lápiz, titulados *Histoire Naturelle*, aparecieron en 1926. Así, el frottage se reveló como equivalente a la escritura automática, ya que con esta técnica, según Ernst, se desactivaron las influencias conscientes como la razón y el gusto (Eimert, 2016). Además, la participación activa del autor, en este caso el artista, se redujo a lo mínimo, ya que los bocetos se revelaban espontáneamente, correspondiéndose con visiones hipnóticas.

En general, las pinturas surrealistas que siguieron al primer Manifiesto Surrealista combinaron un grado de automatismo con un enfoque más estructurado. André Masson, por ejemplo, frecuentemente comenzaba con un marco arquitectónico, una rejilla, de la cual surgirían imágenes fantásticas. En las pinturas de Joan Miró, como *Birth of the World* (1925, MoMA, Nueva York), salpicaduras aparentemente al azar de pintura daban lugar a formas evocadoras;(aunque ahora se sabe que estas pinturas de Miró son menos "automáticas" o espontáneas de lo que se podría suponer ya que trabajó en ellas a partir de dibujos preparatorios) (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).



Ernst, M.; *L'Évadé* de *Histoire Naturelle*, 1926. Obtenido de <https://www.moma.org/collection/works/94254>

Miró, J.; *The Birth of the World*, 1926. Obtenido de <https://www.moma.org/collection/works/79321>

En 1926, se abrió una 'Galerie Surréaliste' en la orilla izquierda de París, en la que se estableció el surrealismo como un movimiento artístico, (aunque algunos de sus seguidores lo negaran). Tanto artística como ideológicamente, el surrealismo inicialmente estaba en desacuerdo con la era de la posguerra en Francia. En ese contexto, Breton llevó cada vez más al movimiento surrealista desde una postura general antiautoritaria y libertaria hacia un compromiso político específico. El grupo protestó contra el imperialismo francés en el norte de África y en 1927 anunciaron su adhesión al Partido Comunista. Este énfasis en la disciplina política fue acompañado por un replanteamiento del principio de automatismo, que debía redefinirse en el Segundo Manifiesto Surrealista de 1929, en el que se hacía mayor hincapié en la revuelta social y política. Esto siguió una serie de expulsiones del movimiento de aquellos considerados poco entusiastas en su actitud hacia la acción colectiva o demasiado preocupados con sus carreras artísticas o literarias (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Las expulsiones y los conflictos de 1929 le han dado a Breton una reputación de intolerancia que, para algunos, está en desacuerdo con las pretensiones libertarias del movimiento. Después del Segundo Manifiesto Breton quería que el surrealismo fuera 'ocultado', haciéndolo disponible solo para los más comprometidos. La *Révolution surréaliste* iba a ser reemplazada por *Le Surréalisme au service de la révolution* (seis números, 1930-3), una publicación mucho más austera con el material visual relegado a las últimas páginas.

Todo nos induce a creer que existe un punto del espíritu donde la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, lo pasado y lo futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, dejan de ser percibidos como contradictorios. Sería vano buscar en la actividad surrealista otro móvil que la esperanza de determinar ese punto. (Breton, 1930)

La motivación del surrealismo fue a partir de ahí el descubrimiento y la fijación de ese punto. La fotografía, por su parte, fue importante para el surrealismo como una posible evidencia "objetiva" de ese punto. La novela de Breton *Nadja* (1928), fue ilustrada por fotografías de Boiffard; y la fotografía se convertiría en una forma significativa de actividad surrealista en el trabajo de figuras como Man Ray, Claude Cahun y Raoul Ubac. De hecho la historiadora del arte Rosalind Krauss

ha argumentado que la fotografía, más que la pintura, debe considerarse como técnica central para el surrealismo (Krauss, 2002).



Man Ray; *Noire et Blanche*, 1926.
Obtenido de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Noire et Blanche%27 by Man Ray, 1926.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Noire_et_Blanche%27_by_Man_Ray,_1926.jpg)

En esta época, a finales de los años 20, fue cuando se dio la llegada de Salvador Dalí. Él extrajo el repertorio para sus pinturas de sus lecturas de literatura psiquiátrica y psicoanalítica. Según Bréton, le dio al surrealismo "una arma maravillosa, su método crítico-paranoico como regalo matutino" (Breton, s.f.; citado en Eimert, 2016). Dalí definió el método crítico-paranoico como un método espontáneo de conocimiento irracional:

La actividad paranoico-crítica organiza y objetiva de modo exclusivista las posibilidades ilimitadas y desconocidas de asociación sistemática de los fenómenos subjetivos y objetivos que se nos presentan como solicitaciones irracionales, a favor exclusivo de la idea obsesiva. La actividad paranoico-crítica descubre por este método «significados» nuevos y objetivos de lo irracional, traslada tangiblemente el propio mundo del delirio al plano de la realidad. (Dalí, 1994, p.183)

Sus pinturas y su extravagante personalidad se convirtieron cada vez más en la cara más pública del surrealismo, para disgusto de Breton, quien también rechazó enérgicamente su postura política "de derechas", que incluía la fascinación por líderes autoritarios. No obstante, las representaciones literales de Dalí de la experiencia del sueño, filtradas por la teoría psicoanalítica, son ahora los productos más conocidos del movimiento. A pesar de la postura autoritaria

de Breton, los límites exactos del surrealismo no son fáciles de dibujar. Así, el movimiento surrealista belga, con René Magritte en el centro, operaba en gran medida de manera independiente, y se considera que tendía a ser mucho más ortodoxo en su línea política (Chilvers & Glaves-Smith, 2009). Otros artistas relevantes relacionados con la corriente surrealista fueron Yves Tanguy, Joan Miró o Arshile Gorky, quien introdujo elementos surrealistas en el mundo informal de los objetos. Lideró el camino hacia el automatismo psicológico del Action Painting entre la joven generación de artistas estadounidenses.



Dalí, S.; *La tentación de San Antonio*, 1946. En *Art of the XXth Century*, (posición 1595) por Eimert, 2016.

Gorky, A.; Sin título, 1944. Obtenido de <https://www.guggenheim.org/artwork/1519>

Otros artistas, como Balthus, Paul Delvaux, o Frida Kahlo, han sido reclamados por el surrealismo, publicados en revistas surrealistas o admirados por Breton, incluso aunque no se suscribieran al pensamiento surrealista. Algunas publicaciones, especialmente las más antiguas, sitúan a Marc Chagall también dentro de la órbita del surrealismo, aunque la naturaleza religiosa de gran parte de su obra fuera bastante ajena a los valores surrealistas y su trabajo tratara más sobre la nostalgia y los recuerdos conscientes que sobre el propio el sueño.

En ese contexto también son destacables Leonora Carrington y Remedios Varo, quienes además compartieron amistad e interés por lo mágico y ocultista. En un artículo sobre ambas autoras desde la perspectiva del arte contemporáneo y la

espiritualidad, la autora constata que en sus obras, “Varo y Carrington cuestionaron y revisaron los estereotipos de género construidos en la tradición alquímica –y en otras tradiciones herméticas– y sus simbologías, y reclamaron el papel central de las mujeres” (González Madrid, 2017). Los convulsos acontecimientos políticos provocaron que ambas se exiliaran a Mexico, donde desarrollaron gran parte de su obra.

Otra artista española reseñable fue Maruja Mallo, quien tras residir en París se instaló en España y pintó varias de sus obras más importantes alrededor de los años 30, como "Espantapájaros", que fue comprada por el mismo Breton. Ante la irrupción de la guerra civil también se vio obligada a exiliarse.



Varo, R.; *Títeres vegetales*, 1938. Obtenido de <http://remedios-varo.com>

Mallo, M.; *Espantapájaros*, 1929. Obtenido de <http://www.gentedelpuerto.com/2013/09/01/1-854-maruja-mallo-y-rafael-alberti-un-amor-creativo-y-un-olvido-premeditado/>

La influencia del movimiento se extendió ampliamente en la década de 1930, durante la cual cambió su postura política. Bretón rompió con el Partido Comunista a mediados de la década de 1930 en protesta contra la represión política en la Unión Soviética, especialmente su imposición del Realismo

Socialista, aunque permaneció comprometido con el marxismo y la revuelta política. Conoció al disidente revolucionario ruso León Trotsky en México en 1938; el resultado fue la publicación del *Manifiesto por un arte revolucionario independiente*. París siguió siendo el centro del surrealismo hasta la Segunda Guerra Mundial, cuando la emigración de muchos artistas a los Estados Unidos convirtió a Nueva York en su nuevo centro. La exposición *First Papers of Surrealism* se celebró allí en 1942.

A través del trabajo de Gorky y Pollock, el proceso de automatismo se convirtió en un componente crucial del expresionismo abstracto. Posteriormente influyó en tendencias y agrupaciones distintas, como COBRA o el Letrismo, que a su vez se convirtió en una de las fuentes de la Internacional Situacionista. El legado artístico del surrealismo se puede encontrar incluso hoy en día, por ejemplo en las "esculturas de objetos" de Richard Wentworth o en las extrañas yuxtaposiciones de imágenes que sobreviven de los restos del comunismo en las pinturas de Neo Rauch (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Finalmente el término "surrealista" ha ingresado en el lenguaje ordinario como una forma de describir cualquier cosa extraña. Algo parecido ocurre con "psicodélico", de ahí que a menudo se usen ambos términos indistintamente. Esto puede conducir a una ecuación simple entre el surrealismo y lo inusual, que tiende a oscurecer la verdadera fuerza política y artística del movimiento original.

Puede decirse que ambas tendencias crean un arte psicodélico en el sentido de que ambas cuestionan el principio de realidad y conceden primacía a las profundidades del psiquismo (Marchán Fiz, 1994). Pero los símbolos psicodélicos no proceden de la neurosis o el sueño como en el surrealismo, sino que tienden a lo vital. Es decir, el psicodelismo no se apartaría de la realidad exterior, sino que acentuaría el valor de la interioridad como complemento, ampliando la conciencia. Mientras el surrealismo tendería a lo mágico distinguiendo realidades internas y externas, lo psicodélico trataría de orientarse científicamente a la psique.

3.2.6.-Arte fantástico (Figuración fantástica y neosurrealismo)

Como se ha mencionado en el apartado anterior, a partir del *Action Painting* y su automatismo psicológico las corrientes informalistas tomaron un protagonismo relevante. Sin embargo, en los años 50 también se dio cierto surgimiento de tendencias neofigurativas, entre las que es frecuente encontrar manifestaciones “surrealizantes” (Marchán Fiz, 1994).

Esas manifestaciones se dieron en un primer momento a través de figuras puente fieles al surrealismo clásico como Matta, Oelze, Brauner y otros. Pero también pueden encontrarse diferentes artistas en varios países dentro del amplio abanico que ofrecen el surrealismo y la figuración fantástica. Así, la escuela de Viena del Realismo Fantástico destacó por su cohesión, cuyo estilo define Marchán Fiz como un surrealismo no dogmático (1994, p. 52) y en el que destaca como estos artistas utilizaban elementos del lenguaje de la imagen popular para esbozar lo fantástico.

Algunas figuras remarcables eran, por ejemplo, el finlandés Linnovaara, quien se valía de la técnica pop para evocar “una visión fantástica en sus retratos imaginarios” (Marchán Fiz, 1994, p. 52), o el alemán Klapheck, a medio camino entre el surrealismo, la nueva objetividad y el pop. Los artistas de esta escuela sentían fascinación por la pintura gótica y la cuatrocentista y por pintores como El Bosco, Brueghel y Altdorfer. Cada cual desarrolló su propio universo personal y creativo diferenciado del resto, lo que contradice el concepto de “escuela”. Sus raíces artísticas estaban más próximas al Manierismo, Barroco y Simbolismo que al propio Surrealismo. (Arenas Orient, 2004).

Es probable que el artista más destacado de la escuela de Viena fuera Ernst Fuchs,(1930-2015) quien reivindicó las técnicas de los antiguos maestros de la pintura y sentó las bases del arte fantástico posmoderno (Arenas Orient, 2004). A lo largo de su carrera llegó a reflexionar sobre las raíces iconográficas y simbólicas de nuestra cultura, partiendo de la tradición judaica, trabajo que le permitió elaborar su propia mitología. Fue una de los pioneros experimentando con la mezcalina y se le considera también uno de los pioneros del arte psicodélico (cuando nos referimos a la variante dentro de las tendencias

fantásticas que se popularizó en la década de los 60-70), siendo un referente primordial para artistas como Mati Klarwein o H.R. Giger, creador del concepto de la biomecánica artística.

Marchan Fiz no considera estas tendencias surrealizantes y de figuración fantástica una aportación histórica específica, ya que, en su opinión, los intentos neosurrealistas resultan "reiterativos y de fórmulas estilísticas desgastadas" (1994, p.54). Aun así, para nosotros, ha sido un grupo imprescindible para entender la evolución de la figuración fantástica posterior a los años 50, lo que también tuvo su propia resonancia en el País Vasco, como veremos más adelante.



Linnovaara, J.; *Hiljaisuuden kuuntelija*, 1955. Obtenido de <http://saastamoinenfoundation.fi/collection/kokoelman-avajaisnayttely-galleria/juhani-linnovaara/>



Fuchs, E.; *Psalm 69*, 1960. Obtenido de <https://www.wikiart.org/en/ernst-fuchs/psalm-69-1960>

3.2.7.-Arte Visionario

En principio el arte visionario no hace referencia a un movimiento en concreto, sino que engloba a varias expresiones artísticas que ya hemos citado. La información expuesta a continuación se basa en el texto "Manifiesto of Visionary

art" realizado por Laurence Caruana (2001), artista y escritor destacado por su contribución al movimiento de arte visionario contemporáneo.

Mientras los surrealistas consideraban el sueño una realidad superior, el artista visionario usaría todos los medios a su alcance para acceder a diferentes estados de conciencia y exponer la visión resultante; pudiendo ser este el sueño, el trance u otros estados alterados. El artista intentaría ver lo que hay más allá del límite de nuestra vista: alcanzar un estado visionario que trascendiera nuestros modos habituales de percepción. La tarea que le ocuparía a continuación sería comunicar su visión en una forma reconocible para la "vista cotidiana".

Así, la historia del arte visionario se caracteriza por el intento de encontrar un nuevo lenguaje visual, un lenguaje que pueda superar la contradicción inherente de ver lo que no se puede ver y expresar en forma visual lo "supravisual". En tal lenguaje, las imágenes del arte, el mito y el sueño se mezclan, a su vez los diferentes símbolos culturales se combinan y se encuentran nuevas formas para expresar la visión resultante, sea sagrada, psicodélica, esotérica, onírica, oculta, alternativa, arquetípica, primitiva, transpersonal, fantástica o surrealista.

Los artistas visionarios están unidos por este espíritu de experimentación en curso y sus obras dan testimonio de esas experiencias que alteran la mente. El objetivo de estos experimentos es traer estados de conciencia alternativos a la realidad. O más bien, dar testimonio de otras realidades que se hacen evidentes en estados alternativos de conciencia. Por lo tanto, las imágenes, colores, reflexiones, modos de percibir y, de hecho, las ideas que el propio artista ha presenciado en un sueño, visión, trance, revelación, estado mediúmnico o inducido por drogas, lo que busca es reproducirlo en un medio plástico, para darle una realidad más o menos permanente 'aquí', en el mundo de nuestras percepciones compartidas y diálogos hablados.

Al registrar ese despertar momentáneo en una obra de arte, el artista visionario "congela" esa singular epifanía en una imagen para que todos la compartan. Tal imagen entonces se erige como una entrada, de la que otros individuos con inclinaciones similares pueden valerse para 'entrar', recuperando

momentáneamente la visión que el artista experimentó desde el principio. Según Caruana, el espectador puede volver a entrar en el estado mental, incluso en el estado del ser, que el artista experimentó por primera vez. Tal "participación mística" es posible porque la naturaleza subyacente a la experiencia del artista no es imaginaria, sino real, solo que escondida, alterada, desde nuestro punto de vista.

Para ilustrar esta idea, Caruana recurre a la famosa frase de Blake que hemos citado en el capítulo dedicado a la percepción "Si las puertas de la percepción estuvieran purificadas todas las cosas se le habrían mostrado al hombre como son, infinitas" (Blake, 1997, p.53). Una vez que se recupera la visión original y se cruza el umbral de la imagen, nos encontramos una vez más en el terreno compartido e intemporal de la experiencia visionaria.

Puede acusarse a Caruana de recurrir al tópico de artista como ser iluminado con una capacidad de acceso a realidades superiores que el común de los mortales no posee, y que de forma algo condescendiente, el artista se ofrece a mostrar. De todos modos, su manifiesto ofrece una extensa explicación de lo que entiende por artista visionario, haciendo un recorrido detallado de diversos ejemplos a través de la historia.

Verdaderos visionarios	Próximos a visionarios	Falsos visionarios¹³
Bosch	Van Eyck	
Schongauer	Van der Weyden	
Grünewald	Van der Goes	
Alddörfer	Memling	Van Leyden
H. Baldung Grien	Dürer	Cranach
Bruegel	J. Gossart	F. Clouet
Signorelli	P. d. Francesca	Fra F. Lippi
Da Vinci	Botticelli	Raphael
Michelangelo	Cellini	Tintoretto
Arcimbaldo	Bronzino	Caravaggio
Maestro del <i>Tarot de Marsella</i>		
Maestro del <i>Rosarium Philosophorum</i>		
Maestro del Splendor Solis		
Goya	Rembrandt	Rubens

¹³ Artistas que, a juicio de Caruana, a pesar de poseer una excelente técnica, no han logrado manifestar cualidades visionarias únicas.

John Martin	Vermeer	Fantin-Latour
Blake	El Greco	
C.D Friedrich	C.G. Carus	Turner
Rossetti	David	Ingres
Burne-Jones	Bourguereau	Poussin
Moreau	Gericault	Delacroix
Doré	Rodin	Courbet
Redon	Van Gogh	Bonnard
Delville	Gaugain	Vuillard
Khnoff	Monet	Rouault
Klinger	Ensor	Seurat
Klimt	Munch	Renoir
Dali	Picasso	Chagall

Tabla 8. Artistas visionarios según Caruana

A modo de conclusión puede decirse que no hay un arte visionario como movimiento, sino que lo “visionario” es una cualidad que se atribuye a distintos artistas, que tienen en común el interés por realidades que no pueden verse, cuyo trabajo inquiera la paradoja de mostrar lo invisible. De hecho, según la fuente a la que recurramos la definición cambia bastante. Si acudimos al American Visionary Art Museum, este define el arte visionario como el arte producido por individuos autodidactas, generalmente sin entrenamiento formal, cuyas obras surgen de una visión personal innata que se revela principalmente en el acto creativo en sí mismo; lo cual lo situaría en las corrientes próximas al arte Outsider. (American Visionary Art Museum, s.f.)

A modo de ejemplo, podemos citar a William Blake y Ernst Fuchs como dos de los referentes más importantes:



Blake, W.; *The Ancient of Days*, 1794. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/El_anciano_de_los_d%C3%ADas

Fuchs, E.; *Moses vor dem brennenden Dornbusch*, 1956/57. Obtenido de <https://museu.ms/collection/object/239637/ernst-fuchs-moses-in-front-of-the-burning-bush?pUnitId=358>

Pintores como Alex Grey o Mati Klarwein son, por su parte, considerados como dos de los artistas visionarios contemporáneos más relevantes.



Grey, A.; *Praying*, 1984. Obtenido de <https://www.alexgrey.com/art/paintings/soul/>

Klarwein, M.; *Landscape Perceived*, 1963, obtenido de <http://www.matiklarweinart.com/en/gallery/landscape-perceived-1963.htm>

Ya en el plano expositivo, una muestra reseñable fue *Suiza visionaria*, en la cual se planteaba una reflexión interesante sobre el concepto “visionario”. En esta exposición, realizada en 1991 en el Museo Reina Sofía, su comisario, Harald Szeemann planteaba una revisión crítica del arte, del acto creativo y los aspectos visuales en el contexto de la Suiza del siglo XX. La exposición hacía una interpretación de una parte del arte suizo como un arte producto de determinadas experiencias visionarias. De acuerdo con la web del museo, “El visionario no se incorpora a una genealogía artística, sino que se limita a expresarse mediante imágenes, siendo éste el filtro de su lenguaje.” (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992).

Así, se ponen en evidencia dos cuestiones sobre los artistas visionarios: la diversidad (debida a la ausencia de un estilo determinado) y la falta de una estructura social, de modo que el artista visionario no intenta formular utopías ni implicarse en su entorno artístico y cultural. El término visionario implica soledad y aislamiento en el artista.

De modo que en esta exposición podían encontrarse por igual el trabajo de artistas románticos que buscaban lo sublime, como Johann Heinrich Füssli, o Arnold Böcklin, o la producción de artistas con enfermedades mentales reconocidos dentro de la tradición del Art Brut, como Aloïse Corbaz y Adolf Wölfli. Las imágenes a continuación corresponden a tres obras que se mostraron en esta exposición. (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992).



<p>Füssli, J.H.; <i>Einsamkeit im Morgenzwielicht</i>, 1794-96. Obtenido de https://www.akg-images.co.uk/CS.aspx?VP3=SearchResult&VBID=2UMESQ5IXZDH2V</p>	<p>Klee, P.; <i>Ad Parnassum</i>, 1932. Obtenido de https://www.wikiart.org/en/paul-kllee/to-the-par-nassus-1932</p>	<p>Corbaz, A.; <i>Je t'aime un peu</i>, s.f. Obtenido de https://www.razon.com.mx/columnas/aloise-corbaz-la-es-quizofrenia-en-la-pintura/</p>
---	---	--

3.2.8.- Neoexpresionismo

El neoexpresionismo fue un movimiento que se dio principalmente en la pintura (y en menor medida la escultura) y surgió internacionalmente a finales de la década de 1970, caracterizado por una intensa subjetividad de los sentimientos y un manejo agresivamente crudo de los materiales. Se han aplicado varios nombres al movimiento: Energismo, Nuevo Fauvismo, Pintura salvaje; en Francia, Figuration Libre; en Italia, Transvanguardia (Chilvers & Glaves-Smith, 2009). Dependiendo de la fuente estos grupos son tratados como movimientos independientes o distintas expresiones de la misma reacción al minimalismo y arte conceptual, corrientes de corte racional que fueron predominantes a lo largo de esa década. Las pinturas neoexpresionistas son realizadas en formatos grandes y ejecutadas rápidamente. Por lo general, son figurativas, a menudo con sujetos violentos o cargados de fatalidades, pero a veces la imagen casi se pierde en la propia agitación de la actividad.

El neoexpresionismo floreció principalmente en Alemania, aunque también en Italia y Estados Unidos. Las imágenes del 'Neue Wilde' (juventud salvaje) se inundaron de colores y símbolos. La premisa de sus pintores consistió en confiar en su instinto en lugar de la ejecución de una composición prevista. Lo místico, lo erótico y lo alucinatorio volvieron a ser bienvenidos en el campo de la pintura. Así, lo austero y el virtuosismo técnico se dejó de lado en beneficio de la corporeidad, de la energía y el colorido (Eimert, 2016).

La mano del artista era reconocible de nuevo y las raíces nativas eran identificables, apartándose del estilo sofisticado que dominó durante los años 70, las geometrías conscientemente dibujadas, las teorías lingüísticamente establecidas y el arte intelectual. El arte fue nuevamente un medio para los sueños, los deseos, los recuerdos y la vida emocional. La nueva expresividad tenía muy poco en común (tanto espiritual como estéticamente) con el influyente Pop Art de los años sesenta, pero sociológicamente conectaba con lo que viene a llamarse la "post vanguardia". Muchos de los artistas que habían tenido importancia en el Pop Art y el Minimalismo habían sido aprendices del expresionismo abstracto, y en general aceptaron esta "infusión" expresionista (Eimert, 2016).

El paisaje artístico del mundo occidental se llenó de temas bíblicos, cómicos, clásicos y literarios, tanto superiores como inferiores y de todas las culturas desde la antigüedad hasta el presente; esos temas fueron fragmentados y mezclados en libertad iconográfica. Esta pintura fue producida con todos los sentidos y no habría sido imaginable sin la escena musical de la subcultura. El movimiento hippie asomaba a través del regocijo en los sueños y las ilusiones, así como la concentración en el ego y en el estado físico y mental (Eimert, 2016).

Algunas de las figuras más destacadas fueron: en Alemania, Georg Baselitz, Rainer Fetting, Bernd Koberling, Markus Lüpertz y A. R. Penck; en Italia, Sandro Chia, Francesco Clemente, Enzo Cucchi y Mimmo Paladino (estos serían los principales exponentes de la Transvanguardia italiana, que se desarrollará en el siguiente punto de este trabajo); en los Estados Unidos, Robert Kushner, David Salle y Julian Schnabel. El término a veces se ha aplicado a los pintores alemanes Jörg Immendorff y Anselm Kiefer, pero según Chilvers & Glaves-

Smith (2009), estos son artistas más interesados en la representación de la historia que en la expresión personal.



Baselitz, G.; *The Brucke Chorus* (detalle), 1983. Obtenido de <http://www.ideelart.com/module/csblog/post/355-1-neo-expressionism.html>



Koberling, B.; *Passion I, Kat. Nr. 48*, 1985. Obtenido de <http://www.artnet.com/artists/bernd-koberling/>



Schnabel, J.; *Blue Nude with Sword*, 1979. Obtenido de <http://www.ideelart.com/module/csblog/post/355-1-neo-expressionism.html>

3.2.9.- Transvanguardia

Tal como se ha citado anteriormente, este es un movimiento que se enmarca dentro del neoexpresionismo, pero hemos considerado apropiado desarrollar algo más este grupo ya que cuenta con elementos que le otorgan cierta entidad propia. El término, viene del italiano transavanguardia (más allá de la vanguardia), originado por Achille Bonito Oliva en la revista *Flash Art* (octubre-noviembre de 1979) y en origen asociado con pintores italianos neoexpresionistas como Clemente y Chia. Posteriormente fue ampliado por la crítica para incluir artistas estadounidenses como Julian Schnabel y Jeff Koons, representantes respectivamente de la versión 'caliente' y 'fría' del movimiento. Finalmente su uso se extendió hasta el punto de convertirse en sinónimo de postmodernismo. El término, por tanto, se rodea de una considerable controversia. (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Se ha argumentado que esta tendencia representa una despolitización de las aspiraciones del Arte Povera y, que como tal, representa un giro general hacia el conservadurismo en la sociedad italiana. Sin embargo, o cierto es que hubo cierta continuidad entre las dos tendencias, Chia y Clemente habían trabajado como conceptualistas y, a pesar de sus vínculos con el Neoexpresionismo, el regreso a la pintura en Italia estaba muy relacionado con el resurgimiento del pasado clásico que también había sido una preocupación de artistas del Arte Povera como Pistoletto y Kounellis (Chilvers & Glaves-Smith, 2009).

Sandro Chia, Enzo Cucchi, Francesco Clemente, Mimmo Paladino, Nicola De Maria y Ernesto Tatafiore fueron representantes del que sería ese nuevo y enigmático arte. Tenían en común el enfoque en los símbolos de las culturas de la región mediterránea, conectado con los deseos personales. Sandro Chia creó escenas teatrales pobladas de figuras heroicas vestidas de pastores, jinetes, marineros o excursionistas poblaban sus escenas teatrales. Enzo Cucchi visualizó sus miedos y sueños de una manera más dramática y críptica. Con materiales y técnicas toscos y de tonos oscuros, creando temas agresivos y altamente simbólicos de muerte y martirio. Sitúaba la acción de sus alegorías en el paisaje y en las aldeas que rodeaban su ciudad natal de Ancona. Paladino, por su parte, recurría a paredes pintadas al fresco que servían como alojamiento

para demonios, criaturas míticas o máscaras. Las obras de Paladino expresaban un placer enfático en el arabesco decorativo y en el figurativo (Eimert, 2016). En la obra de Clemente podía encontrarse la influencia de diferentes tradiciones; por una parte la clásica, con cierto naturalismo de los sentidos; por otra la judeo-cristiana y la oriental, proveniente de sus frecuentes estancias en la India y su conocimiento de la doctrina Zen. Sus figuras eran primitivas y clásicas a la vez, expresivas y surrealistas; en un escenario imaginativo y sugerente.



Paladino, M.; *Tango*, 1983. Obtenido de <http://www.artnet.com/artists/mimmo-paladino/>

Clemente, F.; *Boy*, 1985. Obtenido de <http://www.francescoclemente.net/india/4.html>

3.2.10.- Figuración fantástica en el País Vasco

La transición de la década de los 60 a los 70 en el País Vasco puso de manifiesto una heterogeneidad de conceptos en las obras plásticas y en los modos de producción, componiendo un panorama complejo que fue reflejo de una sociedad en transformación (Guasch, 1985). Puede decirse que fue una fase en la que disminuyeron los intentos colectivistas y se dio una mayor individualización e introspección por parte de los artistas.

Los encuentros de Pamplona de 1972 se han llegado a entender como el final de un periodo colectivista del arte vasco, marcado principalmente por la figura de Jorge Oteiza:

Cuando se clausuraron, la sensación no fue solo la de una ocasión perdida para la difusión y el contacto con el público, o para sentar nuevas bases con las que relanzar un proyecto de colaboración entre artista vascos, sino una sensación de derrota y de profunda desmoralización (San Martín, 2018, p.15)

En este ambiente, “surgieron nuevas formas de pintura narrativa, entre un pop testimonial o simplemente cercano al fenómeno urbano y escenarios más afines a la psicodelia o las mitologías personales”. (San Martín, 2018) A pesar del relativo individualismo, se aprecia una agrupación por provincias, bien dada por cierta caracterización plástica, o bien por proximidad personal y amistad. Así, en Bizkaia se observaba cierta tendencia hacia la abstracción expresionista, y también un gusto por por cierta poética racionalista y geométrica, una abstracción más analítica.

No obstante, también se encuentran artistas que pueden enmarcarse en un realismo que se ha calificado como post-pop, y en el caso particular de Mari Puri Herrero, en lo que se ha llamado “realismo mágico”, que se relaciona en algunos aspectos con valores que hemos señalado como cercanos a la psicodelia. La artista parte de secuencias de su realidad, y superpone objetos simbólicos que de alguna manera dan paso a un mundo misterioso, ancestral: “cuyo significado trasciende los propios límites de la percepción real para alcanzar las estructuras del subconsciente” (Guasch, 1985, p.268).



Herrero, M.P.; *El comedor*, 1974. Obtenido de <https://www.museobilbao.com/catalogo-online/el-comedor-06363>

Otras expresiones figurativas en Vizcaya tenían componentes obreristas, así como el realismo crítico de carga política que se dio en Pamplona. Los principales representantes alaveses, por su parte, adoptarían un lenguaje casi exclusivamente abstracto, trabajando la abstracción geométrica y analítica (Guasch, 1985).

En el caso de Gipuzkoa, surgió un grupo de artistas que se agruparon en un sentido diferente, más bien desde su amistad y sus afinidades, y que se desmarcó de la generación anterior al prescindir de la índole militante. La abstracción informal que había predominado en la pintura o el espacialismo de la escultura fueron dejando paso a nuevas formas de figuración, y en el caso de Guipúzcoa con componentes surrealistas y de realismo fantástico.

Por una parte se dio un realismo crítico, preocupado por mostrar el papel del hombre enfrentado a sí mismo y a su propio entorno. Destacan en este sentido Ramón Zuriarrain y Andrés Nagel. Zuriarrain solía partir de un sustrato naturalístico, sobre el que construía entornos imaginarios de gran formato. En ambos destacaba la preocupación por la presencia del ser humano. Posteriormente, hacia los 80, sus trabajos se volvieron más abstractos (Guasch, 1985). En el caso de Zuriarrain puede decirse que se ha movido libremente tanto entre poéticas abstractas/informalistas como figurativas.



Zuriarrain, R.; Retrato de pareja, 1982. Obtenido de <http://www.luzyartes.com/2012/10/retrato-de-pareja-obra-de-ramon.html>

Quizás Zurriarain haya sido, de este grupo de artistas, junto con Ameztoy, el que más se ha dedicado al retrato. Compartió con él una poética de la metamorfosis: donde lo imaginario se volvía real, y al contrario. En 1975 pintó *Los forzudos*, lo cual llegó a reforzar el sentido de grupo de estos artistas (Montero, 2005).

Nagel se suele incluir en este grupo de artistas guipuzcoanos, si bien su trayectoria pronto se separó de la de los demás. Según Guasch, entre los artistas vascos de su generación, él es “el menos apegado a las raíces y el más fiel seguidor de las corrientes internacionales” (1985, p.273). Su tema principal fue el hombre, como individuo que se pregunta por su existencia sin encontrar respuesta, lo cual le lleva a una plasticidad autodestructiva. Como otros artistas de la neofiguración, aprovechó, en buena medida, la composición desordenada y caótica del informalismo; también se cita siempre a Bacon como una influencia importante, debido a las deformaciones de sus figuras. También empleó imágenes de nuestra cultura popular, como escenas de deportes y espectáculos, o marcas comerciales.

Juan Luis Goenaga, por su parte, trabajó una figuración expresionista, y concretamente su obra al inicio de su carrera se ha solido enmarcar dentro del realismo testimonial. En sus inicios y hasta mediados de los años 70, trabajó

principalmente sobre elementos de la naturaleza como raíces, formas bulbosas, tallos, y demás haciendo uso de un lenguaje formal propio, optando por colores terrosos y oscuros y acabados matéricos. Hacia el final de la década mostró una preocupación por la búsqueda de la identidad vasca. Posteriormente, incorporaría la figura humana en ambientaciones urbanas llenas de color, dando paso a la experimentación con diferentes tipos de materiales y temas

Dentro de las variantes del realismo fantástico, quizás Vicente Ameztoy sea el artista más representativo, quien de algún modo lideró el cambio (gracias a su larga trayectoria con respecto a los demás) hacia la reacción figurativa.

El trabajo de Ameztoy se caracteriza por la utilización de una clave onírica muy personal, y un marcado compromiso con la reacción figurativa de aquel momento, siendo una pieza clave para este cambio que pretendía también ponerse al día respecto a las corrientes europeas de la Nueva Figuración.

Algunos temas habituales en la pintura de Ameztoy son la relación Individuo-Naturaleza, la vegetación humanizada que habla e interpela al individuo o el deseo de apropiación de lo natural. Dada la importancia de este pintor y su conexión con el tema de la tesis, se ha desarrollado un capítulo aparte para profundizar en el análisis de su trabajo (capítulo 6: “Aplicación. Un caso singular y una obra particular”).

Rosa Valverde también es una figura a destacar. Se relaciona con Ameztoy y con Jose Llanos por su afinidad personal y también por el gusto hacia una perspectiva neo-surrealista que despuntaba en aquel momento en la obra de ambos. Ella recurrió en su pintura al juego y la asociación libre, siendo su propia infancia una fuente de creatividad. El componente naif y el imaginario de la infancia, son constantes en su obra (San Martín, 2002).

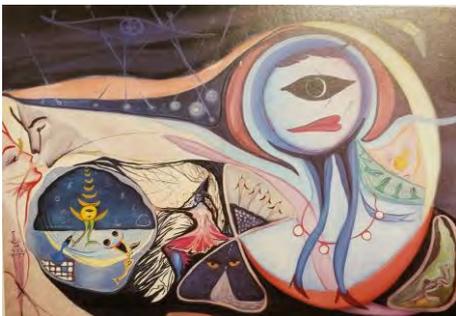
También tiene un componente narrativo, una voluntad de contar. Son, sin embargo, historias cifradas, misteriosas, elaboradas bajo un código que se produce en buena medida en el inconsciente. En palabras de San Martín:

Todas estas obras tienen una inequívoca familiaridad con ciertas características del arte psicodélico. Éste componente molecular de su

figuración, por ejemplo, es característico de la elevada concentración de la visión psicodélica, una fijación y una intensidad de carácter extático. (...) En este estado, el artista accede a un relajamiento de las fronteras del yo y, a través de él, adquiere el acceso a material subconsciente. (San Martín, 2002, p.43)

El relato a continuación es, en cierto modo, un testimonio de una experiencia psicodélica. Se trata de un fragmento tomado del mismo texto de San Martín, que originalmente fue publicado en el catálogo de una exposición en la Fundación Miró, y va acompañado de un collage reproducido en el mismo catálogo en la página de enfrente al texto, así como de un óleo de 1979, *Paleta*.

“Y un día, sentada al aire libre, no recuerdo, no tocaba ni hierba ni arena. La paleta era enorme; recostada, parecía dormir, pero de pronto, doblándose, desdoblándose, con movimientos agresivos, se acercó, y a una distancia de unos dos metros, provocándome con gran sutileza, abriendo la boca, me lanzó un chorretón de rojo geranio; mis hombros se inundaron de rojo atardecer chillón y comenzó el movimiento. Inundación corporal de pintura cargada de aguarrás. Los pinceles, totalmente locos. Mis manos, disparatadas, los pelos totalmente erizados. Por un movimiento incontrolado un pincel se equivoca y se mete en mi boca cargado pintura azul. ¿También habría que comer óleo al pintar?” (Valverde, 1980 en San Martín, 2002).



Valverde, R.; La nit, 1979. En 25 años en Rosa (p.91), por San Martín, 2000.

José Llanos es otro artista de este grupo. Durante los años que pasó en Barcelona, quiso ir más allá del ámbito académico, en parte gracias a las visitas al taller de Tapies, y a la relación con algunos autores, como Hernández Pijoan. Tras aquel periodo volvió a Tolosa y se trasladó a Pasaia, donde vivió una década en la que realizó numerosos viajes. Mientras estuvo en el País Vasco tuvo una estrecha relación con los artistas guipuzcoanos que hemos citado. Por encima de las opiniones que tuvieran en común o las particularidades que les

diferenciaran, la obra de Llanos siempre volvía a ciertos rasgos distintivos, como su definición escenográfica, el traspaso del límite del marco convencional, o la utilización de las cajas como objeto de arte (lo que tiene en común con los dos artistas anteriores). El componente escénico tiene gran importancia para él, desde sus primeros cuadros rotos y reconstruidos hasta sus cajas de luz. (Robles Quevedo, 2010)

Otro artista que trabajó la figuración fantástica fue Daniel Txopitea. En el sentido formal, cabe considerarlo el más ambiguo de los realistas fantásticos (Guasch, 1985). Al comienzo de su trayectoria exploró un realismo más social, pasando después a un realismo de carácter más mágico y onírico en el que destaca su serie *Gauzak* (cosas). Este repertorio iconográfico se centraba en “el ritual popular vasco” de carácter social, subconsciente y mítico, de manera que el artista investigaba y expresaba aspectos socio-rituales del pueblo vasco, algunos de los cuales coincidían con los de otros pueblos. De esta manera trataba de recoger significados ancestrales de la cultura popular vistiéndolos plásticamente de significantes actuales, generando una tradición específica moderna. Trozos de tela ondulados por el viento, zurriones atravesados salvajemente por horquillas de madera, estructuras textiles o metálicas, cascos guerreros, creaban, premeditadamente colocados, una realidad fantástica, mágica:

El resultado será una realidad modificada o alternativa, por tanto crítica que, aunque no encuentre fácilmente su lugar en los acontecimientos cotidianos, sí ocupará plaza de derecho en el más portentoso de los potenciales del individuo: la imaginación (Txopitea, 1997, p.3)

Otros artistas que pueden mencionarse aquí son Carlos Zabala Arrastalu, que al igual que varios de estos pintores partía de elementos de la naturaleza para profundizar en el enraizamiento en su tierra. También Clara Ganguita, que se acerca más a las tendencias realistas americanas de los 80, o Fernando Beorlegi, pintor e impulsor del grupo de grabado Azido Taldea.

Como puede deducirse tanto de la elección de sus temas como de las citas recogidas, varios artistas que trabajaron en este contexto artístico hicieron alusión a un estado mental semi-inconsciente buscando crear imágenes que

instigaran la imaginación o el imaginario colectivo, abordando, además, la cuestión identitaria.



Beorlegi, F.; *Paisaje onírico*, 1977. Obtenido de <https://fernandobeorleguibeguiristain.files.wordpress.com/2010/07/paisaje-onc3adrico-1977.jpg>

4.- PROCESOS Y ESTRATEGIAS

4.1.-Psicodelia y experiencias

En palabras de Marchán Fiz (1994, p.53), la experiencia psicodélica es “una vivencia de estados de conocimiento o conciencia que se diferencia de la conciencia habitual, de los sueños y de los conocidos estados de delirio y ebriedad.”

Timothy Leary, junto con Richard Alpert y Ralph Metzner escribió en 1964 *The psychedelic experience*, una de las obras referenciales en este tema. Se basaba en el libro tibetano de los muertos, en el que se narra los acontecimientos que se supone tienen lugar desde el momento de la muerte física hasta el momento del renacimiento físico en un nuevo cuerpo. Según este libro, en este proceso, inmediatamente después de la muerte física, el alma entraba en un estado de unidad total con la “conciencia última”. Haciendo uso de las recitaciones que aparecen, Leary y sus colaboradores proponían un manual para llevar a cabo sesiones psicodélicas a través del LSD u otros catalizadores.

En la introducción al libro, Leary definía la experiencia psicodélica como “un viaje a nuevos realismos de la conciencia. Los alcances y el contenido de la experiencia no tenía límites, y su rasgo característico era la trascendencia de conceptos verbales, de las dimensiones de espacio y tiempo, y del ego o la identidad”¹⁴ (Leary, Metzner, & Alpert, 1964, p.4). Los autores citaban diferentes medios para alcanzar ese estado de conciencia: privación de los sentidos, ejercicios de yoga, meditación disciplinada, éxtasis religioso o estéticos, o espontáneamente. Finalmente concluía que puede llegarse a este tipo de experiencia a través de la ingestión de drogas psicodélicas que, si bien no producen la propia experiencia, pueden actuar como una llave química que abriría la mente.

¹⁴En el original: “A psychedelic experience is a journey to new realms of consciousness. The scope and content of the experience is limitless, but its characteristic features are the transcendence of verbal concepts, of space–time dimensions, and of the ego or identity.”

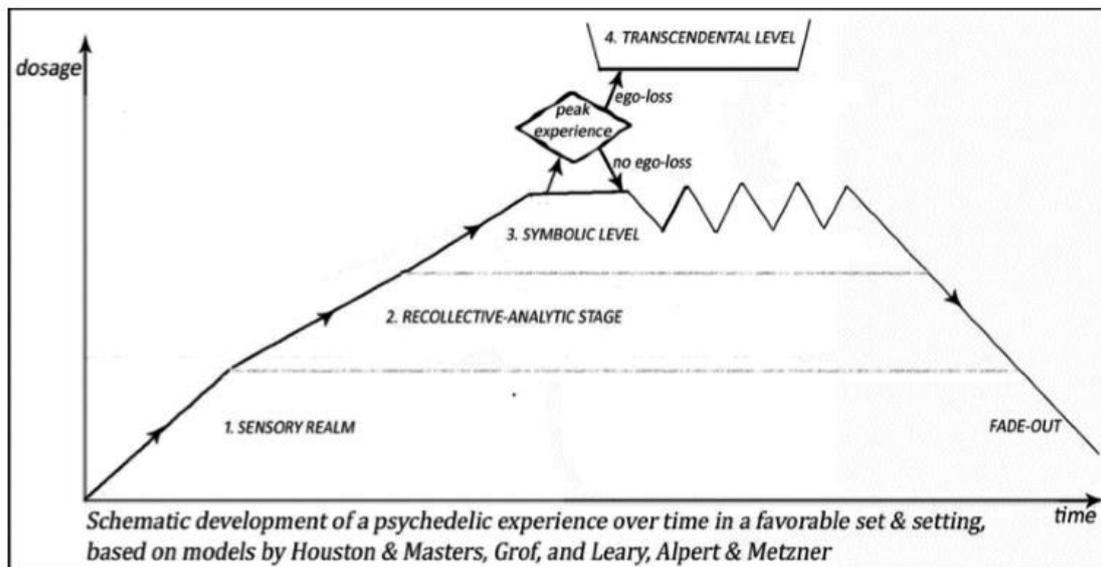
Siguiendo el modelo tibetano, los autores distinguían tres fases de la experiencia psicodélica (Leary, Metzner, & Alpert, 1964). El primer período (*Chikhai Bardo*) era el de la trascendencia completa: más allá de las palabras, más allá del espacio-tiempo, más allá de uno mismo. No había visiones, ni sentido de uno mismo, ni pensamientos. Sólo había conciencia pura y la extática libertad fuera de las implicaciones de los “juegos”: secuencias de comportamiento definidas por los roles, reglas, rituales, metas, estrategias, valores, lenguaje, ubicaciones espacio-temporales características y patrones característicos de movimiento. Los comportamientos fuera de este “no-juego” incluían los reflejos fisiológicos, el juego espontáneo y la conciencia trascendente.

El segundo periodo prolongado implicaba el juego de la realidad interna o externa, (*Chonyid Bardo*) una claridad/lucidez acentuada en forma de alucinaciones (apariciones kármicas). El periodo final (*Sidpa Bardo*) implicaba el regreso a la rutina del juego de la realidad y uno mismo. Para la mayoría de las personas la segunda etapa (estética o alucinatoria) era la más larga. Para el iniciado, la primera etapa de la iluminación duraba más tiempo. Para quienes no estaban preparados, los que ansiosamente se aferraban a sus egos, y para aquellos que tomaban el fármaco en un entorno no favorable, la lucha por recuperar la realidad comenzaba temprano y por lo general duraba hasta el final de su sesión.

Aunque las palabras que se usaban para la descripción eran estáticas, la naturaleza de la experiencia psicodélica era fluida y cambiante. Normalmente la conciencia del sujeto fluía dentro y fuera de estos tres niveles con rápidas oscilaciones. De hecho, dependiendo de los autores, esta clasificación de etapas podía variar. Graeme Carl, por ejemplo, usaba un sistema de 5 etapas (Carl, s.f.), que iban desde la potenciación visual hasta la pérdida total del ego, equiparable al satori.

Lundborg (2014), por su parte, ha expuesto de forma visual las fases de la experiencia psicodélica en esta figura, basada en modelos de Houston y Masters, Grof, y Leary, Alpert y Metzner. Distingue cuatro niveles: el del reino sensorial, la etapa recolectiva-analítica y el nivel simbólico. Después llegaría el

pico de la experiencia, y si se consigue abandonar el ego, en teoría podría alcanzarse el cuarto nivel, el de transcendencia.



Lundborg, P.; Fases en la experiencia psicodélica, 2014. En *Psychodelia: An Ancient culture, A Modern Way Of Life*, (posición 4449) por Lundborg, 2014.

En *The varieties of the psychedelic experience* Masters y Houston (2000) escribieron una guía de los efectos del LSD en la psique, a través de la descripción de sesiones controladas con individuos. Al recopilar los efectos psicológicos de la experiencia mencionaron los siguientes:

- cambios en la percepción visual, auditiva, táctil, olfativa, gustativa y kinestésica
- experimentar cambios en el tiempo y en el espacio
- cambios en el tipo y el contenido del pensamiento
- cambios en la imagen corporal
- alucinaciones
- imágenes vívidas percibidas con los ojos cerrados (imágenes eidéticas)
- aumento de la conciencia del color
- cambios bruscos y frecuentes del estado de ánimo
- despersonalización y disolución del ego
- conciencia dual, múltiple o fragmentada
- aparente conciencia de los órganos y los procesos internos del cuerpo

- aumento de materiales inconscientes
- mayor conciencia de los matices lingüísticos
- aumento de la sensibilidad hacia señales no verbales
- sensación de poder comunicar mucho mejor por medios no verbales, a veces incluyendo la telepatía
- sentimientos de empatía; regresión y "primitivización"
- aparente mayor capacidad de concentración
- percepción de los procesos psicodinámicos, de la interacción de ideas y emociones con otros individuos así como de los procesos inconscientes
- preocupación filosófica, cosmológica y de cuestiones religiosas
- en general, la aprehensión de un mundo que se ha liberado de las cadenas del orden categórico normal, lo que lleva a un interés intensificado por uno mismo y el mundo y también a una serie de respuestas que pueden pasar de los extremos de la ansiedad a los extremos de placer

En el libro se recogieron los testimonios del estudio atendiendo a diferentes niveles de profundidad: experimentación del cuerpo y de la imagen del cuerpo, de otras identidades, el mundo de lo "no-humano", el viaje al interior, psique y símbolo y finalmente experiencia religiosa y mística.

De acuerdo con lo que relatan diversos autores, podemos concluir que la experiencia psicodélica es vivida de forma muy diferente por quienes la experimentan, que hay tantas variaciones como sujetos que la experimentan. Pero también hay características comunes, sobre todo el sentido de conexión con todo el universo en los estados más avanzados. Entre los tipos de fenómeno más comunes de la experiencia psicodélica, algunos toman mayor relevancia para los artistas. En *Psychedelic Art*, Masters y Houston (1968) han destacado los siguientes por su conexión con la creación artística:

- accesibilidad a material inconsciente
- relajación de los límites del ego
- fluidez y flexibilidad de pensamiento
- incremento de la intensidad de atención o concentración elevada
- ruptura de las constantes perceptivas
- alta capacidad de visualización y fantasía
- tendencia a la simbología y la mitificación

- aceleración del ritmo de pensamiento
- regresiones
- aparente conciencia de los órganos del cuerpo y procesos internos
- conocimiento profundo del ser a nivel psíquico y espiritual, dándose en algunos casos profundas experiencias religiosas y místicas

Varios de los ítems de esta lista coinciden con componentes que diferentes psicólogos han atribuido al proceso creativo:

INDICADORES	AUTORES		
	Viktor Löwenfeld	J.P Guilford	E. Paul Torrance
Sensibilidad para problemas. Preguntas	X	X	X
Fluidez, productividad	X	X	X
Flexibilidad mental	X	X	X
Originalidad	X	X	X
Formular hipótesis	X	X	X
Redefinir (usos inusuales)	X	X	X
Mejora del producto	X	X	X
Establecer relaciones remotas	X	X	X
Elaboración	X	X	X
Síntesis	X	X	X
Abstracción	X		
Análisis	X		
Organización	X		
Comunicación	X	X	X

Tabla 9. Carevic Johnson, M.; Cuadro de indicadores de creatividad según diversos autores. Obtenido de <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>

Según Masters y Houston (1968), los artistas no suelen trabajar bien con sus manos durante la experiencia psicodélica. La mente está suficientemente

alerta, pero en la mayoría de los casos la coordinación o la motivación se ven mermadas. Lo que sí pueden hacer es percibir o conceptualizar lo que expresarán con su trabajo posteriormente. A continuación analizamos con más detalle cada una de las fases de la experiencia psicodélica según la clasificación de estos dos autores.

Las experiencias psicodélicas, si se desarrollan sin ningún bloqueo (por factores personales o externos, suelen seguir un patrón de progresión. Masters y Houston (1968) distinguen concretamente cuatro niveles. El primer nivel o el más superficial sería el *sensorial* y luego se podría ir profundizando progresivamente a través de los niveles que llaman *recordativo-analítico* y *simbólico*, y finalmente estaría el nivel *integral*.

En el nivel sensorial, se da un ensalzamiento de todos los sentidos, particularmente los sentidos de la visión, el tacto y el oído. Los cambios visuales se relacionan con una mayor agudeza o con distorsiones visuales. Otro fenómeno importante relacionado con la visión es la percepción de un patrón en la naturaleza más complejo y delicado. Allí donde normalmente parece haber desorden se descubren patrones y formas que parecen responder a un orden universal.

Estoy mirando a lo que yo llamaría normalmente una confusión de arbustos: una maraña de plantas y maleza con ramas y hojas que van en todas direcciones. Pero ahora que la mente relacional está más elevada, veo que lo que es confuso, no son los arbustos, sino mi torpe método de pensamiento. Cada rama está en su lugar apropiado, y la maraña se ha convertido en un arabesco con un orden más delicado que los fabulosos garabatos en los márgenes de los manuscritos celtas. (Watts, 1962, p.54)¹⁵

También hay experiencias visuales en las que todo se aprecia con muchísimo detalle, independientemente de la distancia a la que se esté de lo que se

¹⁵ En el original: I am looking at what I would ordinarily call a confusion of bushes— a tangle of plants and weeds with branches and leaves going every which way. But now that the organizing, relational mind is uppermost I see that what is confusing is not the bushes but my clumsy method of thinking. Every twig is in its proper place, and the tangle has become an arabesque more delicately ordered than the fabulous doodles in the margins of Celtic manuscripts.

observa. Klarwein ejemplifica este fenómeno en su cuadro *Landscape Perceived*; en el que un guijarro se ve con la misma nitidez que una roca.



Klarwein, M.; *Landscape Perceived*, 1963. Obtenido de <http://www.matiklarweinart.com/>

Cuando la atención se internaliza y se dirige al cuerpo aparece una mayor consciencia de los procesos fisiológicos; pueden percibirse sensaciones como el correr de la sangre, el zumbido de los nervios, los latidos del corazón, etc. En algunos casos estas sensaciones se proyectan a objetos, el mundo exterior, el universo... de manera que genera una sensación de sincronicidad con los procesos cósmicos.

Otra sensación que se percibe en el nivel sensorial es que los procesos mentales se aceleran muchísimo, de manera que el tiempo parece ralentizarse. También aparecen las sinestesias y las imágenes eidéticas. A este nivel las imágenes no presentan una continuidad, se asemejan más a un pase de diapositivas que a una película o imagen en movimiento.

La necesidad de asimilar fenómenos libera a la persona de anteriores formas de ver, pensar y sentir. Esto crea una apertura a nuevas formas de ser que permite un mayor desarrollo y profundización de la experiencia. Llegados a este punto, muchas personas logran pasar a un nivel de experiencia más profundo: el recordativo-analítico, en el que la exploración se da en el propio espacio mental interior.

La atención se centra en el autoanálisis, valores y problemas personales. Experiencias que han sido reprimidas pueden emerger, siendo a veces revividas. Los fenómenos que se dan en este segundo nivel son los que ocupan al psicoanálisis. Este nivel se compone de material construido a partir de las historias de vida, complejos y fantasías basadas en la experiencia de cada uno. Como tal, se trata de material personal, que difiere de experiencias más universales que pueden darse en niveles más profundos de la experiencia psicodélica. Estos últimos son objeto de mayor interés para los artistas psicodélicos, mientras que los temas y símbolos de nuestros traumas, neurosis y sueños son preferidos por los surrealistas. El artista psicodélico rechaza el uso del arte como medio para expulsar sus neurosis.

En el tercer nivel, el simbólico, la expansión implica un movimiento más allá de lo particular/personal hacia lo personal/universal. La persona en cuestión se ve presente (como espectador o como participante activo) en procesos históricos, procesos evolucionarios, mitos y rituales. Se han recogido testimonios de personas que se han visto presentes en los juegos romanos, en la construcción de las pirámides o la toma de la Bastilla, de modo que quien experimenta esa experiencia puede atestiguar el desarrollo de la vida sobre la tierra y al mismo tiempo, su propio cuerpo puede sufrir varias metamorfosis a tenor del evento al que “asiste” (Masters & Houston, 2000).

Cuando los artistas han hecho uso de los mitos y rituales de los que hablamos en este nivel, encontramos, por una parte, los que evitan hacer referencia a mitologías concretas, sean de tradiciones orientales u occidentales, no se personifican ni se hace referencia a un dios. Por parte de estos artistas parece haber un mayor gusto por temas como la energía o el flujo heraclíteo. Algunos

ejemplos son las “pinturas de luz” de Irwin Gooen o trabajos de Edward Randel, Bernard Saby o Tom Backwell.



Blackwell, T.; *Periphery*, 1967.



Gooen, I.; *Return to source*, 1966.



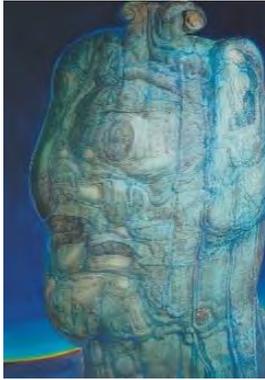
Randel, E.; *Moon Mantis*, 1966.



Saby, B.; sin título, 1964.

En *Psychedelic Art*, por Masters & Houston, 1968. pp. 50, 64, 52, 51.

Por otro lado, encontramos otro tipo de obra en la que se hace referencia concreta a figuras míticas, mandalas, Budas, swamis, etc.



Fuchs, E.; <i>Cherub with an Amethyst</i> , 1969.	Sklar-Weinstein, A.; <i>Between Heaven and Hell-II</i> , 1966.	Orloff, P.; <i>Inhalation/Exhalation</i> , 1966.
En <i>Psychedelic Art</i> , por Masters & Houston, 1968. pp. 30, 77, 76		

En el nivel más profundo, el integral, hablaríamos de iluminación y una sensación de auto-transformación. En el trabajo experimental de Masters y Houston (1965) un porcentaje muy pequeño se los sujetos que probaron sustancias psicodélicas llegaron a este nivel. Aquí las ideas, las imágenes, las emociones se funden en lo que se percibe como la culminación de un proceso de auto-entendimiento y unión mística con el cosmos.

Según indican varios autores, no siempre se necesita un agente externo, como drogas psicoactivas, para alcanzar un estado visionario (Lundbrog, 2012). Muchos hombres y mujeres han tenido experiencias espontáneas de conciencia alterada a lo largo de la historia; algunas han alterado sus vidas y otras han sido un enigmático episodio que guardar en la memoria. Un libro que da testimonio de ello es *The Watcher On The Hills* (1959), una antología de experiencias visuales privadas y no inducidas por drogas que recopiló Raynord Johnson, admirado por Aldous Huxley, entre otros.

A continuación se enumeran y analizan varios de los cambios que se dan durante la experiencia psicodélica y que guarda en común con los procesos creativos.

4.1.1.- Alteraciones en el lenguaje

Según Huxley (1954), lo que llamamos “lenguajes” son sistemas de símbolos y filosofía implícitos que el ser humano ha elaborado para formular y expresar el contenido de su conocimiento. El autor indica que cada uno de nosotros es, al mismo tiempo, beneficiario y víctima de la tradición lingüística en la que nacemos. La ventaja es que el lenguaje nos ayuda acceder a la experiencia ajena; pero a su vez, corremos el peligro de creer que ese reducido conocimiento es el único. El lenguaje condiciona (o en palabras de Huxley, “hechiza”) nuestro sentido de la realidad, de forma que cada cual se inclina demasiado a tomar sus conceptos por datos y sus palabras por cosas reales (Huxley, 1954, p.8). Usando la alegoría de la caverna de Platón, podría decirse que Huxley considera que el lenguaje solo nos da acceso a parte del mundo, como quienes observan las sombras en el interior de la caverna y piensan que el mundo es así. Sin embargo, no hay una dicotomía sensible/inteligible, ni una jerarquización; Huxley considera que los “otros mundos” con los que los seres humanos entran de modo errátil en contacto, son otros tantos elementos de la totalidad del conocimiento pertenecientes a la Inteligencia Libre. Según dice, “La mayoría de las personas solo llegan a conocer, la mayor parte del tiempo, lo que pasa por la válvula reductora y está consagrado como genuinamente real por el lenguaje del lugar” (1954, p.8).

La novela *1984* de Orwell nos sirve para ilustrar esta idea. En esta cita se muestra de qué manera el lenguaje se entiende como una herramienta para limitar el pensamiento:

¿No ves que la finalidad de la neolengua es limitar el alcance del pensamiento, estrechar el radio de acción de la mente? Al final, acabaremos haciendo imposible todo crimen del pensamiento. En efecto, ¿cómo puede haber criminal si cada concepto se expresa claramente con una sola palabra, una palabra cuyo significado esté decidido rigurosamente y con todos sus significados secundarios eliminados y olvidados para siempre? (Orwell, 1989, p.59)

En la experiencia psicodélica el pensamiento no dependería tanto de las palabras, articulándose más bien por imágenes (como se ha comentado anteriormente a cuenta del inconsciente). En los procesos artísticos el

pensamiento se articularía también en torno a la imagen, mientras que el propio pensamiento funciona más de forma abstracta (forma, color, ritmo...) y no tanto alrededor del eje del lenguaje.

4.1.2.-Alteraciones en el cerebro

En su libro *Mito y Significado*, Lévi-Strauss narra su sorpresa inicial cuando supo que miembros de tribus indias eran capaces de ver el planeta Venus a simple vista a la luz del día, cosa que además de increíble le pareció “materialmente imposible” (1987, p.42). Pero supo, posteriormente, a través de astrónomos que sí era posible; de hecho, encontró evidencias de que navegantes occidentales también tenían esa capacidad en el pasado. Este es un ejemplo de cómo hoy en día, en relación al pasado, usamos de otra manera nuestra capacidad mental. Es decir, hemos sacrificado capacidades perceptuales por otras habilidades mentales, como concentrarse en una pantalla de ordenador sentado en un cubículo durante horas. De alguna forma, la manera de funcionar de nuestro cerebro se ha adaptado a nuestra forma de vida, (si bien se piensa que a través de la experiencia psicodélica pueden llegar a usarse esas otras capacidades latentes).

Según Masters & Houston (1968), la experiencia psicodélica altera drásticamente tanto la percepción interna como externa. Se percibe un mundo que elude las cadenas del orden categórico normal; y una amplia gama de fenómenos que normalmente se evitan entran en esta conciencia extendida. La mente deja de estar sujeta a la censura altamente selectiva o al cribado dominante que ejercen las zonas “más jóvenes” del cerebro, las corticales (evolutivamente hablando).

En el día a día la mente funciona en base a la atención selectiva, la cual tiene una función adaptativa clara: Al tener nuestro sistema cognitivo una capacidad limitada, si tuviéramos que dar respuesta a todos los estímulos que nos envuelven, éste se vería amenazado y sobresaturado de información.

Pero durante la experiencia psicodélica, mecanismos mucho más antiguos en términos evolutivos se vuelven dominantes. Al parecer, la tendencia es utilizar

más la formación reticular del cerebro (Masters & Houston, 2000). Filogenéticamente es una de las partes más antiguas del cerebro, y la encargada de los ciclos circadianos de sueño/vigilia, además de identificar estimulaciones de fondo irrelevantes (Dubuc, Robert, Paquet, & Daigen, s.f.). Se posibilitan así nuevas percepciones y otro tipo de experiencias. Estas pueden no servir a los intereses habituales de supervivencia y funcionamiento práctico en el mundo del día a día, pero, según estos autores, pueden ser muy fértiles para alguien creativo.

4.1.3.- Alteraciones en la mirada

En *Las Puertas de la percepción*, Huxley (1954) relata cómo fue su experiencia de tomar mezcalina y cómo cambió su manera de percibir. En ese sentido es bastante significativo el momento en el que coge un libro de arte y relata cómo a través del arte se trastoca, a veces, nuestra propia manera de razonar. Así, una crucifixión puede parecer tan serena que resulte casi alegre; unos estigmas pueden ser casi intolerablemente sexuales; o, como en el ejemplo que cita, el parecido de un prodigio de necedad femenina (Mme. Moitessier de Ingres) exprese “la más austera e inflexible intelectualidad”. Así Huxley llega a establecer un paralelismo entre la mirada del artista y la de aquel que toma mescalina; como se ha mencionado anteriormente, considerando que “el artista está congénitamente equipado para ver todo el tiempo lo que los demás vemos únicamente bajo la influencia de la mezcalina” (Huxley, 1954, p.10)



Ingres, J.A.D.; *Mme. Moitessier*, 1956. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dominique_Ingres_-_Mme_Moitessier.jpg

En la misma línea encontramos una cita de Pérez Villalta en la que también habla de la observación de obras de arte a través de la psicodelia. Según dice, la psicodelia siempre ha estado presente en su obra, de tal manera que tiene para él tal valor plástico que se atrevería a decir que su obra es “hija del barroco y de la psicodelia”.

Hablo de la llamada sicodelia. Nunca la observación del entorno pudo ser vista desde ángulos más distintos. Los sentidos alterados, pudieron contemplar aquello que dejó de ser cotidiano o encubierto para, de nuevo, verse con esos distintos ojos...no había nada más enrollante que el museo del Prado. (Pérez Villalta citado por Marchán Fiz, 1994, p.438)

El relato de Huxley ilustra, precisamente, la experiencia de ver con esos “distintos ojos”: la mezcalina le habría liberado del mundo de los sí mismos, del tiempo, de los juicios morales y las consideraciones utilitarias. Su forma de ver había cambiado; podemos tomar como ejemplo la observación que hace de los ropajes de Judith del cuadro de Botticelli, que le produjeron verdadera fascinación:

Al fijarme en la falda de Judit, allí, en la Droguería Mayor del Mundo, comprendí que Botticelli, y no solamente Botticelli, sino también muchos otros habían contemplado los ropajes con los mismos ojos transfigurados y transfigurantes que yo había tenido aquella mañana. Habían visto la *Istigkeit*¹⁶, la Totalidad a Infinitud de la ropa pegada, y habían hecho todo lo posible para expresar esto en pintura o piedra. (Huxley, 1954, p.10)

Botticelli, *El regreso de Judith a Betulia*, 1469. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sandro_Botticelli_020.jpg



¹⁶ En *Las puertas de la percepción* Huxley utiliza el término “*Istigkeit*” para definir el estado en que se encuentra durante la experiencia psicodélica, que podría traducirse como “ser-esencia”

4.1.4.- Alteraciones de percepción. La introcepción

En palabras de Juan Luis Moraza (2002, p.1), “La persona adquiere conocimiento y guía sus acciones no mediante percepciones aisladas y simples, sino a través de sistemas de abstracción y correspondencia, de traducción e integración”. Es decir, para llevar a cabo el complejo proceso de adquisición de un saber se necesita una percepción de carácter holístico más allá de la que posibilita el lenguaje habitual que se conforma a través de la suma de términos de un modo lineal.

El lenguaje articulado sirve para convertir las abstracciones conceptuales en equivalentes concretos, lo cual nos permite acumular muchos conocimientos. El arte es también una actividad cognitiva, pero integra los sistemas perceptuales, conceptuales y emocionales en unidades altamente sofisticadas. En esta forma de saber no existe la dicotomía sensorial/intelectual, lo que Moraza identifica con sabor/saber:

la obra no ‘da qué pensar’, ni se hace comprender, sino que su presencia ofrece un sabor y un saber, esto es, la presencia convoca una experiencia presente y presencial donde inteligencia y sensibilidad no aparecen separados, sino sinestésicamente unidos. (2002, p.2)

Por su parte, La sinestesia es una característica propia de la experiencia psicodélica que en cierta manera comparte con la experiencia que se da en el proceso creativo. En este último no sólo se entrelazan distintos canales sensoriales, sino que, se daría una sinestesia más compleja en la que se adquiere conocimiento mediante la unión indistinta de canales sensoriales e intelectuales; la ruptura de la dicotomía a la que Moraza hace referencia.

Así, la percepción se convertiría en *introcepción*. La *introcepción* sería denominada por la teoría personalística como la conjunción de los valores objetivos con la propia substancia del ser, y denotaría “la actividad que imprime dirección y forma a toda vida genuinamente humana” (Mankeliunas, 1964).

4.1.5.- Alteraciones en las estructuras cognitivas.

En esta sección se analiza el sentimiento “Eureka”, el cual, como se indica en el título, implica un cambio característico de las estructuras cognitivas. Cuando nos enfrentamos a un problema, a algo por resolver, lo sentimos como una estructura cuyas partes se hallan en desequilibrio o en contradicción. A través de una acción o pensamiento productivo, se perciben repentinamente aumentos de equilibrio. La experiencia creativa se conforma gracias a esa experiencia “¡aja!”, se soluciona una disonancia cognitiva gracias a una comprensión repentina, una innovación o una iluminación que aporta la armonía que faltaba.

El proceso creativo estaría estrechamente relacionado con este tipo de razonamiento. La actividad del arte sucedería en un presente expandido. Si bien un proceso creativo puede seguir una linealidad deductiva o inductiva de acuerdo con un plan previamente diseñado, generalmente se resuelven disonancias cognitivas a través de momentos “Eureka”. El tiempo en la obra de arte, según este proceso abductivo, sería recursivo.

Podría decirse que existen diferentes fases dentro del proceso creativo; por una parte puede haber un primer periodo de preparación, obtención de datos, etc. A continuación vendría un periodo de latencia donde el juicio se detiene, al que anteriormente nos hemos referido como estado de semi-inconsciencia. Esto daría lugar al “Eureka” o instante de iluminación. A partir de aquí se daría un tiempo de recapitulación, formalización, etc. Pero de cualquier manera, la solución final ejercería cierta tensión sobre las fases anteriores, como si lo que fuera a pasar estuviera pasando ya. En el proceso creativo estaríamos abiertos al pasado y al futuro en un presente multidimensional. Esa semi-inconsciencia o trance y los instantes de iluminación caracterizarían la percepción del tiempo tanto en los procesos creativos como en la experiencia psicodélica.

Deshacer, como hemos dicho, la dicotomía sensorial/intelectual, implica un cambio en la manera de buscar soluciones. Según nos dice Alan Watts, tal vez se trate de aprender a desarrollar nuestras facultades intuitivas en lugar de las intelectuales, lo cual se relaciona con el término ya apuntado de la abducción.

¿Con qué frecuencia surgen los hechos más importantes de los más triviales? Un encuentro casual precipita un matrimonio y un accidente en un laboratorio provoca un importante descubrimiento científico. Desde hace mucho tiempo, nos hemos enfrascado en un método impracticable y destructivo para controlar tanto el orden social como el entorno natural, y nuestra principal esperanza de hallar algo mejor estriba, quizás, en una investigación del sistema nervioso... que nos permita representarlo como algo muy distinto a un proceso mecánico. Para ello debemos darnos cuenta de que existe la posibilidad de llevar a cabo acciones inteligentes sin pensar... hacer uso del cerebro en lugar de la mente consciente y sus limitaciones lineales, ya ésta no es más que una pequeña función del sistema nervioso. (Watts, 2008, p. 61)

El filósofo y científico Peirce, especialmente interesado en la lógica de la ciencia, fue quien definió el razonamiento *abductivo*. Según él, además de la inducción o la deducción existe una tercera posibilidad, la abducción: formular una inferencia improbable, pero no segura. Una especie de criterio desconocido que empuja a nuestro cerebro a elegir unas pocas soluciones entre millones de probabilidades, lo que llamamos *corazonada*; (lo que empujó, por ejemplo, a Fleming a interesarse justamente en los cultivos bacteriológicos con moho y así descubrir la penicilina) (Trías de Bes, 2006).

Para Peirce la abducción supone la evolución. En un principio Pierce determinó que aunque la abducción tuviera formas lógicas diferentes a la inducción, serviría para ofrecer hipótesis diversas. Sin embargo, posteriormente concluyó que la abducción no era el proceso por el cual se pudieran confirmar las hipótesis; sino que era el proceso por el cual se podía llegar a posturas posibles de hechos sorprendentes. Para él la abducción “busca desarrollar nuevas hipótesis para examinar por descubrimiento si son posibles para que sean consideradas como sucesos para tomar en consideración a partir de datos existentes” (Marafioti, 2005, p. 116)

Según Marafioti, “La abducción comienza con cierta anomalía, algo que se genera cuando se observan algunos fenómenos que no encajan con los parámetros anteriores al razonamiento” (Marafioti, 2005, p.117). La forma de razonamiento de la abducción sería la siguiente: Primero se daría un suceso que es sorprendente o anómalo desde la teoría aceptada. Este hecho no sería sorprendente desde otra hipótesis. En consecuencia, habría alguna justificación

para creer en esa otra hipótesis, que debería ser sometida a examen. La abducción no buscaría tanto la determinación de una verdad de una hipótesis como su plausibilidad.

4.1.6.-Alteraciones de la Identidad

Una de las características principales a las que se hace referencia al describir la experiencia psicodélica es el estado de conciencia unificada. Este estado hace referencia a la transgresión, no solo del tiempo y de las estructuras a través de las cuales percibimos la realidad, sino también a la transgresión de la identidad y los límites que atribuimos al sujeto. En el Budismo, este estado se denomina “dhyana”: “se enfoca en el presente, puesto que para la conciencia clara no hay ni pasado ni futuro sino sólo este único momento (ekaksana) que los místicos occidentales han llamado el Eterno Ahora”. (Watts, 1980, p.101). Se entiende como un estado en el que no se diferencia entre *cognoscente*, el conocimiento y lo conocido.

Como explica Watts, el idioma no nos permite usar un verbo transitivo sin sujeto y predicado. Estamos tan habituados a esta convención al hablar y al pensar, que no nos damos cuenta de que se trata de una simple convención, y que no corresponde necesariamente a la experiencia real del conocer:

Así cuando decimos “Una luz relampagueó” es más fácil ver a través de la convención gramatical y darse cuenta de que el relampagueó es la luz. Pero dhyana como estado mental del hombre liberado o despierto está naturalmente libre de la confusión entre entidades convencionales y la realidad. (Watts, 1980, p.79)

Si bien no pretendemos decir que el proceso artístico en sí nos pueda llevar a este estado de conciencia unificada, sí guarda cierta similitud por su capacidad de transgredir el límite entre el acto y el ser. Por una parte porque el arte es un sistema con la capacidad de organizarse de tal manera que el único producto resultante es él mismo; y el acto y el ser constituyen una unidad inseparable (autopoiesis). Por otra parte, como señala Moraza, el sujeto del arte no tiene una identidad fija, sino que es un sujeto en proceso, “autotranscendente”; en lugar de

“hacer identidad”, “hace acto”. Es un proceso deconstructivo en el que se da una destitución de la identidad (Moraza, 2002).

4.1.7.- Alucinaciones

La obra *Breaking Open the Head* de Daniel Pinchbeck (2003) recoge la investigación del autor sobre los componentes visionarios presentes en plantas que conforman uno de los principales ingredientes sacramentales de numerosas culturas tribales en todo el mundo. Esta investigación parte de su propia experimentación con este tipo de sustancias, además de recopilar las experiencias de pensadores de occidente como Allen Ginsberg, Antonin Artaud, Walter Benjamin, y Terence McKenna.

Su pesquisa comenzó con setas con psilocibina. Describe esta experiencia como un resplandor sensorial: la expansión de colores, sonidos, olores. Tanto con estas setas como con el LSD pudo ver cómo la música generaba arco iris brillantes y el mundo se convertía en dibujos de vidrieras ante sus ojos. El ácido, además, hizo desvanecerse su identidad. Sabía que había decidido hacer algún tipo de experimento consigo mismo, pero no recordaba su propio nombre.

También experimentó con el arbusto *iboga*, una planta para la iniciación de los Bwiti, que viven en el sur de Gabon. Robert Goutarel, un químico francés que estudio el *iboga* profundamente, distinguió las visiones que éste producía de aquellas inducidas por el LSD. Al parecer, las alucinaciones producidas por LSD pertenecen a un dominio superior y angelical de sensaciones estéticas. En cambio, el dominio del *iboga* es el del mundo subterráneo de Freud, de regresiones e impulsos animales. (Pinchbeck, 2009, p.32)

Otros compuestos que pueden ofrecer alucinaciones serían, por ejemplo, la *ibogaina*, una molécula extremadamente compleja cuyo nombre químico es 3-methyl-5-ethylpyridine. Como la mayoría de las drogas psicodélicas conocidas, tiene una estructura similar al neurotransmisor serotonina. Se piensa que la serotonina ejecuta varias funciones y ayuda a regular la información sensorial cuando esos datos de los sentidos se escurren, fluyen, se vierten o inundan el cerebro. La psilocibina, mescalina y el LSD son también alcaloides que se

parecen a la serotonina. El potente alucinógeno DMT (NN-dimetiltreptanina), también es un familiar cercano de la serotonina.

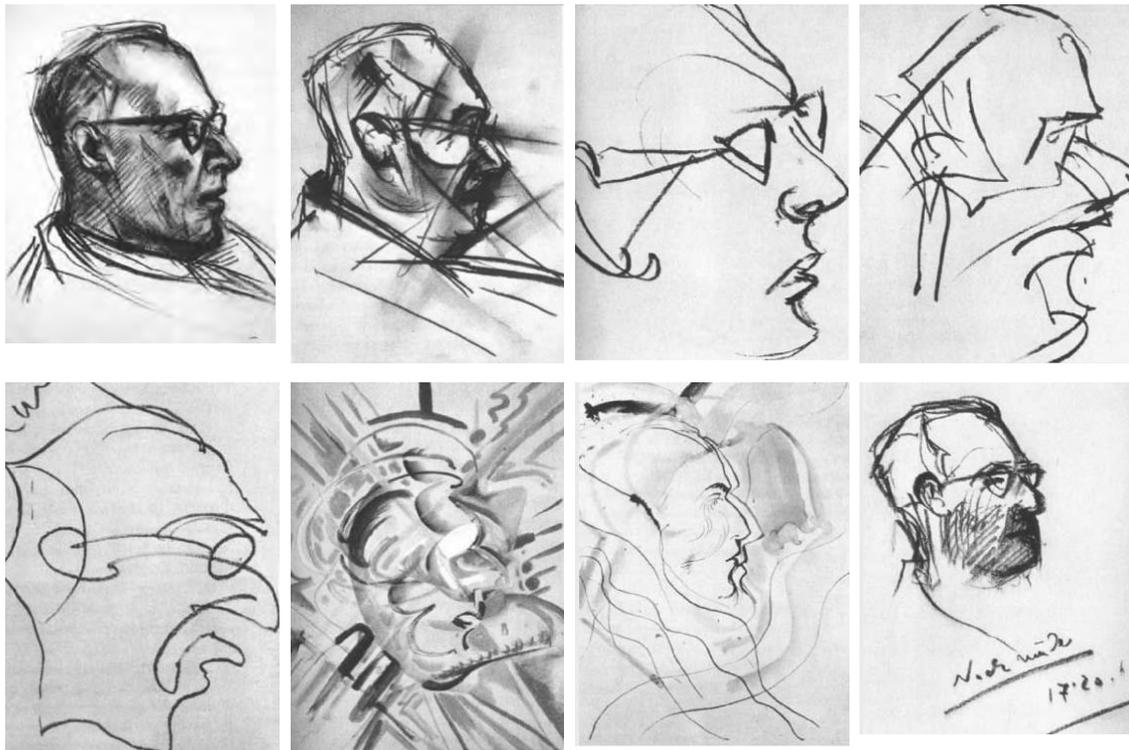
Sus usos los describe Pinchbeck comparando el cerebro con una radio. Así, para él, con niveles de serotonina “normales” el cerebro estaría sintonizado en la “realidad consensuada”, (algo así como el pop local). Usando psilocibina, ibogaina, dimetiltriptamina u otros compuestos psicodélicos, se cambiaría de emisora y de repente se alcanzaría el equivalente sensorial de jazz avant-garde, cantos tibetanos u otro canal donde resonaría nueva y sorprendente información (Pinchbeck, 2009, p.34).

Por otro lado, una de las drogas que mayor interés ha suscitado por sus efectos psicológicos y fisiológicos ha sido la mescalina. Se sabe que hay muchos factores que pueden afectar a las alucinaciones y que pueden aparecer una gran variedad de diferentes fenómenos. El psicólogo Heinrich Klüver realizó un detallado estudio de los efectos visuales que producía, teniendo en cuenta las pautas que se repetían en la mayoría de individuos. Según concluyó en su investigación, varias de las visiones que se daban, como arcos de colores azul y rojizo, correspondían a las fibras del nervio óptico, que se volvían entópticamente visibles (Klüver, 1942). (Se define como fenómeno entóptico la estimulación visual cuya fuente son los ojos mismos; es decir, la visión de los propios vasos o glóbulos sanguíneos oculares.)

En el análisis de los fenómenos alucinatorios que aparecen durante los primeros estadios de la intoxicación por mescalina estas son las constantes formales que recogía Klüver (1942): (A) rejilla, enrejado, filigrana, panal de abeja, tablero de ajedrez; (B) telaraña; (C) túnel, embudo, callejón, cono; (D) espiral. También se daba una tendencia a la “geometrización” que se manifestaba principalmente de dos maneras: (a) las formas se repetían y se combinaban formando diseños y mosaicos de diversos tipos; (B) los elementos que constituían estas formas, como los cuadros en un diseño de tablero de ajedrez, a menudo tenían límites compuestos por estas formas geométricas.

Los colores, el brillo y el movimiento son aspectos que impresionan profundamente a las personas que han tenido este tipo de experiencias, pero

coinciden de uno u otro modo en que estas alteraciones de la percepción no pueden describirse del todo; uno puede, por ejemplo, percibir colores que nunca antes había visto. Aunque estos fenómenos son muy difíciles de transmitir a quien no ha tenido la experiencia, los relacionados con la forma (descritos en el párrafo anterior) se manifiestan en trabajos de artistas realizados durante o después de un estado de intoxicación por mescalina.



Imágenes del experimento llevado a cabo en 1950 en el que el investigador Oscar Janiger, tras administrar una dosis de LSD a un artista, le pidió que realizara retratos del doctor durante las siguientes 9 horas (Colman, 2013).

En ciertas etapas de la intoxicación, las formas geométricas y diseños pueden ser vistos tanto con los ojos abiertos como cerrados. Las visiones pueden aparecer en las caras de las personas que rodean al sujeto o en los objetos de su alrededor.

Las formas que se encuentran repetidamente en las alucinaciones producidas por la mescalina también se encuentran en ciertas alucinaciones hipnagógicas,

de fenómenos entópticos, en otros fenómenos visuales producidos por la hipoglucemia, y en los inducidos simplemente mirando discos con sectores blancos, negros o de colores rotando a velocidades determinadas.

Además del campo visual, la mescalina produce cambios también en otras esferas sensoriales, particularmente en la somatosensorial, como por ejemplo en las alucinaciones hápticas (la sensación de tocar en ausencia de estímulos). Algunos ejemplos mencionados en el estudio de Klüver son: sentir una red similar a una telaraña en la lengua, sentir que las piernas del sujeto en cuestión están formadas por telarañas, ver y sentir físicamente la música, y un sinnúmero de complejas sinestesias. En varios casos, es una alucinación “primaria” del campo visual la que desemboca en alucinaciones secundarias o terciarias percibidas con los otros sentidos.

Las alteraciones en la percepción visual de formas suelen ser las siguientes: una sola forma (una figura o un objeto) puede ser duplicada o multiplicada, puede cambiar su tamaño o distorsionarse su forma; es decir, podemos tener: *diplopía*, *poliopía monocular* o *binocular* (visión doble o múltiple de la misma imagen); *dysmegalopsia* (perder la habilidad de apreciar el tamaño de los objetos); *micropsia* (ver la cosas más pequeñas de lo que son) o *macropsia* (verlas más grandes); *metamorfosis* (distorsión visual que afecta a los contornos) o *dismorfosis* (inhabilidad de percibir las formas correctamente).

Analizando los fenómenos visuales producidos por la mescalina, encontramos *diplopía*, *poliopía*, *dismegalopsia* y *dismorfia* no sólo en los objetos alucinatorios, sino también en objetos reales. Es decir, se dan los mismos mecanismos independientemente de que el objeto sea percibido, imaginado o alucinado.

También se dan mecanismos similares fuera de la esfera visual. Sujetos en estado “mescalinizado” sienten que sus extremidades encogen o crecen, que su cuerpo se acorta o alarga, o que se distorsiona de diferentes maneras. El equivalente de la *poliopía visual* sería la *polimelía*, mecanismo por el cual vemos los dedos o los brazos multiplicados. El sujeto puede sentir varios brazos creciendo de su hombro como un Buda. También pueden darse alucinaciones

somatofísicas como la sensación de poseer dos cuerpos, o sentir ciertas partes del cuerpo completamente separadas del resto.

Kluver menciona en su estudio que los síntomas mencionados habían sido observados anteriormente en otros estudios referentes a diferentes psicosis, especialmente en psicosis tóxicas o al comienzo de ciertos procesos psicóticos, en delirios, hipoglucemia por insulina, histeria, pacientes con lesiones cerebrales (particularmente con lesiones parieto-occipitales u occipitales), e individuos eidéticos en intoxicación producida por algunas drogas (hachís o cocaína usadas crónicamente, por ejemplo).

En la investigación sobre los síntomas visuales que se han mencionado, algunos oftalmólogos subrayan la importancia del estado del propio ojo (dióptrico y retinal). Sin embargo, no parece que esas condiciones puedan explicar cambios visuales similares en objetos imaginales o el hecho de que las alteraciones afectan selectivamente sólo a objetos específicos o a partes de objetos. (Klüver, 1942).

En este estudio sobre las constantes alucinatorias se ha encontrado que la duplicación/multiplicación de los objetos y las alteraciones en el tamaño y la forma en que se producen las alucinaciones se manifiestan también en otros fenómenos visuales y en fenómenos de la esfera somatosensorial. Por otro lado, estos síntomas pueden aparecer bajo muchas condiciones diferentes y en enfermedades de etiología diferente. La participación de los diferentes sentidos y la aparición de estos síntomas en condiciones de origen diferente sugieren que se trata de mecanismos fundamentales que implican distintos niveles del sistema nervioso.

Además de las alteraciones a las que ya se ha hecho referencia, también pueden darse cambios en las relaciones espacio-temporales. Por ejemplo, la percepción del movimiento puede cambiar radicalmente, todos los objetos pueden aparecer a la misma distancia, o pueden alejarse en el espacio sin cambiar de tamaño (*porropsia*). En el estudio del comportamiento de ciertos tipos de imágenes eidéticas, nos encontramos también con los siguientes cambios: hay una translocación de objetos o partes de objetos; partes o propiedades de un objeto

se transfieren a otro objeto; sólo aparecen fragmentos o ciertas partes de un objeto; la aparición de un objeto es acompañada por la desaparición de otro; un objeto experimenta desplazamientos giratorios de varios tipos (reversiones de espejos, etc.); se produce una división de objetos en muchos fragmentos; un objeto dado desaparece y reaparece periódicamente; etc.

A estas constantes alucinatorias que se han encontrado Klüver les asigna tres niveles: a) el nivel de constantes formales; b) el nivel de alteraciones en el número, tamaño y forma (*poliopía, dismegalopsia, dismorfopsia*); y c) el nivel de cambios en las relaciones espacio-temporales.

En cuanto al contenido de las alucinaciones, estas serían de diversa naturaleza. La lectura más inmediata suele ser la representación de las necesidades afectivas, pero pueden ser mucho más complejas. Un fenómeno bastante común es el transitivismo: identificarse con el contexto exterior hasta el punto de no distinguir la experiencia propia de la ajena. Este estado puede recordar a estados de iluminación o conceptos dentro del marco de la psicología transpersonal que se han tratado con anterioridad.

Describir y clasificar las alucinaciones atendiendo a su contenido sería una tarea demasiado compleja y difícil de abarcar. En ese esfuerzo, diversos investigadores han considerado factores como niveles de la realidad, estados de conciencia (grado de "*turbidez*"), la relación del interior con el espacio exterior, y la relación entre las intenciones y los actos del sujeto. El empleo de tales criterios ha dado lugar a una innumerables clasificaciones terminológicas: alucinaciones, pseudo-alucinaciones, ilusiones, imágenes eidéticas, imágenes *hipnagógicas* (alucinación auditiva, visual o táctil que se produce poco antes del inicio del sueño), memoria de la persistencia de imágenes, pseudo-imágenes de la memoria, y fenómenos visuales fantásticos.

4.2.-Psicodelia: juegos, estrategias y autores

En el presente capítulo partimos de cuatro autores cuyo proceso creativo consideramos asociable a la experiencia psicodélica. Así, veremos juegos y

estrategias que dan lugar a obras psicodélicas desde cuatro campos distintos. Jodorowsky utiliza lo que él llama la “psicomagia” y veremos cómo la aplica para el desarrollo de su imaginación, que constataremos en cómics creados por él y contrastaremos con otras obras que usan los mismos mecanismos.

Magritte, por su parte, es un pintor que aunque se ha solido asociar con el surrealismo, presentaba particularidades que intuimos le acercan al arte psicodélico; más allá de la esfera de los sueños y los deseos del mundo surrealista, Magritte realizaba operaciones intelectuales con las que ofrecía realidades insólitas en el dorso de la realidad cotidiana.

Por otro lado, desde el campo del periodismo, veremos cómo Thompson instauró un tipo de periodismo inmersivo, llamado gonzo, que dejando de lado la objetividad se sumergía en la experiencia del cronista. En el caso particular de *Miedo y asco en Las Vegas*, este dio lugar a un libro y una película delirantes con innuberrables referencias a la ingesta de drogas y una narración en la que la realidad y la alucinación se interrelacionaban sin fronteras.

Para dar comienzo a este capítulo hemos recurrido a un autor de literatura infantil, Lewis Carroll. A través de su clásico *Alicia en el País de las Maravillas* veremos ejemplos de elementos psicodelizantes y cómo los aplica este escritor.

4.2.1.- Lewis Carrol

Carroll es el autor de *Alicia en el País de las Maravillas*. En principio, es la historia de una niña que desaparece por una madriguera de conejo en un lugar fantástico lleno de extrañas aventuras. Su autor, Charles Dodgson, un matemático de Oxford, contó por primera vez su imaginativa historia a las hijas del decano Henry Liddell cuando remaban por el Támesis. Alicia Liddell, pidió a Dodgson para que la escribiera y así nació *Alicia en el País de las Maravillas*, escrita bajo el seudónimo de Lewis Carroll.

4.2.1.1.- Elementos psicodelizantes en Alicia en el país de las maravillas estudiados desde el campo neurológico y psicológico

Si bien *a priori* se trata de un clásico infantil, el relato se presta a multitud de interpretaciones del mundo adulto. La heroína sigue a un conejo blanco que habla y se encuentra en una realidad de carácter psicodélico. Desde la década de 1960 ha habido una tendencia a identificar un tema de drogas oculto en el libro, ya que toda la atmósfera de la historia parece desvincularse de la realidad: el gato de Cheshire desaparece dejando solo su sonrisa enigmática detrás; Alicia bebe pociones y come trozos de champiñón para cambiar su estado físico; la oruga fuma una pipa... El libro fue escrito en una era del uso legal del opio y la posible influencia de drogas en la historia no parece descabellada.

La canción de Jefferson Airplane de 1967 *White Rabbit*, que constituye algo así como un himno psicodélico, utiliza la historia de Alicia para hacer alusión a la experiencia psicodélica incitada por drogas, particularmente hongos:

Cuando los hombres en el tablero de ajedrez se levantan / Y te dicen a dónde ir / Y acabas de tomar algún tipo de hongo / Y tu mente se mueve lentamente / Ve a preguntar a Alicia, creo que ella lo sabrá (Slick, 1967).

De hecho en la cultura popular encontramos muchísimas referencias a la historia; otro ejemplo es la película *The Matrix* en la que Morpheo dice:

Si tomas la pastilla azul, la historia termina, te despiertas en tu cama y crees lo que quieras creer. Si tomas la pastilla roja, te quedas en el País de las Maravillas y te muestro cuán profundo es el agujero del conejo¹⁷. (Wachowski & Wachowski, 1999)

Pero los expertos son generalmente escépticos. No se cree que Carroll haya sido un usuario recreativo de opio o láudano, lo que demuestra que la capacidad de generar fantasías psicodélicas no va estrictamente unida al consumo de sustancias lisérgicas. Como señala Heather Worthington, profesora de Literatura Infantil en la Universidad de Cardiff, en Reino Unido:

¹⁷ You take the blue pill—the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill—you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit hole goes. Remember: all I'm offering is the truth. Nothing more

La idea de que los aspectos surreales del texto son consecuencia de estados oníricos inducidos por las drogas resuenan en la cultura de los 60, los 70 y los 80, cuando el LSD circulaba ampliamente, e incluso ahora, que las drogas recreativas son un lugar común. (Worthington, 2012 citada en Robehmed, 2012)

El carácter inusual del texto hace que haya sido objeto de múltiples interpretaciones. En un número de la revista *Prospect*, Richard Jenkyns, profesor de la tradición clásica en la Universidad de Oxford, llamó a Alicia en el País de las Maravillas "probablemente el libro más puramente centrado en los niños" y dijo que su único propósito "es dar placer" (Jenkyns, 2011). Más allá del mero entretenimiento, uno de los temas recurrentes en el libro es la idea de lidiar con el sentido del yo; Alicia expresa a menudo incertidumbre acerca de quién es ella después de entrar en El País de las Maravillas. Quizás es por eso que su libro se refiere a la 'moralidad' en términos burlones, sugiere Jenny Woolf, autora de *The Mystery of Lewis Carroll*, "Y la acción tiene lugar bajo tierra o en un mundo que es opuesto al nuestro" (Woolf, 2011 citada en Robehmed, 2012). Lo cierto es que no puede saberse con seguridad cuál era la pretensión de Carroll más allá de contar la encantadora historia de una niña. Basado en su propia experiencia como ilustrador de la edición de 1988 de *Alicia en el País de las Maravillas*, Anthony Browne cree que Carroll podría no haber sido consciente de los significados que se encuentran en su historia:

La gente interpreta los libros de una manera lógica, al igual que los sueños. Quieren darle a todo un significado. Alicia en el País de las Maravillas no debe leerse como un libro lógico. Puede que Carroll le haya dado significados ocultos, sin tener plena conciencia de ello. Browne citado en Robehmed, 2012)

Algunos comentarios afirman que tal vez sea mejor que las intenciones completas del autor permanezcan desconocidas, dada la sospecha de posible contenido sexual subyacente. "De alguna manera, no importa", dice Browne. "No creo que Carroll haya escrito Alicia en el País de las Maravillas para ser interpretada. La escribió para entretener".

Fuera así o no, diversas investigaciones han expuesto que el texto de Carroll contiene varios conceptos matemáticos abstractos, como números imaginarios y geometría proyectiva. El trabajo de investigadores como Kohit y Barker muestra

que Alicia en el país de las maravillas también podría presentar una compleja comprensión del siglo XIX de las enfermedades mentales y los trastornos neurológicos, que aunque tratada de manera relativamente superficial, posiblemente fuera informada por investigaciones y observaciones serias (Jones, 2018).

Al parecer, Carroll obtuvo muchas de sus representaciones directamente del tratamiento de los trastornos mentales en la Inglaterra del siglo XIX, algunos de los cuales estaban relacionados con las malas condiciones de trabajo (Pickles, 2016). Se considera que fue una gran aportación al conocimiento del cerebro humano, y una influencia no solo en la psicología freudiana y el psicoanálisis, sino también en la neurociencia moderna (Robson, 2015) en la filosofía moderna (Deleuze, 1969). Estos son algunos ejemplos de sus referencias a mecanismos cerebrales sorprendentes y a una serie de aportaciones inusuales:

a) “Bébeme”. Micropsia

—Bueno, me lo comeré —dijo Alicia— y, si me hace más grande, agarraré la llave; y, si me hace más pequeña, me arrastraré por debajo de la puerta; lograré entrar en el jardín de una manera u otra, y no me importa cuál. (Carroll, 2016, p. 26)

En una de sus primeras aventuras, Alicia encuentra una poción con una etiqueta que dice "bébeme" y tras tomársela mengua hasta medir sólo 25 centímetros. Y un pastel mágico produce justo el efecto contrario en ella: crece tanto, que toca el techo con su cabeza. En 1955 un psiquiatra llamado John Todd se encontró con varios pacientes que aseguraban tener esa misma sensación de "alargarse como un telescopio". Todos ellos sufrían un trastorno neurológico que afecta a la percepción visual y que hoy se conoce como micropsia o síndrome de Alicia en el país de las maravillas (AIWS, por sus iniciales en inglés), un mal que afecta principalmente a niños. Se ha hecho referencia a este fenómeno en la sección 4.1.7 sobre alucinaciones.

"He escuchado a pacientes decir que las cosas están patas arriba, incluso que sus madres están a su lado cuando en realidad se encuentran en el otro extremo de la habitación", dice Grant Liu, un neurólogo de la Universidad de Pensilvania, en EE.UU., quien ha estudiado el fenómeno (Liu, 2014 citado en Robson, 2015).

Los diarios de Carroll revelan que sufrió migrañas, episodios que con frecuencia desencadenaban ciertos síndromes. Liu, por su parte, sospecha que el síndrome puede provocar una actividad anormal en los lóbulos parietales del cerebro, los responsables de la percepción espacial; y, como consecuencia, sesgar el sentido de la perspectiva y la distancia. Los neurocientíficos están tratando de provocar la ilusión en sujetos sanos, ya que creen que ello podría arrojar luz sobre la manera en la que creamos nuestro sentido del yo, el aquí y el ahora.

b) El sombrero loco: intoxicación por mercurio

Y entonces el desdichado Sombrero se puso a temblar tanto que se le salieron los dos zapatos.

—Haz tu declaración —repitió el Rey enfadado— o te mando ejecutar, estés o no nervioso.

—Soy un pobre hombre, Majestad —empezó el Sombrero con voz temblorosa— y no había empezado a tomar mi té... no hacía más de una semana... y entre las rebanadas cada vez más finas... y el titilar de la te...

—¿El titilar de qué? —dijo el Rey.

—Empezó con la te... —contestó el Sombrero.

—Claro que titilar empieza con una te —cortó secamente el Rey—. ¿Me tomas por ignorante? ¡Sigue!

—Soy un pobre hombre —prosiguió el Sombrero—, y después casi todo se puso a titilar... pero la Liebre de Marzo dijo... (Carroll 2016, p.176)

La industria del sombrero de fieltro se remonta a mediados del siglo XVII en Francia, y probablemente se introdujo en Inglaterra alrededor de 1830. En algún momento a lo largo de la historia de esta industria se introdujo el mercurio para el proceso de filtrado del pelo del camello (utilizado para el propio fieltro). Después el uso de soluciones de nitrato mercúrico se fue generalizado en la industria del fieltro, y el envenenamiento por mercurio se volvió endémico. La demencia y el eretismo (trastorno neurológico que afecta a todo el sistema nervioso central, así como un complejo de síntomas derivado de la intoxicación por mercurio) fueron de hecho una dolencia común entre los fabricantes de sombreros del siglo XIX (International Programme On Chemical Safety, 1991).

El Sombrero Loco de Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll puede asociarse con los efectos del mercurio tanto por comportamiento como por la fisiología. Una de las alteraciones más evidentes causadas por el mercurio era el comportamiento errático y extravagante; otras incluyen temblores musculares severos e incontrolables, visión distorsionada y habla confusa. Los casos avanzados desarrollaron alucinaciones y otros síntomas psicóticos.

Al parecer las frases "loco como un sombrero" y "loco como una liebre de marzo" eran comunes en inglés en el momento en que Lewis Carroll escribió. La frase había sido de uso común en 1837, casi 30 años antes. Carroll, sin embargo, parece haber basado su sombrero loco en un tal Theophilus Carter, no un sombrero sino un comerciante de muebles, que era conocido localmente como el Sombrero Loco, en parte porque siempre llevaba un sombrero de copa, y en parte porque era bastante excéntrico y creó algunos inventos extravagantes (Roberge, 2018).

c) Despersonalización

—Así que te parece que has cambiado, ¿no?

—Me temo que sí, señor —dijo Alicia—. No consigo acordarme de cosas que sabía... ¡y no logro mantener el mismo tamaño durante más de diez minutos! (Carroll, 2016, p. 75)

Los trastornos de despersonalización consisten en "episodios persistentes o recurrentes de despersonalización caracterizados por una sensación de desapego o extrañamiento de uno mismo. El individuo puede sentirse como una automatización o como si estuviera viviendo en un sueño o una película". (Moyano et al., 2001).

Holly Barker, investigadora de neurociencia clínica en el King's College de Londres, ha utilizado su experiencia académica para identificar este trastorno en la figura de Alicia, quien a lo largo del relato cuestiona su propia identidad y dice sentirse diferente desde la primera vez que despertó (Barker, 2018).

Este trastorno abarca una amplia gama de síntomas, incluyendo los sentimientos de no pertenencia hacia el propio cuerpo, la sensación de falta de propiedad de los pensamientos y recuerdos, de que los movimientos se inician sin intención consciente y un entumecimiento de las emociones. Los pacientes a menudo comentan que sienten que no están realmente allí en el momento presente. Estos síntomas ocurren en ausencia de psicosis, y los pacientes generalmente son conscientes de lo absurdo de su situación. La despersonalización es a menudo una característica de la migraña o las auras epilépticas y, a veces, se experimenta de forma momentánea por personas sanas, en respuesta al estrés, el cansancio o el consumo de drogas. (Barker, 2018)

d) *Prosopagnosia.*

—Tu cara es como la de cualquiera..., no se distingue en nada: dos ojos ahí — y los ubicó en el aire con el pulgar—, la nariz en medio, la boca debajo. Todo igual. Si en cambio tuvieras los ojos del mismo lado de la nariz, por ejemplo... o la boca en la frente..., me daría alguna pista.

—Pero no sería bonito—objetó Alicia.

Pero Humpty Dumpty cerró los ojos y concluyó: —Pruébalo antes de juzgar. (Carroll 2013, p.66)

Esta sería otra afección que Barker identifica en el texto; se caracteriza por "la incapacidad selectiva para reconocer rostros". Aunque puede ser hereditaria, la *prosopagnosia* también puede ser el resultado de un accidente cerebrovascular o un traumatismo craneoencefálico. El personaje supuestamente afectado es Humpty-Dumpty, quien le dice a Alicia "En caso de que nos volviéramos a ver, seguramente no te reconocería".

Esta descripción precisa de la *prosopagnosia* muestra cómo las personas con esta afección dependen particularmente de características discriminatorias para diferenciar a las personas" ya que no pueden distinguir a los familiares y amigos cercanos de los extraños (Barker, 2018). En el terreno de la interpretación, podría referirse una vez más a la identidad y lo que reconocemos en una persona como rasgo propio.

e) *La Duquesa y el Gato de Cheshire. Transformaciones en sueños.*

Esa vez no hubo ninguna posibilidad de error: era, ni más ni menos, un cerdo; y ella comprendió que resultaba bastante absurdo seguir acarreado con él. (Carroll, 2016, p.100)

El País de las Maravillas está lleno de personajes que cambian de forma, como la grotesca Duquesa y su bebé llorón. Cuando Alicia lo sostiene en sus manos, la nariz del bebé comienza a volverse hacia arriba; sus ojos se juntan más y empieza a gruñir. Antes de que se dé cuenta, el bebé se convierte en un cerdo. Otros ejemplos son los flamencos como palos con los que Alicia juega al croquet o el sonriente gato de Cheshire, cuya sonrisa permanece mientras su cuerpo desaparece.

En los sueños con frecuencia los objetos se transforman y adquieren nuevas identidades, siendo esta una característica de la mente dormida, así como la alteración del sentido del tiempo. Esta es otra de las constantes en la novela, ya

que Alicia siente que el tiempo le está jugando una mala pasada. Los neurocientíficos piensan que este fenómeno surge de la forma en que el cerebro dormido consolida los recuerdos; al afianzarlos establece vínculos entre diferentes eventos construyendo una historia. Un ejemplo sería esta referencia cruzada al recuerdo de un cerdo y a lo sucedido con el bebé, ambos se fusionan en un paisaje ensoñador generando un efecto surrealista.

e) Humpty Dumpty y el Jabberwocky. El lenguaje

— Mi nombre es Alicia, pero...
 — ¡Qué nombre más estúpido!— le interrumpió con impaciencia Humpty Dumpty. — ¿Qué significa?
 — ¿Es que un nombre tiene que significar algo?— preguntó tímidamente Alicia.
 — ¡Claro que sí!— dijo con una risita seca Humpty Dumpty—. Mi nombre significa exactamente la forma que tengo (una forma, por cierto, muy hermosa). Tú en cambio, con un nombre así, podrías tener cualquier forma. (Carroll, 2013, p.68)

En la secuela *A través del espejo* Carroll continúa con sus exploraciones, que incluyen algunas reflexiones de tono lúdico sobre la naturaleza del discurso. El libro da comienzo cuando en el primer capítulo Alicia lee un poema llamado el Jabberwocky; muchas de las palabras usadas en el poema fueron inventadas por el propio Carroll o son fusiones de palabras. Algunas de las palabras inventadas en este poema se incorporaron al idioma inglés, de hecho la misma palabra Jabberwocky es utilizada en inglés para referirse al lenguaje sin sentido.

Era cenora y los flexosos tovos
 En los relonces giroscopiaban, perfibraban.
 Mísvolos vagaban los borogovos
 Y los verdirranos extrarrantes gruchisflaban (Carroll, 2013, p.18)

El poema apela de alguna manera a nuestra concepción de la corrección gramatical, pero las palabras por sí mismas no tienen ningún sentido. Al parecer, los neurocientíficos que exploran la maquinaria del lenguaje, usan las "frases Jabberwocky" durante los escáneres cerebrales para demostrar que el significado y la gramática se procesan de forma separada en nuestro cerebro.

Pero de los experimentos más interesantes de Carroll en ese sentido es el momento en el que Alicia se encuentra en Humpty Dumpty y en su conversación se explora la naturaleza misma de las palabras.

¿Puede una frase compuesta por palabras como Humpty Dumpty evocar mejor la "hermosa forma" del personaje, un huevo antropomórfico, que cualquier otro sonido escogido al azar? Es una antigua pregunta filosófica que se remonta a Platón. En el diálogo "Cratilo", Platón plantea la cuestión de si el significado de las palabras viene dado de forma natural o si por el contrario es arbitrario y depende del hábito de los hablantes.

El problema de falta de relación entre el nombre y aquello que designa al que hace referencia Humpty Dumpty plantea si el lenguaje, siendo nuestra base lógica para pensar, puede no ser más que una convención, una elección aleatoria.

f) La Reina Blanca. El viaje mental en el tiempo

- Es un tipo de memoria muy pobre la que sólo funciona hacia atrás— replica la Reina.
- ¿Qué tipo de cosas recuerda mejor?— se aventura a preguntar Alicia.
- Oh, las cosas que ocurrirán la semana que viene después de la siguiente", respondió la reina en un tono despreocupado. (Carroll, 2013, p.98)

En su viaje, Alicia sostiene largas discusiones con la Reina Blanca, cuya memoria funciona en ambos sentidos, es decir, que tiene capacidad de previsión. Esto que *a priori* parece desconcertante, es también un área de investigación para quienes estudian el cerebro. Según Eleonor Maguire, del University College de Londres, a partir de mediados del año 2000 comenzaron a darse cuenta de que la memoria no sólo tiene que ver con el pasado, sino que también ayuda a actuar de forma apropiada en el futuro. (Maguire, 2013 citada por Robson, 2016).

Una posibilidad es que usamos nuestros recuerdos y los ensamblamos representando nuevos escenarios para imaginar el futuro. De esta manera, la memoria y la previsión utilizan "el mismo tiempo de viaje mental" en las mismas áreas del cerebro.

Maguire ha estudiado a pacientes con el hipocampo dañado, lo que significa que no pueden recordar su pasado. La experta descubrió que estos pacientes tienen problemas también para pensar en futuro. Lo expone con varios ejemplos; al preguntar a estos pacientes qué iban a hacer al día siguiente o la semana siguiente, eran incapaces de imaginarlo.

"Les pedimos que imaginen que se encuentran con un amigo la próxima semana y simplemente no podían hacerlo", explica. O cuando se les pidió que imaginaran escenas ficticias simples como estar acostado en una playa de arena blanca en una bahía tropical, tuvieron dificultades para construir una respuesta coherente (Mullally & Maguire, 2013). Sus pacientes, a diferencia de la Reina Blanca, estaban atrapados para siempre en un eterno presente.

g) Pensar en cosas imposibles

¿Puedes pensar en cosas imposibles?

—No sirve de nada intentarlo—, dijo Alicia. — No se puede creer en cosas imposibles.

— Me atrevería a decir que no tienes mucha práctica—, respondió la Reina. — Cuando tenía tu edad lo hacía durante media hora al día. A veces creía hasta en seis cosas imposibles antes del desayuno.

(Carroll, 2013, p.115)

Continuando con su exploración de la imaginación humana, la Reina ensalza las virtudes de pensar en lo imposible. A este capítulo hace referencia la psicóloga Alison Gopnik, quien se dedica a estudiar cómo construimos la imaginación y cómo los niños pequeños llegan a conocer el mundo que los rodea. La experta ha descubierto, por ejemplo, que los niños que juegan a "creer lo imposible" tienden a desarrollar una capacidad cognitiva más avanzada.

Parece ser que entre otras cuestiones, entienden mejor el pensamiento hipotético y también las motivaciones y las intenciones de los demás. "Mucho de lo que hacen en el juego de la simulación es plantear una hipótesis y seguirla hasta una conclusión lógica", explica Gopnik (citada en Robson, 2016).

Travis Proulx, de la Universidad de Tilburg, en los Países Bajos, ha estudiado la manera en la que la literatura como la de Carroll influye a nuestro conocimiento. Según Proulx (citado en Robson, 2016), leer literatura absurda o surrealista tiene los mismos efectos que el juego simbólico de los niños. Nos vuelve más rápidos al aprender nuevas ideas, y nuestros cerebros se tornan más flexibles y creativos, ya que en este mundo extraño se desafían las expectativas del cerebro. Las drogas alucinatorias también lo llevarían al mismo estado, pero la lectura se considera más segura.

En ese sentido, Gopnik señala que algunas drogas alucinógenas también podrían ayudar a alcanzar un estado mental de libre asociación parecido al de

los niños, pero leer es sin duda la forma más segura de hacer retroceder el reloj y ver el mundo desde una nueva perspectiva.

4.2.1.2.- Elementos psicodelizantes en Alicia en el país de las maravillas estudiados desde el campo filosófico.

El filósofo Gilles Deleuze escribió en 1969 el libro *Lógica del sentido*. En él reflexiona sobre el “pensar las cosas que pasan” a modo de novela lógica y psicoanalítica, con la que intenta una constitución paradójica de una teoría del sentido. Según relata Miguel Morey en el prólogo de dicho libro, la constitución de esta teoría sería paradójica, lógica y psicoanalítica:

Paradójica, porque el sentido es una entidad no existente, que incluso guarda relaciones muy particulares con el sinsentido. Lógica, porque se trata de caracterizar el modo como el sentido se desliza por la superficie de las proposiciones” (acontecimiento-sentido). Y finalmente psicoanalítica, “porque muestra cómo desde la profundidad de los cuerpos y sus terrores surge esa burbuja que viene a morir en la superficie” refiriéndose a lo indeterminado: sentido-fantasma. (Morey en Deleuze, 2005, p.18)

A partir de las premisas señaladas, Morey indica que lo que Deleuze entiende por pensar es un juego, fuera y contra toda representación, “un juego en el que el pensamiento se vería enfrentado, no con lo que hay o con la verdad de lo que son las cosas, sino con el sentido del pasar de las cosas, que pasan: lo que solo puede ser pensado, eso con lo que el pensamiento no puede dejar de medirse como su objeto específico, y en tanto que pensamiento (Morey en Deleuze, 2005, p.21).

Puede decirse que Deleuze habla del pensamiento, pero lo que cuenta es, al fin y al cabo, lo que nos pasa. Es decir, no trata la imagen de un pensamiento representativo. Esto no se debe a que no haya representaciones, sino que complica las imágenes del pensamiento en una especie de “circo metafísico”. Acude al teatro interior que subyace bajo la noción de representación: lo que de escénico, trágico, mimético, artificial, histriónico, afectado tiene eso que llamamos nuestra conciencia” (Morey en Deleuze, 2005, p.22).

Este pensamiento de Deleuze, descrito por Miguel Morey, está organizado a partir de una serie de paradojas, y está salpicado de ejemplos que con frecuencia

y casi en exclusividad pertenecen a la obra de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas*. Hemos considerado oportuno, en ese sentido, crear un apartado complementario al anterior de carácter neurológico y psicológico, por este otro realizado desde el campo del pensamiento. De esta manera damos una semblanza más completa del valor de la obra de Lewis Carroll y su mencionado libro.

En el mismo prólogo de su libro *La lógica del sentido*, Deleuze empieza de esta manera:

La obra de Lewis Carroll tiene de todo para satisfacer al lector actual: libros para niños, preferentemente para niñas; espléndidas palabras insólitas, esotéricas; claves, códigos y desciframientos; dibujos y fotos; un contenido psicoanalítico profundo, un formalismo lógico y lingüístico ejemplar.... (2005, p.25)

Y continúa valorando a Lewis Carroll como el escritor que realizó la primera gran escenificación de las paradojas del sentido: “unas veces recogiénolas, otras renovánolas, o inventánolas, o preparánolas” (2005, p.25).

Así, podemos apreciar una serie de valores en *Alicia en el país de las maravillas*, asociadas al discurso desarrollado por Deleuze, que serían lo paradójico, lo serial-esotérico, lo lúdico-puro, lo singular, lo sintético regresivo y disyuntivo, y finalmente, lo temporal-atemporal.

a) Lo paradójico

Según Deleuze, el buen sentido sería la afirmación de que, en todas las cosas, habría un sentido determinable; pero la paradoja sería la afirmación de los dos sentidos a la vez. Nos lo resume acudiendo a Platón, que distingue dos dimensiones:

“1º) La de las cosas limitadas y medidas, sean permanentes o temporales, pero suponiendo siempre paradas como reposos, establecimiento de presentes, asignaciones de sujetos (...)

2º) Un puro devenir sin medida, (...) que no se detiene jamás, en los dos sentidos a la vez, esquivando siempre el presente, haciendo coincidir el futuro y el pasado, el más y el menos, lo demasiado y lo insuficiente” (2005, p.27)

La consecuencia de esta segunda opción es la pérdida del nombre propio, como cuando Alicia se ve despojada de su identidad. De modo que Deleuze llega a las siguientes conclusiones:

- El nombre propio o singular está garantizado por la permanencia de un saber
- Este saber se encarna en nombres generales, sustantivos y adjetivos
- El yo personal tiene necesidad de Dios y del mundo en general
- Cuando los sustantivos y adjetivos empiezan a diluirse por los verbos del puro devenir y se deslizan en el lenguaje de los acontecimientos, se pierde toda identidad para el yo, el mundo y Dios.
- La incertidumbre personal es una estructura objetiva del acontecimiento mismo en tanto va en dos sentidos a la vez, “descuartizando” al sujeto según esa doble dirección

Tenemos entonces que la paradoja es primeramente lo que destruye el buen sentido como sentido único, pero luego es lo que destruye al sentido común como asignación de identidades fijas.

A partir de estas premisas, podemos establecer ciertas analogías con el lenguaje empleado por Carroll: la destrucción del sentido común, la disolución de sustantivos y adjetivos en favor de lo verbal, la destrucción del sujeto, la valoración del acontecimiento como tal...etc.

Siguiendo el razonamiento de Deleuze, este se refiere al sentido en estos términos:

El sentido no está nunca en uno de los dos términos de una dualidad que opone a las cosas y las proposiciones, los sustantivos y los verbos, las designaciones y las expresiones, ya que es también la frontera, el filo o la articulación de la diferencia entre las dos, ya que dispone de una impenetrabilidad que le es propia y en la que se refleja, debe desarrollarse en sí mismo en una serie de paradojas, esta vez interiores. (2005, p. 57)

Esta serie de paradojas sería la siguiente:

- Paradoja de la regresión, o de la proliferación indefinida.

Nunca digo el sentido de lo que digo, sino que se presupone desde el momento en que comienzo a hablar. Sin embargo, en otra proposición sí que podría coger como objeto el sentido de lo que digo, y en esa otra proposición tampoco diría el sentido. Así se entraría en la regresión infinita del presupuesto. “En resumen: dada una proposición que designa un estado de cosas, siempre puedo tomar su sentido como lo designado de otra proposición” (2005, p.57).

- Paradoja del desdoblamiento estéril o de la reiteración seca.

Deleuze se vale de la lógica estoica para explicarla: solo los cuerpos actúan y padecen, pero no los cuerpos incorporeales, que son exclusivamente consecuencia de las acciones y pasiones. Es la esterilidad del sentido-acontecimiento; el sentido, lo expresado en la proposición, subsiste en ella, pero no existe: “Extraído de la proposición, el sentido es independiente de esta, no es sino su doble evanescente: como la sonrisa sin gato de Carroll, o la llama sin vela” (2005, p.60).

- Paradoja de la neutralidad o del tercer estado de la esencia.

Si tomamos el sentido como doble de la proposición, este es indiferente a la afirmación y a la negación, no es activo ni pasivo. De modo que ningún modo de la proposición puede afectarlo

- Paradoja del absurdo o de los objetos imposibles.

Las proposiciones que designan objetos contradictorios tienen también un sentido. Sin embargo no tienen significación, son absurdas. No por ello dejan de tener un sentido y no deben confundirse el absurdo y el sinsentido.

Si distinguimos dos clases de seres, el ser de lo real como materia de las designaciones y el ser de lo posible como forma de las significaciones, debemos añadir todavía un extra-ser que define un mínimo común a lo real y a lo posible y a lo imposible: “los imposibles son extraexistentes, reducidos a ese mínimo, y como tales insisten en la proposición” (2005, p.65).

b) Lo Serial-Esoterico

Para Deleuze, Lewis Carroll sería una especie de explorador, el instaurador de un método serial en literatura. En él se encontrarían varios procedimientos de desarrollos en series.

- Dos series de acontecimientos con pequeñas diferencias internas, reguladas por un objeto extraño.

Ejemplo de ello sería lo que le ocurre al ciclista en el libro *Silvia y Bruno* de Carroll: un reloj peculiar (el objeto extraño regulador) hace que vuelvan los acontecimientos, bien a la inversa de cómo han ocurrido, o bien con pequeñas variaciones.

- Dos series de acontecimientos con grandes diferencias internas aceleradas, reguladas por proposiciones, o por lo menos por ruidos, onomatopeyas.

Es lo que Carroll describe como la ley del espejo. También las series sueños-realidad del citado *Silvia y Bruno* están construidas a través de estos desdoblamientos.

- Dos series de proposiciones con una fuerte disparidad, reguladas por una palabra esotérica.

Un primer tipo contrae elementos silábicos de una proposición o de varias consecutivas, usando contracciones, alargamientos silábicos, desvocalizaciones... El segundo tipo es la síntesis de coexistencia de series heterogéneas: nombres invisibles, onomatopeyas que se desvanecen, nombres indeterminados...

- Series de gran ramificación, reguladas por palabras valija, y constituida en su caso por palabras esotéricas de un tipo precedente.

En este caso contraen varias palabras y envuelven varios sentidos. Las palabras-valija han de ser necesarias y no arbitrarias, con su función con la palabra esotérica.

A partir de estos procedimientos seriales, Deleuze distingue tres clases de palabras esotéricas en Lewis Carroll:

- Contractantes:

“que operan una síntesis de sucesión sobre una sola serie, y actúan sobre los elementos silábicos de una proposición o de un conjunto de proposiciones, para extraer su sentido compuesto («conexión»)” (2005, p.78).

- Circulantes:

“que operan una síntesis de coexistencias y de coordinación entre dos series heterogéneas y que actúan de una vez sobre el sentido sobre el sentido respectivo de las series («conjunción»)” (2005, p.78).

- Disyuntivas o palabras valija:

“que operan una ramificación infinita de las series coexistentes y actúan a la vez sobre las palabras y los sentidos, los elementos silábicos y semiológicos («disyunción»). La función ramificante o síntesis disyuntiva es lo que da la definición real de palabra valija” (2005, p.78).

c) Lo singular. Los acontecimientos

Otra cualidad del pensamiento paradójico, y que creemos extensible al desarrollo en *Alicia en el país de las maravillas*, son los conjuntos de singularidades que aparecen en los sucesivos acontecimientos del libro. Para Deleuze, un acontecimiento ideal es un conjunto de singularidades. Así nos lo describe: “La singularidad es esencialmente pre-individual, no personal, a-conceptual. Es completamente indiferente a lo individual y a lo colectivo, a lo personal y a lo impersonal, a lo particular y lo general; y a sus oposiciones. Es *neutra*.”(2005, p.83)

Los acontecimientos son, por su parte, singularidades ideales que se comunican en un solo y mismo acontecimiento. “Son las únicas idealidades; e invertir el platonismo es en primer lugar destituir las esencias para sustituirlas por los acontecimientos como fuentes de singularidades” (2005, p.84). Deleuze señala que si bien es cierto que debe evitarse la confusión dogmática del acontecimiento con la esencia, tampoco debe confundirse el acontecimiento con el accidente (real e imperfecto).

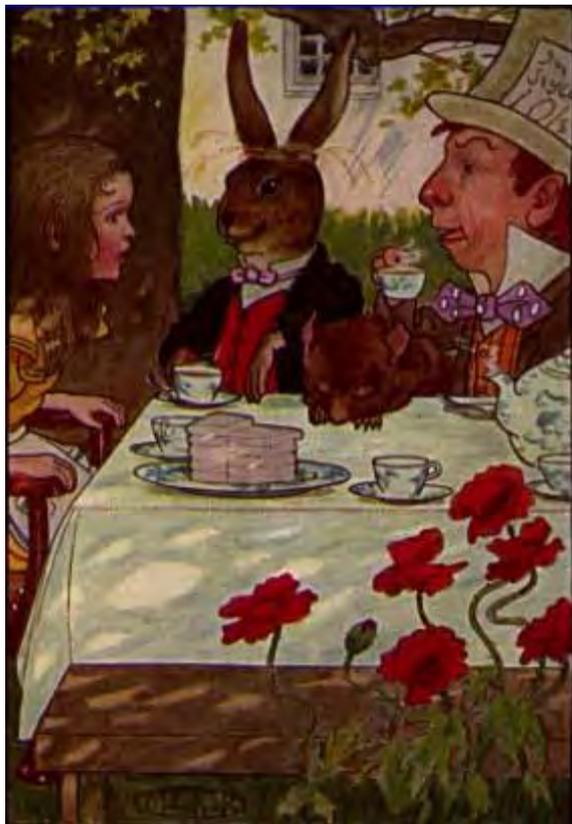
Lo problemático, a la vez, es una categoría objetiva del conocimiento y un género de ser perfectamente objetivo. Fue Kant el primero “en hacer de lo problemático no una incertidumbre pasajera sino el objeto propio de la Idea, y por ello un horizonte indispensable para todo lo que ocurre o aparece” (2005, p.86).

Así, esta afirmación da lugar a una nueva forma de concebir las relaciones de las matemáticas y el hombre. En lugar de cuantificar y medir las propiedades humanas, se trata de problematizar los acontecimientos humanos, así como de desarrollar las condiciones de un problema como acontecimientos humanos.

Sólo se puede hablar de acontecimientos como singularidades que se despliegan en un campo problemático, y en la cercanía de los cuales se organizan las soluciones. De este modo, la obra de Carroll constituye un método de problemas y de soluciones, componiendo el lenguaje científico de los acontecimientos y de sus efectuaciones.

Dado que las distribuciones de singularidades que corresponden a cada serie forman campos de problemas, necesitamos caracterizar el elemento paradójico que comunique y ramifique las series, y que ordene las distribuciones, o lo que es lo mismo, las continuaciones y transformaciones. Para Deleuze ese elemento debe ser definido como el lugar de una pregunta. “El problema está determinado por los *puntos singulares* que corresponden a las series, pero la *pregunta*, por un *punto aleatorio* que corresponde a la casilla vacía o al elemento móvil.” Las metamorfosis de singularidades componen una historia, cada combinación es a su vez un acontecimiento, y la instancia paradójica sería “el Acontecimiento en el que comunican y se distribuyen todos los acontecimientos, el único acontecimiento del que todos los demás son fragmentos y jirones” (2005, p.88).

Como problema y pregunta designan por sí mismos objetividades ideales, los problemas quedan sin solución y la pregunta sin respuesta, ya que estos tienen un ser propio, lo que Deleuze llama “un mínimo de ser” (2005, p.88). Ejemplo de ello son las adivinanzas sin respuesta de *Alicia en el país de las maravillas*.



Kirk, M.; ilustración de Alice in Wonderland, 1904. Obtenido de <http://www.the-office.com/bedtime-story/classics-alice-7.htm>

– ¿En qué se parece un cuervo a un escritorio?

« ¡Vaya, ahora nos vamos a divertir!—pensó Alicia— «Me alegro de que empiecen con las adivinanzas...» Y añadió en voz alta:

—Creo que lo puedo adivinar—añadió en voz alta.

—¿Quieres decir que crees que piensas que puedes encontrar la respuesta?— dijo la Liebre de Marzo.

—Eso es—repuso Alicia.

—Entonces tienes que decir lo quieres decir—continuó la Liebre de Marzo. (Carroll, 2016, p.109)

d) Lo lúdico-puro

Para Deleuze, Lewis Carroll invoca un nuevo tipo de juego, sin reglas aparentemente lógicas y que tienen como objetivo la consecución de un cierto “ideal de pureza”. Resulta difícil encontrar el sentido y la función de esta especie de juego ideal. Para ello habría que imaginar unos principios donde el juego se volviera puro. Los principios de este juego serían:

- 1º) No hay reglas preexistentes, cada tirada inventa sus reglas, lleva en sí su propia regla.
- 2º) En lugar de dividir el azar en un número de tiradas

realmente distintas, el conjunto de tiradas afirma todo el azar y no cesa de ramificarlo en cada tirada. 3º) Las tiradas no son pues, en realidad, numéricamente distintas. Son cualitativamente distintas, pero todas son las formas cualitativas de un solo y mismo tirar, ontológicamente uno.” (2005, p.90)

El tirar único es un caos, del que cada tirada es un fragmento. Cada tirada opera un conjunto de singularidades, constelación. “Es el juego de los problemas y de la pregunta, y no de lo categórico y lo hipotético.” (2005, p.90).

Finalmente añade Deleuze un cuarto principio; tratándose de un juego sin reglas, sin vencedores ni vencidos, sin responsabilidad, en el que la destreza y el azar no se distinguen, es, al fin y al cabo, un juego que sólo puede ser pensado y pensado como sin sentido.

Es el juego reservado al pensamiento y al arte, donde ya no hay victorias para los que han sabido jugar, es decir, afirmar y ramificar el azar en lugar de dividirlo para dominarlo. Es el “juego que sólo está en el pensamiento, y que no tiene otro resultado sino la obra de arte, es también lo que hace que el pensamiento y el arte sean reales y trastornen la realidad, la moralidad y la economía del mundo” (2005, p.91).

e) lo sintético regresivo y disyuntivo

En este apartado Deleuze, hablando del Sinsentido hace mención al efecto Crisipo asemejándolo al efecto Carroll (Crisipo era ese pensador que citado por Deleuze, decía que cuando mencionaba una palabra, por ejemplo, “carro”, un carro salía por su boca).

El sinsentido tiene dos figuras: una corresponde la síntesis regresiva, la otra a la síntesis disyuntiva. Al recorrer las series heterogéneas puede coordinarlas y hacerlas converger, o por el contrario, introducir disyunciones múltiples ramificándolas.

El problema de la lógica del sentido es que “el sentido y el sinsentido tienen una relación específica que no puede calcarse sobre la relación de lo verdadero y lo falso, no puede concebirse simplemente como una relación de exclusión” (2005,

p.99). El sentido y el sinsentido forman un tipo original de relación intrínseca, copresencial, entre ellos no hay una relación análoga a la de lo verdadero y lo falso.

En las series, lo que da sentido a cada término es su posición relativa a todos los demás. Esta posición depende a su vez de la posición absoluta de cada término con respecto a la instancia =x (lo que se ha determinado como sinsentido) y que circula a través de las series. Es esta circulación la que produce sentido. Así, el sentido es siempre un efecto:

No solamente un efecto en el sentido causal, sino un efecto en el sentido de «efecto óptico», «efecto sonoro», o, mejor aún, efecto de superficie, efecto de posición, efecto de lenguaje. Un efecto semejante no es en absoluto una apariencia o una ilusión: es un producto que se extiende o se alarga en la superficie, y que es estrictamente copresente, coextensivo a su propia causa, y que determina esta causa como causa inmanente, inseparable de sus efectos. (2005, p.101)

Para Deleuze, el descubrimiento del sentido como efecto incorporal, producido siempre por la circulación del elemento = X en las series de términos que recorre, debería llamarse «efecto Crisipo» o «efecto Carroll».

Por otro lado, el estructuralismo muestra que el sentido es producido por el sinsentido y su perpetuo desplazamiento. De modo que para Deleuze, El estructuralismo tiene inspiración estoica y carrolliana, ya que considera la estructura una máquina de producir el sentido incorporal. “Desde el punto de vista de la estructura, siempre hay demasiados sentidos. Exceso producido y sobreproducido por el sinsentido como defecto de sí mismo”(2005, p.102).

El estructuralismo hizo que la noción de sentido tomara el relevo a las Esencias, que Deleuze califica como “desfallecidas”. Aun así considera que no hay que buscar el sentido en el origen de las cosas, lo que le devolvería un carácter trascendental, un contrasentido. “El sentido no es nunca principio ni origen, es producto. No está por descubrir, ni restaurar ni reemplazar; está por producir con nuevas maquinarias” (2005, p.103).

Producir el sentido es, por tanto, la tarea de hoy. Para ello, considera Deleuze que basta con que sepamos permanecer en la superficie, con que tensemos nuestra piel como un tambor:

Una casilla vacía que no es ni para el hombre ni para Dios; singularidades que no pertenecen ni a lo general ni a lo individual, ni personales ni universales; todo ello atravesado por circulaciones, ecos, acontecimientos que producen más sentido y libertad. (...)Hacer circular la casilla vacía y hacer hablar a las singularidades pre-individuales y no personales” (2005, p.104).

f) lo temporal-atemporal. El Aión

La concepción paradójica del tiempo en Deleuze le lleva a hablar de la figura mítica de Aión. Nos parece oportuno citarlo, finalmente, por su posible analogía con el transcurrir “atemporal” del libro de Carroll:

Según Deleuze, el pasado, el presente y el futuro no serían en absoluto tres partes de una misma temporalidad, sino que formarían dos lecturas del tiempo, cada una completa y excluyendo a la otra. Así, según él tendríamos a:

CRONOS: “el presente siempre limitado, que mide la acción de los cuerpos como causas, y el estado de sus mezclas en profundidad”

Y AIÓN: “el pasado y el futuro esencialmente ilimitado que recogen en la superficie los acontecimientos incorporales en tanto que efectos.” (2005, p.92).

Una vez más Deleuze alude a los estoicos, ya que según él la grandeza de su pensamiento en mostrar a la vez la necesidad de las dos lecturas del tiempo, y su exclusión recíproca.

Atendiendo entonces a estos dos tiempos, puede verse que uno se compone de presentes encajados, está siempre definido (activo o pasivo), y es cíclico; mide el movimiento de los cuerpos, y depende de la materia que lo limita y lo llena. El otro tiempo, en cambio, se descompone en pasado y futuro alargados, es eternamente Infinitivo, eternamente neutro, y además, es una pura línea recta en la superficie, incorporal, ilimitado e independiente de toda materia.

Por su parte y en relación al Aión, el Acontecimiento puro es algo que acaba de pasar y que va a pasar, a la vez, nunca algo que pasa. Cada acontecimiento es adecuado al Aión entero, cada acontecimiento comunica con todos los otros, todos forman un sólo y mismo Acontecimiento. “El Aión, forma vacía y desenrollada del tiempo, subdivide hasta el infinito lo que le acecha sin habitarlo jamás” (2005, p.95). Así Deleuze califica el Aión como el jugador ideal o el juego mismo, un azar ramificado.

Él es el tirar único del que se distinguen cualitativamente todas las tiradas. Juega o se juega en dos mesas por lo menos, en la bisagra de dos mesas. Allí es donde traza su línea recta, bisectriz. Recoge y reparte en toda su longitud las singularidades correspondientes a los dos. Las dos mesas o series son como el cielo y la tierra, las proposiciones y las cosas, las expresiones y las consumiciones.; Carroll diría: la tabla [table] de multiplicar y la mesa [table] de comer. (2005, p.95-96)

Así concluye que el Aión es la frontera entre esas dos *tables*, la línea recta que las separa, pero igualmente la superficie plana que las articula, como un vidrio o espejo impenetrable.



Page 13
When the Rabbit took a watch out of his waistcoat-pocket, Alice started to her feet

Winter, M.; ilustración para *Alice in Wonderland*, 1916. Obtenido de <https://orchid-thief.livejournal.com/706139.html?thread=3529819>

4.2.1.3.- Capítulos

A continuación se ofrece un análisis capítulo por capítulo del libro *Alicia en el País de las Maravillas*, poniendo en relieve las estrategias relacionadas con la psicodelia que se utilizan y que venimos citando en las secciones anteriores del trabajo de investigación. Dado que en esta parte todas las citas son del mismo libro, no se repetirá en cada referencia el autor y el año, para agilizar la lectura.

a) *La madriguera del conejo*

Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas comienzan con Alicia durmiendo mientras su hermana le lee, anticipando los extraños sucesos que ocurren a lo largo del libro. Alicia asoma a un estado de ensueño en el que parece ver a un conejo blanco completamente vestido capaz de hablar inglés. Incluso antes de ir al país de las maravillas, experimenta fenómenos que se apartan de las reglas convencionales del mundo real.

Una vez que se zambulle en la madriguera aparece en un mundo que cambia constantemente y se transforma siguiendo una lógica propia. Podría decirse que Alicia huye del estricto mundo victoriano de su hermana porque se siente insatisfecha, pero rápidamente descubre que El País de las Maravillas no cumple sus deseos. Las payasadas del conejo inspiran a Alicia a seguirlo por el agujero hacia el país de las maravillas, pero constantemente se mantiene un paso por delante de ella. Ella lo persigue por pura curiosidad, pero cree que atraparlo le dará un nuevo conocimiento o satisfacción. Incluso cuando el resultado es desconocido, el acto de perseguir implica un objetivo deseado.

El descenso de Alicia por la madriguera que parece no tener fin recuerda la pesadilla tan recurrente en muchas personas de caer y caer, hasta que la sensación de angustia creciente les hace despertar. Esta imagen que usa Carroll parece describir la entrada en lo inconsciente.

En este capítulo aparecen varios mecanismos de los que se han mencionado en capítulos anteriores. Un conejo que habla, tiene prisa, lleva chaleco y reloj: se trata de cualidades humanas trasladadas a un animal. Por otro lado, a Alicia todo esto “le pareció muy natural” (p.16), se acepta que este lugar se rige por otra

lógica, lo que allí es lógico aquí no lo es: “Le habían pasado tantas cosas poco corrientes que empezaba a pensar que eran muy pocas las realmente imposibles” (p.22).

También se hace referencia al cambio de la percepción del tiempo: “o el pozo era muy profundo o ella cayó muy despacio” (p.17). Otro mecanismo bastante evidente es el de encoger, lo que Jodorowsky relacionaba con la resta: debo de estar encogiéndome como un catalejo” (p.24).

b) El estanque de lágrimas

Alicia se siente confusa en cuanto a su identidad a medida que cambia su tamaño, al igual que nos ocurre en el transcurso de la niñez a la edad adulta. “¿era la misma al levantarme esta mañana? Casi me parece recordar que me sentía un poco diferente. Aunque, si no soy la misma, la siguiente pregunta es: ¿quién soy? ¡Ah, ése es el gran misterio” (p.33).

El hecho de que no recuerda sus lecciones le hace pensar que ya no es Alicia; de alguna manera, esta nueva realidad hace que desaprenda lo aprendido. Al principio, Alicia asume que ella puede ser, de hecho, alguien que ella conoce. Aunque intenta usar cadenas de razonamiento adaptadas al mundo de la superficie, la paradoja de El País de las Maravillas es que debe aceptar la lógica de la insensatez o enloquecer con la contradicción. Alicia trata de lidiar con su situación utilizando la razón, pero el episodio en el charco de lágrimas ilustra qué fácilmente El País de las Maravillas le aparta de la razón y le hace reaccionar emocionalmente. El exagerado tamaño de las lágrimas de Alicia o su propia altura “¡Ahora me estoy desplegando como el mayor catalejo que se haya visto nunca!” (p.29) coinciden también con el mecanismo de la suma que veremos en el apartado sobre Jodorowsky. También podemos relacionar este mecanismo con la metamorfosis del objeto al que hacemos referencia con Magritte.

Mientras Alicia nada, el paisaje a su alrededor va cambiando: el gran salón se ha convertido en un océano, mientras que el piso se ha convertido en una "orilla" seca. En vez de reaccionar a su situación llorando o racionalizando el problema,

se distrae intentando descubrir cómo dirigirse al Ratón. Es decir, ha comenzado a aceptar lo ilógico de su situación para considerarlo real.

c) *Una carrera política y una historia con mucha cola*

Continúan apareciendo animales con cualidades humanas: el dodo que ofrece un premio, el canario que con voz temblorosa llama a sus hijos, el ratón que cuenta una historia... De hecho, la carrera política puede interpretarse como una crítica a lo absurdo de la política inglesa en su época, aludiendo a que los políticos se comportaban con mucha solemnidad y sin lograr nada, al igual que los animales que corren aleatoriamente en círculos, no progresan y se levantan arbitrariamente sin una conclusión clara. En una escala más amplia, la carrera también podría significar que puede no haber un propósito claro y un significado para la vida misma.

Este es uno de los capítulos en los que más se juega con el propio lenguaje, aspecto que mencionábamos en la sección anterior al hablar de elementos psicodelizantes. Existe una gran confusión sobre las palabras y sus significados, lo que muestra las formas en que El País de las Maravillas distorsiona el lenguaje.

Cuando Alicia confunde el cuento (*tale* en inglés) del Ratón con su cola (*tail*), visualizando el primero en la forma de este último, emerge su incapacidad para comprender a los habitantes del País de las Maravillas. Para la traducción en español se adapta el juego de palabras hablando de “una historia con mucha cola” (p.51). Así, Carroll genera un poema gráfico:

Furia dijo a
un ratón que
encontró en
un rincón:
—Pues
pienso
denunciarte,
vayamos a la
ley. No
aceptaré
artificios
y he de
llevarte
a juicio,
que en
toda la
mañana
nada
tengo que
hacer.
Dijo el
ratón al
perro:
—Señor,
ese proceso,
sin un juez ni
un jurado
será hablar
vanamente.
—Seré juez y
jurado
—dijo
Furia,
taimado—,
Yo juzgaré
la causa,
y
dictaré
tu muerte.

Carroll, L.; caligrama de *Alicia en el País de las Maravillas* (1865). En *Alicia en el País de las Maravillas* (p.51) por Carroll, 2016.

Para nosotros el lenguaje requiere que las palabras tengan definiciones fijas para transmitir el significado de manera consistente. En el país de las maravillas, el lenguaje, así como los personajes, los eventos y los terrenos, cambian el significado y la importancia de un momento a otro. Cada aspecto de El País de las Maravillas no tiene un impacto duradero fuera de la escena y el contexto en el que opera. Como resultado, no hay patrones de significado consistentes que creen un sistema de lógica en el País de las Maravillas que permita a un visitante como Alicia dar sentido a su entorno.

Los errores verbales de Alicia con el Ratón son un ejemplo de su incapacidad para comprender patrones de comportamiento y así establecer cualquier tipo de expectativa sobre qué esperar en el País de las Maravillas. Sin embargo, para cuando llega a este capítulo Alicia ya muestra una actitud muy abierta hacia lo irracional: “a Alicia le pareció bastante natural encontrarse hablando familiarmente con ellos [los animales], como si los conociera de toda a vida “. (p.43).

d) El Conejo envía un mensajero

El Conejo Blanco como una figura de autoridad obliga a Alicia a ajustar su percepción de que los humanos se sientan en la cima de la jerarquía animal. Alicia se pregunta si sus experiencias en el País de las Maravillas afectarán la forma en que se comporte cuando regrese a casa, y se cuestiona si tendrá que empezar a recibir órdenes de su gato. Así, ella acepta la inversión del orden natural; es decir, El País de las Maravillas rompe las creencias de Alicia sobre su identidad y reemplaza esas creencias aprendidas y entendimientos del mundo con otras reglas pertenecientes a El País de las Maravillas, que no concuerdan con las reglas que dicta el sentido común.

La ficción se ha colado en su propio sentido de realidad, y se encuentra incapaz de mantener los dos separados. Siguen dándose varios casos de metamorfosis: “los guijarros se convertían en pastelitos una vez en el suelo” (p.66). Además continúa teniendo problemas con su tamaño, lo que agrava su confusión sobre su identidad y una vez más alude a la dolorosa transición de la niñez a la adultez.

El viaje de Alicia no es precisamente agradable, las situaciones a las que tiene que hacer frente le resultan, como los sueños, inquietantes. Ella intenta escapar incluso: “Aquella le pareció a Alicia una buena oportunidad para escapar, así que salió de pronto y corrió hasta quedar agotada y sin aliento [...]”. (p.69).

El enfoque en el espacio físico puede tener que ver con la represión doméstica, una idea subrayada por el hecho de que Alicia entra en ella como una criada. Cuando Alicia literalmente sobrepasa la casa, su cuerpo manifiesta su deseo de trascender los límites de su existencia confinada.

Al final de este capítulo se encuentra con la oruga: Se estiró de puntillas y se asomó por encima del borde de la seta, y sus ojos enseguida se encontraron con los de una gran oruga azul que estaba sentada en lo alto, con los brazos cruzados, fumando plácidamente un largo narguile sin prestarle la más mínima atención a ella ni a nada de cuanto la rodeaba (p.70). La oruga parece estar en un estado contemplativo, da lugar a pensar que la seta hace referencia a los alucinógenos, así como aquello que está fumando.

e) *Los consejos de una oruga*

La oruga descansa sobre un hongo gigante y fuma una pipa de agua. Este personaje pregunta a Alicia una y otra vez quién es ella, pregunta que no sabe responder, mostrando el poder trasformativo de la experiencia psicodélica en la que se halla inmersa. “— ¿Tú quién eres? —preguntó la Oruga. No se trataba de un inicio de conversación demasiado alentador. — ¿Yo?... No lo sé muy bien en estos momentos, señor Oruga... Bueno, sé quién era cuando me desperté esta mañana, pero creo que he cambiado varias veces desde entonces” (p.73).

Tras una discusión la oruga le dice a Alicia que comer un lado del hongo la hará crecer y comer del otro lado la hará encoger. Alicia prueba la porción derecha de la seta y se encoge. Luego prueba con parte de la porción izquierda de la seta, y su cuello crece tanto que su cabeza está sobre las copas de los árboles.

—¡Por fin tengo la cabeza libre! —dijo Alicia con gran alegría. Sin embargo, un instante después la alegría se transformó en alarma al darse cuenta de que no veía por ningún sitio los hombros. Cuanto acertaba a distinguir, al mirar hacia abajo, era un larguísimo cuello que parecía elevarse como el tallo de una planta sobre un mar de hojas verdes situado muy por debajo de ella (p.82).

Esta anécdota guarda cierta similitud con el efecto de disolución del ego y despersonalización del que hablábamos en el capítulo 4.1; ya que desde la altura exagerada en la que se encuentra su cabeza busca y observa otras partes de su cuerpo, como si no le pertenecieran.

Aunque Alicia busca la guía y la complicidad de la oruga (ella también se transformará en mariposa), ésta solo le genera más dudas sobre sí misma bajo

su brusco escrutinio. Nuevamente se hace referencia a “desaprender” cuando Alicia tiene problemas para recitar el poema *Eres viejo* y descubre que El País de las Maravillas ejerce sobre su cerebro el efecto de olvidar cosas que conoce bien.

La paloma que le acusa de ser una serpiente agrava su confusión, ya que hace que dude no solo de quién es ella sino también de lo que es. La paloma explica que, dado que Alicia exhibe rasgos clave de una serpiente, tiene un cuello largo y come huevos, en efecto debe ser una serpiente. Alicia queda atrapada en esta aseveración a modo de aforismo matemático, y la identidad de Alicia sufre una nueva sacudida.

f) Cerdo y pimienta

El capítulo 6 ofrece situaciones cómicas que derivan del hecho de que los habitantes de El País de las Maravillas consideran que su entorno y sus acciones son completamente normales. El Lacayo Rana actúa como si no esperara nada más que un caos total, como cuando un plato que han lanzado casi le golpea, hecho por el que ni se inmuta. Alicia intenta que el lacayo se adapte a su estructura lógica, pero el orden del País de las Maravillas está definido por el caos. En ese contexto se generan razonamientos alternativos que en nuestra realidad cotidiana relacionaríamos con la locura:

—Es realmente horrorosa la forma que tienen de razonar estas criaturas —
murmuró para sí—. ¡Al final te vuelves loca! (p.93)

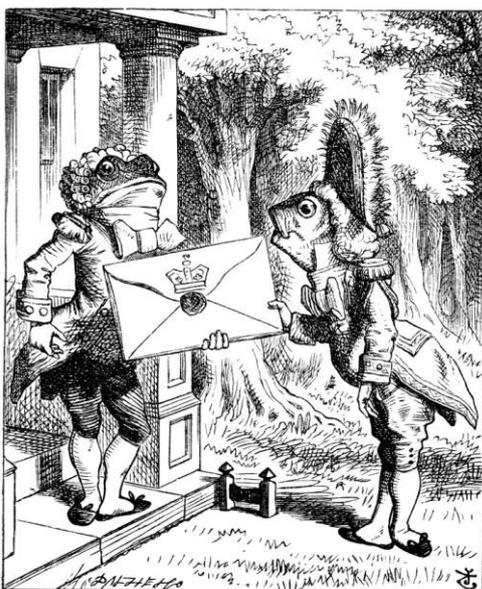
La presencia de una Duquesa con un Lacayo sugiere un orden social rígido, con unos códigos de conducta; pero su comportamiento destruye cualquier noción tradicional de convención social. Los códigos sociales tradicionales son ignorados, el Lacayo Rana no comprende el tiempo y no presta atención a los platos que vuelan a su alrededor. La duquesa trata a su bebé con rudeza y agresividad, y canta una nana que resulta paradójica: es desagradable y tiene las cualidades opuestas a lo que cabría esperar de este tipo de canción:

Habla a gritos a tu hijo,
Dale fuerte si estornuda;
Lo que quiere es hacer ruido,

Porque sabe que disgusta. (p.97)

Alicia comienza a aceptar el rechazo de la tradición y el orden social cuando descubre que el bebé es de hecho un cerdo, “Y se puso a pensar en otros bebés y niños que conocía, que serían unos cerdos estupendos” (p.101). Poco a poco acepta los extraños comportamientos sociales de El País de las Maravillas. El Gato de Cheshire le explica a Alicia que la locura es la principal característica de los residentes del País de las Maravillas, y que estar en el País de las Maravillas es estar loco. De modo que para existir en el País de las Maravillas, uno debe aceptar su irracionalidad inherente: “aquí todos estamos locos. Yo estoy loco. Tú estás loca.” (p.103) El gato de Cheshire entiende que El País de las Maravillas y todos sus habitantes existen como un producto de la imaginación soñadora de Alicia.

Si hablamos de relaciones retóricas entre realidad y fantasía, en este capítulo hay varios ejemplos evidentes. En el caso de los lacayos, con cuerpo de persona y cabeza de pez (o rana), se trataría de un ejemplo claro de interpenetración. En el ejemplo del bebé/cerdo, estaríamos, en cambio, hablando de un tropo icónico: “Las dos entidades son conjuntas, es decir, ocupan el mismo lugar del enunciado por substitución total del uno por el otro” (Grupo μ , 1993, p. 245).



Tenniel, J.; Ilustración de Alicia en *el País de las Maravillas* (1865). En *Alicia en el País de las Maravillas* (p.90) por Carroll, 2016.

Por otra parte, podemos relacionar la supresión paulatina de partes del gato con la operación resta que veremos con Jodorowsky: “Y esa vez desapareció muy despacio, empezando por el final de la cola y terminando por la sonrisa, que permaneció un tiempo después de que todo lo demás se hubiera esfumado. «Vaya, he visto muchas veces un gato sin sonrisa —pensó Alicia—, pero una sonrisa sin gato... ¡Es lo más curioso que he visto en toda mi vida!»” (p.105)

g) Una merienda de locos

Nada más empezar el capítulo ya se presentan varios desplazamientos: la Liebre de Marzo, que es un animal humanizado, las extravagancias del sombrero en un contexto al que no pertenece, y un lirón actuando como cojín. El tiempo ha castigado al Sombrero Loco deteniéndose a las seis en punto, atrapándolo a él y a la Liebre de Marzo en una hora de té perpetua.

Nuevamente aparece una pérdida de noción del tiempo. En este caso la distorsión es tal que se habla del tiempo como un sujeto activo con voluntad propia: “No soporta que lo lleven a ningún sitio. Mira, si logras mantener una buena relación con él, es capaz de hacer casi todo lo que quieras con el reloj” (p.113). Cuando Alicia descubre que el Tiempo es una persona y no simplemente un concepto abstracto, se da cuenta de que no solo se invierten las convenciones sociales, sino que los principios mismos que ordenan el universo se invierten.

En el País de las Maravillas, el caos es el principio rector, pero aún existe un extraño sentido de orden. Aunque los acertijos no necesitan tener respuestas, el lenguaje debe conservar algún tipo de lógica. El Sombrero Loco, la Liebre de Marzo y el Lirón señalan a Alicia que decir lo que quiere decir y lo que dice no es lo mismo. Por ejemplo, Alicia ha dicho que no puede tomar "más" té porque todavía no lo ha hecho, a lo que el sombrero responde “—Querrás decir que no puedes tomar menos, es muy fácil tomar más que nada” (p.117).

Carroll utiliza el lenguaje de los aforismos matemáticos para invertir la lógica: “Vamos, es como si dijeras que «Veo lo que como» es lo mismo que «Como lo que veo!»” (p.109). Otro recurso que utiliza para generar un ambiente de caos y romper la linealidad de lo que sería una conversación lógica es la repetición “no

se le ocurrió nada mejor que repetir su primer comentario” (p. 111). Los personajes retornan una y otra vez a un punto anterior de la conversación como si de un juego se tratara.

Otro juego que llevan a cabo a modo de recurso creativo es la asociación por contigüidad; se ponen a dibujar toda clase de cosas que no tienen relación lógica aparente, su criterio es que “empiece con eme”: “como como murciélagos, mariposas, memoria y mismo, ¿no dices que algunas cosas son mas o menos lo mismo?, ¿has visto alguna vez el dibujo de un mismo? (p.120)

Los juegos de lenguaje en la fiesta del té muestran la inconsistencia de El País de las Maravillas, pero también dejan ver que los principios de ordenamiento que rigen el mundo de Alicia son igualmente arbitrarios.

h) El partido de cróquet de la Reina

Cuando Alicia por fin consigue llegar al jardín, espera cumplir sus deseos, pero su experiencia allí resulta tan frustrante como el resto de El País de las Maravillas. El jardín es la sede del poder para el Rey y la Reina de Corazones, y el uso del palo de corazones de cartas sugiere la idea de que el jardín es el corazón de El País de las Maravillas. Sin embargo, las reglas y prácticas del jardín son tan idiosincrásicas y exasperantes como el resto de los lugares que ha visitado. Alicia no entiende la lógica de un juego sin reglas: “—Me parece que no juegan nada limpio —empezó Alicia con un tono bastante quejumbroso—, todos discuten tantísimo que una misma no se oye... y no parece que tengan reglas; o, si las tienen, nadie las sigue” (p. 134).

La protagonista se estaba acostumbrando a la inusual jerarquía social de El País de las Maravillas: antes de llegar al jardín, comprende que hay una jerarquía invertida en la que los animales tienen cierta autoridad y la tratan como a una inferior. Pero lo inusual de esa jerarquía va más allá, ya que estos animales a su vez son gobernados por un objeto inanimado, una reina que es un naipe.

La Reina actúa no solo como un gobernante, sino como una autoridad despiadada que ordena constantemente decapitaciones de sus súbditos. El País de las Maravillas invierte por completo las convenciones del mundo de la

superficie, de modo que los objetos inanimados dominan la tierra y usan las criaturas vivientes como herramientas.

Carroll vuelve a hacer uso de la sustitución de objetos generando relaciones insólitas; Alicia pensó que en su vida había visto un campo de cróquet tan curioso: estaba lleno de surcos y caballones; las bolas eran erizos; los mazos, flamencos; y los soldados tenían que doblarse y permanecer apoyados sobre manos y pies para formar los arcos (p. 131).

i) La historia de la Falsa Tortuga

El personaje de la Duquesa trata de encontrar una moraleja en todo, de la misma manera que Alicia trata de entender su entorno en términos de causa y efecto. Alicia no se da cuenta del paralelismo, su preocupación por las reglas se asemeja a la preocupación de la Duquesa por la moral.

Carroll parece usar el personaje de la Duquesa para condenar la moralización de la Inglaterra victoriana. El discurso sobre la moral de la Duquesa interrumpe el curso de los pensamientos privados de Alicia, en un momento en el que estaba estableciendo relaciones entre diferentes alimentos y el carácter de las personas, de modo que altera el orden de las relaciones habituales de los objetos familiares haciendo asociaciones por analogía: "A lo mejor es siempre culpa de la pimienta que la gente se vuelva irritable —prosiguió, muy complacida de haber encontrado una nueva regla—, y del vinagre que se vuelva avinagrada... y de la manzanilla que se vuelva amargada..." (p.139)

El intrusismo de la Duquesa hace que este personaje aparezca como un depredador, y hace que Alicia se sienta "incómoda" y "preocupada".

Por el contrario, el Grifo y la Falsa Tortuga son los primeros habitantes del País de las Maravillas con los que Alicia parece relacionarse cómodamente, aunque descubre que no puede escapar de la lógica sin sentido que domina su comportamiento. Son seres generados por interpenetración: el Grifo, mitad águila y mitad león, y la Falsa Tortuga mitad cerdo y mitad tortuga. Ambos hablan directamente y tienen modales pacíficos, son lo más parecido a amigos que ha encontrado hasta ahora en sus viajes. El Grifo se ríe de la reina y desprecia su

autoridad al explicar que ella nunca lleva a cabo las ejecuciones que ordena. Así, Alicia encuentra consuelo en el hecho de que sus dos nuevos compañeros son capaces de observar críticamente los aspectos inusuales de El País de las Maravillas. Ellos, además, han tenido vidas que al menos guardan cierta semejanza con la suya. La descripción de la escuela marítima le recuerda a Alice su propia educación. Pero en esta descripción, al igual que con la nana, se aplican a un concepto cualidades opuestas a las que debería poseer: “—Primero, oler y escupir, claro —contestó la Falsa Tortuga—; y luego las diferentes ramas de la aritmética: burla, siesta, burrificación y diversión. Además de producir un efecto fantástico, constituye una burla al sistema educativo (p.152)

Según avanzan en la conversación, el Grifo y la Falsa Tortuga comienzan a decir tonterías. Alice se encuentra en un callejón sin salida cuando no abordan la pregunta sobre lo que sucede cuando las lecciones "disminuyen" a nada. A pesar de que ha encontrado criaturas con las que se siente cómoda, parece inevitable no poder entenderlas.



Tenniel, J.; Ilustración de Alicia en *el País de las Maravillas* (1865). En *Alicia en el País de las Maravillas* (p.149) por Carroll, 2016.

j) *La danza de los bogavantes*

La Falsa Tortuga y el Grifo continúan hablando de la vida en el fondo del mar. En los pasajes en los que la describen, Carroll recurre repetidamente al traslado de propiedades de un objeto a otro; por ejemplo, los zapatos y las botas “se lustran con pescadilla blanca” (p.161)

Aunque al principio la Tortuga falsa y el Grifo parecen simpatizar con Alicia, pronto se da cuenta de que no comprenden su situación. Cuando Alicia comienza a hablar a la Falsa Tortuga y al Grifo, parecen ser las únicas criaturas en el país de las maravillas que muestran interés en sus extrañas aventuras. Al usar palabras como "curioso", "sin sentido", "confuso" e incluso "temible", empatizan con las actitudes de Alicia sobre las situaciones extrañas y las criaturas que ha encontrado.

Sin embargo, Alicia pronto descubre que sus sentimientos no son auténticos; el Grifo está demasiado distante para identificarse con ella, mientras que la sensiblería de la Falsa Tortuga hace que Alicia no crea que sus sentimientos sean genuinos. De todos modos, independientemente de si su comportamiento es genuino o falso, estos personajes se desvían de la grosera beligerancia que Alice espera de sus encuentros. No discuten entre sí o con Alicia y hacen el esfuerzo de simpatizar y conectarse con ella. Su comportamiento rompe un patrón al que Alice se ha acostumbrado, revelando que en El País de las Maravillas nunca pasa lo que ella espera.

En este capítulo Alicia ratifica lo que ya venía sospechando, se ha dado tal cambio en su identidad que ya no es la misma persona: “no vale la pena hablar de ayer, porque entonces era una persona diferente” (p. 162).

k) *¿Quién robó las tartaletas?*

Alicia ve el tribunal de El País de las Maravillas como una verdadera corte de justicia, interpretando la institución de la ley como un refugio de cordura en el que prevalecerá una verdad objetiva. Identifica con entusiasmo los diversos componentes de un tribunal de justicia, como el juez y el jurado. Reconocer los

elementos de un tribunal le complace, dado el grado en que sus expectativas y percepciones la han confundido a lo largo de sus viajes. Aunque el juicio parece ofrecer una última oportunidad a la cordura, Alicia se da cuenta rápidamente de que en un mundo sin significado, la búsqueda de la verdad y el orden no tienen sentido.

El Rey exige repetidamente un veredicto, pero nunca se materializa. Se da importancia a aspectos triviales que reemplazan lo que la moral consideraría los verdaderos problemas: distinguir lo correcto de lo incorrecto, la inocencia de la culpa. Lo absurdo del juicio legal recuerda la ridícula carrera política, en la que la actividad inútil sirve como un medio para llegar a conclusiones que no tienen nada que ver con los propósitos de las instituciones. Del mismo modo que la carrera no tiene un ganador claro, el juicio no logra dilucidar si la jota es culpable o no.

1) La declaración de Alicia

Alicia se da cuenta durante el juicio de que poco importa que el jurado esté al derecho o al revés, o lo que registre en sus pizarras. El crecimiento de Alicia durante este juicio coincide con su paulatina toma de conciencia de que El País de las Maravillas es una ilusión. Alcanza su altura máxima en su discusión con la reina, cuando afirma que “Solo sois una baraja de cartas”. En cierta manera el crecer le da control sobre la ilusión en la que se encuentra sumergida. En este proceso, además, ella se va empoderando, pasando de obedecer a los personajes que se encuentra a enfrentarse a la Reina, que representa la autoridad más temida de El País de las Maravillas.

También discute los argumentos del Rey para condenar al acusado, y sus intentos de dar sentido a las palabras del poema. Hay cierta ironía en las críticas de Alicia, ya que usando una línea de razonamiento parecida a la del rey, ella ha intentado continuamente dar sentido a las diversas situaciones absurdas que ha encontrado en sus viajes.

La escena final con la hermana de Alice establece un paralelismo narrativo a través del cual los elementos aparecidos en la fantasía tienen una

correspondencia con el mundo real: las tintineantes tazas de té se convertirían en las repiqueteantes esquilas de las ovejas, los estridentes gritos de la Reina en la voz del pastorcillo... el estornudo del bebé, el chillido del Grifo y todos los demás ruidos extraños se convertirían (lo sabía) en la confusa algarabía de un corral lleno de actividad... mientras que el mugir de las vacas a lo lejos sustituiría los profundos sollozos de la Falsa Tortuga” (p.197).

En este capítulo desaparecen los mecanismos relacionados con la psicodelia, y a través de la hermana de Alicia se reduce su experiencia en un mundo de fantasía a un “extraño sueño”.

4.2.1.4.- Ilustraciones

En los 150 años transcurridos desde las ilustraciones originales de John Tenniel, el clásico de Carroll ha dado lugar a múltiples interpretaciones, todas ellas de carácter psicodélico. Ha sido materia de trabajo para cientos de artistas que lo reimaginaron con notable visión creativa, surgiendo incluso un ingenioso libro de cocina (*The Alice in Wonderland cookbook: a culinary diversión*, por John Fisher) o una alegoría de la física cuántica (*Alice in Quantumland: an allegory of quantum physics*, por R.S. Gilmore). Estas son algunas de las interpretaciones visuales que se han hecho:

a) John Tenniel (1865)

John Tenniel, un ilustrador inglés y caricaturista político para la revista Punch, fue quien hizo las ilustraciones originales para ambos libros de Alicia. Se sabe que para muchos aspectos de las ilustraciones, recibió instrucciones precisas del autor, Charles Dodgson, por la correspondencia que hubo entre ellos. Por lo tanto, podemos estar bastante seguros de que las imágenes dan una representación precisa de cómo Dodgson imaginó los personajes y los eventos.



Tenniel, J.; Ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas* (1865). En *Alicia en el País de las Maravillas* (p.21,132,71,108) por Carroll, 2016.

b) Leonard Weisgard (1949)

Una de las primeras ediciones en color del clásico de Carroll es esta de 1949 ilustrada por el artista Leonard Weisgard. La obra refleja la estética de la época dorada de la ilustración y el diseño gráfico, ofreciendo imágenes vibrantes y texturizadas.

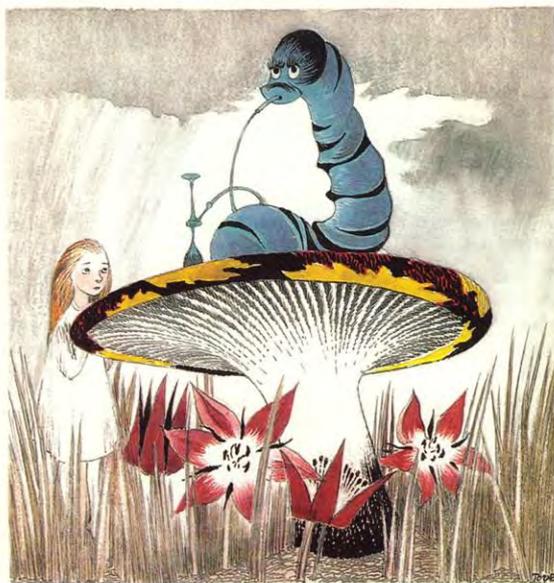
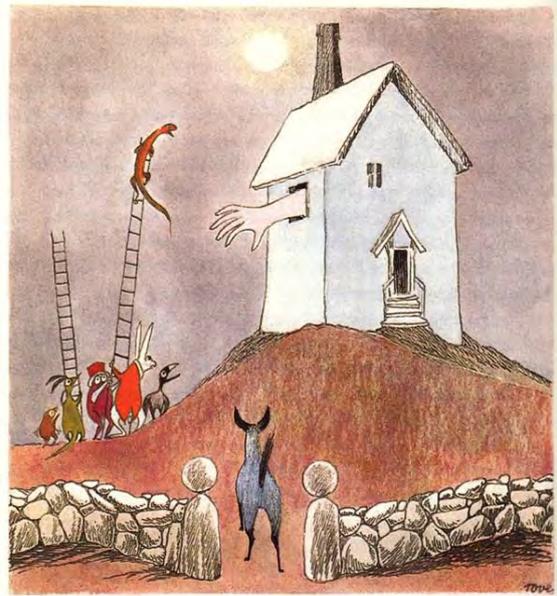
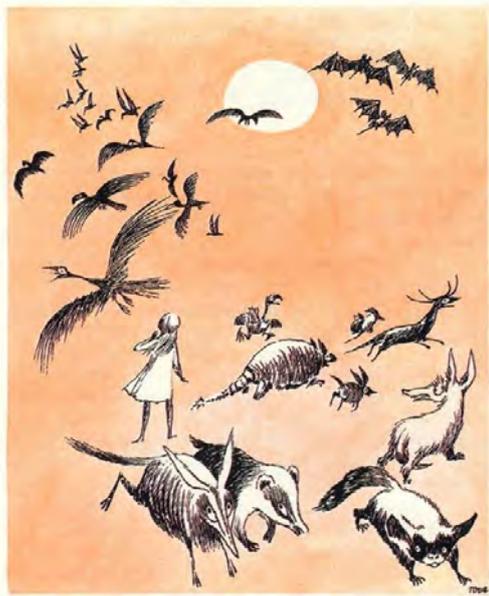




Weisgard, L.; ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1949. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

c) Tove Jansson (1966)

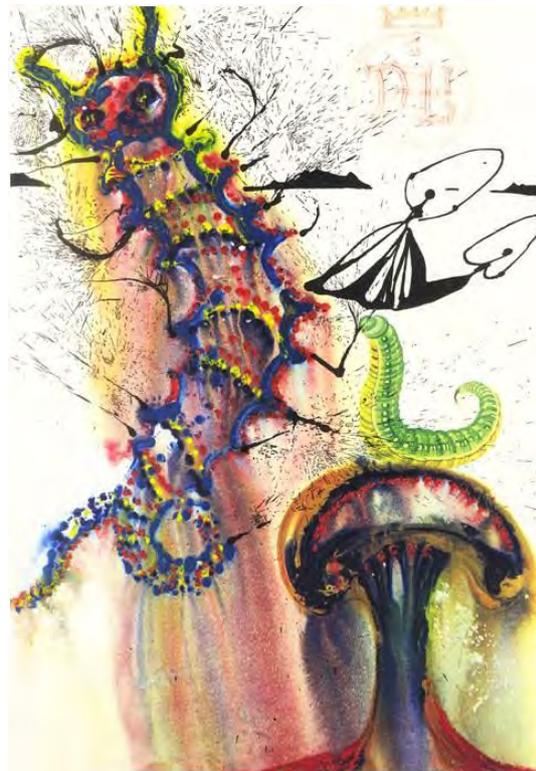
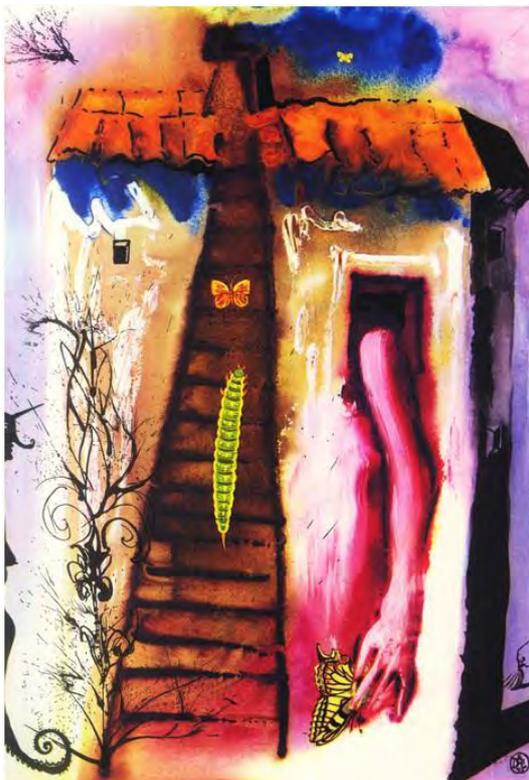
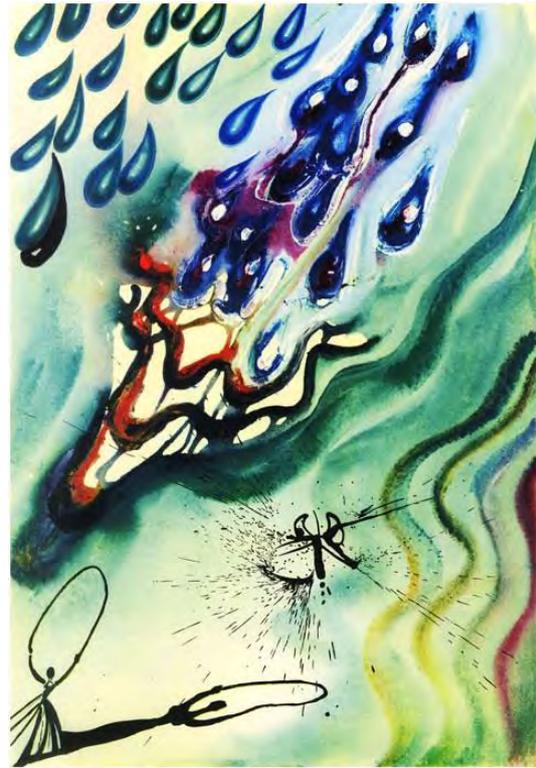
En 1959, tres años antes de la publicación de sus ilustraciones para *The Hobbit* y casi dos décadas después del nacimiento de sus icónicos personajes de *Moomin*, el artista finlandés Tove Jansson recibió el encargo de ilustrar una edición sueca de *Alicia en el País de las Maravillas*, creando una experiencia de fantasía que fusiona *El País de las Maravillas* con el *Moomin Valley* de Jansson. El editor, Åke Runnquist, pensó que Jansson encajaría perfectamente en el proyecto, ya que había ilustrado previamente una traducción sueca de *La caza del Snark* (Popova, 2014).



Jansson, T.; ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1966. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

d) Salvador Dalí (1969)

En 1969, la editoria Random House de Nueva York encargó a Salvador Dalí una edición especial del clásico de Carroll, que constaba de 12 heliogramados, uno para cada capítulo del libro y un grabado original en cuatro colores como portada. Distribuido como el libro del mes del editor, el volumen pasó a convertirse en una de las colecciones del artista más buscadas de todos los tiempos. Lo cierto es que el surrealismo de Dalí y lo insólito de la historia de Alicia son ingredientes que se prestan a la combinación.



Dalí, S.; Ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1969. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

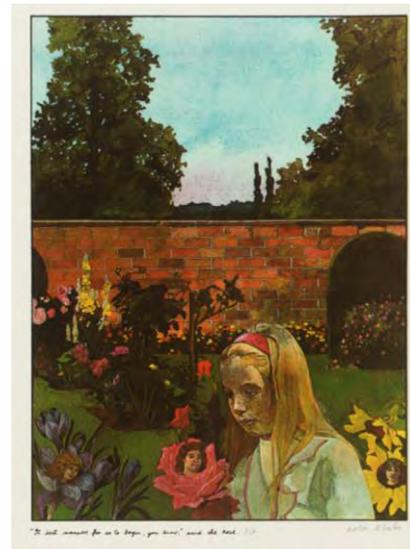
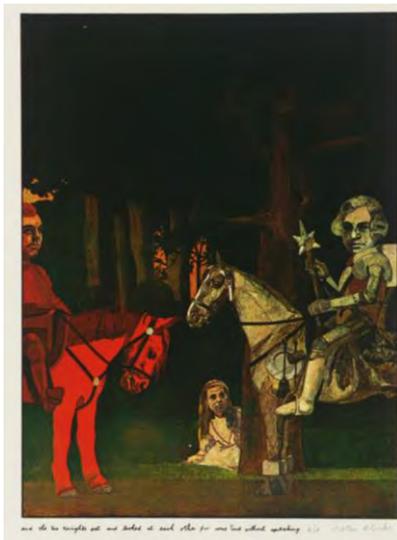
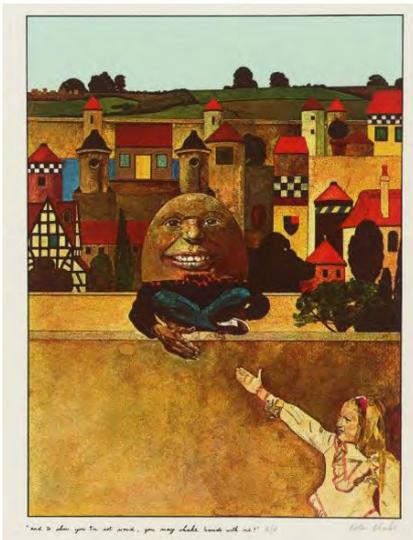
e) Peter Blake y Los ruralistas (1970)

Peter Blake es un artista pop inglés, conocido por haber realizado el diseño de la portada para el álbum de los Beatles *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*. Es considerado una figura prominente en el movimiento del arte pop, siendo su interés por las imágenes de la cultura popular el centro de sus pinturas (TATE, 2018).

A finales de la década de 1960, desilusionado con la vida de Londres, Peter Blake se mudó con su esposa, la artista Jann Haworth, y su hija, a Wellow, un pequeño pueblo. En 1975, Blake y Haworth fundaron la Hermandad de los Ruralistas junto con los artistas Ann y Graham Arnold, David Inshaw, Annie y Graham Ovenden.

Sobre su objetivo, Blake afirmó que era la continuación de un cierto tipo de pintura inglesa; admiraban a Samuel Palmer, Stanley Spencer, Thomas Hardy, Elgar, el cricket, English Landscape, los prerrafaelistas, etc. Aseveró que sus metas eran pintar sobre el amor, la belleza, la alegría, el sentimiento y la magia (V&A, 2019).

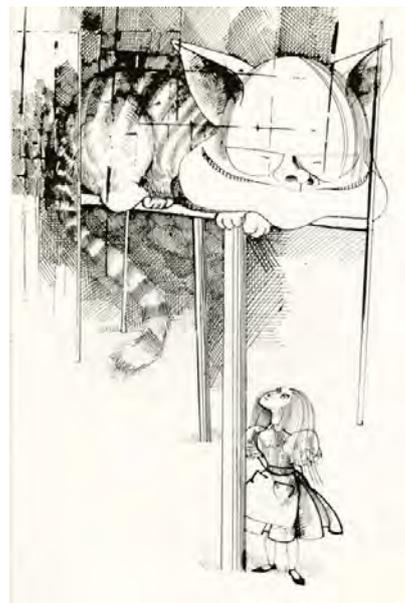
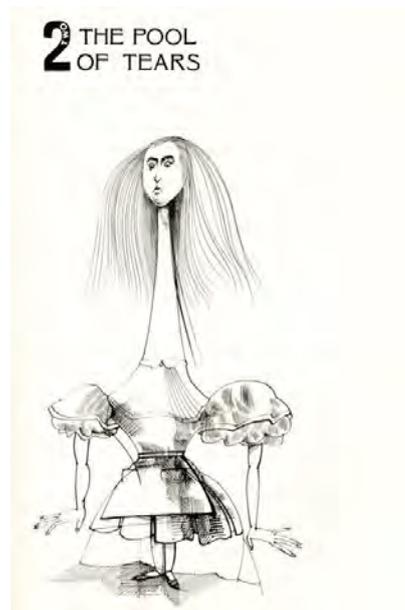
Las pinturas ruralistas de Blake estaban dominadas por temas literarios extraídos de la literatura inglesa, particularmente la obra de Shakespeare y las aventuras de *Alicia en el País de las Maravillas* de Carroll.



Blake, P.; Steadman, R.; ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1973. Obtenido de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-illustrations-to-through-the-looking-glass-65196/7>

f) *Ralph Steadman (1973)*

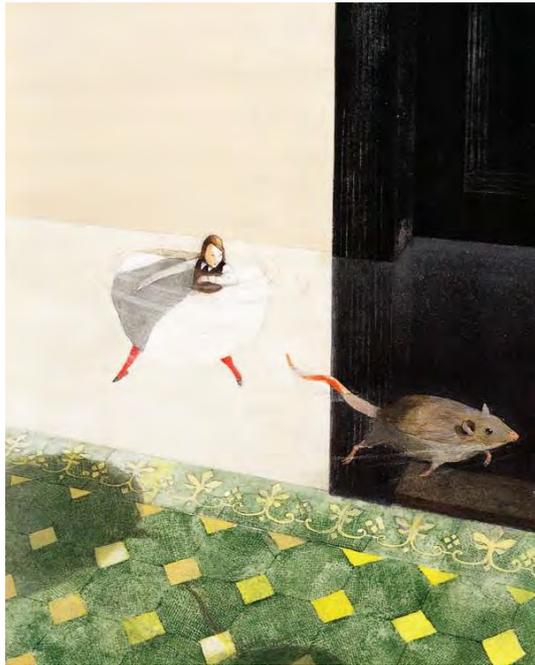
Entre las interpretaciones más singulares del relato se encuentra la edición de 1973 ilustrada por Ralph Steadman. El aclamado dibujante británico, que hemos citado por sus colaboraciones con Hunter S. Thompson, aportó al clásico de Carroll su singular genio visual, mezclando lo irreverente con lo sublime.



Steadman, R.; ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1973. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

g) Lisbeth Zwerger (1999)

La estética de Zwerger resulta particularmente cautivadora por su habilidad para representar las hazañas más extravagantes con un estilo suave y tenue que estimula la imaginación para animar a los personajes y escenas con vida.

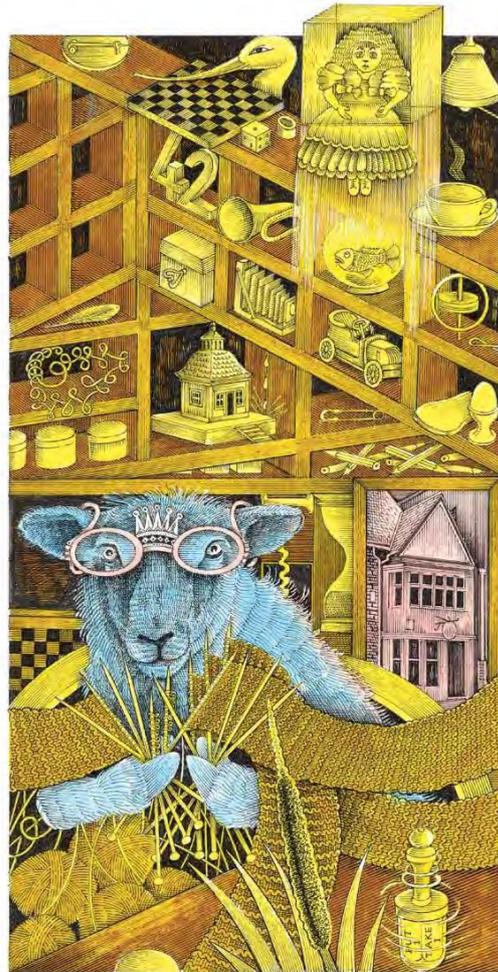


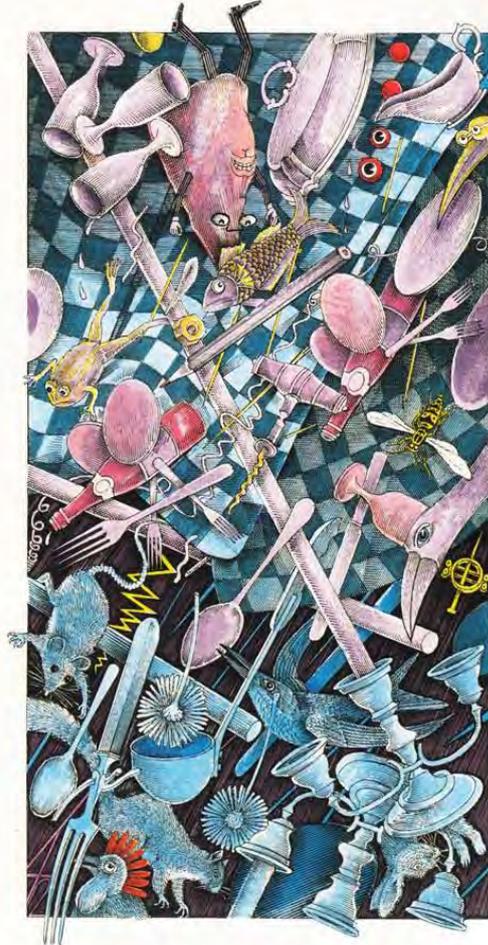
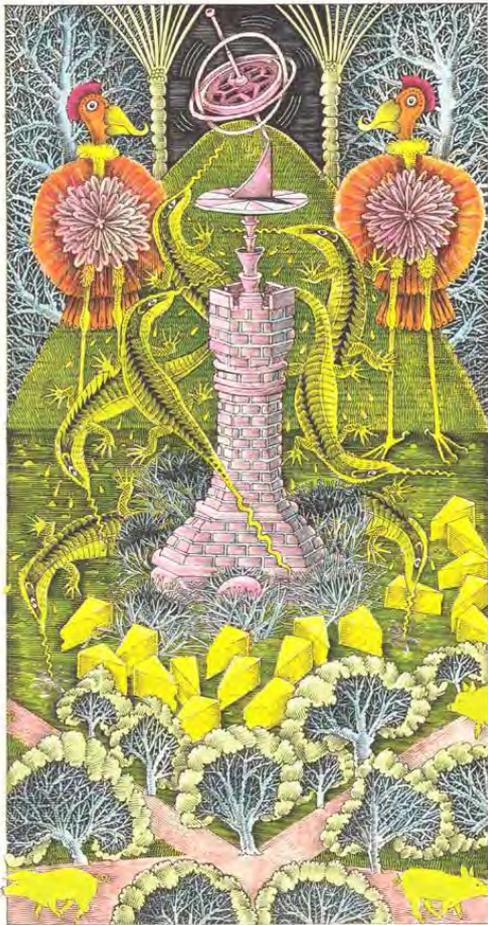
Zwenger, L.; ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas*, 1999. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

h) John Vernon Lord (2011)

Se trata de un ilustrador literario activo hoy en día, quien recientemente realizó las ilustraciones para *Finnegans Wake* de Joyce. En 2011 se publicó una edición especial de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*.

En el epílogo, Lord sostiene que los ilustradores de obras clásicas como Carroll tienen el deber especial de confundir las expectativas de la gente, ya que los lectores ya están muy familiarizados con las historias y anhelan que se les dé un punto de vista diferente para una narrativa familiar (Popova, 2014).





Lord, J.V.; Ilustraciones para Alicia en el País de las Maravillas, 2011. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-Alicia-in-El País de las Maravillas/>

4.2.2.- Magritte

4.2.2.1.- Realidad y poesía

El punto de partida de la obra de Magritte es un cuestionamiento de las relaciones entre los objetos, sus nombres y sus significados y funciones. Estas relaciones, como se ha expuesto a propósito de las concepciones psicodélicas., se basan en la percepción rutinaria que dicta el sentido común. Sin embargo, Magritte propone “organizaciones distintas de la realidad cuyo valor esencial sea de carácter poético” (Faerna, 1994, p.3). Su objetivo es un arte revelador y

crítico, que cuestiona la realidad como condición necesaria para la libración del espíritu. Por tanto, se aleja de los valores de la tradición pictórica y puede situarse próximo al surrealismo, aunque también guarda diferencias notables con este movimiento.

Al igual que los protagonistas del surrealismo Magritte recibió la influencia de de Chirico. Pero a diferencia de ellos, su pintura no surge del inconsciente Freudiano, ni de la escritura automática que proyecta el mundo del sueño y el deseo; así, su relación con el grupo surrealista fue siempre algo distante. La singularidad de su pintura radica en que fue más bien producto de una operación intelectual que buscaba “realidades insólitas en el revés de la trama de la realidad cotidiana” (Faerna, 1994, p.4). Para él la función principal de la pintura es obligar a la mirada “a pensar a un modo distinto al habitual”, una idea que recogíamos en el capítulo “visiones psicodélicas” de esta investigación. De modo que analizaremos las operaciones que realiza para ver cómo llevar a cabo la función citada.

4.2.2.2.- Realidades insólitas y paradójicas

Para dar lugar a esas realidades insólitas Magritte utiliza un gran registro de juegos conceptuales, metáforas y paradojas cuyos mecanismos analizaremos en el siguiente subapartado. El artista juega con objetos familiares para el espectador, ofreciéndoselos según sus detalles aparentes, pero estableciendo relaciones desconcertantes entre ellos. Para ello se vale de la descontextualización, la asociación conflictiva o paradójica, o de las asociaciones por contigüidad y analogía. A la combinación insólita se sumará la transformación, por cercanía o por oposición (Faerna, 1995, p.5).



Magritte, R.; *La isla del tesoro*, 1942.
En *René Magritte*, (p.18), por
Faerna, 1994.

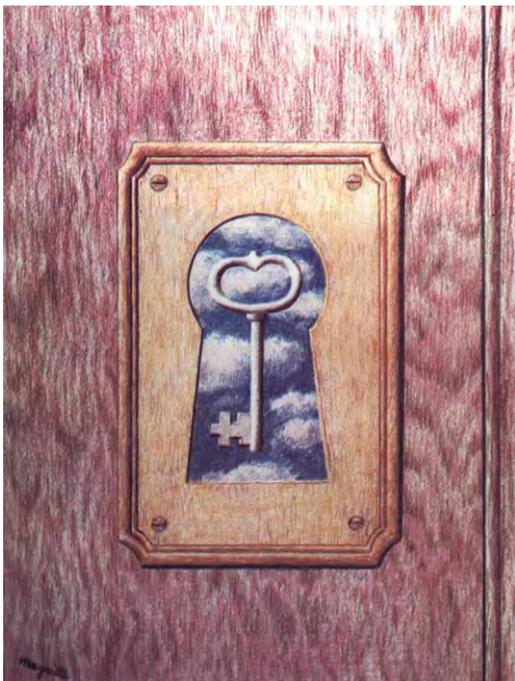
4.2.2.3.- Su obra

a) *Objetos desplazados*

Este mecanismo consiste en alterar el orden de las relaciones habituales de los objetos familiares; hace emerger efectos poéticos de lo cotidiano. Así Magritte desplazaba cosas como las grietas que se encuentran en las casas o en las caras a otros espacios como el cielo. Se cree que los primeros collages de Marx Ernst fueron una importante influencia para esos desplazamientos (Faerna, 1994).

En estos desplazamientos a veces introduce una mediación de afinidad a través de un tercer elemento, generando metáforas de segundo grado. Ejemplo de ello es el relato del pintor en el que cuenta cómo creyó haber visto un huevo dentro de una jaula cuando en realidad se trataba de un pájaro dormido:

Ahí descubrí un nuevo y sorprendente secreto poético, ya que el impacto lo provocaba precisamente la afinidad de la jaula y el huevo; mientras que, anteriormente, el impacto me lo provocaba el encuentro de objetos extraños entre sí". (Magritte, 1936, citado por Faerna, 1994, p.8).



Magritte, R.; La sonrisa del diablo, 1966.
En René Magritte (p.12) por Faerna, 1994.

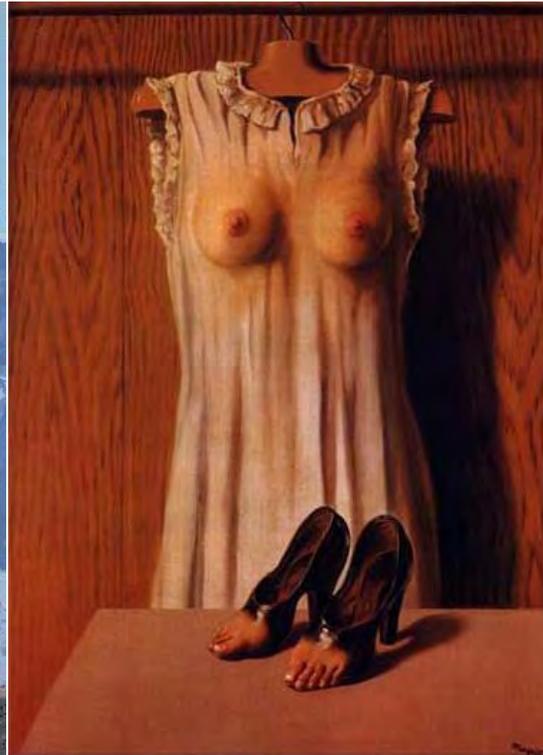
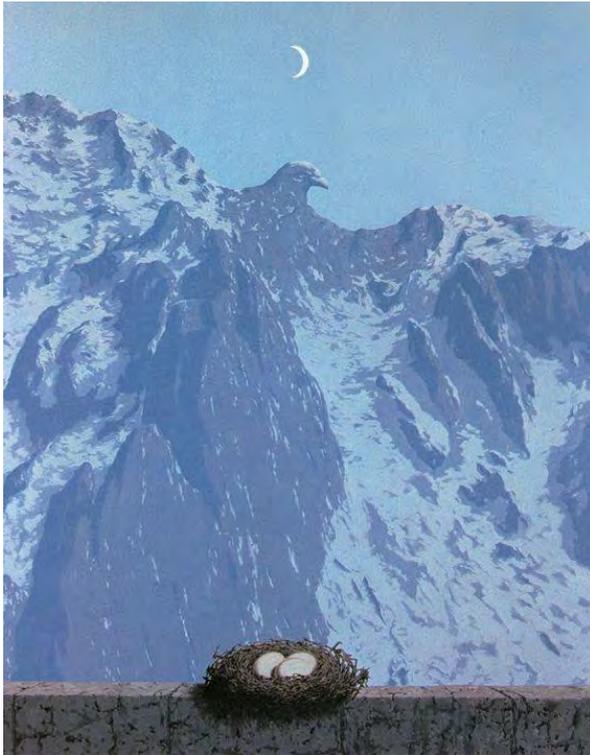
.....

La llave y la cerradura tienen una relación lógica, pero la manera en la que están superpuestas no lo es. Además, el acercamiento a la cerradura sugiere la curiosidad a través de una puerta que da al cielo.

b) Metamorfosis del objeto

Se trata de otro tipo de desplazamiento del objeto. Es también una operación de la que hablaremos en el capítulo sobre Jodorowsky. Magritte se vale de fenómenos de transferencia, en los que algo puede tomar la forma de otro objeto con el que guarda una relación funcional o una similitud formal: zapatos que toman forma de pie o un pez cigarro. Estas transferencias no permiten ver lo frágiles que son las convenciones del lenguaje habitual, aquel sobre el que basamos nuestros esquemas de pensamiento. Se pone así de relieve lo relativo que es el sentido común o la lógica ordinaria.

Este es, de hecho, el tema de su cuadro más emblemático, "Esto no es una pipa", en el que pone en evidencia que estamos ante una representación y no el objeto mismo. Según sus propias palabras, "un objeto no guarda tan estrecha relación con su nombre que no pueda encontrarse otro que le convenga mejor" (Magritte, 1929, citado por Faerna, 1994, p.14).



Magritte, R.; *El dominio de Arheim*, 1962. En *René Magritte* (p.21) por Faerna, 1994.

Magritte, R.; *El hermoso mundo*, 1960. En *René Magritte* (p. 20) por Faerna, 1994.

La llave y la cerradura tienen una relación lógica, pero la manera en la que están superpuestas no lo es. Además, el acercamiento a la cerradura sugiere la curiosidad a través de una puerta que da al cielo.

Las tres cortinas sugieren un espacio intermedio. Sin embargo, la central actúa de modo ilógico como espejo del cielo, generando un juego entre el marco y lo contenido.

c) Imágenes en conflicto

Para obligar a la mirada a pensar de un modo diferente, Magritte se vale de objetos rutinarios que adquieren un carácter problemático. Para ello, establece asociaciones conflictivas entre las cosas, lo que las dota de un poder evocador y poético que de otra forma permanecerían ocultas. Los mecanismos que utiliza en este procedimiento van desde cambiar la ubicación habitual de una escena (situado abajo lo que suele estar arriba y viceversa), hasta cambiar la relación de escala entre un objeto y el espacio que lo contiene. De este modo se abren nuevas alternativas a ideas que parecían fijadas, desconcertando a la mirada.

Los interrogantes que plantean estos enigmas no tienen una respuesta lineal y satisfactoria como si de signos se tratara, y no hay una equivalencia racional que restaure el orden de lo convencional.



LES MOTS ET LES IMAGES

Un objet ne tient pas tellement à son nom qu'on ne puisse lui en trouver un autre qui lui convienne mieux :



Magritte, R.; *Los encuentros naturales*, 1945. En *René Magritte* (p.25) por Faerna, 1994.

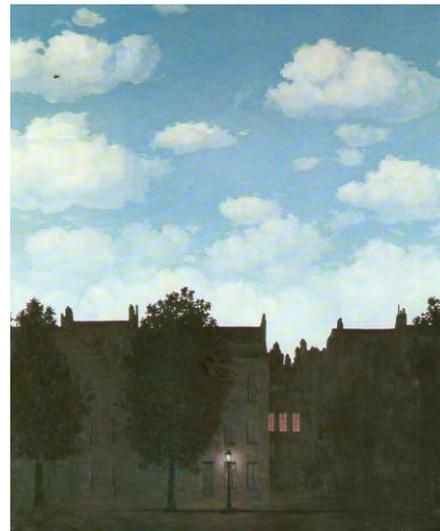
Fragmento del texto de Magritte de 1929 *Les mots et les images*, obtenido de <https://tallermonart.wordpress.com/2011/12/16/las-palabras-y-las-imagenes/>

Magritte establece un juego relacional entre los personajes con cabeza de cañón y la hoja que sostiene uno de ellos, donde además de utilizar la figura retórica del tropo proyectado (lo que pone de manifiesto la intercambiabilidad de objetos), hace referencia a su propio texto en el que pone como ejemplo de nombre alternativo para un objeto el de cañón para una hoja. La disposición de la ventana de la derecha (otro ejemplo de los cambios que ejecuta con respecto a la perspectiva, ubicación, proporción...) también guarda cierta similitud con el caer de una hoja.

d) El imperio de las luces

Es el título que Magritte dio a todos los cuadros que forman parte de una serie que pintó desde 1948 hasta su muerte. Todos son variaciones del mismo tema: casas o grupos de edificios rodeados por vegetación. En este caso el mecanismo que utiliza para generar realidades insólitas es el uso de la luz. Ésta proviene de

en todos los cuadros de fuentes eléctricas, a través de ventanas o farolas. El tratamiento de estas luces, los edificios y la vegetación corresponden a la noche, lo que se contrapone a la representación de un cielo azul diurno. A pesar de que a priori la escena parece un paisaje coherente, si el espectador se detiene un momento verá que la virtualidad de estas imágenes “no tiene confirmación en la experiencia de lo cotidiano” (Faerna, 1994, p.34).



Magritte, R.; El imperio de las luces, 1954. En *René Magritte* (p.35) por Faerna, 1994.

Magritte, R.; *El imperio de las luces*, 1948. En *René Magritte* (p.36) por Faerna, 1994.

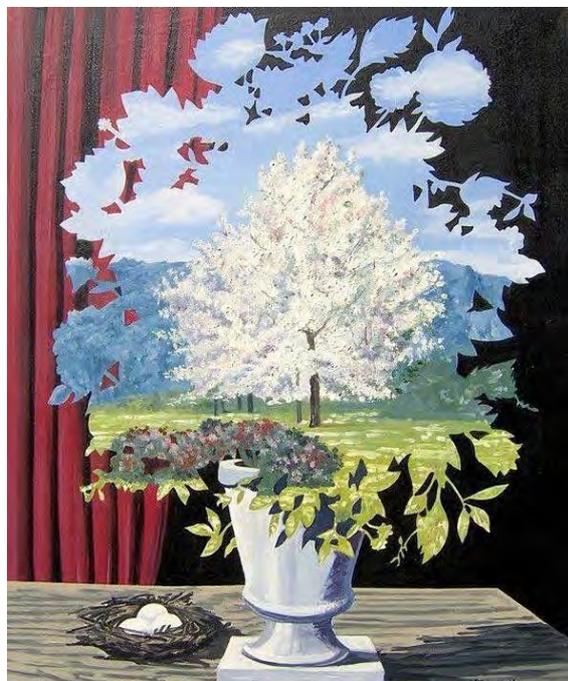
El ambiente de luz contradictorio cuenta, por una parte con el poder evocativo de la noche y el misterio de lo que puede esconder el follaje en la oscuridad, pero contrasta con el cielo bien iluminado creando una paradoja que une sueño y vigilia. En el ejemplo de la derecha, además la actividad (por lo que nos hace suponer la luz de las ventanas) se está dando en el plano más alejado del cuadro, añadiendo misterio con el cuerpo retranqueado del edificio.

e) Interior y exterior

Es otro de los juegos visuales que Magritte empleaba en sus cuadros. Normalmente utilizaba un objeto que jugaba el papel de mediador, y ejerce desplazamientos y metamorfosis partiendo de esa base. Dentro de este procedimiento, una modalidad que ha dado lugar a algunas de las obras más conocidas de Magritte es la de un cuadro dentro del cuadro que muestra el

mismo paisaje que la tela oculta. Se trata de una reflexión acerca de la naturaleza de la pintura y la visión; remitiendo a los orígenes del renacimiento con la idea del cuadro como ventana virtual (Faerna, 1994). Esta alteración del sentido del espacio se relaciona también, en palabras del propio Magritte, con la alteración del sentido del tiempo:

los objetos presentes en el cuadro pintado están a la vez dentro de la habitación, en el cuadro y fuera, en el paisaje real -que no deja de ser un paisaje pintado-. Esta existencia a la vez en dos espacios diferentes es semejante a la existencia a la vez en el pasado y en el presente. (Magritte, 1936, citado por Faerna, 1994, p.40).



Magritte, R.; *La condición humana*, 1934. En *René Magritte* (p.42) por Faerna, 1994.

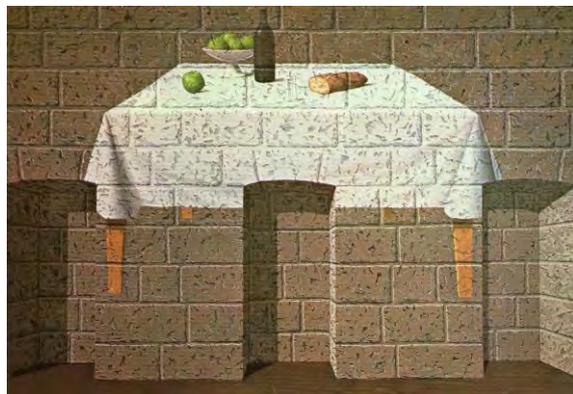
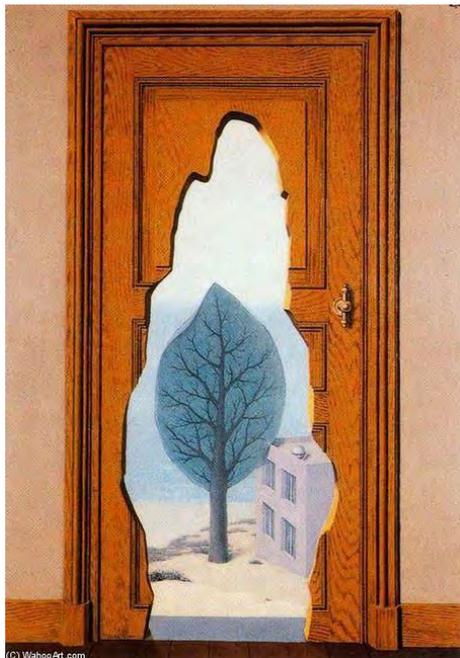
El cuadro frente a la ventana sustituye al fragmento de vista representado en él. En un primer golpe de vista el cuadro parece coherente, pero al detenerse sobre el alféizar surge un efecto de perplejidad. El título podría hacer referencia al inevitable engaño de la vista al que los humanos estamos abocados.

Magritte, R.; *El plagio*, 1960. En *René Magritte* (p. 49) por Faerna, 1994.

La silueta del ramo que debería ocupar el florero se convierte en ventana a través de la cual observamos un paisaje arbolado, al que podría pertenecer el nido colocado en la mesa, estableciendo un juego dentro/fuera. Es otro juego de traslación de metáforas al plano visual

f) Ausencia y presencia

Podría decirse que la reflexión en torno a la ausencia y la presencia de las cosas engloba de algún modo los procedimientos retóricos de los cuadros de Magritte. La trama invisible de operaciones no está en los objetos mismos, sino que reside en sus interacciones con los demás y con nosotros mismos. Para él, la concepción de un cuadro es una idea que se hace visible mediante la pintura; la idea no puede verse con los ojos, pero la pintura sí que puede hacer visible la ausencia de un objeto. Así, según Faerna (1994, p.52), “sus cuadros son hipótesis problemáticas de la realidad; evidencian el misterio, no lo resuelven”. Por ello evita los títulos descriptivos, ya que darían lugar a un “juego sin consecuencias”, eliminando lo que él consideraba la verdadera poesía.



Magritte, R.; *La perspectiva amorosa*, 1935. En *René Magritte* (p.54) por Faerna, 1994.

Magritte, R.; *La amable verdad*, 1966. En *René Magritte* (p.55) por Faerna, 1994.

La silueta que falta en la puerta, el agujero, es precisamente quien actúa como mediador de los dos espacios del cuadro. Deja ver parte de un exterior ilógico, en el que vemos una playa de la que brota una hoja-árbol (lo que atendiendo a la retórica constituye una sinécdoque).

Otro ejemplo de reflexión sobre la propia visión y sus cualidades. Magritte pinta sobre lo que ya está pintado, generando una pintura de segundo grado o meta-pintura. También su título hace una alusión irónica al engaño de la vista.

4.2.3.- Jodorowsky

4.2.3.1.- Modos en que se desarrolla la imaginación

En su biografía *La danza de la realidad* Alejandro Jodorowsky relata cómo en un momento de su vida tomó la decisión de formarse a sí mismo, usando varios caminos, a través de la filosofía o el arte. En ese proceso, en la ditocomía entre inteligencia e imaginación escogió esta última, y sumido en esa búsqueda cayó en la cuenta de que los modos en los que se desarrolla la imaginación básica “corresponden a las cuatro primeras operaciones de las matemáticas: sumar, restar, multiplicar y dividir” (Jodorowsky, 2001, p.84). A continuación exponemos brevemente cómo explica Jodorowsky cada una de estas operaciones y cómo las aplicó para, de algún modo, entrenar su imaginación. Estos ejercicios dan lugar a pequeños relatos que conforman la materia prima para su trabajo creativo, sea el guión de una película o la prescripción de un acto psicomágico.

Esta reflexión puede sernos útil para hacernos una idea de lo que es la desviación del uso normal de un lenguaje, *la retórica*. El arte fantástico se vale de este tipo de operaciones para estimular nuestra imaginación y alejarse de ese uso normal al que en retórica llamaríamos grado cero. Tras establecer este paralelismo con las operaciones matemáticas, Jodorowsky relata las técnicas que fue poniendo en práctica para desarrollar su imaginación:

g) Sumar

La suma equivale a agrandar, recurso muy utilizado en literatura y cine, por ejemplo un simio que se convierte en King Kong o un lagarto en Godzilla. Partiendo de esta reflexión, trasladada a su propia experiencia, Jodorowsky obtuvo nuevos ejemplos: “Mi abuela fue capaz de alargar uno de sus brazos para que, dando la vuelta al mundo, viniera a rascarle la espalda. A un santo, el corazón se le hincha tanto que hace estallar su pecho y sigue aumentando de volumen hasta ser grande como un rascacielos.” (Jodorowsky, 2001, p.84)



<p>Poster de la película King Kong, 1933. Obtenido de http://www.widescreenmuseum.com/posters/kingkong.jpg</p>	<p>Toho Company, poster de la película Godzilla, 1954. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Godzilla#/media/File:Godzilla_1954_Japanese_poster.jpg</p>
---	--

h) Restar

La resta tiene que ver con disminuir o suprimir una parte. Encontramos ejemplos claros de ese primer aspecto de la operación, el disminuir, en los cuentos de hadas: gnomos, hadas, enanos... Así, es un recurso que abunda en la literatura infantil; clásicos como Alicia, que empequeñece por comer un pastel, o Gulliver, que viaja al país de Liliput.

Jodorowsky da cuenta de cómo activó su imaginación aplicando esta técnica, encadenando diferentes elementos sobre los que aplicaba la misma operación:

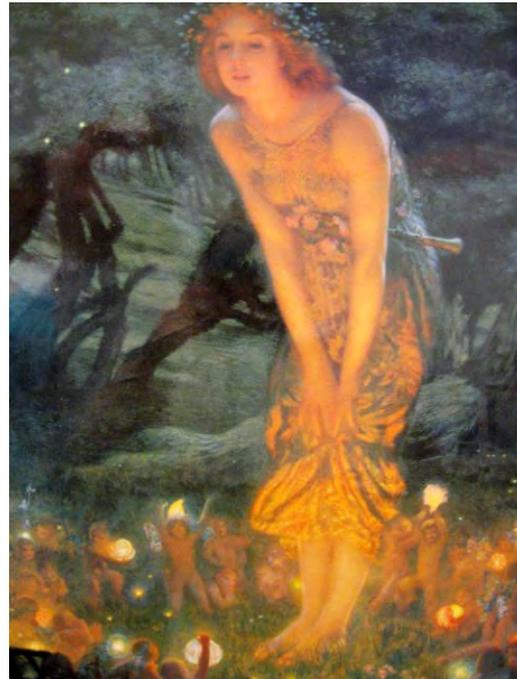
Imaginé el anillo de bodas de un casado insatisfecho se achicaba hasta cortar el dedo. Eva, expulsada del paraíso, lo busca durante siglos entre los hombres preguntando por su ubicación. Nadie sabe responderle. Desesperada, se queda muda. Entonces, como diminuta vegetación, el paraíso le crece en la lengua. Una locomotora, arrastrando vagones llenos de turistas japoneses, recorre los lóbulos cerebrales de un filósofo célebre (Jodorowsky, 2001, p.85)

Otra interpretación de la resta es la supresión de partes de un todo. En la película *Las manos de Orlac*, se le trasplantan las manos de un asesino muerto a un pianista famoso que pierde las suyas en un accidente, y estas adquieren voluntad propia. También Jodorowsky recurre nuevamente a Alicia, por el gato que se hace invisible pero cuya sonrisa queda flotando en el aire. Atendiendo a este efecto el autor nos aporta más ejemplos, como las ventanas de un rascacielos que “queriendo conocer el mundo, se desprenden de la fachada y se van volando”.



Captura de la película de Disney *Alicia en el País de las Maravillas* en la que el Gato de Chesire comienza a desaparecer. Obtenido de <http://www.backofthecereal-box.com/2012/06/who-put-smile-on-cheshire-cat.html>

Hughes E. R., *Midsummer's Eve*, 1908. Obtenido de <http://artsandfacts.blogspot.com/2014/05/episode-105-victorian-fairy-painting.html>



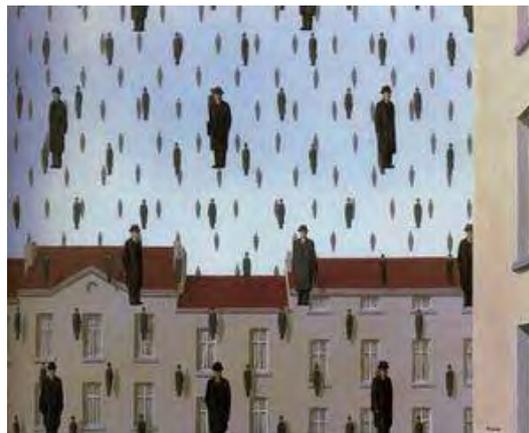
i) Multiplicar

La multiplicación se refiere a la repetición de un objeto o forma. Es un recurso básico en las artes visuales que da lugar a tramas, patrones y ritmos. El uso de la multiplicidad es también un mecanismo fácilmente relacionable con la psicodelia, ya que las típicas imágenes de visiones enteogénicas suelen ser juegos caleidoscópicos y repeticiones geométricas. Algunos ejemplos de repetición que Jodorowsky encuentra en su memoria son los esqueletos en la pintura *El triunfo de la muerte* de Brueghel o la plaga de langostas del Antiguo Testamento.

Partiendo de ese recurso él imaginó “un desfile por las calles de Roma formado por cien mil Cristos cargando cada uno una cruz” (Jodorowsky, 2001, p.86); o una lluvia de niños albinos en África.



Brueghel, P.; *El triunfo de la muerte*, 1562. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/El_triunfo_de_la_Muerte#/media/File:TheTriumphofdeath.jpg



Magritte, R.; *Golconda*, 1953. Obtenido de [https://en.wikipedia.org/wiki/Golconda_\(Magritte\)#/media/File:Golconde.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Golconda_(Magritte)#/media/File:Golconde.jpg)

j) Dividir

Finalmente, el autor identifica esta última operación, dividir, con el injerto. Así, uniendo partes de rumiante, león, águila y un rostro humano se obtiene una esfinge, o un torso de mujer con una cola de pez para obtener una sirena. Intensificando un poco esta operación básica, Jodorowsky propone cambios en injertos que ya conocemos: “¿Y por qué un ángel, en lugar de largos cabellos, no podría tener finísimos arco iris? Tronco de hombre más cuerpo de caballo: un centauro. ¿Y por qué no el mismo tronco de hombre injertado en un caracol [...]?” (Jodorowsky, 2001, p.86)

Esta técnica primaria deriva también en la transformación de una cosa en otra: un gusano en mariposa, un hombre en lobo o en vampiro, un hada buena en bruja, los molinos del Quijote en gigantes... Y poniendo esto en práctica Jodorowsky imagina que las casas se convierten en cabezas de lagarto, o que las perlas de una diva son pequeñas ostras que gimen. Y ahondando en esta idea aplica a su mundo imaginario, la petrificación, y finalmente la idea de unión: “El poeta se une con una humilde piedra, descubre que ella es su ancestro y que lo que recita no es más que la lectura de una amor inscrito en la materia desde el comienzo de los tiempos” (Jodorowsky, 2001, p.87).



Waterhouse, J.W.; *A mermaid*, 1900. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_William_Waterhouse_-_Mermaid.JPG

Der Áltère, L.C.; xilografía de un ataque de hombre lobo, 1512. Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/Werewolf#/media/File:Werewolf.png>

4.2.3.2.- Técnicas derivadas

Siguiendo el hilo de estas ideas, Jodorowsky da comienzo a una indagación a través de la cual se propone materializar lo abstracto. De la idea de unión pasa a la de separación, y en esa materialización de lo abstracto pasa por imágenes que surgen del odio, el amor, la poesía, la traición, la alegría, la confianza, la libertad, la certeza y la ternura. El trabajo sobre las operaciones básicas y todo este proceso dan lugar a una recopilación de técnicas adecuadas para desarrollar la imaginación:

a) *Vencer las leyes naturales.*

“Volar, estar en dos o más sitios a la vez, sacar agua de las piedras”
(Jodorowsky, 2001, p. 89)



Fábulas Pánicas, 71 (1968). En *Fábulas Pánicas* (p. 80), por Jodorowsky, 2003.

Versión del mito de Ícaro; en ella Ícaro construye unas alas que le dan la facultad de volar, pero cuando estas se derriten por la cercanía al sol, a diferencia de lo que ocurre en el mito griego, Ícaro vuela con sus propios brazos y alcanza el sol, convirtiéndose en sol e iluminando la noche de los hombres dormidos. Se combinan el vencer las leyes naturales y la transformación.

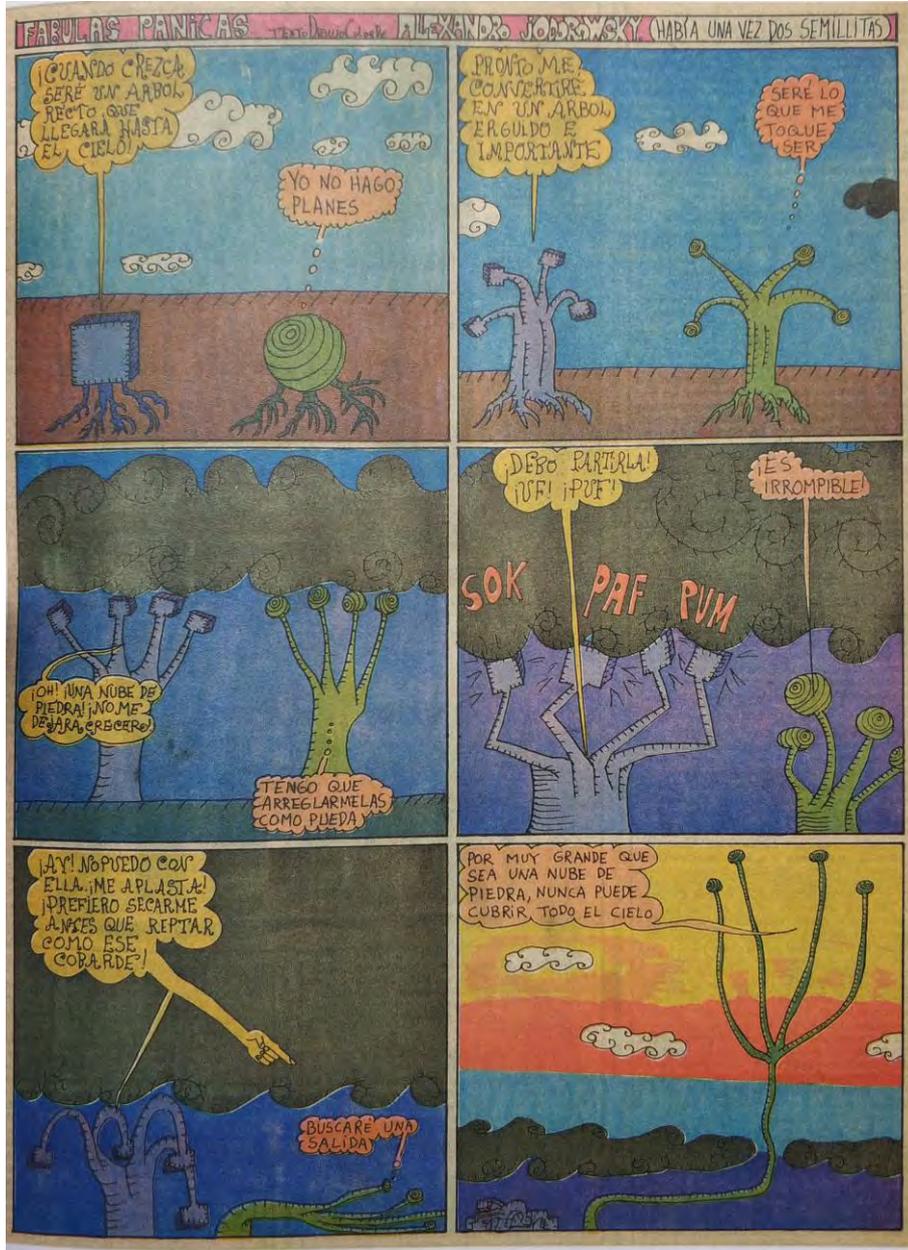


Duccio di Buoninsegna, *Bodas de Caná*, 1308-11. Obtenido de https://www.wga.hu/html_m/d/duccio/maesta/predel_v/pre_v_5.html

La imagen tiene como propósito conmemorar el primer milagro de Cristo: convertir el agua en vino, venciendo las leyes naturales.

b) Invertir las cualidades

“El fuego enfría, el agua quema, la sal endulza” (Jodorowsky, 2001, p.89).



Fábulas Pánicas. Había una vez dos semillitas (1968). En Fábulas Pánicas (p. 47), por Jodorowsky, 2003.

Una nube condiciona el destino de las dos semillas, demostrando que la que acepta su situación y busca una salida crece con éxito. En lugar de una nube ligera que alimenta a los árboles es una nube de piedra que no les deja crecer.



Captura de *El mago de Oz*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=j7GJcKuVGm8>

La cruel bruja del Oeste es la villana principal del libro *El maravilloso mago de Oz*, de Lyman Frank Baum. En su caso el agua quema, de modo que cuando Dorothy le arroja un cubo la bruja se derrite. Entre los protagonistas de esta historia se dan varios ejemplos de inversión de las cualidades, como el león, que en lugar de ser feroz y valiente es un león cobarde; o el hombre de hojalata, que en lugar de ser frío e inhumano es sensible y desea un corazón.

c) *Humanizar las cosas naturales y artificiales*

“Un árbol vende boletos de lotería, un gorila llega a ser decano de la Facultad de Filosofía, un tanque de guerra se enamora de una danzarina de ballet”
(Jodorowsky, 2001, p. 89).



Fábulas Pánicas, 94 (1969). En *Fábulas Pánicas* (p. 104), por Jodorowsky, 2003

En un mundo de manos independientes del cuerpo, con pequeños pies, una mano reflexiona sobre su propia naturaleza y decide aislarse totalmente para no ensuciarse, dando lugar a una paradoja, ya que su obsesión por la limpieza le lleva a encerrar su piel con un guante, produciendo un sudor pestilente.



Teniers, D. "El joven"; *El mono pintor* (1650). Obtenido de https://cvc.cervantes.es/artes/museoprado/citas_claroscuro/david_teniers/david_teniers.htm

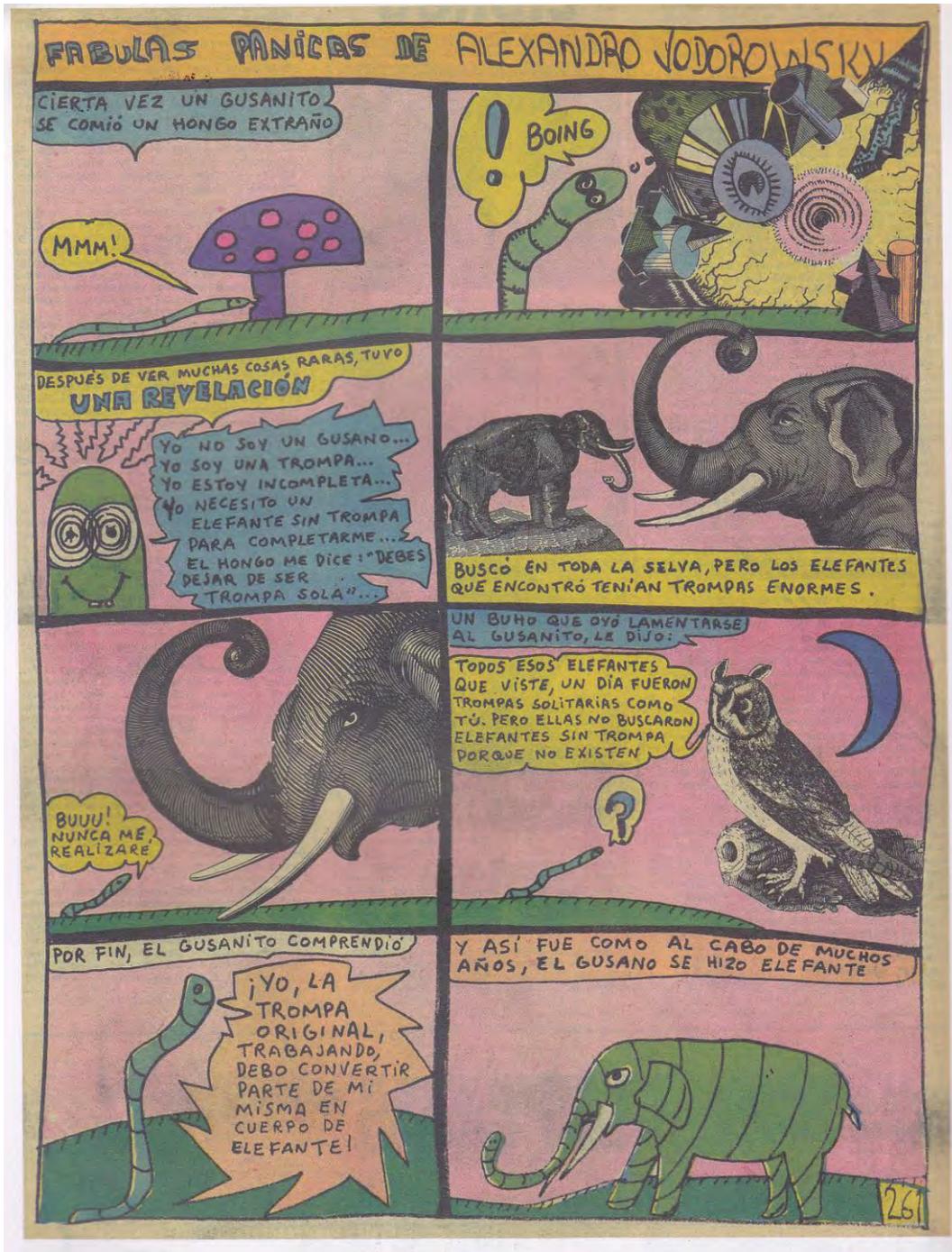


Decamps, A-G.; *El mono pintor* (1833). Obtenido de https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Monkey_Funk_You.jpg

La humanización de animales es probablemente el recurso más utilizado en lo que a esta técnica se refiere; dentro de la literatura la fábula es el ejemplo que mejor la ilustra. En pintura no faltan muestras; en este caso vemos dos imágenes diferentes de monos actuando como artistas, ofreciendo los artistas una visión satírica de su propio trabajo.

d) Agregar lo que se ha perdido

“Darle tentáculos de pulpo a la Venus de Milo” (Jodorowsky, 2001, p.89).



Fábulas Pánicas, 261 (1969). En *Fábulas Pánicas* (p. 272), por Jodorowsky, 2003

Un gusano que cree ser una trompa de elefante busca el cuerpo que le falta, lo que da lugar a una transformación.



Venus de Milo Statue with a Hook Hand. Imagen para concurso en el que se pedía que se añadiese un elemento moderno a una estatua clásica, en [freakingnews.com](http://www.freakingnews.com).

Obtenido de

<http://www.freakingnews.com/Venus-de-Milo-Statue-with-a-Hook-Hand-Pictures-31639.asp>

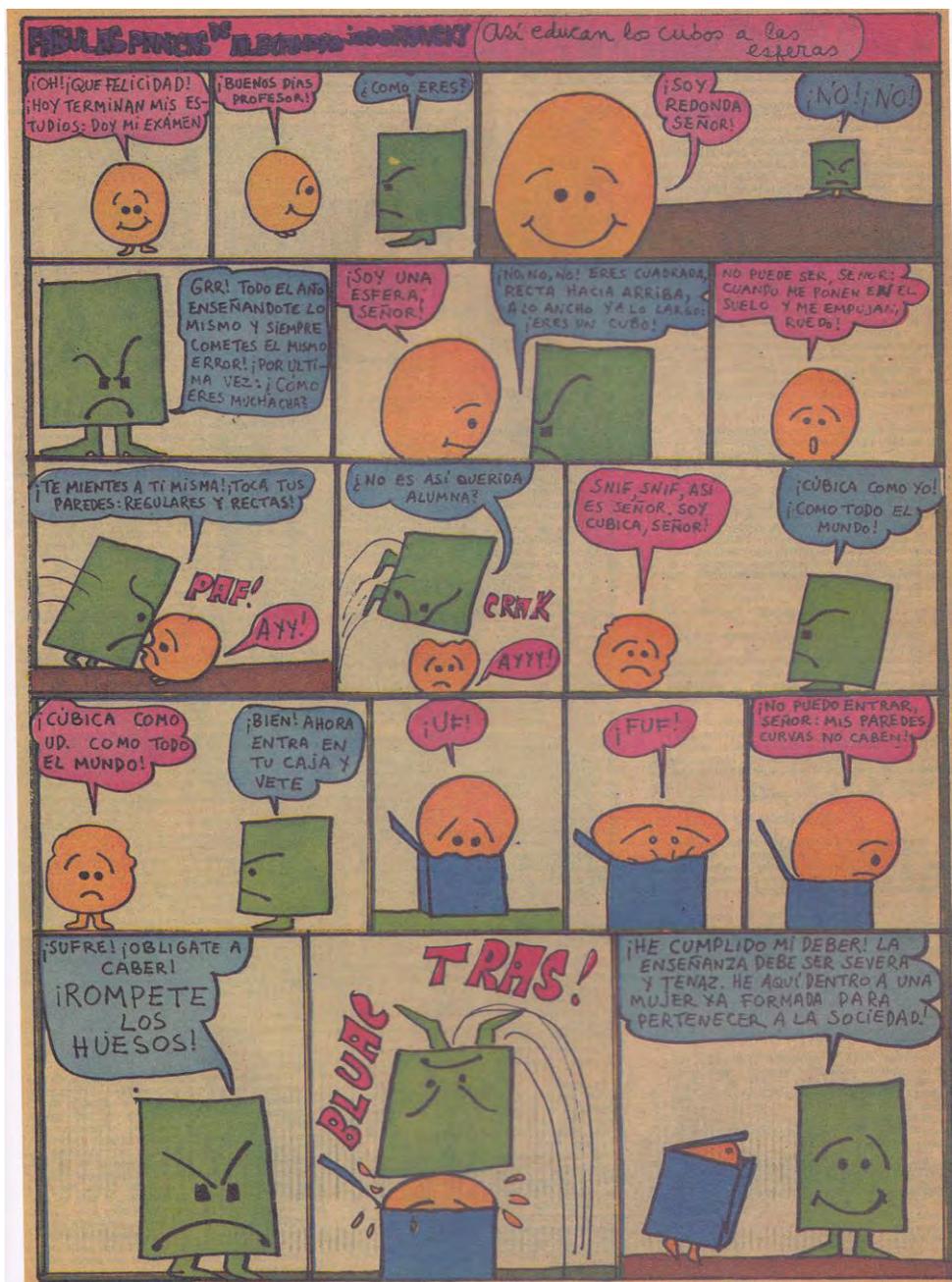


Wennan, C.; reconstrucción de *la Venus de Milo* (2015). Obtenido de http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2015/05/the_venus_de_milo_s_arms_3d_printing_the_ancient_sculpture_spinning_thread.html?via=gdpr-consent

Teniendo en cuenta la postura de la estatua y la posición de sus hombros, la escritora estadounidense Virginia Postrel, en colaboración con el artista y escultor en 3D, Cosmo Wenman, hicieron esta reconstrucción concluyendo que la escultura estaba hilando un carrete de hilo. Esto detonó la imaginación de la escritora, ya que en la antigua Grecia, era una actividad que se asociaba con el sexo, convirtiendo así a la Venus de Milo en una prostituta.

e) Extender cualidades de un ser a otros

“Un leño en llamas, una nube en llamas, un corazón en llamas, un juicio moral en llamas” (Jodorowsky, 2001, p. 89).



Fábulas Pánicas, Así educan los cubos a las esferas (1969). En Fábulas Pánicas (p. 199), por Jodorowsky, 2003.

Un cubo intenta trasladar sus cualidades a una esfera, haciéndola encajar en una caja de paredes regulares y rectas; así da lugar a una parábola sobre la educación.



Magritte, R.; *La gradation de feu* (1939). Obtenido de <https://www.renemagritte.org/the-gradation-of-fire.jsp>

En esta pintura Magritte extiende la cualidad de ser combustible del papel al huevo y la llave, generando extrañeza. Según dijo, trataba de ponerse en el lugar del humano prehistórico cuando descubrió que el fuego era el resultado de golpear dos piedras juntas.

4.2.4.- Hunter S. Thompson

Hunter S. Thompson fue un periodista y autor estadounidense que creó el género conocido como periodismo gonzo, un estilo de informar enormemente personal que hizo de Thompson un icono de la llamada contracultura (Encyclopaedia Britannica, 2018).

En 1965, Thompson se infiltró en la pandilla de motociclistas *Hell's Angels*, una experiencia que relató en *Hell's Angels* en 1967. Además de su irreverente crítica política y cultural, Thompson también comenzó a llamar la atención por su personalidad, que se destacó por las aventuras alimentadas con drogas y alcohol y una animadversión por la autoridad. En 1970, Thompson introdujo su estilo subjetivo de presentación de informes con el artículo *The Kentucky Derby Is*

Decadent and Depraved (El Derby de Kentucky es decadente y depravado), en el que él era una parte central de la historia y daría comienzo al estilo gonzo.

4.2.4.1.- El estilo gonzo

El periodismo Gonzo es un estilo de periodismo que se escribe sin pretensión de ser objetivo, que a menudo incluye al periodista como parte de la historia a través de una narrativa en primera persona. Se cree que la palabra "gonzo" se usó por primera vez en 1970 para describir el artículo *El Derby de Kentucky es decadente y depravado* de Hunter S. Thompson, quien más tarde popularizó el estilo. Dentro de este estilo de escritura enérgica, y en primera persona, el autor suele ser un protagonista más, y a través de él utiliza tanto la crítica social como la auto-sátira (Bowe, 2012).

El origen del término es confuso y ha dado lugar a varias especulaciones, aunque se considera a Thompson como fundador del movimiento. La primera vez que él lo utilizó fue para referirse a su propio trabajo en *Miedo y asco en Las Vegas*:

Pero, ¿qué era el reportaje? Nadie se había molestado en decírselo. Así que tendríamos que montárnoslo nosotros mismos. Libre empresa. El sueño Americano. Horatio Alger se vuelve loco a causa de las drogas en Las Vegas. Hazlo ya: puro periodismo Gonzo. (Thompson, 1971, p.21)

El personaje del mismo libro Dr. Gonzo se basa en el amigo y abogado de la vida real de Thompson, Oscar Zeta Acosta. Acosta era un activista político chicano de la costa oeste que se reunió con HST en 1970; en el libro, el Dr. Gonzo es retratado como un abogado samoano de 300 libras. Ayudó a Thompson con el artículo de 1971 *Strange Rumblings in Aztlan*, sobre el asesinato del periodista Rubén Salazar por la policía de los Ángeles (Hirst, 2004).

Miedo y asco en Las Vegas y el trabajo sobre Salazar marcaron el comienzo del rápido aumento de confianza, habilidad y fama de Thompson (Hirst, 2004). Así entró en el léxico la palabra *Gonzo*, como una versión extrema del nuevo estilo periodístico. El propio estilo literario del nuevo periodismo estadounidense, cuya figura más representativa fue Tom Wolfe, se asoció más con escritores de largometrajes de principios de los años sesenta. EL *Gonzo*, que aparece ya al

final de esa década, se puede categorizar como un subgénero. EL reportero John Filiatreau lo definió así:

[Gonzo] solo puede definirse como lo que hace Hunter Thompson... En general, consiste en la fusión de la realidad y la pura fantasía de una manera que divierte al autor e indigna a su público. Es el punto de vista Run Wild. (Filiatreau 1975, citado en Hirst, 2004)¹⁸

El *Gonzo*, alimentado por grandes dosis de drogas, funciona a modo de collage de impresiones. En el caso particular de *Miedo y asco en Las Vegas*, retrata de forma cruda la experiencia psicodélica entendida como delirio. Una narración en la que el autor elimina la linealidad voluntariamente y resulta difícil distinguir realidad y alucinación, qué es lo que ocurre y lo que imagina; su noticia se mezcla con otras noticias que encuentra, mezclando distintas realidades. Como en la definición de psicodelia, su inconsciente queda expuesto, y su experiencia documentada.

Este pasa por ser un tipo de periodismo que prácticamente no requiere reescritura, que pone el foco en el reportero y la búsqueda de información. Notas, fragmentos de otros artículos, entrevistas transcritas, conversaciones telefónicas literales, telegramas:...etc.

4.2.4.2.- Miedo y asco en Las Vegas

Una asignación de 1971 para Sports Illustrated para cubrir una carrera de motocicletas en Nevada se convertiría en su trabajo más conocido, *Miedo y asco en Las Vegas: Un viaje salvaje al corazón del sueño americano* (Encyclopaedia Britannica, 2018). Se considera un clásico contemporáneo y, como hemos apuntado en el capítulo anterior, dio pie al término *gonzo*.

El libro es al mismo tiempo un retrato del fin de la contracultura de los años sesenta y sirve para encuadrar la psicodelia en su contexto histórico y social. El libro presentó ilustraciones Ralph Steadman, de estilo frenético como el de la escritura de Thompson. Posteriormente Steadman ilustró muchas de las obras

¹⁸ En el original: [Gonzo] can only be defined as what Hunter Thompson does...It generally consists of the fusion of reality and stark fantasy in a way that amuses the author and outrages his audience. It is Point of View Run Wild.

de Thompson. Así mismo la película dirigida por Terry Gilliam, antiguo componente del grupo Monty Python, popularizó aún más a este autor y a su libro.

a) *Uso de drogas psicoactivas en el relato*

Aunque la marihuana y la cocaína fueron ampliamente usadas en la década de 1960, esta década es más conocida por el advenimiento de las drogas que llaman psicodélicas. A partir de la Segunda Guerra Mundial, la pujante industria farmacéutica invirtió en la investigación de nuevos medicamentos, y este nuevo enfoque en la innovación condujo al descubrimiento del LSD por parte del científico suizo Albert Hofmann en 1938. Sin embargo, este no descubrió los efectos psicoactivos de la droga hasta 1943, y el propio LSD tardó una década en atraer la atención de otros investigadores y los medios de comunicación principales. En los años 50 el LSD se usó en la investigación médica sobre una amplia variedad de temas, entre ellos la creatividad, el alcoholismo y la psicosis, y también se llevaron a cabo investigaciones similares con drogas psicoactivas naturales como la mescalina y los hongos psilocibinos.

A medida que avanzaba dicha década, el uso de LSD se hizo extremadamente popular en los círculos contraculturales, en barrios como el distrito de Haight-Ashbury de San Francisco convirtiéndose en meca para aquellos que deseaban adoptar un estilo de vida psicodélico. Las drogas psicoactivas y la cultura que las rodeaba también tuvieron una influencia importante en el arte visual y la literatura de este período. Libros como *Ponche de ácido lisérgico* de Tom Wolfe o *Miedo y asco en Las Vegas* exploraron la experiencia psicodélica (Williams, 2018).

En el libro al que hacemos mención, su protagonista, Duke y su abogado son grandes consumidores de todo tipo de drogas, pero demuestran una preferencia por psicodélicos como el LSD y la mescalina. A lo largo del texto, Duke describe con frecuencia sus alucinaciones y alucinaciones inducidas por fármacos. Parece entender la línea entre la realidad y la ilusión, pero ciertamente cree que el contenido de sus alucinaciones puede ser significativo y relevante para el mundo que lo rodea. Sin embargo, no siempre está claro si las percepciones de

Duke en un momento dado están influenciadas por su uso de drogas, lo que genera una constante atmósfera psicodélica (GradeSaver, s.f.).

b) Retrato del fin de los años sesenta. El discurso de la ola

Hunter S. Thompson fue una voz activa en la contracultura de la década de 1960, y su alter ego Raoul Duke reflexionaba en torno a este tema en su famoso "discurso de la ola". Duke recuerda con cariño el idealismo, la creatividad y el entusiasmo de sus compañeros por explorar nuevas ideas y formas de vida. Sin embargo, también llegó a reconocer que el declive de la contracultura fue en última instancia culpa de sus propios creadores; todos se volvieron demasiado complacientes y no pudieron responder a obstáculos como las luchas internas y la alienación de la cultura dominante. La búsqueda de Duke del "sueño americano" puede entenderse como un intento de llenar este vacío (GradeSaver, s.f.).

c) Ilustraciones. Ralph Steadman

El trabajo de Thompson y el del ilustrador británico Ralph Steadman mantienen una importante conexión: el estilo de escritura de Thompson nos lleva a los dibujos de Steadman y viceversa. Los trazos audaces y las manchas violentas con las que Steadman presenta visiones de locura se prestaron a la sensibilidad de los ojos de Thompson. En el documental de Alex Gibney *Gonzo: Vida y hazañas del Dr. Hunter S. Thompson* se exploran los orígenes de su asociación estética y psicológica.

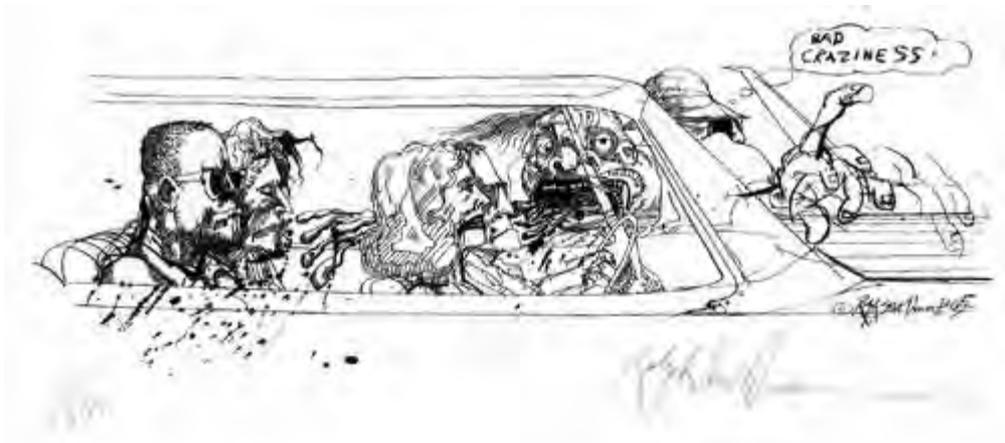
Según narra el propio Steadman en cuanto a su asociación estética y psicológica, Thompson vio en él a alguien que mostraba en imágenes las cosas que él veía en la vida. "Nuestra química allí hizo posible el gonzo". Sus caminos convergieron en el Derby de Kentucky, que la revista Scanlan les había asignado para cubrir, y las drogas hicieron que la escena ya grotesca fuera aún más "vividamente preocupante", recuerda Steadman, "Creo que el nacimiento del gonzo sucedió cuando el mal salió de mí en los dibujos". (Steadman en Gibney, 2008).

Estas son algunas de las ilustraciones que realizó para *Miedo y asco en Las Vegas*.



Vintage Savage Journey, s.f. Obtenido de <http://www.ralphsteadmanprints.com/gonzo.html>

Estábamos en algún lugar de Barstow, muy cerca de l desierto, cuando empezaron a hacer efecto las dorgas. Recuerdo que dije lago así como: -Estoy algo volado, mejor conduces tú..." (Thompson, 1971, p. 1)



Midget Bad Craziness, 2005. Obtenido de <http://www.ralphsteadmanprints.com/gonzo.html>

"(...) en el coche había dos parejas de aire porcino, probablemente polis de Muskogee que aprovechaban la conferencia sobre la dorga para que sus mujeres pudiesen ver Las Vegas. Parecía que acabasen de ganarle al Caesar's Palace treinta y tres dólares en las mesas de blackjack, y se dirigiesen al Circus-Circus a disfrutarlos...

....pero de pronte, se vieron junto a un Cadillac descapotable blanco todo vomitado y un samoano de ciento veinte kilsoccon camiseta de manga corta amarilla gritándoles:

-¡Eh, amigos! ¿Quieren un poco de heroína? (Thompson, 1971, p.156)



Sin título. Obtenido de <https://illustrationwatercooler.wordpress.com/2009/11/16/ralph-steadman/#jp-carousel-123>

“Y en ese momento pensé que no se podía hacer nada ya por mi abogado... allí tumbado en la bañera con la cabeza llena de ácido y el cuchillo más afilado que he visto en mi vida, totalmente incapaz de razonar, exigiendo el “Conejo Blanco”. (Thompson, 1971, p.64)



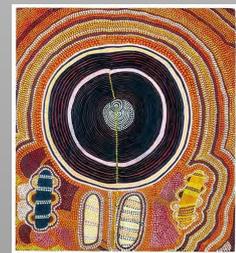
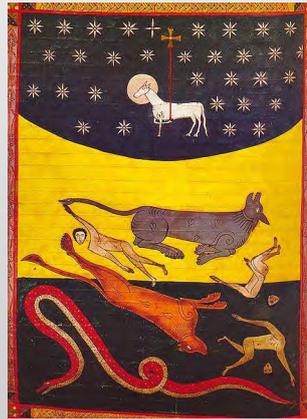
Lizard Lounge Vegas, s.f. Obtenido de <http://www.ralphsteadmanprints.com/gonzo.html>

“Sucedían cosas terribles a nuestro alrededor. Justo a mi lado, un reptil inmenso mordisqueaba el cuello de una mujer, la alfombra era una esponja empapada de sangre... imposible caminar sobre ella. Uno no podía asentar los pies en aquello” (Thompson, 1971, p.33)

5.- CONCEPTOS, RECURSOS Y VALORES ASOCIABLES

Hasta este punto de la investigación hemos hecho uso fundamentalmente de la investigación bibliográfica para la construcción de un marco teórico, y posteriormente hemos tenido en cuenta los relatos referidos a los procesos que tienen que ver con la psicodelia y con la propia experiencia psicodélica. Con la intención de añadir un capítulo de carácter más empírico, a continuación desarrollamos esta parte de la tesis a modo de ejemplificación visual. En lugar de ir del texto a las imágenes, el recorrido será a la inversa: de las imágenes al texto. Es decir, se ha llevado a cabo una recopilación de imágenes que, teniendo en cuenta lo investigado hasta este punto, hemos caracterizado como *psicodélicas*, para a través de su ordenación y catalogación extraer los valores asociables a la *psicodelia*. La mayoría de las imágenes corresponden a la pintura, ya que la investigación se centra en esta disciplina, pero se han incluido otras como la escultura o el cine en los casos en que el ejemplo ha sido significativo y/o aportaba una mejor comprensión del valor que se analiza.

5.1.-Animismo e iluminismos



Lo animista hace referencia esencialmente a “la creencia que atribuye vida anímica a todos los seres” (Real Academia Española, 2017). África es uno de los lugares en los que encontramos la versión más compleja del animismo, así como la creencia en una relación estrecha entre las almas de los vivos y los muertos. Geográficamente es una sensibilidad que podemos atribuir a multitud de pueblos, especialmente a aquellos que siguen en contacto con las vertientes más primitivas de sus culturas; es por ello que lo ritual está profundamente relacionado con la expresión del inconsciente común, sea en las pinturas del arte aborigen australiano, sea en la celebración del carnaval rural navarro.

Incluimos también dentro de esta sección lo animista en el sentido de lo espiritual, como en el chamanismo, o la búsqueda de la iluminación. En el budismo zen, se denomina la iluminación con el término japonés *Satori*. Se utiliza esta palabra para referirse a los estados de iluminación de los patriarcas del budismo, la iluminación última. El término *satori* es también análogo al concepto de creatividad, en el sentido de que reconcilia oposiciones aparentes (Suzuki, 1964). Es por tanto un concepto importante para una investigación que busca las implicaciones de la psicodelia en el campo del arte. También se conoce como el momento de descubrimiento, que sería análogo al “¡Eureka!” de Arquímedes del que hemos hablado a propósito de la experiencia psicodélica. A su vez, según Watts (2008) la experiencia de tener un *satori* se parece mucho a lo que se experimenta al tomar LSD.

Un ejemplo de arte budista es esta serie de imágenes que ilustran las enseñanzas del Buda Amitabha (del Museo Nacional del Palacio de Taiwan). En el budismo Mahayana o de la Tierra pura, el Sutra del Loto enumera las Seis Perfecciones necesarias para la transición de los seres desde la orilla del sufrimiento a la orilla de la liberación espiritual.





Serie de imágenes que ilustran las enseñanzas del Buda Amitabha. Obtenido de <https://www.arsgravis.com/budismo-las-seis-perfecciones/>

He aquí un ejemplo de arte astrológico tibetano, en el que las relaciones de los seres humanos con el mundo y sus dimensiones interconectadas e internas fueron cuidadosamente estudiadas.

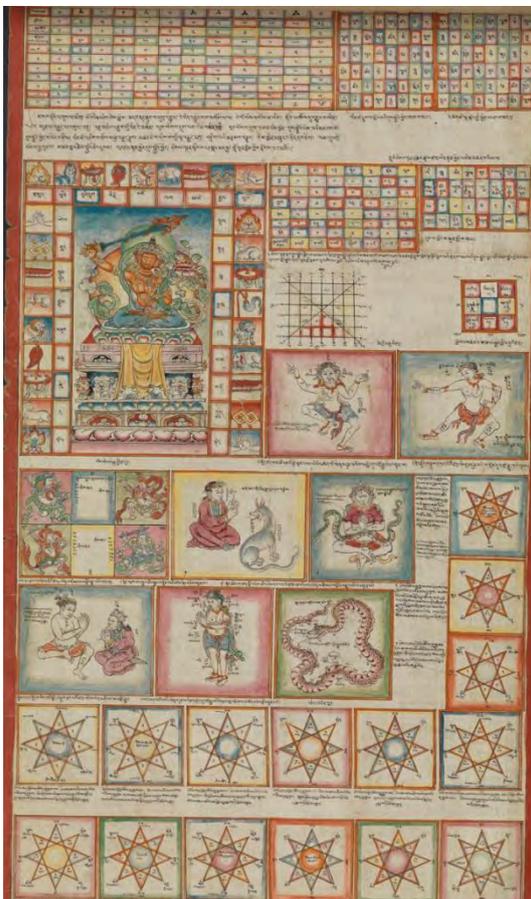
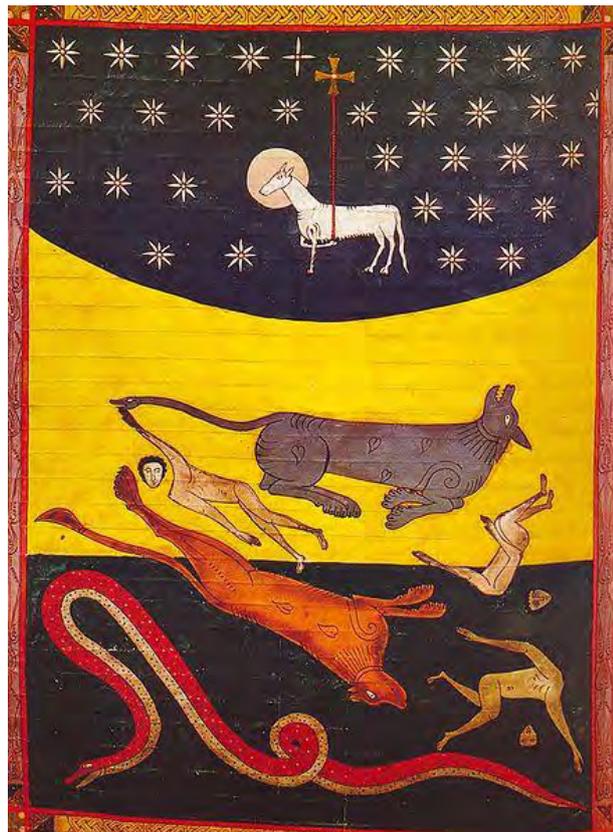


Imagen astrológica en rollo de papel. Siglo XVIII. Obtenido de <https://hyperallergic.com/256440/new-acquisition-makes-the-rubin-museum-world-leader-in-tibetan-astrological-art>

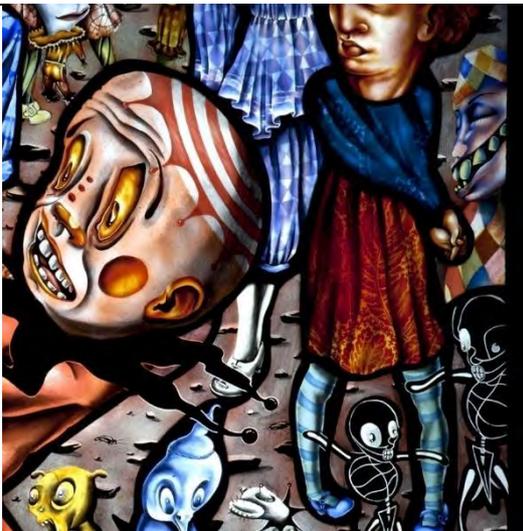
También en el arte medieval de occidente encontramos representaciones cristianas que vendrían a corresponder a esa búsqueda de lo trascendente, con representaciones que desde nuestro punto de vista hoy en día pueden parecernos fantásticas e incluso delirantes, cerca de lo alucinatorio.



Facundus; ilustraciones de *Beato de Fernando I y doña Sancha*, 1047. Obtenido de <https://publicdomainreview.org/collections/the-beatus-of-facundus/>



Trasladando esta sensibilidad al arte actual, podemos hablar de Judith Schaechter, una artista que mezcla la iconografía católica y la cultura contemporánea.



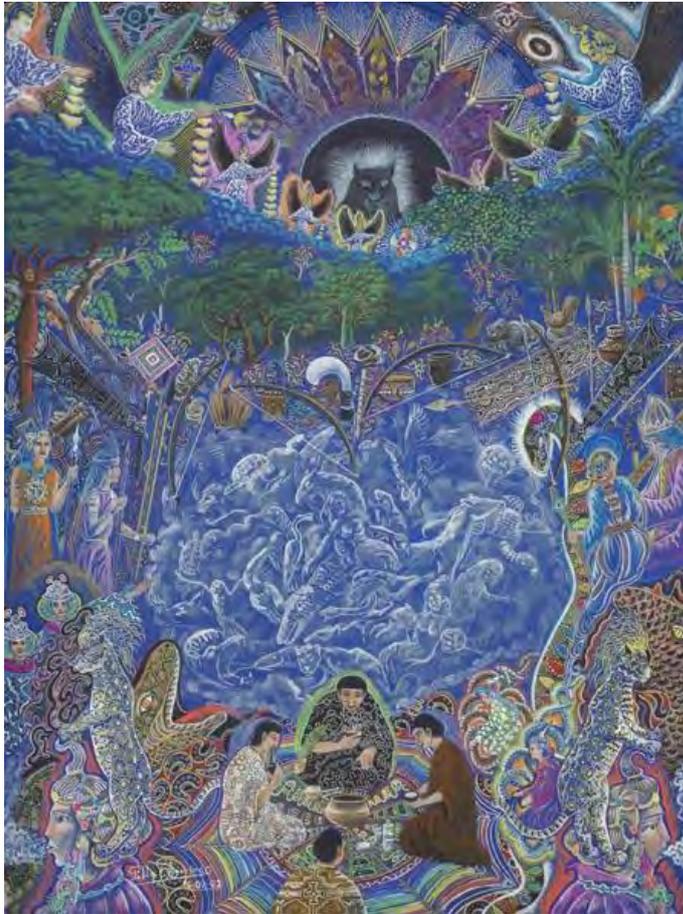
Detalle 1



Detalle 2

Schaechter, J.; *La batalla de carnaval y cuaresma*, 2011. Obtenido de http://www.judithschaechter.com/?page_id=89

Volviendo al animismo desde lo chamánico, encontramos multitud de imágenes de artistas de tipo visionario que a través de sus pinturas reelaboran las visiones experimentadas durante la práctica chamánica.



Amaringo, P.; *Los Rondadores del Mundo*, 2002. Obtenido de <http://guardiadeosa.com/photos/pamaringo/paintingsforsale/?cur=1&>

Como hemos dicho al principio, África es uno de los lugares en los que encontramos la versión más compleja del animismo. Una expresión plástica ineludible son las máscaras africanas, con cuestiones como lo identitario y la transcendencia de fondo, tanto en manifestaciones artísticas primitivas como en artistas contemporáneos que las toman como referencia:



Beckwith& Fisher. Máscaras funerarias Senofo Wambele. Costa de Marfil. Obtenido de <http://carolbeckwith-angelafisher.com/>

Máscara de elefante de la cultura Bamileke. Camerún. Obtenido de <https://www.vmfa.museum/piction/6027262-78143410/>

Pessolano, S.; Mascarada. Burkina Faso. Obtenido de <http://www.sergiopepolano.it>



Villalongo, W.; *Muses (Artifact 1)*, 2012-2014. Obtenido de https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/disguise_masks_global_african_art

También podemos citar aquí rituales de otros pueblos, no solo los africanos, que también tienen un trasfondo tribal y que enmarcamos en la psicodelia por su relación con el trance colectivo, la transcendencia del yo y la conexión con la deidad.



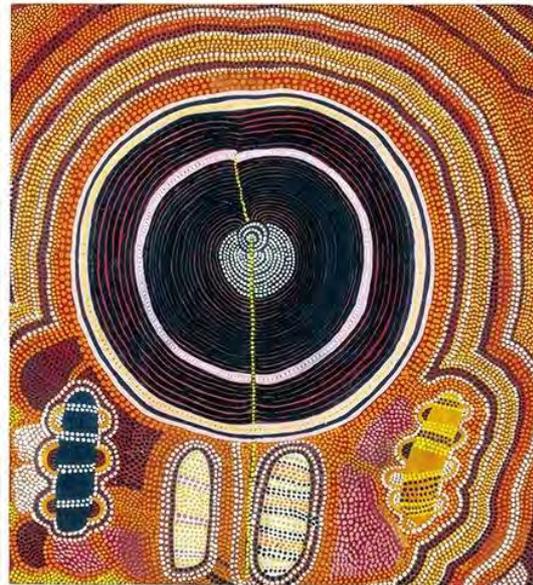
<p>Tribu Tolai danzando el Duk-Duk. Papúa Nueva Guinea. Obtenido de https://www.flickr.com/photos/world_discoverer/5065336915</p>	<p>Aaron Klein, A.; Bailarín Kukeri. Bulgaria. Obtenido de https://www.nationalgeographic.com/travel/destinations/europe/bulgaria/kukeri-survakari-unesco-intangible-cultural-heritage-photos/?user.testname=none</p>	<p>Carnaval de Ituren, Navarra. Oso seguido por los "joaldunak". Obtenido de http://kaixo.blogspot.com/2006/01/zanpantzar-en-ituren.html</p>
---	--	--

A través de la pintura, numerosos artistas aborígenes han mostrado los mitos de su pueblo como expresión plástica de su cosmovisión. Se valen de una iconografía y un vocabulario gráfico ancestral pero también pueden utilizar técnicas modernas. A veces hay un parecido familiar entre las pinturas de una misma cultura, como si de una conciencia colectiva se tratara. En las dos pinturas que mostramos a continuación vemos un ejemplo de un artista aborígen canadiense, perteneciente a la tribu amerindia de los ojibwe, y un artista aborígen australiano.



“Siendo un chamán, me enseñaron cosas diferentes. Lo que me enseñaron fue a dejar mi cuerpo y poder ir a los otros mundos, a los que llamamos Eckists. Para poder ir allí un rato, hablar allí a través de los túneles, volar allí con águilas o volar tú mismo. Durante mis numerosos viajes de joven, como una persona de mediana edad y así sucesivamente, parecía que descubriría muchas cosas. Al principio no entendí lo que eran. No fue hasta que entré en Eckankar (movimiento religioso) que pude entender lo que eran. En la Casa de la Invención, en el plano astral, todos los inventos, todo el pasado ya está allí. Todas las cosas que la humanidad jamás construirá, pintará o dibujará aquí, o lo que sea que hagan, ya existen allí. Solía preguntarle a mi abuelo: "¿De dónde sacaron los indios estas imágenes que colocaron en las pinturas rupestres?" Él me decía: "Vienen del mundo espiritual". (Morrisseau, 2005, p.13)¹⁹

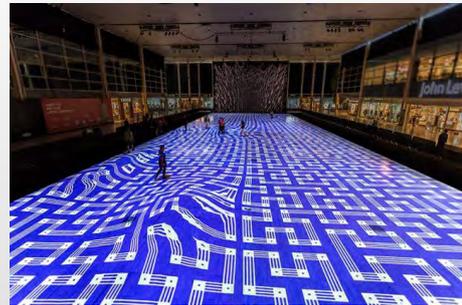
Morrisseau, N.; *A Branch From The Tree Of Heaven Offered As A Gift Upon Entry There*, 1996. En *Return to the House of Invention* (p. 90) por Morrisseau, 2005.



LungkartaTjungurrayi, Shorty: *Mystery Sand Mosaic*, 1974. Obtenido de <https://www.nytimes.com/2009/10/02/arts/design/02aboriginal.html>

¹⁹En el original: Being a Shaman, I was taught different things. What I was taught was how to leave my body and be able to go to the other worlds, which we talk about today as Eckists. To be able to go there a while, to talk there through the tunnels, to fly there with eagles, or to fly there yourself. During many travels as a young person, or a middle-aged person and so on, I seemed to discover many things. I did not understand at first what they were. It was not until I came into Eckankar that I was able to understand what they were. In the House of Invention, the astral plane, all the inventions, all the past is there already. All the things that mankind will ever build here, paint and draw, or whatever they will do, already exist there. I used to ask my grandfather, “Where did the Indians get these images that they put on the rock paintings?” He would say to me, “They come from the spiritual world”.

5.2.-Alteraciones espaciales y temporales/sci-fi



La alteración de la conciencia espacio-temporal es otro de los fundamentos de la psicodelia: es un tema al que se alude frecuentemente, por ejemplo, dentro de la cultura de la *ciencia ficción*; y se expresa de manera natural a través de todas sus expresiones: cine, literatura, cómic, etc.

Por una parte, el arte psicodélico alude a lo espacio-temporal en sus numerosas referencias al cosmos y la creación del universo. Por otro lado, otra vertiente psicodélica que tiene que ver con lo espacio temporal sería la superación de la concepción del tiempo lineal y las sensibilidades que tienen que ver con el “presente eterno” o el “aquí y ahora”, no solo desde la mística, sino también desde los procesos creativos en los que la mente consciente pierde el protagonismo, aspecto que analizaremos en el punto referente a lo invisible.

Otro aspecto que tiene que ver con la alteración de la conciencia espacio-temporal serían algunas analogías entre el clásico escenario “sci-fi” de humanos ocupándose de preguntas metafísicas en un entorno sobrenatural, y la situación similar de un psiconauta en un viaje de 3-4 horas, reflexionando sobre temas cósmicos inmerso en sus distorsiones perceptuales.

Dentro de la ciencia ficción el elemento “ciencia” ha alimentado un amplio rango de literatura y películas sobre eventos imaginados, desde visitas de aliens hasta realidades alternativas. En la ciencia ficción la humanidad está siempre profundamente involucrada, y sus temas tienden a ser más filosóficos y sociológicos que emocionales y psicológicos. Para ilustrar esta distinción, Lundborg cataloga *Star Wars* (Lucas, 1977-2005) o *Lord of The Rings* (Tolkien, 2004) como fantasía, y *Forbidden Planet* (Wilcox, 1956) y *Blade Runner* (Scott, 1982) como ciencia ficción.

La alteración espacio temporal la podemos observar también en el cuestionamiento de nuestra percepción lineal del tiempo, y el planteamiento de un presente elástico. Así, por ejemplo, en el vídeo sobre David Hockney de la serie *Tateshots*, en el canal de Youtube de TATE, podemos escuchar al propio artista reflexionando en torno a esa idea: “Una actitud hacia el espacio y el tiempo. El tiempo es elástico y juego con esa idea. Cuando pinto es *ahora*, me

gusta vivir en el ahora, eso es todo lo que hay, ¿no es así? "²⁰ (Hockney en TATE, 2016).

Eso es lo que de algún modo ocurre con las pinturas de Victor Fota, que exploran nuestra relación con la ciencia y las máquinas, combinando imágenes retro y formas futuristas, con estudios detallados. Según dice el propio artista en su página web, ilustra conceptos y fenómenos descritos por los métodos científicos, combinados con la introspección personal (Fota, 2018).



Fota, V.; *Psionic Polygraph-Projector*, 2016. Obtenido de <http://victorfota.com/2016-human-extension/>

²⁰ En el original: “An attitude towards space and time. Time is elastic and I play with that idea. When I’m painting it’s now, I like to live in the now, that’s all there is, isn’t it, actually?”

Otro ejemplo lo encontramos en Los paisajes de Adam Friedman en los que el artista propone cuestionar cómo la tecnología moderna y la interacción cada vez mayor con Internet filtran nuestras percepciones del paisaje, cambiando nuestro concepto de “natural” y “salvaje”.

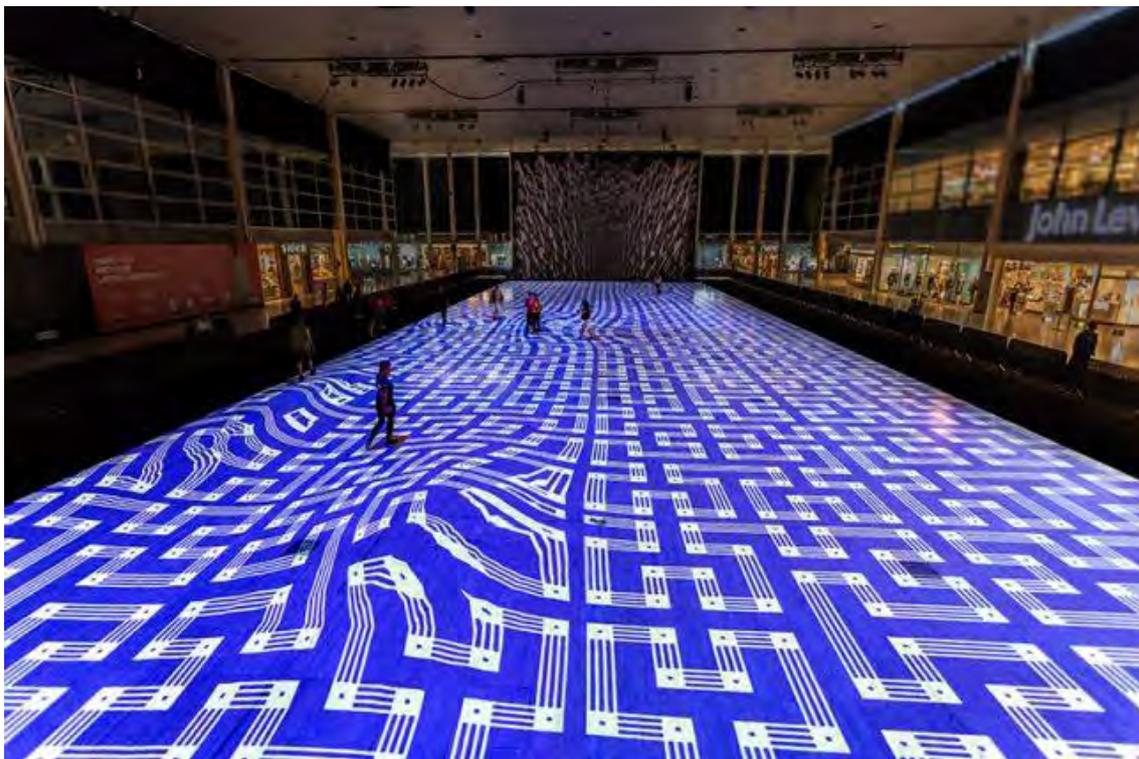
Normalmente las formas de arte cuentan historias sobre el mundo a través del punto de vista de los humanos, pero Friedman trata de distanciarse de esta perspectiva, queriendo poner en evidencia que el mundo es mucho más grande que la propia experiencia humana (Voynovskaya, 2013). Friedman crea paisajes surrealistas y caleidoscópicos basados en formaciones geológicas. Para él, estas rocas que mostramos representan cápsulas del tiempo de la historia del planeta.



Friedman, A.; *Espacio y tiempo*, 2013. Obtenido de <https://artbyadamfriedman.com/section/40698-Painting.html>

La siguiente imagen es una alfombra caleidoscópica; que sin tener el mismo trasfondo filosófico que las anteriores, la hemos destacado por el énfasis que pone en el momento presente. Es una proyección de arte interactiva que se despliega ante los ojos del espectador en tiempo real. Este proyecto envolvente proporciona un espectro cambiante de colores y formas que se transforman en respuesta a las interacciones de los usuarios, cambiando a medida que los visitantes caminan sobre la superficie.

Esta instalación de Miguel Chevalier fluye entre un conjunto de paisajes en constante cambio con piezas que se multiplican, dividen y fusionan. Miles de patrones, píxeles, celdas y geometrías están vinculados a una serie de sensores que reaccionan a las personas a medida que pasan sobre la superficie dinámica. Los efectos son activados y amplificados por los usuarios, cuya percepción del espacio cambia y se deforma con las proyecciones (Kohlstedt, 2016).



Chevalier, M.; *Alfombra mágica*, 2016. Obtenido de <https://weburbanist.com/2016/07/28/kaleidoscopic-carpet-interactive-art-projection-unravels-in-realtme/>

La siguiente imagen, es un ejemplo de las pinturas de la artista suiza Zoe Byland. La incluimos en esta sección porque sus representaciones de jóvenes desafiando nuestro sentido del espacio y el tiempo. Son al mismo tiempo atemporales y futuristas, y evocan fotografías antiguas de un misterioso espacio perteneciente a otro mundo, en el que los peces de colores vuelan y las personas usan cascos espaciales en forma de burbuja. En parte inspirada en fotografías familiares del siglo XIX, sus personajes han sido descritos como “apariciones” o incluso como seres “sobrenaturales”.



Byland, Z.; *Sunday afternoon*, 2014. Obtenido de <http://www.zoeblyland.com/>

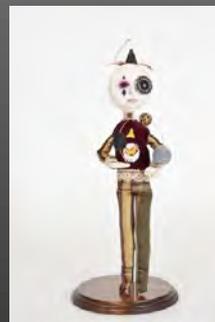
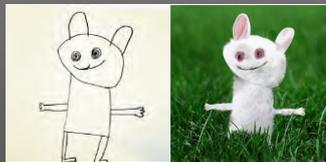
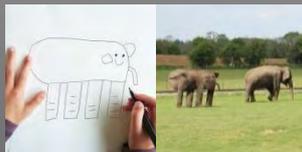
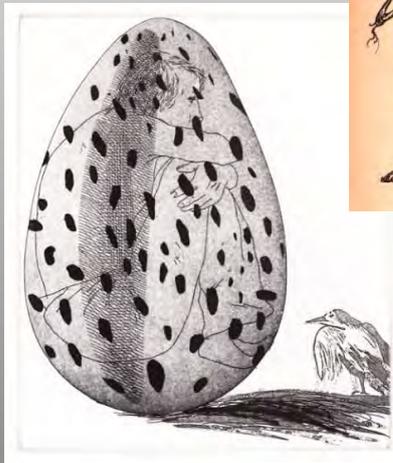
Finalmente incluimos los collages de Naomi Vona, que de forma similar proponen una ruptura del espacio-tiempo. Ella trabaja con portadas de vinilos encontradas y fotos y postales de época, creando un nuevo contexto para la imagen original. La artista dice que considera que sus collages son un reflejo de su pasado y su presente, pero también le permiten mantener una mirada curiosa hacia un futuro imaginario.



Vona, N.; *Space-Time Rupture 002*, 2014. Obtenido de <https://www.artspace.com/artist/naomi-vona>

Vona, N.; *Space-Time Rupture 003*, 2014. Obtenido de <https://www.artspace.com/artist/naomi-vona>

5.3.-Infancia y primitivismo



Dentro de lo infantil pueden agruparse expresiones plásticas que tornan a lo primitivo (un aspecto que hemos visto dentro de lo animista), el azar, la inocencia y el deseo. Son conceptos que han estado en el punto de mira de numerosos artistas durante el siglo XX, como Chagall, Klee o Dubuffet. En tendencias como lo que denominan arte Naif o dentro del amplio abanico del arte marginal también es fácil encontrar componentes lúdicos que tienen que ver con la audacia y las ocurrencias inauditas propias de pensamientos poco racionalizados.

El arte Naif se caracteriza por la ingenuidad y el autodidactismo de los artistas. A menudo se ocupan de temas relacionados con su cotidianidad, prestando gran atención a los detalles realistas, a veces sin tener en cuenta la visión global de la imagen. Otros han dado rienda suelta a la imaginación y la fantasía, a veces con un efecto casi surrealista. Los principios tradicionales de perspectiva no se tienen en cuenta, aunque muchos son capaces de representar la distancia y la profundidad por sus propios medios. La llamada perspectiva "psicológica" es una característica prominente de la pintura naif, ya que el tamaño relativo de las figuras y los objetos está determinado por el interés psicológico sin tener en cuenta las proporciones naturales, como en el dibujo infantil. (Chilvers&Glaves-Smith, 2009, p. 497). El interés de este tipo de pintura radica, desde la perspectiva de esta investigación, en el poder de construcción plástica capaz de invertir la descripción de lo común y familiar.

La recuperación de la inocencia, otra cualidad propia de lo infantil, era también un valor importante para Dubuffet, quien apreciaba la mirada de los artistas sin formación académica como algo positivo. La recuperación de la inocencia implicaba superar las convenciones del sistema perceptual al que estamos habituados, un proceso que iba de lo real a lo irreal.

Visual impressions are greatly intensified and the eye recovers some of the perceptual innocence of childhood, when the sensum was not immediately and automatically subordinated to the concept. Interest in space is diminished and interest in time falls almost to zero.²¹ (Huxley, 1954, p.7)

²¹ Las impresiones visuales se intensifican mucho y el ojo recobra parte de su inocencia perceptiva de la infancia, cuando el sentido no está inmediata y automáticamente subordinado al concepto. El interés por el espacio disminuye y el interés por el tiempo casi se reduce a cero.



Generalic, I.; *The deer wedding*, 1959. Obtenido de <https://www.wikiart.org/es/ivan-generalic/the-deer-wedding-1959>

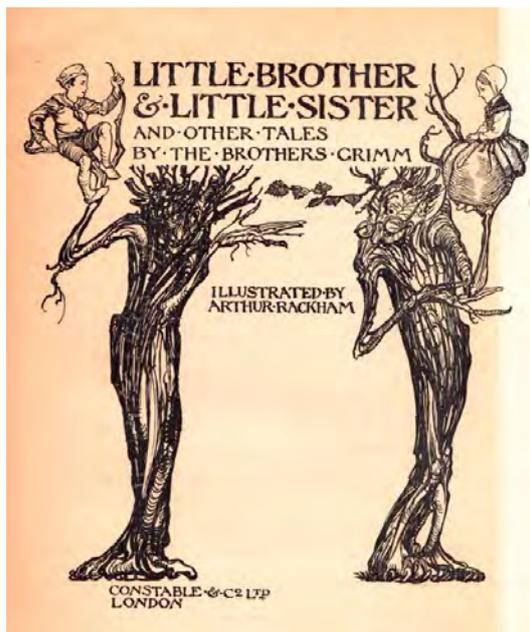


Hyppolite, H.; *Black Magic*, 1946. Obtenido de <http://collection.mam.org/artist.php?id=2806>

Otra conexión obvia del universo infantil con la psicodelia es el mundo del relato fantástico. Los cuentos y la literatura infantil ofrecen un espacio que no se rige estrictamente por lo racional, y está lleno de viajes psicotrópicos y que han dado

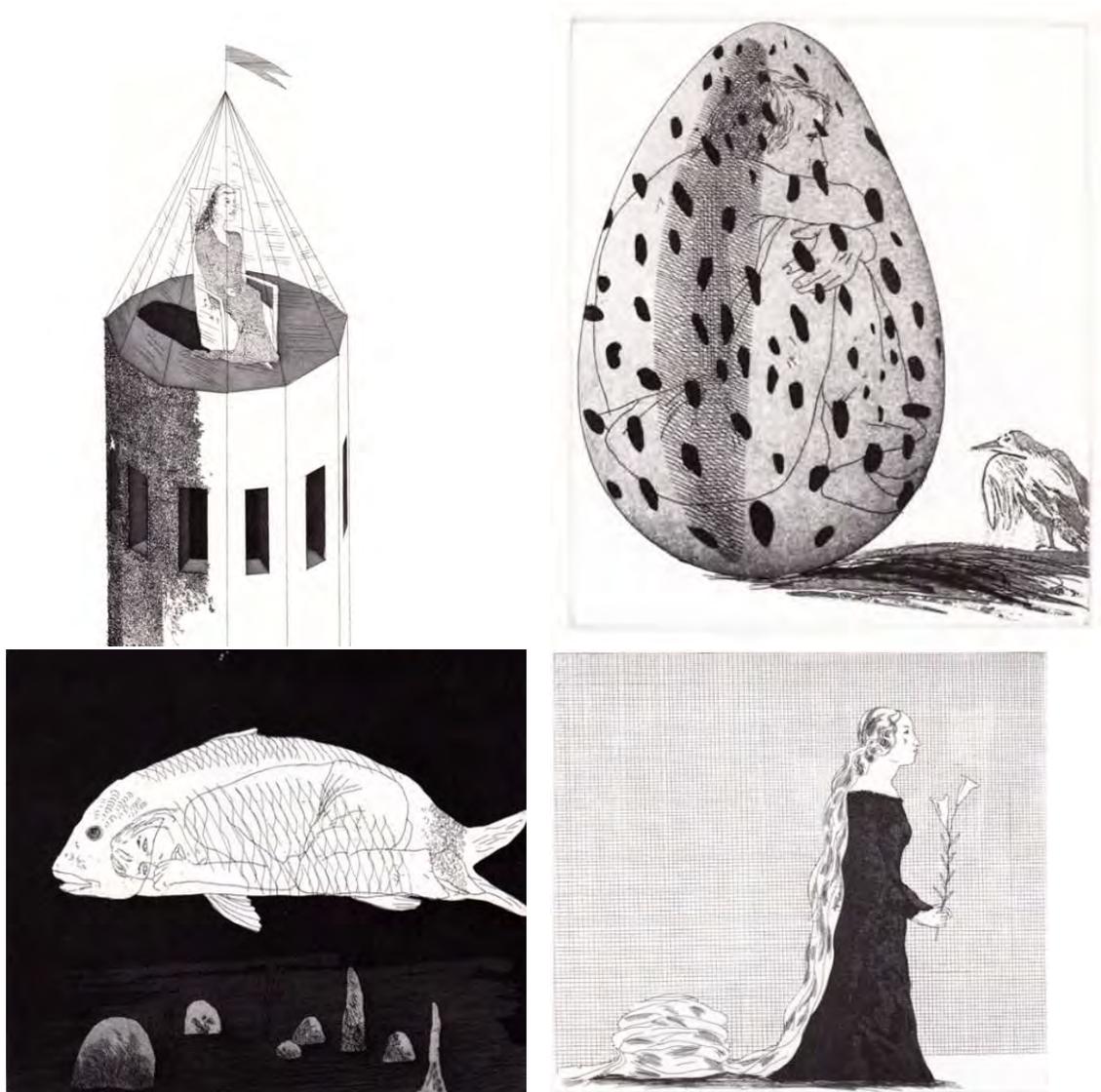
lugar, como se ha mencionado a propósito de Alicia en el País de las Maravillas, a infinidad de ilustraciones con tintes psicodélicos.

Arthur Rackman, a quien ya hemos mencionado a propósito de su trabajo para Alicia en el País de las Maravillas, realizó en 1917 estas ilustraciones para una selección de los cuentos de los hermanos Grimm.



Rackham, A.; Ilustraciones para los cuentos de los hermanos Grimm, 1917. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2016/02/29/arthur-rackham-brothers-grimm/>

Estas otras ilustraciones son también para una edición de cuentos de los hermanos Grimm, en este caso realizadas por David Hockney.



Hockney, D.; Ilustraciones para los cuentos de los hermanos Grimm, 1970. Obtenido de <https://www.brainpickings.org/2014/02/06/david-hockney-brothers-grimm/>

Si bien puede ser una relación más anecdótica, también cabe mencionar la semejanza entre el efecto del LSD y la forma de funcionar del cerebro infantil. El estudio *Neural correlates of the LSD experience revealed by multimodal neuroimaging* dirigido por el doctor Robin Carhart-Harris (2015), realizó imágenes de resonancia magnética en un cerebro bajo los efectos del LSD y

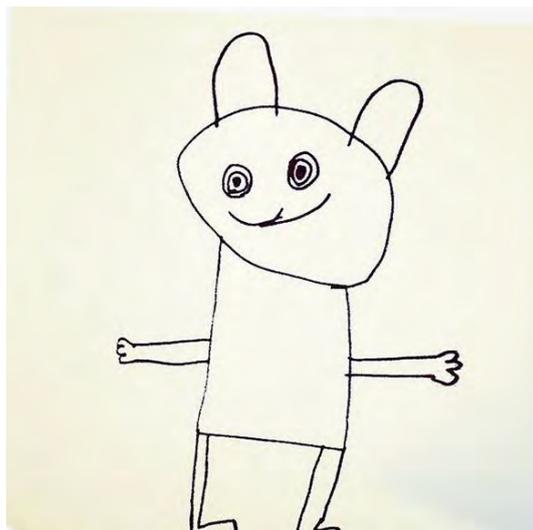
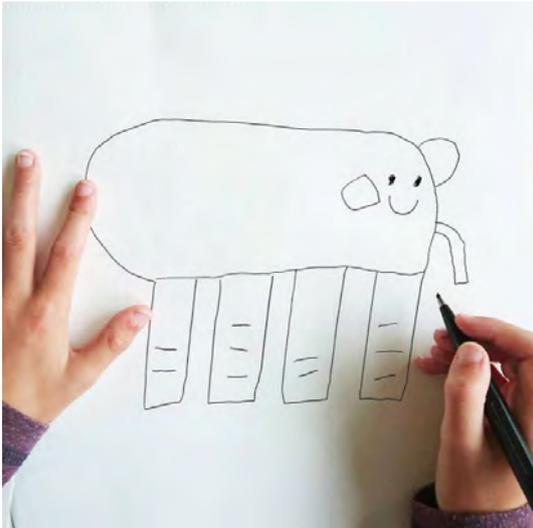
concluyó, entre otras cosas, que esta sustancia colocaba al usuario en un estado cerebral libre e irrestricto, altamente imaginativo e hiperemocional. Así, Carhart-Harris consideraba que el cerebro bajo el efecto del LSD tenía un funcionamiento similar al de los niños, ya que después “nuestros cerebros se constriñen y se vuelven más compartimentalizados al desarrollarnos y pasar de la infancia a la adultez, nos volvemos más enfocados y rígidos en nuestro pensamiento al madurar”.²² (Carhart-Harris en Ratner, 2016)

Las imágenes que presentamos a continuación se relacionan con estos aspectos imaginativos del mundo infantil. La primera de ellas es una instalación de la artista Tanya Schultz, que crea instalaciones con azúcar de colores y dulces bajo el seudónimo Pip and Pop. Así, genera mundos en miniatura, que recuerdan los cuentos y mitos que hacen referencia a casas o lugares hechos de comida, o alimentos con propiedades mágicas. Las siguientes imágenes corresponden a la cuenta de instagram *thingsihavedrawn*; un padre lleva a la “realidad” los dibujos realizados por su hijo de 6 años.



Pip& Pop, *Candy Lab*, 2014. Obtenido de <https://www.thisiscolossal.com/2015/03/colorful-psychedelic-installations-of-sugar-and-candy-by-pip-pop/>

²²En el original: “Our brains become more constrained and compartmentalized as we develop from infancy into adulthood, and we may become more focused and rigid in our thinking as we mature.”



Curtis, T. & Curtis, D.; *Things I have drawn*, 2015-2016. Obtenido de <https://www.instagram.com/thingsihavedrawn/>

Las muñecas de las siguientes imágenes aluden también a lo infantil. Su autora, la artista francesa Cecile Perra, crea muñecas hechas a mano que de alguna manera representan el espíritu de la infancia y el juego, utilizando diferentes técnicas, como la costura y el collage. Utiliza diferentes telas, fotografías antiguas y retratos, muñecas, juguetes y objetos antiguos. La artista se sumerge en el espíritu libre, primitivo e imaginable de la infancia, generando cierta nostalgia. Sus coloridos objetos textiles pueden recordar muñecas antiguas, muñecas vudú o criaturas míticas (Morren Galleries, 2012).



Perra, C.; Cajas de muñecas de la serie *Les petites boîtes*, 2012. Obtenido de <http://www.artperra.fr/?p=760>

Estas cajas con objetos encontrados guardan cierto parecido con algunos trabajos de Rosa Valverde o Vicente Ameztoy, artistas que, como decía Carhart-Harris en su estudio, podría decirse que trabajan desde el estado cerebral libre e irrestricto propio de la infancia.



Valverde, R.; *Le nid*, 2000. Obtenido de <http://www.euskonews.com/artaretoa/0146zbnk/img05.html>



Detalle 1



Detalle 2

Ameztoy, V.; *Serie cajas*, s.f. En *Karne & Klorofila*, (p.95) por Ameztoy, 1990.

Otro trabajo que también tiene cierta similitud con lo que estamos tratando en este apartado sería este que mostramos de Callum Donovan-Grujicich; en este caso no es una regresión a lo infantil, sino que el propio sujeto es un niño, el artista tiene 12 años. Según el texto de su página web, Callum crea las imágenes que le vienen a la cabeza, aunque los temas recurrentes que pueden observarse en su trabajo son la identidad y dualidad (Donovan-Grujicich, 2018).



Donovan-Grujicich, C.; sin título, 2018. Obtenido de <https://www.callumart.com/>

Para terminar, hemos traído este ejemplo de Sureher Salazar. Sus imágenes tratan de llevarnos a un estado de ánimo infantil lleno de curiosidad y en la creencia de que todo es posible. Sus personajes animales explorando mundos de ensueño donde los diseños abstractos forman diferentes galaxias, evocando la imaginación que se abandona en la infancia.



Salazar, S.; *Building Blocks*, 2016. Obtenido de <http://www.southersalazar.com/folk-like-us-2016/>



Salazar, S.; *I fell asleep listening to documentaries again*, 2016. Obtenido de <http://www.southersalazar.com/folk-like-us-2016/>

5.4.-Grafismo y animación



Los dibujos animados constituyen un terreno de juego natural para la creatividad psicodélica. De hecho, un capítulo de *El Gato Félix* de 1928 (*Felix the Cat - Woos Whoopee*) se considera como la primera alusión filmica a una droga psicotrópica (Lundborg 2014, p. 10661). En este capítulo, Félix bebe una botella de un líquido sin especificar y seguidamente tiene extrañas visiones.



Captura del capítulo mencionado de *Felix el Gato*, en el que se ve una de las alucinaciones. Obtenido de Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=sxailD4Ofq4>

El género de la animación siguió por este camino con varias películas de Disney, entre las que *Fantasia* (1940) sea quizá la más conocida por sus tintes psicodélicos, pero también podemos apreciar referencias psicodélicas en *Dumbo* (1941) y cómo no, en *Alice in Wonderland* (1951).



Captura de la película *Fantasia*, en el que se ven unos hongos antropomórficos realizando un baile. <https://www.youtube.com/watch?v=seR8z1L6UcY>



Captura de la película *Dumbo*. Momento en el que el protagonista alucina con un desfile de elefantes rosas. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=HcVZdH5FJwE>



Captura de *Alice in Wonderland*. Alicia, reducida al tamaño de un insecto, mantiene una conversación con una oruga que fuma de una pipa, mientras el humo se convierte en letras. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=X1B6IMJwj44>

La primera película de animación claramente diseñada para espectadores 'psicodélicos' puede haber sido *YellowSubmarine* (Dunning, 1968). De ese mismo año es el capítulo *Psychedelic Pink* de la Pantera Rosa (Prattt, 1968).



Captura de *YellowSubmarine* en el que un mundo de color brota del interior de las cabezas de los personajes. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=vefJAtG-ZKI>



Captura del capítulo *Psychedelic Pink* de la Pantera Rosa, de estética psicodélica. Todo el capítulo representa una especie de alucinación. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=7y4WhR3W2Nc>

Ese estilo visual puede encontrarse también en las animaciones de Terry Gilliam para *Monty Python's Flying Circus* (1971-73), y de hecho Gilliam mantuvo la inclusión de elementos psicodélicos posteriormente en sus películas. Cabe destacar entre ellas *Miedo y asco en las Vegas*, basada en la novela de Hunter S. Thompson que hemos citado en el apartado 4.2.3.

El mundo de la animación y los dibujos animados ha hecho uso de este tipo de recurso habitualmente, simbolizando una puerta de entrada a mundos de fantasía. Como ejemplo más reciente, la famosa serie *Los Simpson* ha incluido en muchos capítulos alusiones a alucinaciones y viajes psicotrópicos, pudiéndose encontrar incluso vídeos recopilatorios sobre el tema.



Secuencia de apertura de la serie *Monty Python's Flying Circus* Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/user/MontyPython>



Video recopilatorio de los momentos psicodélicos aparecidos en Los Simpsons, titulado *Los 10 mejores "viajes" psicodélicos de los Simpsons*. Obtenido de <http://www.zappinternet.com/video/yijNxiZpeJ/Los+mejores+viajes+de+los+Simpsons/>

El planeta salvaje (Laloux, 1973) es uno de los trabajos de animación que más destaca por su sensibilidad esencialmente “psicodélica”, tanto por la estética de los dibujos como por el tema de la película, una alegoría sobre humanos que viven en un extraño planeta dominado por extraterrestres humanoides gigantes que los consideran animales. Esta obra ha sido considerada uno de los grandes clásicos de la animación europea.



Cartel de la película *El planeta salvaje* (Laloux, 1973). Obtenido de <https://www.festival-cannes.com/es/peliculas/la-planete-sauvage#pid=4191>

Otra variante de la animación más arcaica pero igualmente psicodélica serían los zootropos y fenakistoscopios. La sencillez de su mecanismo implica una repetición constante que recuerda al trance de los discos hipnóticos. Curiosamente las escenas que se escogían para estas rudimentarias animaciones eran a menudo bizarras o incluso perturbadoras; como es el caso

de personas comiendo otras personas. Asimismo es fácil encontrar imágenes abstractas con formas y colores caleidoscópicos.



Fenakistoscopia-h. 1833



Fenakistoscopia-h. 1833



Disco trasero de un zootropo-h. 1870



Disco trasero de un zootropo-h. 1870

Juguetes ópticos de la colección de Richard Balzer. Obtenido de <http://dickbalzer.tumblr.com/>

El collage que mostramos a continuación procede de una animación realizada por Joseba Elorza. Es un artista que valiéndose del collage fusiona imágenes históricas, fotografía, ciencia ficción y humor. Al añadir movimiento a sus

imágenes a través de la animación, genera mundos surrealistas que producen extrañeza.

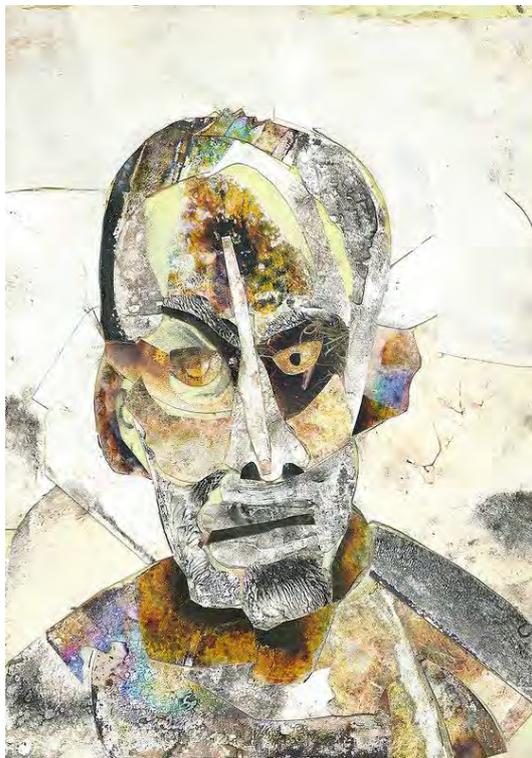


Elorza, J.; captura del video musical de la canción *Young* de la banda *Air Review*, 2014.
Obtenido de <https://vimeo.com/93965105>

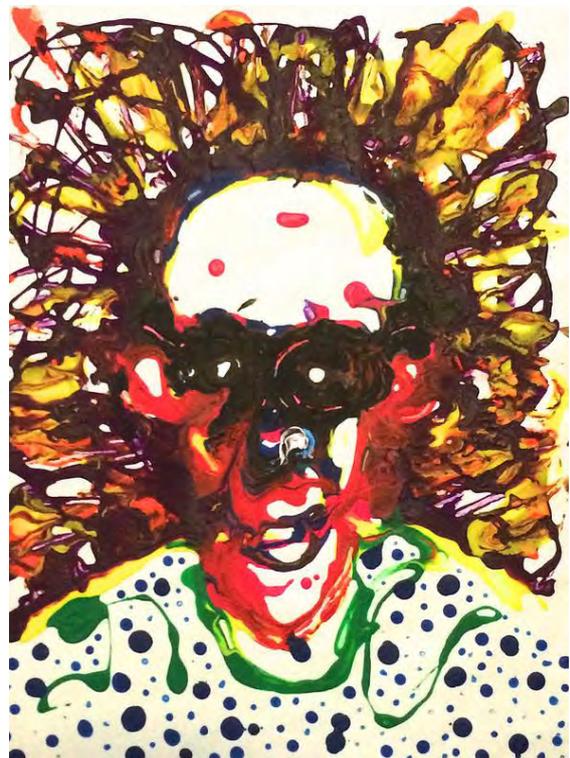
5.5.-Alucinación y drogadicción



A lo largo de este trabajo se ha aludido varias veces a la relación entre el arte psicodélico y la experimentación clínica. El arte creado bajo el influjo de drogas psicodélicas compone un numeroso catálogo de obras. El ejemplo que se muestra a continuación es una muestra del prolífico trabajo de Bryan Lewis Saunders, quien buscando experiencias que pudieran afectar profundamente a la percepción de sí mismo, decidió tomar todos los días una droga diferente y se autorretrataba bajo la influencia de la misma.



Morfina, 1997



LSD, 2000



PCP, 2001



Soma, 2012

Lewis Saunders, B.; autorretratos de la serie *Undertheinfluence*. Obtenido de <http://bryanlewissaunders.org/drugs/>

Las siguientes imágenes provienen de las alucinaciones de Keiichi Tanaami, aunque no de modo tan literal como en el caso anterior. En sus pinturas se entremezclan historias reales e imaginadas de su infancia, la muerte desde su experiencia en la segunda guerra mundial y la vida y su simbología con numerosas alusiones a mitos japoneses y la cultura popular de los cómics y el cine. A pesar de que era muy pequeño cuando se dieron los bombardeos en Tokio, las imágenes quedaron en su inconsciente y emergen en su trabajo a modo de alucinación.



Tanaami, K.; *Infinite Universe*; 2017. Obtenido de <http://keiichitanaami.com/en/>



Tanaami, K.; *Eyeball Moves in the Twilight*, 2017. Obtenido de <http://keiichitanaami.com/en/>

También las imágenes de Kenny Scharf pueden calificarse como delirantes, aunque en su caso destaca el uso del humor. Utilizando un estilo propio también ha tratado temas políticos, como cuando utiliza desechos encontrados para sus obras, denunciando la contaminación.



Scharf, K.; graffiti en Málaga, 2015. Obtenido de <https://kennyscharf.com/murals/malaga-br2015/>



Scharf, K.; serie Pop-renaissance, 2006. Obtenido de <https://kennyscharf.com/paintings/pop-renaissance-br2006/>

Otra de las vertientes de los estados mentales alterados en el arte psicodélico sería la de las obras que tratan el tema de la locura, como hemos visto en el capítulo de contextos culturales. También hemos tratado el tema del arte hecho por enfermos mentales o al revisar los contextos artísticos, a propósito del arte marginal y el Art Brut, aunque curiosamente Dubuffet afirma que “No hay arte de los locos más que un arte de los dispépticos o un arte de personas con problemas de rodilla” (Dubuffet citado en Chilvers, 2009, p.36).

Hemos añadido dos ejemplos de características similares que no se han mencionado anteriormente en el trabajo, por un lado el bestiario de Josep Baqué, un caso similar al de Henry Darguer, y por otro el artista enmarcado dentro del Art Brut Adolf Wölfli, por lo delirante de sus imágenes y el frenesí que muestran.

Josep Baqué, tras viajar por diversas ciudades de Alemania, Bélgica y Francia, pasó los últimos 40 años de su vida en la casa de sus padres en Barcelona trabajando como guardia urbano. Restringió por completo su vida social y apenas se relacionaba con nadie, repartiendo su tiempo entre su trabajo y la secreta

creación de un universo de monstruos fantásticos en los que se mezclaban elementos humanos y animales. Como ocurriera con Henry Darger, tras su muerte se descubrió entre sus objetos una caja con 450 láminas que contenían 1.500 dibujos de otras tantas criaturas, clasificadas por el propio autor en nueve categorías: "animales y bestias salvajes", "hombres primitivos", "murciélagos e insectos", "arañas gigantes", "serpientes", "caracoles", "pulpos y sepias", "animales con plumas" y "peces diversos". (Tapounet, 2017).



Baqué, J.; Bestiario; 1928-1967. Obtenido de <http://www.agenteprovocador.es/publicaciones/el-policia-barcelones-que-creo-y-dibujo-el-mayor-bestiario>

El artista Adolph Wölfli, por su parte, fue uno de los primeros artistas asociados con el Art Brut o el sello "outsider". Abusaron de él física y sexualmente cuando era niño y quedó huérfano a la edad de diez años. Tras criarse en una serie de hogares de acogida, trabajo como agricultor hasta que fue arrestado y finalmente ingresó en un hospital psiquiátrico donde se le diagnosticó esquizofrenia. Algún tiempo después de ser admitido, Wölfli comenzó a hacer arte de manera compulsiva.

Las imágenes de Wölfli eran complejas e intensas. Llenaba toda la superficie de trabajo con bordes y texto detallados, a menudo incorporando también anotaciones musicales que si bien al principio eran solo elementos decorativos, finalmente se convirtieron en composiciones reales que Wölfli tocaría en una trompeta de papel. Dubuffet y Breton descubrieron su obra en 1945, y este último la consideró una de las tres o cuatro obras más importantes del siglo XX. (Fink, 2012).



Wölfli, A.; *SanttaMariaBurg Riesen Traube: 100 UnitifZohnTonnenschwer*, 1915. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adolf_W%C3%B6lfli_Santta-Maria-Burg-Riese-Traube.jpg

Finalmente, cerramos este apartado con unas imágenes de Leif Podhajsky, un artista y director creativo que realiza portadas de álbumes para numerosos sellos. Su trabajo explora temas de conexión, la relevancia de la naturaleza y la experiencia psicodélica o alterada. Al utilizar estos temas, intenta forzar al espectador a una realineación con ellos mismos y sus entornos (Podhajsky, 2017). Emula un estado mental alterado y al mismo tiempo trata, de algún modo, de generarlo en el espectador. Los títulos de los cuadros son prueba de esa intención.



Podhajsky, L.; *Synesthesia*, 2018.



Podhajsky, L.; *The Language of Dreams II*, 2018.

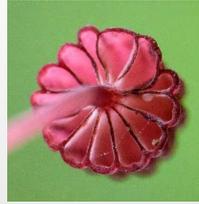
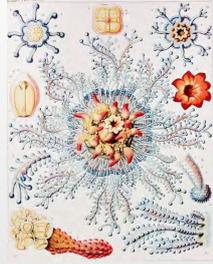


Podhajsky, L.; *Wanderer Inside the Sea of Time*, 2018.

Podhajsky, L.; *Ascension*, 2018.

Obtenido de <https://shop.leifpodhajsky.com/>

5.6.-Micropsia y vegetaciones



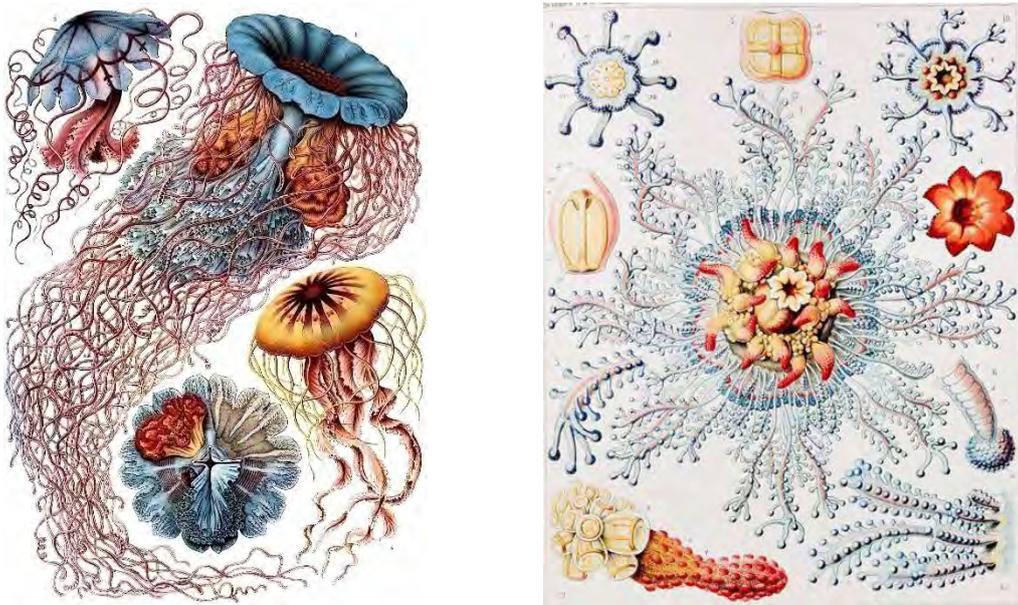
El mundo microscópico es uno de los recorridos que ofrece la inmersión en el reino vegetal. La sugerencia puede provenir del mundo fantástico en el bosque o los jardines con personajes como duendes, liliputienses, Alicia empedreñecida y otros muchos ejemplos; pero también puede venir de la observación científica en la naturaleza, como los hongos, los fractales y las visiones que nos ofrecen.

Aunque el ejemplo que mostramos a continuación es un proyecto científico, las imágenes que ofrecen podrían formar parte de un proyecto artístico de carácter psicodélico. Los científicos que están llevando a cabo dicho proyecto están documentando los hongos existentes en zonas amenazadas por el cambio climático y el desarrollo (Jobson, 2018). Estas imágenes concretamente han sido tomadas en la reserva Los Cedros de Ecuador.



Newman, D. y Vandegriff, R.; fotos para el proyecto *Sequencing the Fungi of the Ecuadorian Andes*, 2014. Obtenido de <https://www.thisiscolossal.com/2018/01/ecuadorian-fungi/>

Otro ejemplo de intersección entre arte y ciencia con resultados ciertamente psicodélicos es el trabajo de Ernst Haeckel, quien en el siglo XIX dedicó su vida al estudio de la flora y la fauna dibujando cada una de sus peculiaridades con un minucioso detalle científico.



Haeckel, E.; imágenes del libro *The Art and Science of Ernst Haeckel*, obtenido de https://www.taschen.com/pages/en/catalogue/classics/all/01157/facts.the_art_and_science_of_ernst_haeckel.htm

Beatrix Potter fue una pionera del cuento infantil, autora del clásico *The Tale of Peter Rabbit* en 1902. Un aspecto no tan conocido de esta mujer es su interés por la micología y sus dibujos de distintos especímenes observados bajo el microscopio. Su obsesión por los hongos tiene cierto aspecto poético, ya que en sus libros infantiles mezcló la vida real y la fantasía al transmutar los animales y las plantas que observó en la naturaleza en personajes e historias caprichosas, siendo los hongos símbolo de esta transmutación (Popova, 2015).



Potter, B.; *Hygrophorus puniceus*, h. 1886. Obtenido de https://www.brainpickings.org/2015/07/28/beatrice-potter-a-life-in-nature-botany-mycology-fungi/?mc_cid=4d3f9d107a&mc_eid=e2b7cb76ab

Potter, B.; *Benjamin Bunny*, 1904. Obtenido de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BenjaminBunny18.jpg>

Las siguientes imágenes forman parte de un proyecto fotográfico. Las fotografías de Silvie De Burie muestran patrones psicodélicos en los arrecifes de coral. De Burie recolecta en sus imágenes esquemas visuales brillantes y repetitivos del coral para exponer los detalles caleidoscópicos de estos preciosos organismos.



De Burie, S.; fotos de arrecifes de coral, 2015. Obtenido de <http://hifrutose.com/2015/03/30/silvie-de-buries-photographs-expose-psychedelic-patterns-in-coral-reefs/>

Pasando a otro tipo de imagen, la obra de Arcimboldo es un clásico del uso de las verduras unido a la metamorfosis. Roland Barthes califica a como un retórico, ya que en sus cuadros utiliza la metáfora, la metonimia, la alegoría, la alusión, la

antanaclasis o la paronomasia (Aguilera, 2014). Barthes define su trabajo como el “Reino triunfante de la metáfora: todo es metáfora en Arcimboldo” (Barthes, 1986, p.141).

De un modo similar, la artista Anna Tokarska crea retratos de aspecto realista compuestos de frutas y verduras. Hay una parte de trance en el propio proceso de elaboración y el resultado; si bien parece seguir cánones clásicos de retrato, resultan, como los de Arcimboldo, un tanto inquietantes.



Tokarska, A.; #3, 2017. Obtenido de <http://www.boredpanda.com/fruits-vegetables-portraits-anna-tokarska/>

Arcimboldo, G.; Retratos invertidos, “*El asado*”, h. 1570. Obtenido de <https://manuelmedrano.wordpress.com/2014/08/01/arcimboldo/>

Otro tipo de hibridación del mundo natural y lo humano son las imágenes de Elsa Mora, de las que se vale para ilustrar viajes íntimos de transformación personal. La serie *FeminaPlantarum* trata la tensión siempre cambiante entre el cuerpo humano y la mente.



Mora, E.; *FeminaPlantarum*, 2012. Obtenido de <https://elsita.typepad.com/elsita/2012/03/femina-plantarum-4.html>

Lo vegetal ofrece, además, varias lecturas con referencia a lo sagrado. Por una parte están las experiencias psicodélicas que producen determinadas plantas y hongos, y por otra parte estaría la vertiente estética de la propia naturaleza. En ese sentido los fractales son uno de los aspectos más llamativos. Un fractal sería “un patrón geométrico que se autorreplica, infinitamente, a escalas menores, para producir formas y superficies irregulares que escapan de los dominios de la geometría clásica” (Barros, 2010). El matemático francés Benoit Mandelbrot descubrió la matemática fractal en la década de los setenta. Las estructuras naturales fractales producen imágenes que podría identificarse como la fuente de la imaginación alucinatoria, un fenómeno que también se conoce como “geometría sagrada” (Bandeo, 2012), sugiriendo que es el fruto de un diseño divino.



Ejemplos de fractales en la naturaleza. Obtenido de <https://www.beqbe.com/fractales-en-la-naturaleza>

El autor de los cuadros a continuación pasa por ser un chamán, Luis Tamani. Su trabajo podía haber sido incluido en el primer apartado, “lo animista”, pero en este caso vamos a destacar el uso de la representación del mundo natural dotando a sus figuras de un halo espiritual.



Tamani, L.; *Cuando las Plantas Cantan*, 2018. Obtenido de <https://www.luis-tamani.com/original-paintings-available>



Tamani, L.; *Raíces*, 2018. Obtenido de <https://www.luis-tamani.com/original-paintings-available>

Finalmente, en este último ejemplo vemos dos cuadros de la artista Amy Genser, que trata de evocar formas naturales y procesos orgánicos con los que explora la textura, los patrones y el color.



Genser, A.; *Blue Wave*, 2018. Obtenido de <http://www.amygenser.com/2018/7sx27p259oeyccg3irmxoratj8itz8>



Genser, A.; *Any Which Way*, 2018. Obtenido de <http://www.amygenser.com/2018/2018/3/27/any-which-way>

5.7.-Animalidad e hibridaciones



En *Cómo vivir juntos*, Roland Barthes identifica la animalidad con la infranaturaleza: “la agresividad, el miedo, el apetito, la carne: el hombre sin ley” (Barthes, 2003: 75). Recurrir a la animalidad puede hacer alusión a los instintos primarios del hombre así como a los límites de su identidad. Como dice José Miguel G. Cortés:

Lo abyecto afecta al orden simbólico, nos enfrenta a la fragilidad del ser humano, a su frontera con la animalidad. Cuando los contornos del cuerpo son más y más difíciles de limitar, la noción de identidad deviene evanescente y cambiante, se modifican las relaciones entre el mundo interior y exterior, el cuerpo ya no es considerado como un sistema cerrado, se desmiembra y pierde su unidad. (G. Cortés, 1997, p.184)

Una artista que se sirve de la vuelta a la animalidad es Jenny Saville. Utiliza la carne y la anatomía mutilada, transfigurada, para exponer cuerpos casi como si de una carnicería se tratara; traspasando el límite de lo humano y explorando la salida de la norma desde la animalidad.



Saville, J.; *Fulcrum*, 1997-1999.

Saville, J.; *Torso*, 2004-2005.

Obtenido de <https://theartsdesk.com/visual-arts/jenny-saville-modern-art-oxford-and-ashmolean-museum>

También Paula Rego, aunque de una manera más sutil, utiliza el recurso ya clásico de la hibridación entre humanos y animales con fines un tanto abyectos.



Rego, P.; *Him*, 1996. Obtenido de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rego-pendle-witches-66019/2>

Rego, P.; *Goosey-Goosey Gander*, 1989. Obtenido de <https://www.artsy.net/artwork/paula-rego-goosey-goosey-gander>

Este mismo recurso lo encontramos en esta imagen de Víktor Mijáilovich Vasnetsov, un pintor ruso del s. XIX que se especializó en temas mitológicos e históricos. Gran parte de su obra la ocupan las ilustraciones de cuentos. Centrado en las bylinas (poemas épicos) y los cuentos de hadas, es frecuente encontrar en sus obras seres fantásticos con atributos humanos y animales entremezclados:



Vasnetsov, V.; *Sirin und Alkonost*, 1896. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vasnetsov_Sirin_Alkonost.jpg

Haciendo un salto a estas imágenes más actuales, encontramos las composiciones abstractas y paisajes ficticios de Tomaselli. Este artista mezcla entre sus materiales el acrílico, foto-collage, píldoras, plantas alucinógenas y hierbas. Desde principios de la década de 1980, su trabajo se ha referido a las drogas y cultura de la psicodelia mientras exploraba el concepto de “mapeo” (mapping), la noción de encontrar el lugar en el mundo. Así, la confluencia del mundo natural con la imposición del impulso humano por el orden es un tema continuo, de ahí la frecuente inclusión de insectos, referencias animales y vegetales. La cartografía visual de Tomaselli consiste en una superposición de lo orgánico y lo artificial.



Tomaselli, F.; *After nov. 19, 2013, 2014*.

Tomaselli, F.; *Gyre, 2014*.

Obtenido de <https://www.jamescohan.com/artists/fred-tomaselli?view=slider#8>

Las aves y otros animales son el tema de trabajo del ilustrador Vorja Sánchez. Entre sus figuras pueden encontrarse dinosaurios mutantes, demonios o aves y animales de carácter realista. Sus piezas se basan tanto en la observación de la vida cotidiana como en seres imaginados, generando una extraña atmósfera habitada por criaturas de cuento.



Sanchez, V.; *Birds dialogue*, 2017.



Sanchez, V.; *Hugmyself*, 2017.



Sanchez, V.; *Colossalinsects*, 2015.

Obtenido de <https://www.instagram.com/vorjailustracion/>

La hibridación de distintas especies animales o la atribución de características animales a seres humanos nos llevan al campo de la fantasía, que se relaciona con el mundo de cuentos al que hemos hecho referencia en lo infantil. Otro ejemplo en este aspecto son las figuras de la artista Annie Montgomerie. Según dice en su página web, ella crea seres de cuentos; criaturas curiosas del exterior para mostrar el interior (Montgomerie, s.f.).



Cubby love, 2018

Kane and Kwinny, 2018

Coco Longway, 2018

Montgomerie, A. Obtenido de https://www.instagram.com/annie_montgomerie_art/

5.8.-Cromatismos y saturaciones



El uso estratégico del color es uno de los recursos que más inmediatamente podemos relacionar con la psicodelia. Por una parte se relaciona directamente con la experiencia sinestésica, el color puede corresponderse con sonidos o sensaciones. Su percepción enaltecida proporciona reminiscencias de la experiencia psicodélica. Como hemos citado en la sección sobre alucinaciones en el capítulo 4, los colores y el brillo son aspectos que impresionan profundamente a las personas que han tenido este tipo de experiencias.

El proceso de percepción del color es de por sí, un fenómeno que genera fascinación y que ha sido objeto de multitud de estudios, a veces abordados desde la ciencia y en otras ocasiones con enfoques más poéticos.

Así ya en 1810 el escritor y e intelectual Johann Wolfgang von Goethe realizó un estudio titulado 'Teoría de los Colores' en el que analizaba la percepción subjetiva del color, contraponiéndose a los estudios de Newton, dando un papel primordial a la propia percepción del color. Aunque muchas de sus afirmaciones fueron desestimadas por la física moderna, puede decirse que fue un importante precursor de la actual psicología del color (Lara, 2015). En su análisis del efecto del color en la percepción y la conducta humana realizó un diagrama de la mente humana y atribuyó a cada color ciertos aspectos que en cierto modo explicarían el complejo comportamiento de las personas.

Esa relación entre el color y la psicología resaltaría de algún modo el valor simbólico que se le atribuye a la percepción exaltada del color cuando se analizan las visiones de los viajes psicodélicos.

Por otro lado, el uso ilógico del color (poner un color donde a priori la realidad nos indica que debería ir otro) es un mecanismo sencillo que enseguida produce extrañeza en el espectador de la imagen. Asimismo, el uso de matices específicos que naturalmente asociamos con ciertas ideas y estados de ánimo propicia emociones e ideas específicas.

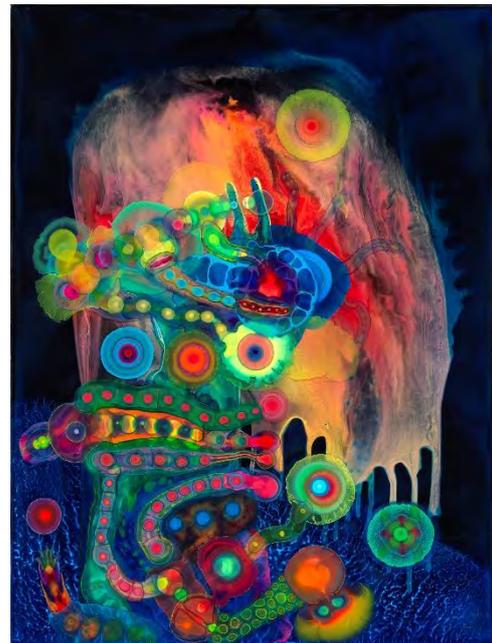
Los colores también pueden utilizarse para recrear una realidad alternativa. En el cine o el campo audiovisual se encuentran claros ejemplos: los recuerdos están teñidos de una pátina dorada, el futuro distópico es azulado, oscuro y

sombrío, y los sueños se desvanecen en transparencias (Pijamasurf, 2015).

El uso del color también puede entenderse como la manipulación de la propia materia, la pintura. Las siguientes imágenes nos dan un ejemplo; su autor, el artista Bruce Riley, llena lienzos con formas orgánicas abstractas generadas a través de múltiples capas compuestas por goteo de pintura y resina vertida. Las piezas pueden ser penetradas por la luz desde múltiples ángulos, proyectando sombras en cada obra de arte. Riley trabaja utilizando una serie de técnicas experimentales, que con frecuencia incorporan errores y ocurrencias inesperadas en las pinturas que parecen de naturaleza casi escultórica. Este tipo de procesos servirían también para ilustrar la embriaguez y el juego buscado por el artista del que hablábamos en el capítulo de concepciones tangenciales, concretamente en torno a lo lúdico-embriagador.



Riley, B.; *Flatworm*, 2018. Obtenido de <https://www.bruce-riley.com/2018/>



Riley, B.; *Starmaker*, 2018. Obtenido de <https://www.bruce-riley.com/2018/>

Herb Williams también utiliza la pintura como protagonista de sus instalaciones, en su caso se trata de miles de lápices de colores, construyendo estructuras que

emulan formas naturales enroscándose o devanándose. Sus obras utilizan una mezcla de abstracción y figuración, trasladando las cualidades sensoriales de la música y la naturaleza a estos entornos inmersivos. Los brillantes lápices de colores brillantes le dan a su obra una dimensión fantástica y psicodélica.



Williams, H.; *Ring of Fire*, 2011. Obtenido de <http://www.herbwilliamsart.com/>



Williams, H.; *Sound Spectrum*, 2011. Obtenido de <http://www.herbwilliamsart.com/>

Los collages que ofrecemos a continuación son obra del artista y diseñador australiano Nick Thomm. Usa imaginería de anuncios de revistas o carteleras así como modelos y estatuas antiguas. Thomm deconstruye fotos nítidas y de alta calidad y las vuelve a unir en nuevas composiciones con efectos digitales dándoles cierto cariz alucinatorio, utilizando elementos de distorsión. Muchos de sus cuadros tienen vívidos fondos cian, magenta y amarillo, propiciándoles una sobrecarga sensorial que es precisamente lo que los hace atractivos. Su obra explora la intersección entre arte y tecnología, ofreciendo imágenes hipnóticas que mezclan la estética de la alta tecnología con visiones que se corresponden a la cultura pop.



Thomm, N.; *Dream Loop*, 2016. Obtenido de <https://nickthomm.com/>

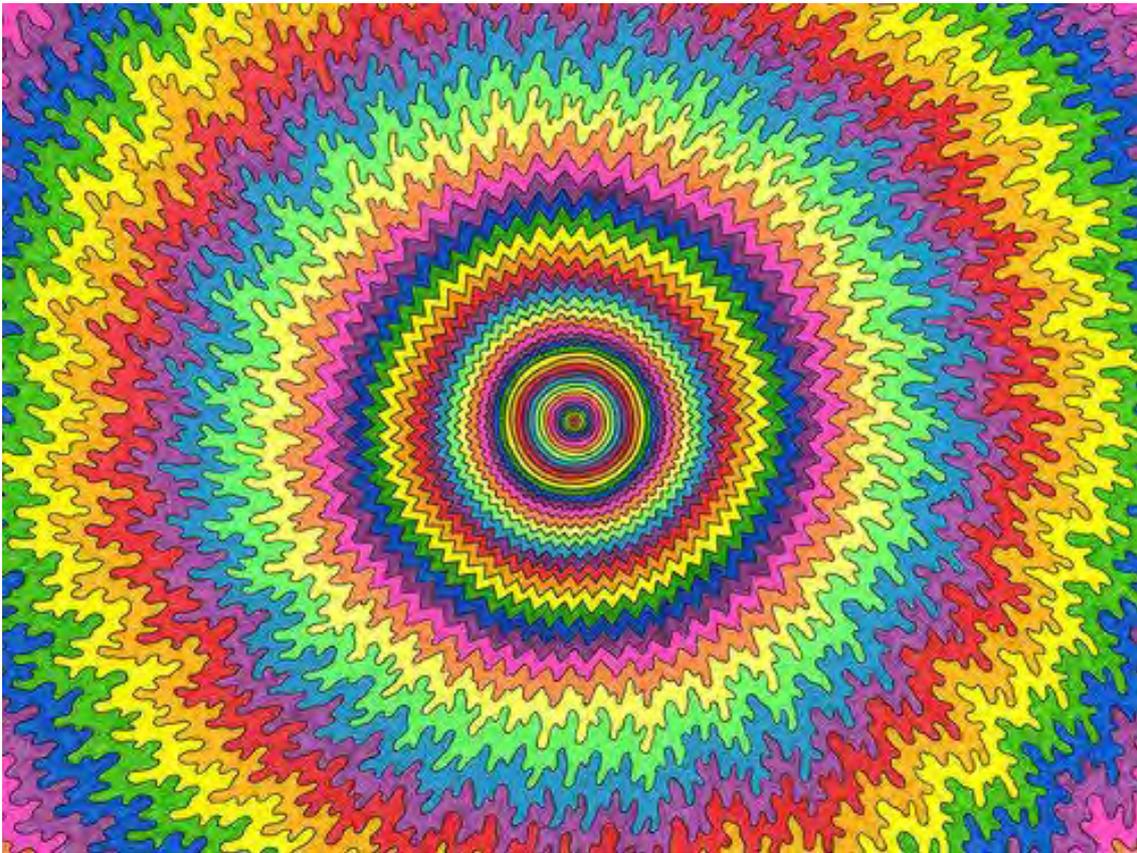


Thomm, N.; *Paris*, 2016. Obtenido de <http://shop.nickthomm.com/>

Jen Stark también utiliza colores vibrantes para sus composiciones. Trabaja desde un núcleo creando capas hacia afuera a través de esos colores, utilizando indistintamente papel, espuma o PVC. Estos colores y repeticiones dan a las obras una sensación de movimiento hipnótico.

El trabajo de Stark se concentra en esta sensación que genera en el espectador pero también en la del artista en el largo proceso de estratificar cientos de

componentes. Una vez compuestas, la pretensión de Stark es generar la ilusión de lo infinito, como si sus colores nunca terminaran realmente. Según dijo en una entrevista, la idea de infinito es muy difícil de entender, y le encanta este desafío (Sierzputowsky, 2016). A lo que añade: "Creo que pequeños fragmentos de infinito son los componentes básicos de la naturaleza, como en los interminables patrones de fractales y partículas ... ¡Creo que la geometría, la naturaleza y las matemáticas lo tienen todo en común!"²³ (Stark en Siierzputowsky, 2016).



Stark, J.; *Mandela-Neon Rainbow*, 2016. Obtenido de <http://www.jenstark.com/2-d/>

²³“I think small bits of infinity are the building blocks of nature, like in the never-ending patterns of fractals and particles... I think geometry, nature, and mathematics have everything in common!”



Stark, J.; *Sendero luminoso*, 2011. Obtenido de <http://www.jenstark.com/2-d/>

Lo cromático es también el valor principal del siguiente trabajo. Las pinturas de Linnenbrink son un ensalzamiento del color y este uso del cromatismo constituye una especie de marca personal. Utiliza pigmento seco y resina que vierte sobre distintas superficies, dejándolos rezumar de modo que forman remolinos y goterones que se desparraman en lienzos, esculturas, otros objetos o el propio espacio. Las visiones de todos esos colores juntos, ya sea en una instalación de sala a gran escala o en una pintura más pequeña, crean una ilusión tridimensional.



Linnenbrink, M.; *We Good*, 2017. Obtenido de <https://markuslinnenbrink.com/work/#/works-on-paper/>

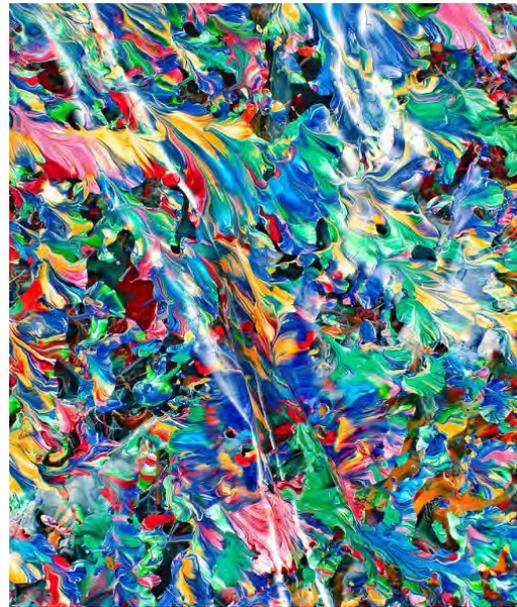


Linnenbrink, M.; *Don't Be Afraid You Have Just Got Your Eyes Closed*, 2008. Obtenido de <https://markuslinnenbrink.com/sculptures/#/organic/>

Este último ejemplo de Mark Lovejoy es una mezcla de fotografía y pintura. En un primer golpe de vista, no se sabe si se tratan de técnicas mixtas en pintura o más bien creaciones digitales. Sus formaciones de color resultan de un minucioso proceso químico en el que mezcla resinas, aceites, diluyentes, ceras y agentes de secado. Esas innumerables porciones se fotografían, se vuelven a trabajar y se vuelven a capturar y retocar hasta que la superficie adquiere un aspecto satisfactorio, conservando su génesis ambigua (Cartwright, 2014).

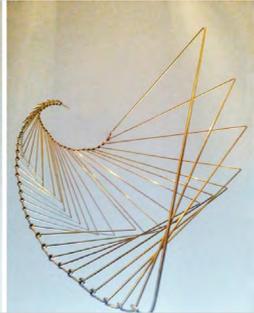
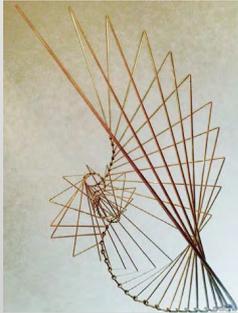
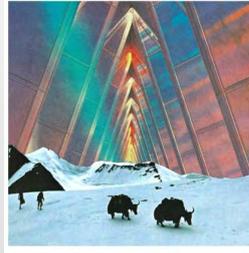


Lovejoy, M.; Sin título, 2018. Obtenido de <http://marklovejoydotcom.tumblr.com/>



Lovejoy, M.; Sin título, 2018. Obtenido de <http://marklovejoydotcom.tumblr.com/>

5.9.-Desproporciones y transformaciones



En este apartado revisamos las proporciones alteradas. El aumentar y disminuir son valores que ligamos a lo psicodélico por los innumerables ejemplos que hemos visto, como en las estrategias para estimular la imaginación al hablar de Jodorowsky, o como un tipo de alucinación habitual al hablar de las fases de la experiencia psicodélica. Es también ineludible el ejemplo de Alicia en el País de las Maravillas.

A menudo, el aumentar y el disminuir nos aparecen como símbolo de una transformación y/o mutación, de un proceso de cambio. En el ejemplo que hemos citado de las estrategias de Jodorowsky, él relaciona la mutación con la división, lo que abarcaría las transformaciones y también las interpenetraciones (ver el ejemplo del hombre lobo o la sirena).

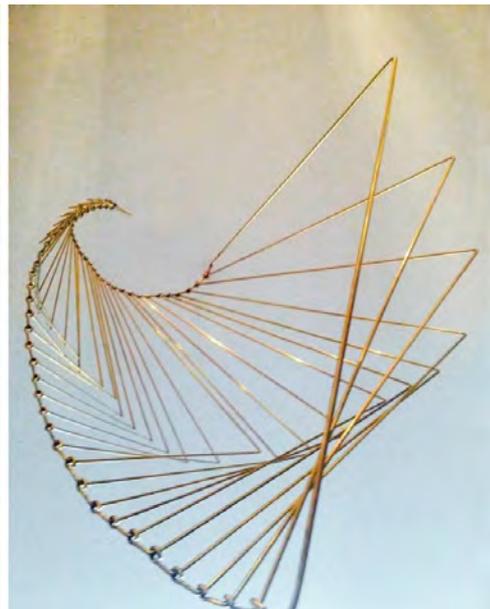
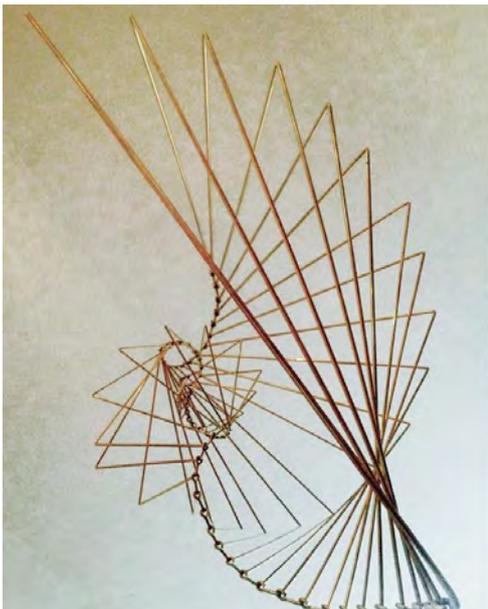
Lo proporcional en sentido matemático también se relaciona con conceptos geométricos como la simetría, o los fractales, que ya hemos citado con respecto al mundo vegetal y al uso de secuencias matemáticas para generar obras con tintes psicodélicos. Un ejemplo podría ser la exposición *Invisible Realm* (reino invisible) organizada por Kinetica Museum en Londres, en la que participaron seis artistas cuyo objetivo era explorar las dimensiones ocultas de lo que se encuentran más allá de este plano de existencia. *Invisible Realm* es, según su página web, un lugar carente de tiempo y espacio, un lugar donde nuestra perspectiva externa desaparece y la interacción de todo lo que no se ve cobra vida: las obras exploran las dimensiones ocultas, los reinos infinitos, los espacios intermedios, la materia oscura, el subconsciente, los campos de energía, la conciencia, el pensamiento y el concepto de creación para trascender (Kinetica Museum, 2018). Las siguientes imágenes corresponden a dicha exposición:



Harris, D; *E= MC2*, 2018.



Bardula; *Purple Explosion*, 2018.



Black, I.; *Square Wave*, 2018.

Obtenido de <http://www.kinetica-museum.org/exhibitions/exhibition-images/invisible-realm-2018.html>

Las dos imágenes sobre estas líneas corresponden a la obra del escultor Ivan Black, y son de una escultura cinética inspirada en la secuencia Fibonacci. El objeto, similar a un móvil, está formado por varias bandas metálicas que se

curvan y aplanan a medida que se dobla el trabajo, creando un movimiento que, como el título indica (ola/onda cuadrada), alberga el contraste entre lo fluido y lo estrictamente geométrico.

Para dar un ejemplo de uso de la simetría con efecto psicodélico hemos traído estas imágenes de Doulas Hales, un artista que valiéndose de la simetría y la repetición crea imágenes que se reproducen en una especie de desdoble. En su proceso creativo Douglas Hale multiplica, extiende y voltea imágenes para crear efectos caleidoscópicos.

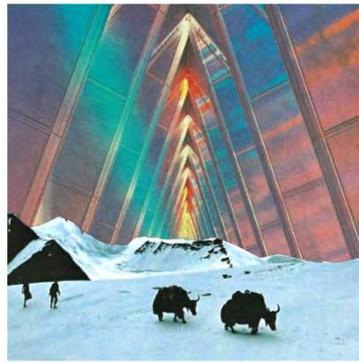


Hale, D.; sin título, 2015. Obtenido de <https://www.instagram.com/douglashale/>



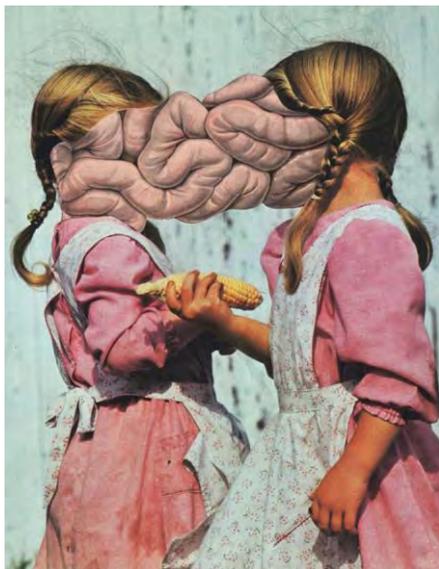
Hale, D.; sin título, 2015. Obtenido de <https://www.instagram.com/douglashale/>

En los siguientes collages el portugués Hugo Barros trabaja con la mutación. Sus imágenes buscan la abstracción desde lo familiar, mediante la alteración de la escala, el tiempo y el lugar. Según sus propias palabras, “Nuestra vida cotidiana tiene una naturaleza surrealista. Los niveles de realidad se superponen constantemente.” (Barros, 2013)



Barros, H.; sin título, 2013.	Barros, H.; <i>Mile 605</i> , 2013.	Barros, H.; <i>Person Pitch</i> , s.f.
Obtenido de https://www.saatchiart.com/account/artworks/314038		

He aquí otro ejemplo de collages creado de modo similar. El artista belga David Delruelle juega con la percepción del espectador, superponiendo ilustraciones realistas de corazones, cerebros e intestinos sobre rostros humanos, creando extraños mutantes. En otros Delruelle yuxtapone imágenes en primer plano de criaturas y vistas panorámicas para hacer que los seres humanos parezcan minúsculos en el contexto de la naturaleza. La fragmentación y la descontextualización son constantes en su trabajo.



Delruelle, D.; <i>Twins</i> , 2014.	Delruelle, D.; <i>The Boy and the Bird</i> , 2015.
Obtenido de https://www.daviddelruelle.com/	

El aumento y la disminución de determinadas partes del cuerpo puede convertirse en una exploración de la biología transformada. En el proyecto *The Objectuals*, el artista Hyungkoo Lee contempla las percepciones culturales de lo que puede percibirse como real en relación con el cuerpo (Seaton, 2017). El artista utiliza dispositivos que aplica al cuerpo, utilizando lentes que agrandan y minimizan formas humanas produciendo un resultado inquietante.



Lee, H.; *Enlarging My Right Hand with Gauntlet 1*, 2002.

Lee, H.; *Altering Facial Features with Pink-H1*; 2003.



Lee, H.; *Enlarging Breasts*, 2002.

Lee. H.; *Self Portrait – H2*, 2002.

Obtenido de <http://www.minch.org/hklee/objectuals/objectuals.html>

Otro ejemplo de mutaciones sobre el cuerpo es el trabajo del dúo Santissimi, formado por Sara Renzetti y Antonello Serra. En este caso, en lugar de aumentar y disminuir, las operaciones son más contundentes, hay supresiones, duplicados, y extrañas mutaciones. Aunque su trabajo es bastante perturbador a primera vista, también hay cierto sentido de serenidad que emana de sus esculturas, incluso cuando las mutaciones se realizan en posiciones imposibles o se recomponen en formas poco ortodoxas.



Santissimi, *Horror vacui*, 2012.



Santissimi; Mentalese—ATTO I, 2014.

Obtenido de <http://www.santissimi.com/opere.htm>

Finalmente, el trabajo de Seth Alverson es un ejemplo del mismo tipo de operación sobre el cuerpo humano, pero el medio es la pintura:



Alvenson, S.; *Useless hand*, 2013.

Alvenson, S.; *Smashed Face*, 2013.

Obtenido de <http://www.sethalvenson.com/>

5.10.- Desviaciones retóricas



La *alotopía* se podría definir como una tensión semántica en el registro visual; de modo que aquí entrarían en juego las operaciones retóricas. Según el Grupo μ , “la retórica es la transformación reglada de los elementos de un enunciado, de tal manera que en el grado percibido de un elemento manifestado en el enunciado, el receptor debe superponer dialécticamente un grado concebido” (Groupe μ , 1993, p.323)

En esta definición encontramos tres elementos involucrados: el grado percibido (el modo en que se manifiesta la Retórica); *el grado concebido* (ausente en el enunciado y también llamado grado cero); y *la superposición dialéctica* (atribuida al receptor, que es la que permite poner en relación lo percibido con lo concebido).

En el caso de nuestro objeto de investigación, podríamos tomar como *grado 0* la realidad de nuestras vidas cotidianas. Los desvíos producidos para llevarnos a lo inconsciente o lo fantástico serían la *alotopía*, que es la causante de la extrañeza o la sorpresa.

En el cuadro que se presenta a continuación, Klinkenberg (componente del grupo μ), propone dos oposiciones que dan lugar a cuatro categorías (presencia, in absentia y conjunción y disyunción), para sistematizar las figuras icónicas.

	Conjunción	Disyunción
In praesentia	Interpenetraciones	Acoplamientos
In absentia	Tropos icónicos	Tropos proyectados

Tabla 10. Clasificación de las figuras retóricas. Grupo μ , 1993: 160.

Hay, básicamente, cuatro modos de relación entre los niveles concebido y percibido. Estos niveles se pueden articular de diferentes modos. En primer lugar pueden manifestarse las dos entidades de forma presente o por el contrario estar una presente y otra ausente (sustituir una por otra). Por otra parte, en los sistemas visuales, a diferencia del lenguaje hablado, existe otra variable: ambos elementos pueden mostrarse juntos o separados en el enunciado. Cambiando estas

dos variables podemos distinguir cuatro modos de relación retórica entre los niveles percibido y concebido.

Seguidamente se ofrece una ejemplificación de estas figuras retóricas a través de imágenes que pueden considerarse psicodélicas o al menos con cierta sensibilidad psicodélica. Autores como Rudolf Hausner, de la escuela de Viena de Realismo Fantástico, cuyo estilo pictórico denominan como realismo psíquico, o Francesco Clemente, de la escuela de Roma, ofrecen multitud de ejemplos.

- 1) modo in absentia conjunto (IAC); las dos entidades ocupan el mismo lugar en el enunciado, por sustitución total de una por otra: TROPOS (Groupe μ , 1993, p.245).

			
Ameztoy, V.; <i>La boca</i> , 1979. Obtenido de https://www.museobilbao.com/eu/catalogo-online/la-boca-0417	Hausner, R.; <i>Gelber Narrenhut</i> , 1974. Obtenido de http://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/rudolf-hausner/14	Nagel, A.; sin título, s.f.; obtenido de http://andresnagel.com/	Clemente, F.; sin título, 1983. Obtenido de http://pictify.saatchigallery.com/634215/untitled-self-portrait-1983-francesco-clemente
Donde debiera aparecer una cueva hay una boca.	Un barco de papel sustituye a un posible sombrero.	De la boca de esta cabeza, en lugar de asomar una lengua hay una trenza de pelo.	El artista ha dispuesto pequeñas repeticiones del autorretrato donde se suponen que habrían de ir ojos, boca, y todos los orificios de la cabeza.

Tabla 11. Ejemplos de tropos.

- 2) modo in praesentia conjunto (IPC); las dos entidades ocupan el mismo lugar en el enunciado, con sustitución parcial de una por otra: INTERPENETRACIONES (Groupe μ , 1993, p.160).

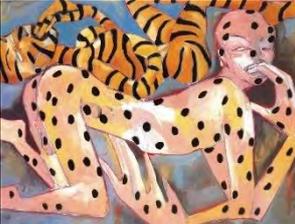
			
Hausner, R.; <i>Adam und Pegasa</i> , 1983. Obtenido de http://www.artnet.de/k%C3%B9Cnstler/rudolf-hausner/14	Valverde, R.; <i>Paleta</i> , 1979. En <i>25 Años En Rosa/25 Urte Rosarenean</i> por San Martín, 2002.	Clemente, F.; <i>Skin</i> , 1996. Obtenido de https://www.widewalls.ch/artist/francesco-clemente/	Clemente, F.; <i>Fourcorners</i> , 1985. Obtenido de https://www.wikiart.org/en/francesco-clemente/the-fourcorners-1985
La figura que aparece es una mujer-mariposa.	Representa al mismo tiempo una cara y una paleta.	Las figuras parecen humanas, pero se mezclan con lo animal por su piel y su postura.	Una fusión entre “mano” y “mundo”.

Tabla 12. Ejemplos de interpenetraciones.

3) modo in praesentia disjunto (IPD); las dos entidades ocupan lugares diferentes, sin sustitución: ACOPLAMIENTOS/COMPARACIONES (Groupe μ , 1993, p.245).

			
de Chirico, G.; 1922; obtenido de http://manuel.cerezo.name/archives/000166.html	Aloise, <i>Mickens</i> , 1936-64. Obtenido de https://intertheory.org/asylum.htm	Txopitea; D.; <i>Figura y fragmento de vigas</i> , 1978. En <i>Jakin, pentsatu, amestu</i> (p.133) por Txopitea, 2004.	Clemente, F.; <i>Map of What Is Effortless</i> , 1978. Obtenido de https://www.wikiart.org/es/francesco-clemente/map-of-what-is-effortless-1978
En este autorretrato por duplicado, el autor establece una comparación entre él convertido en estatua y él “humano”. Al mismo tiempo, la estatua lo mira a el y él mira al espectador, generando una relación entre los tres.	Además de las mujeres con curvas voluptuosas y sus amantes, la autora ha añadido estampas de la Virgen María y el niño, estableciendo una secuencia de parejas.	La figura deja ver una estructura similar a la de las vigas que tiene junto a sí, con lo que se crea una comparación.	La comparación se establece entre cada uno de los dedos de la mano y los cinco animales, lo que crea un efecto de extrañeza por la desproporción.

Tabla 13. Ejemplos de acoplamientos.

4) modo in absentia disjunto (IAD); se percibe una sola entidad, permaneciendo la otra exterior al enunciado, pero proyectada sobre éste: TROPOS PROYECTADOS (Groupe μ , 1993, p.245).

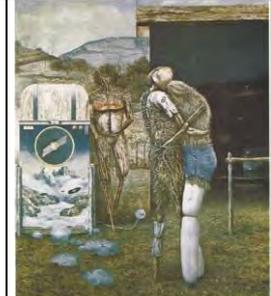
			
<p>Ameztoy, V.; <i>La familia</i>, 1975. Obtenido de http://catalogo.artium.org/book/expor t/html/281</p>	<p>Txopitea, D.; <i>Sendagari-neguste-begizko</i>, 1974. En <i>Jakin, pentsatu, amestu</i> (p.118) por Txopitea, 2004.</p>	<p>Txopitea, D.; <i>Figura indefinida cruza el umbral</i>, 1979 En <i>Jakin, pentsatu, amestu</i> (p.138) por Txopitea, 2004.</p>	<p>Ameztoy V., sin título, 1974. En <i>Karne&Klorofila</i> (p.93) por Ameztoy, 1990.</p>
<p>Gradualmente, y de adelante hacia atrás, van desapareciendo los rasgos identificativos de los retratados. Las mujeres en primer plano tienen los ojos tapados; a los de detrás les falta la cabeza, lo que sería un tropo. Pero las personas al fondo no aparecen, se hace alusión a ellas mediante las siluetas en el cielo.</p>	<p>Txopitea hace alusión al mundo de las brujas de la mitología vasca, los maleficios y magias por el estilo. Aunque lo que se ven son aperos de labranza, se proyecta una figura antropomórfica, en la que el pañuelo parece hacer alusión al cuello.</p>	<p>Las telas podrían proyectar la imagen de una persona.</p>	<p>Podría decirse que se trata de una hibridación entre el paisaje y las personas que aparecen; sin embargo, no hay ningún elemento real que las caracterice, son elementos vegetales dispuestos en forma humana.</p>

Tabla 14. Ejemplos de acoplamientos.

Tras esta introducción, queremos señalar que las imágenes que a partir de aquí se incluyen en esta sección son aquellas que nos proponen una realidad alterada, que exploran las relaciones entre lo real y lo irreal. Como dice el artista Diego Cirulli, “El arte es esa posibilidad de generar una hendidura en la superficie de una realidad determinada.” (Cirulli, 2018)

El pintor y muralista James Bullough parte del fotorealismo y utiliza la fragmentación para proponer una realidad alterada. Tanto sus pinturas de estudio como sus enormes murales combinan el retrato realista con la distorsión gráfica y la abstracción.



Bullough, J.; *Float*, 2015. Obtenido de <http://jamesbullough.com/walls/>

Las imágenes a continuación parecen fotografías digitalmente alteradas, pero son pinturas al óleo. Se trata de inquietantes rostros rotos, en rodajas o en tiras, de Ben Howe. En su serie titulada *Surface Variations*, además de ser visualmente sorprendentes, las pinturas tratan de reflejar la naturaleza de la conciencia humana, desafiando la percepción de la forma humana por parte del espectador y explorando conceptos de memoria e identidad fracturada (Buermann, 2016). Su proceso artístico parte de moldear algunas esculturas de arcilla para posteriormente cortarlas o romperlas. Estas formas distorsionadas a menudo se combinan con elementos fotográficos y se utilizan como base para las imágenes finales que emergen de sus pinturas.



Howes, B.; *Somewhere in Time*, 2016. Obtenido de <http://ben-howe.com/surface.html>



Howes, B.; *Tectonica*, 2016. Obtenido de <http://ben-howe.com/surface.html>

Nick Cave es un artista conocido por sus *Soundsuits* (trajes de sonido). Fue uno de los integrantes de la exposición *Disguise: Masks and Global African Art* del museo de Brooklyn, de donde hemos obtenido la imagen de Villalongo que aparece a propósito de lo animista. El trabajo de Cave podría haberse incluido en esa sección (de hecho sus trajes guardan cierto parecido con los que ilustran el concepto de ritual, en la misma sección). Sin embargo hemos considerado oportuno trasladarlo aquí dado el énfasis que pone el artista en el aspecto

identitario. Lo exo-identitario nos plantea una reflexión en torno a la propia identidad, un replanteamiento de nuestra realidad y lo que somos.

Sus trajes son formas escultóricas basadas en la escala de su cuerpo que lo camuflan, enmascaran y crean una segunda piel que oculta raza, género y clase, transformándolo y obligando al espectador a mirar sin prejuicios. La idea surgió de la reflexión en torno a sí mismo como hombre negro y devaluado, a partir de la brutal paliza policial que recibió Rodney King en 1991. En palabras del artista, “cuando estaba dentro de un traje, no podías decir si era una mujer o un hombre; si yo era negro, rojo, verde o naranja; de Haití o Sudáfrica. Ya no era Nick. Yo era una especie de chamán” (Cave, 2015)²⁴.



Cave, N.; *Soundsuit*, 2015. Obtenido de <https://news.artnet.com/market/nick-caves-soundsuits-made-art-world-rock-star-485522>

Cave, N.; *Soundsuit*, 2016. Obtenido de <https://news.artnet.com/market/nick-caves-soundsuits-made-art-world-rock-star-485522>

²⁴En el original: “When I was inside a suit, you couldn’t tell if I was a woman or man; if I was black, red, green or orange; from Haiti or South Africa. I was no longer Nick. I was a shaman of sorts”



Cave, N.; Soundsuits, 2012. Obtenido del canal de Youtube de PSN News Hour, <https://www.youtube.com/watch?v=BpNcmh3rxko>

Cuando analizamos lo alotópico dentro de la psicodelia, cuando la tendencia es que la irrealidad lo invada todo, puede ocurrir que el elemento real sea la *alotopía* o desviación que se ejerce sobre una base de fantasía, que sería, en ese caso, la *isotopía*. Un ejemplo podrían ser estas imágenes de Kippenberger y Gordillo, en las que el elemento real (el niño y el ratón respectivamente) serían lo alotópico.



Kippenberger, M.; *Portrait Paul Schreber*, 1994. Obtenido de <https://www.mutualart.com/Artwork/Portrait-Paul-Schreber/B9519C36123E7DB2>



Gordillo, L.; *La nieve es negra*, 1987. Obtenido de <https://coleccion.caixaforum.com/obra/-/obra/ACF0305/Lanieveesnegra>

Lo mismo ocurre con estas imágenes de Erik Jones, un artista que juega con la combinación entre lo abstracto y lo figurativo. Utiliza tanto la figura humana como motivos geométricos o manchas de color, consiguiendo una especie de superposición de diferentes capas de realidad donde puede decirse que predomina lo puramente pictórico sobre lo representativo.



Jones, E.; Marksman, 2012.

Jones, E.; *Diver: The Witness Through Water*, 2015.

Obtenido de <http://www.erikjonesart.com/>

A continuación, mostramos algunos ejemplos en los que se altera la identidad a través de la fragmentación. Nuestra mente tiende a recomponer la imagen, sin embargo, a veces el artista obstaculiza esa plantea una diferente, generando una desviación en la continuidad de la realidad visual que esperamos.



O'neill, M.; *Fragmentation tests*, 2011. Obtenido de <http://dogsanddice.co.uk/2011/07/cut-up>



Hockney, D.; *Nude (Theresa Russell)*, 1984. Obtenido de <https://www.phillips.com/detail/DAVID-HOCKNEY/UK010412/174>

Hockney, D.; *Robert Littman Floating in My Pool*, 1982. Obtenido de <http://artatvistaacademy-2dprocessinfo.blogspot.com/2013/04/>

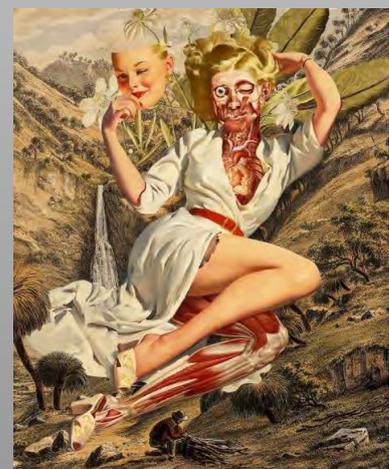


Del Zou, B.; *Madame Guédon*, 2014

Del Zou, B.; *Béné*, 2013.

Obtenido de <https://www.artsper.com/en/contemporary-artists/france/845/bmo-del-zou>

5.11.- Invisibilidad y desapariciones



Al hablar de lo invisible hacemos referencia, por una parte, a la desaparición de la imagen y el consiguiente efecto de la supresión, y al mismo tiempo, a las imágenes del inconsciente, que por un lado pueden ser aquellas imágenes que hace alusión al mundo inconsciente, o por otro lado, de un modo más irracional, pueden ser las imágenes que emergen involuntariamente en los procesos creativos en los que se suprime el “yo”.

En esos procesos la intuición funcionaría como una especie de impulso que actúa en el juego y los procesos azarosos, como hemos visto en el capítulo “lo lúdico-embriagador”. Uno de los autores a destacar en ese sentido sería John Cage, quien equiparó la meditación y el estado mental creativo, buscando procedimientos que facilitaran al sujeto su autodisolución en el proceso. Tuvo una gran influencia sobre ciertos comportamientos artísticos que dieron forma al movimiento Fluxus, una corriente que aúna la disolución del yo y el ejercicio de transformación de la práctica común en hecho artístico.

De un modo casi simultáneo, derivada de la Internacional Letrista, nació la Internacional Situacionista en Europa; que quiso romper con la estructura tradicional artista, objeto de arte y receptor, para dar importancia a la situación. Planteaban momentos, situaciones, en las que el autor y el receptor eran lo mismo. Trataban de hacer desaparecer al profesional del arte como un ser dotado de privilegios en la concepción de arte. De algún modo se puso en valor la supresión del artista y de la obra de arte como objeto.

Los siguientes ejemplos muestran una práctica relacionada con la desaparición de las imágenes: el Décollage. A partir de 1962 puede decirse que el artista Wolf Vostell (miembro del grupo Fluxus) se apropió del término, cuando fundó *Décollage: Bulletin Aktueller Ideen*, una revista dedicada a los escritos teóricos de artistas involucrados en happenings, Fluxus, Nuevo Realismo y Pop Art (TATE, 2018).

El decollage se sirve formalmente de la destrucción y de los efectos psicológicos de la percepción de las imágenes caóticas que genera. Vostell lo aplicó a la destrucción de carteles publicitarios y otros documentos (como en la imagen), o también a objetos y acciones, borrándolos o sepultándolos bajo hormigón. Esta

forma de hacer desaparecer parte de la realidad es también un modo de expresar la violencia que busca la reflexión del espectador.

En estas imágenes podemos ver un *décollage* realizado por Vostell y otro por Asger Jorn, fundador del movimiento CoBrA y miembro de la Internacional letrista y la Internacional Situacionista.



Vostell, W.; *Décollage*, 1961. Obtenido de <https://marianaphonehome.wordpress.com/2014/03/14/e-l-decollage-de-wolf-vostell/>

Jorn, A.; *Nøgen Husflid*, 1964. Obtenido de <https://theartstack.com/artist/asger-jorn/nogen-husflid>

Como hemos mencionado, para referirnos a la supresión del “yo”, hablaríamos de las tendencias que ponen en relieve la espontaneidad, cuando el “yo” queda diluido en el proceso. En palabras de Amador Vega, “Es una vía verdaderamente paradójica la de la creación artística. Desde una perspectiva mística y religiosa, la obra surge de la aniquilación del yo.” (2005, p.35)

Dentro de esta tendencia, posiblemente el Action Painting sea el estilo más conocido. Jackson Pollock describe así su proceso creativo:

When I am in my painting, I'm not aware of what I'm doing. It is only after a sort of 'get acquainted' period that I see what I have been about. I have no fears about making changes, destroying the image, etc., because the

painting has a life of its own. I try to let it come through. It is only when I lose contact with the painting that the result is a mess. Otherwise there is pure harmony, an easy give and take, and the painting comes out well. (Pollock, 1999, p.18)



Pollock, J.; *Autumn Rhythm*, 1950. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/File:Autumn_Rhythm.jpg

Las imágenes siguientes puede decirse que provienen e invocan el inconsciente, pero no son el fruto de la actuación inconsciente, sino de un ejercicio más bien racional. También hacen uso del recurso de la desaparición. Las pinturas de Jacob Brostrups superponen diferentes escenas a modo de realidades compiladas; estos cuadros se componen de elementos que provienen de diferentes espacios y mundos, a menudo mezclando interior y exterior, lo urbano y lo natural.



Brostrups, J.; TheQuarry, 2016.

Brostrups, J.; ForestLeak, 2016.

Obtenido de <http://www.galleri-a.no/main.php?id=kunstnere&kunstnerid=105&lang=english>

Para terminar, una muestra del trabajo de FFO, que muestra lo invisible, en este caso, de forma literal: poniendo a la vista las vísceras de las personas que retrata utilizando el collage. Usa como base imágenes tomadas de arte clásico, la cultura pop de los 50 e ilustraciones de Art Nouveau, y la inclusión de estas imágenes anatómicas son el elemento discordante. Genera un contraste entre imágenes idealizadas de iconos de belleza y lo abyecto de la explicitud de las vísceras que resulta perturbador. En ese sentido se relaciona también con el inconsciente, entremezclando las pulsiones de vida y las de muerte, de forma que el resultado es erótico a la vez que perturbador. LAa máxima que sirve de presentación de su blog dice así: “¿Es esto real? ¿O ha estado sucediendo dentro de mi cabeza? Por supuesto que está pasando dentro de tu cabeza, pero ¿Por qué demonios debe decir que significa que no es real?”(Ffo, 2018).²⁵

²⁵En el original: “Is this real? Or has this been happening inside my head? Of course it is happening inside your head, but why on earth should that mean that it is not real?”

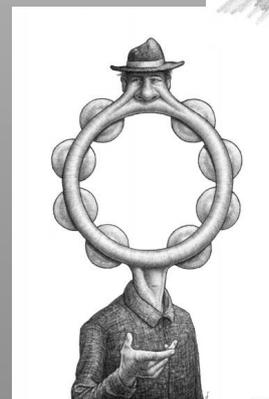
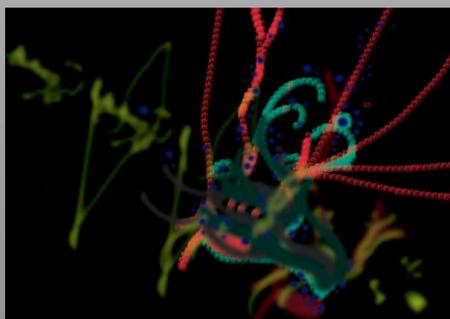
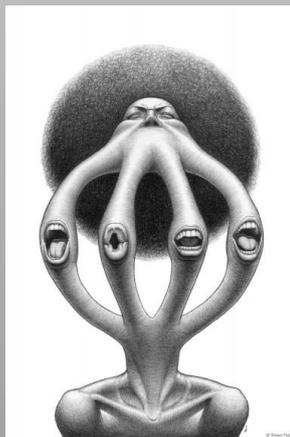
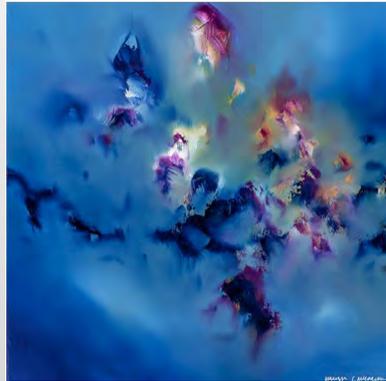


Ffo; *Mask*, s.f.

Ffo; *Shhh*, s.f.

Obtenido de <http://ffoart.tumblr.com/>

5.12.- Sinestesia



La sinestesia es una experiencia sensorial provocada por un estímulo perteneciente a otra modalidad sensorial, como cuando un sonido en particular evoca sensaciones de color. La palabra sinestesia, del griego συν, 'junto', y αίσθησις, 'sensación', se usa en retórica, estilística y neurología para designar la mezcla de varios sentidos (Oxford University Press, 2018). La sinestesia es un efecto común de algunas drogas psicodélicas, como el LSD, la mescalina o algunos hongos tropicales, y una asociación que en el lenguaje habitual se relaciona de forma bastante natural a la experiencia psicodélica. El neurólogo e investigador Vilayanur Ramachandran opina que esta característica podría ser clave en la creatividad de las personas (BBC news, 2005).

La referencia a la interconexión de los sentidos o a una percepción expandida es común en ejemplos de obras de arte enmarcables dentro de la psicodelia. En este primer ejemplo nos vamos a referir a Neil Harbisson, un artista contemporáneo y activista cibernético nacido con acromatopsia o monocromatismo, una enfermedad rara por la que solo se perciben el blanco y negro y sus tonalidades.

Harbisson tiene una antena implantada en su cráneo, la cual le permite percibir los colores visibles e invisibles, incluyendo infrarrojos y ultravioletas, a través de vibraciones audibles producidas en su cráneo, así como también recibir colores del espacio, imágenes, vídeos, música o llamadas telefónicas directamente en su cabeza a través de conexión a internet. Como explica en su charla en TED, en lugar de ver un mundo en escala de grises, puede escuchar una sinfonía de color, e incluso escuchar caras y pinturas (Harbisson, 2012).

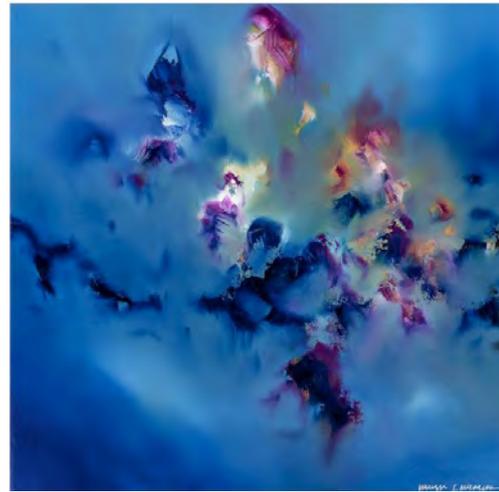
Harbisson se identifica a sí mismo como cibernético y como transpecie, dice no sentirse 100% humano. Es conocido por haber sido la primera persona reconocida oficialmente como cibernético por un gobierno, el británico, en 2004. Su obra artística investiga la identidad, la percepción humana, la conexión entre la vista y el sonido y el uso de la expresión artística a través de nuevos inputs sensoriales (Harbisson, 2018).

Esta imagen proviene de su concierto de color basado en calcetines. En una alusión humorística, el artista lo llama "Socksonata n. 1".



Harbisson, N.; *Colour Concert: Neil Harbisson at TEDMEDLive Imperial College*, 2013. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=6P8O5JXIAJg&index=10&list=PLj3hjHJMr929EZ_nlxcEkN5OdO54bp8V

Melissa McCracken, una pintora con sinestesia, es otro ejemplo. Ella opina que frecuentemente nuestra visión del mundo es muy limitada, ya que nuestras experiencias habituales y empíricas nutren nuestra perspectiva. Al incorporar elementos de sinestesia en sus cuadros, espera ampliar esa visión. A través de la visualización de la música que ofrece, invita a l espectador a visualizar cada pieza desde su propia lente, reimaginando lo que era familiar y convirtiendo el producto final en una conciencia colectiva (McCracken, 2018).



McCracken, M.; *A Sunday Night*, 2018.

McCracken, M.; *A Delicate Balance*, 2018.

Obtenido de <https://www.melissasmccracken.com/>

El siguiente trabajo es fruto de la colaboración entre la cineasta y artista Lucy Engelman, que tiene sinestesia, y su marido, el pintor Daniel Mullen, que trata de mostrar de modo visual el complejo mundo sensorial de ella.

Se trata de un conjunto de pinturas tituladas *A Different Kind of Time: Sequencing Spatial Temporal Synesthesia*. Cada una de las obras contiene una secuencia de formas rectangulares planas dispuestas en una variedad de arcos y líneas. Engelman explica que las obras son la aproximación visual más cercana a lo que ella experimenta, especialmente en relación con letras, números y tiempo en su mente.

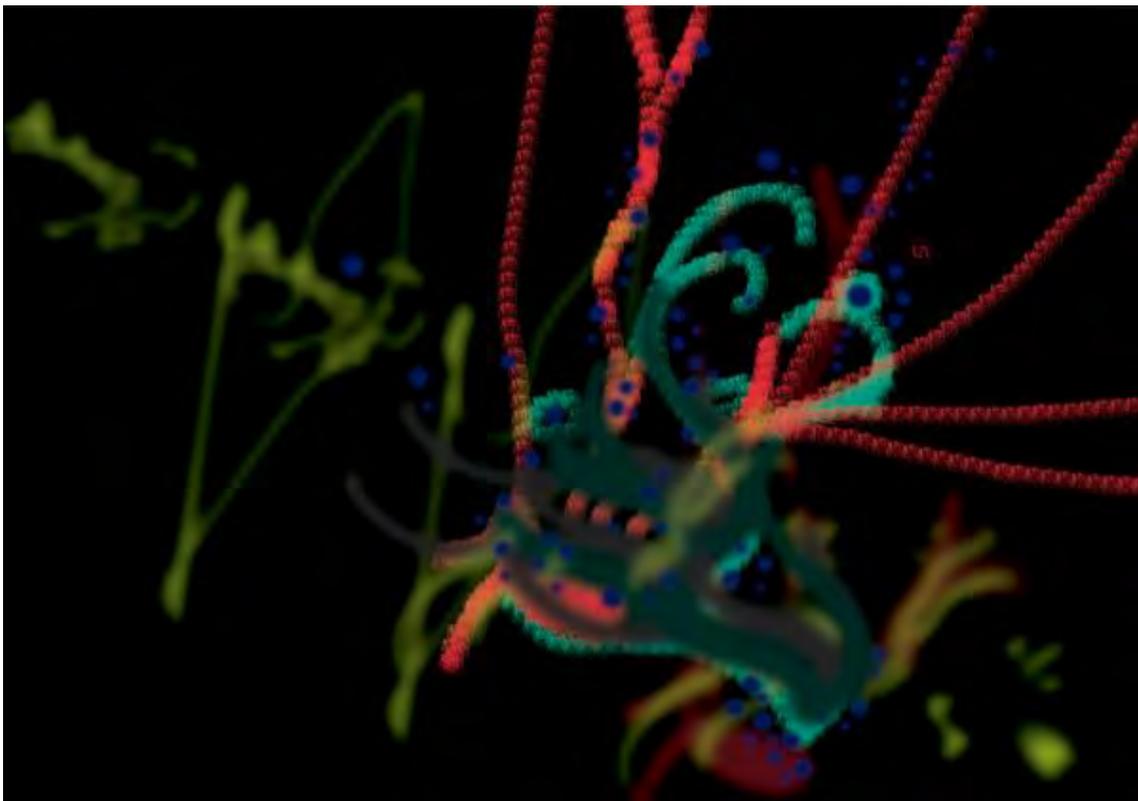
En la misma página podemos ver el ejemplo de Karmele Gómez Garmendia, una persona diagnosticada como sinestésica. Aunque no se dedica al arte, utiliza la imagen para mostrar su forma de visualizar la realidad. Curiosamente ella pensaba que todo el mundo veíamos la realidad del mismo modo que ella, hasta que tomó conciencia de lo que era la sinestesia en su etapa universitaria. A partir de ahí empezó a distinguir cuáles eran los elementos que la mayoría de la gente visualizaba en su entorno, y cuáles eran, los que solo eran de ella. Sus imágenes son la herramienta y el resultado de ese ejercicio. En su web *Sinestesia* muestra dibujos de palabras y canciones tal y como ella las ve (Gómez, 2018).



Mullen, D.; 46-74, 2017.

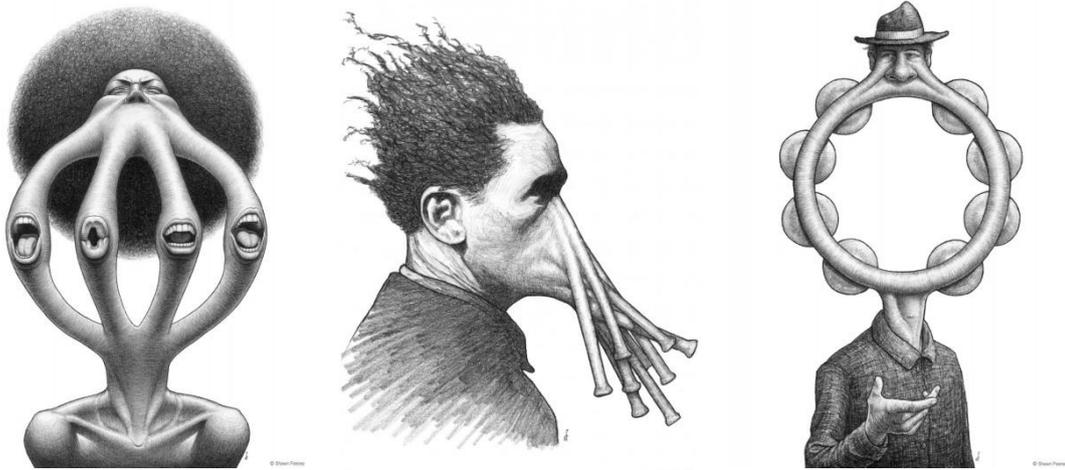
Mullen, D.; 1937 - 1972 AD, 2017.

Obtenido de <https://danielmullen.info/projects/>



Gómez, K.; *Berri Txarrak – Aditu bihurtuak*, 2014. Obtenido de <http://www.sinestesia.eus/>

Finalmente, los dibujos del artista Shawn Feeney nos hablan de la capacidad de experimentar las propiedades físicas asociadas con un sentido a través de otro, aunque este sea un ejemplo más bien metafórico. La serie *Musical Anatomy* de Feeney es la visualización de la música por parte del artista, así como un homenaje a varios músicos pioneros. El concepto de la serie comenzó con la idea de que los instrumentos musicales fueran como prótesis para partes del cuerpo que los humanos no tenemos, herramientas que nos permitieran trascender las limitadas capacidades de nuestras anatomías para crear ruido. En las imágenes el autor usa además varios mecanismos que hemos relacionado con lo alotópico, como el cambio de proporciones, la repetición o la interpenetración de elementos.



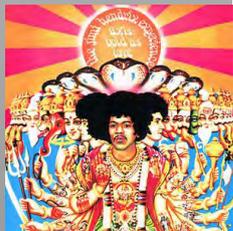
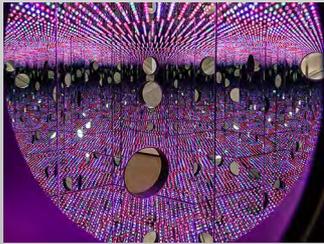
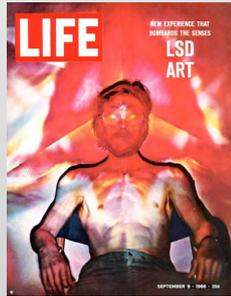
Feeney, S.; *SATB*, 2009.

Feeney, S.; *Chanters*, 2009.

Feeney, S.; *Mr Tambourine Man*, 2009.

Obtenido de <http://www.shawnfeeney.com/projects/musicalanatomy/>

5.13.- Luminosidad y sonoridad



En las manifestaciones artísticas que se enmarcan aquí, la luminosidad y la sonoridad cobran relevancia como herramientas que posibilitan al espectador sumergirse en la obra de arte como experiencia sensorial. Veremos diferentes manifestaciones artísticas que usan el sonido y la luz, especialmente en el cine. Según Masters y Houston (1968), entre los artistas más interesados en trabajar la experiencia psicodélica a través del cine, podrían identificarse tres grupos. Por una parte estarían los que además de describir la experiencia psicodélica también expanden, profundizan y tratan de alterar la consciencia del espectador, como por ejemplo Francis Lee o Casen & Stern, los cuales trataban de sugerir la progresión mediante la profundización a través de diferentes niveles de conciencia, simulando el proceso que se da con el LSD.



Captura del vídeo *Let There be Neon's Rudi Stern | New York City*, filmado de la performance/instalación de Rudi Stern con el mismo título. 2001.

Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Fg18LWXXKps>

Hay otro tipo de películas, que más bien tratan de inundar los sentidos y captar al espectador a través de una sobrecarga de estímulos sensoriales. Esta parece

ser la intención de Jud Yalkut en una serie de películas como *Us Down by the Riverside* (1966) o *Turn Turn Turn* (1968). Son rapidísimas sucesiones de imágenes, lo que distorsiona la conciencia del tiempo y el espacio mientras el bombardeo sensorial continúa. Podría decirse que se trata más bien de una herramienta para procesos de inducción que de una obra con propósitos artísticos.

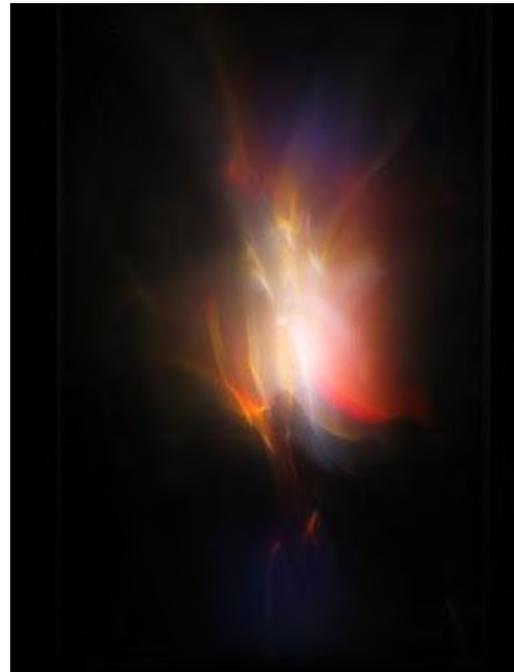


Captura de la película *Turn! Turn! Turn!* (1968) de Jud Walkut. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=hMVVyi3QTrc>

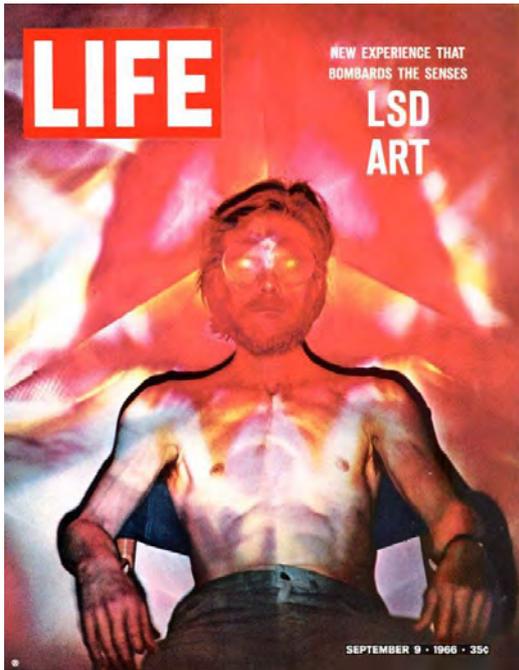
En esta misma línea, a finales de los 60, también proliferaron lo que se llamó “*lumia artists*”. Masters y Houston (1968) consideraron estos trabajos especialmente exitosos a la hora de alterar los estados de conciencia y agradar al espectador estéticamente. Así, se nos dice que los “*lumia artists*” trataron de proporcionar un flujo de experiencias que pretendían sugerir el “infinito de la mente”.

El efecto era hipnótico, y en algunas personas podían inducir estados de trance. En estos estados hipnóticos, se elevaba la capacidad de sugestión. Estas proyecciones no tenían principio ni fin. El espectador se quedaba el tiempo que él/ella deseara, y la propia conciencia cambiaba de acuerdo a la capacidad y las circunstancias.

Cabe destacar entre los artistas lumia a Thomas Wilfred, y su Clavilux (un aparato a través del cual proyectaba una rueda de color sobre un prisma, consiguiendo curiosos efectos visuales), que fue, por muchos años, anterior a la aparición del arte psicodélico. Otros artistas destacables fueron Edward Randel y Richard Aldcroft con su *Infinity Machine*, en la que mezcló representaciones fragmentadas con formas abstractas para recordar etapas de la experiencia psicodélica.

Wilfred, T.,; Captura de *Early Clavilux Jr*, 1930.Wilfred, T.,; Captura de *Opus 161*, 1965-66.

Obtenido de <http://www.lumia-wilfred.org/content/imagepages/index.html>



Portada de un número de la revista Life de 1966, en la que aparece Richard Alcroft en su "Infinity projector". Obtenido de <http://time.com/3881126/lsd-inspired-art-photos/#1>

Este heterodoxo grupo de artistas de la década de los 60 se especializó en generar "enviroments" (entornos, ambientes), destinados a producir un alto grado de implicación por parte de la audiencia. Entre sus herramientas se encontraban películas y proyecciones de diapositivas, música, bailarines, estroboscopios, osciloscopios, y una variedad de sonidos: latidos amplificados, gritos, risas, respiración, jadeo, trenes, el rugido de una multitud... Todo estaba más o menos integrado y se dirigía a la psique, las emociones y el sistema nervioso central.

El trabajo del colectivo teamLab ofrece cierta reminiscencia de aquellas obras. Podría decirse que el trabajo de team Lab ofrece una fundamentación conceptual más compleja, además de contar, obviamente, con medios y tecnología más avanzados. Ellos opinan que "el campo digital puede ampliar las capacidades del arte y que el arte digital puede crear nuevas relaciones entre las personas". (Teamlab, 2018).

Además hablan del espacio ultrasubjetivo. Según nos cuentan hasta finales del siglo XIX, los japoneses representaban el mundo de manera diferente a la actual. Este antiguo sentido japonés de reconocimiento espacial se ha perdido en los tiempos modernos. Así este colectivo con su trabajo, exploran si el mundo mismo

ha cambiado espacialmente o si las personas han perdido la capacidad de ver como antiguamente pudieron. También consideran de vital importancia la capacidad del arte de trascender los límites físicos y conceptuales a través de la tecnología digital. De manera que, sus obras tratan de ser extremadamente inmersivas para el espectador.



teamLab; *Light Vortex*, 2016



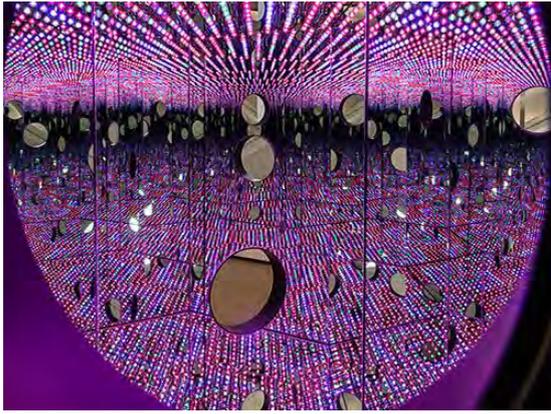
teamLab; *Light Forest Three-dimensional Bouldering*, 2018.



teamLab ; *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather*, 2018

Obtenido de <https://www.teamlab.art/>

Otro ejemplo similar, aunque de dimensiones más pequeñas, son las *Infinity Mirror Room* de Yayoi Kusama. Ella ha creado multitud de obras de arte basadas en el recurso de la repetición y el concepto de infinito. En 1965, la creación de su primer *Infinity Mirror Room* marcó un movimiento desde la repetición en las pinturas y esculturas a la ilusión de un espacio infinito con espejos. Desde entonces Kusama ha hecho más de veinte habitaciones únicas. Algunas de ellas están diseñadas para ingresar en ellas físicamente, otras se observan desde el exterior; todas ellas están llenas de luces. El resultado es una inmersión; a través de la repetición extrema, ambos tipos de *Infinity Mirror Room* tratan de crear experiencias que provoquen una sensación de infinitud y trascendencia (The Broad, 2017).



Kusama, Y.; Longing for Eternity, 2017.

Kusama, Y.; *The Souls of Millions of Light Years Away*, 2013.

Obtenido de <https://www.thebroad.org/visit/mirror-rooms>

Lo sonoro, por su parte, tratándose de la psicodelia, está indiscutiblemente ligado al rock psicodélico. Es un estilo musical diverso, influido por la cultura psicodélica, como se ha expuesto en el apartado “referencias temporales”. Se trata de una etiqueta que agrupa diferentes estilos, como el “garaje”, “rock sinfónico” o “avant garde”. Si bien los grupos psicodélicos difieren entre sí, se dice que el rock psicodélico está destinado a emular y mejorar las experiencias con drogas psicodélicas que alteran la mente, especialmente el LSD; los efectos de esta música son de carácter ambiental, espectaculares y especialmente envolventes que generan una realidad alternativa para el usuario (Hicks, 2000). Tratando de emular los efectos visuales de la experiencia psicodélica, los conciertos de estos grupos a menudo iban acompañados de espectáculos de luz, y su estética se trasladó a las portadas de álbumes de sus discos.

Lee Conklin fue uno de los artistas más remarcables dentro de este género. Es conocido por sus pósteres de inspiración psicodélica y portadas de álbumes de finales de los años 60, siendo el primer disco de Santana, quizás, la más famosa. Finalmente hemos incluido algunos ejemplos más de portadas de álbumes icónicas de otros autores.



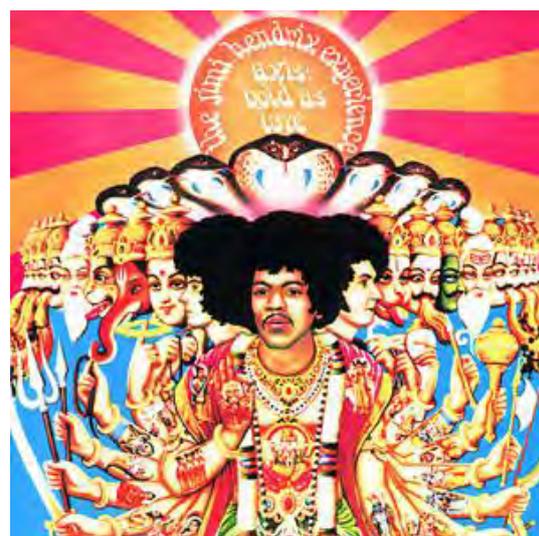
Conklin, L.; *Santana*, 1969. Obtenido de <http://psychedelic-sixties.tumblr.com/tagged/Lee-Conklin>



Conklin, L.; *Fillmore West Summer Series*, 1968. Obtenido de <http://psychedelic-sixties.tumblr.com/tagged/Lee-Conklin>



Voorman, K.; portada de *Revolver* para the Beatles, 1966. Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Revolver.jpg>

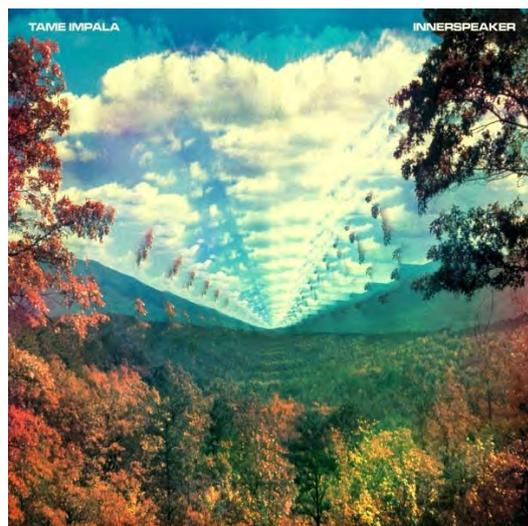
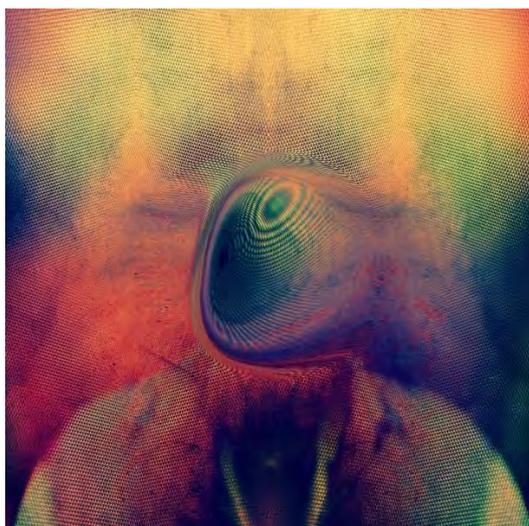


Law, R. y Ferris, K.; portada de *Axis: Bold as love* para The Jimi Hendrix Experience, 1967. Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Axiscover.jpg>



<p>Sharp, M.; portada de <i>Disraeli Gears</i> para Cream, 1967. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/File:DisraeliGears.jpg</p>	<p>Klarwein, M.; portada de <i>New Generation</i> para the Chambers Brothers, 1970. Basada en su cuadro <i>A grain of Sand</i>, 1963-65. Obtenido de http://www.matiklarweinart.com/artworkgallery.php?category=Album%20Covers</p>
--	--

Se trata de un estilo que todavía tiene influencia en portadas de hoy día, como varias de las realizadas por Podhajsky, cuyo trabajo hemos utilizado previamente como uno de los ejemplos del punto 5.5.



<p>Podhajsky, L.; Portada para el álbum <i>Melt</i> de Young Magic, 2012.</p>	<p>Podhajsky, L.; Portada para el álbum <i>Innerspeaker</i> de Tame Impala, 2009.</p>
<p>Obtenido de https://leifpodhajsky.com/</p>	

6.- APLICACIÓN. UN CASO SINGULAR Y UNA OBRA PARTICULAR

En este capítulo hemos querido aportar una visión local del fenómeno de la psicodelia a través de un pintor que creemos que utiliza en sus cuadros valores y recursos asociables a la experiencia psicodélica. Es un modo, además, de terminar el proceso de investigación poniendo en valor la obra de un pintor singular como lo fue Vicente Ameztoy (1943-2001).

6.1.-Vicente Ameztoy. Un caso singular

Vamos a estructurar este apartado destacando una sensación que creemos es común a la obra de Ameztoy como puede ser la sensación de extrañeza. Extrañeza que podemos observar en varios elementos de su obra, los cuales interpretaremos como elementos desviantes o alotópicos.

6.1.1.- Extrañezas de carácter espacio temporal

En el prólogo al catálogo de Karne & Klorofila, una exposición que recopiló el trabajo de Ameztoy de 1976 a 1990, Vicente Molina Foix remarcaba la extraterritorialidad y la extratemporalidad de su obra (Molina en Ameztoy, 1990), y cómo alteraba el tratamiento del espacio y el tiempo, con el objetivo de generar una realidad singular.

En la cuestión del espacio, Molina Foix destacaba el uso que Ameztoy hacía del paisaje. No solo como fondo para sus figuras, sino que la interacción entre ambos tenía una intensidad por la que llegaban a fundirse uno con otro. En el vídeo de Youtube de Amasa-Villabona Udala (2012) realizado a raíz de la exposición "Etxe Ondotik" que se le dedicó, podemos ver una grabación en la que el propio Ameztoy reflexiona sobre el tema. Habla de dos bloques, el paisaje, y la relación que el ser humano tiene hacia él: "El comportamiento del humano para con el paisaje, y la relación del paisaje con el humano". De hecho, esa es la idea que el nombre, Karne&klorofila recogía de algún modo.

Molina Foix se refería también al espacio como una construcción en la pintura de Ameztoy en la que podemos identificar una serie de recursos, valores y conceptos, similares a ciertos mecanismos utilizados por Magritte, algunas de las paradojas enumeradas por Deleuze, ciertos elementos alotópicos de la retórica visual (los acoplamientos, interpenetraciones, etc.), así como toda una serie de transformaciones y metamorfosis entre figuras humanas y naturaleza propias del realismo fantástico y el surrealismo.

Desde un plano procesual también podemos referirnos al tiempo por su manera de trabajar, dada su lentitud en el proceso creativo. Tal vez podría hablarse de una expansión del “ahora” en el momento de pintar, un empeño en trabajar al ritmo pausado que le gustaba.

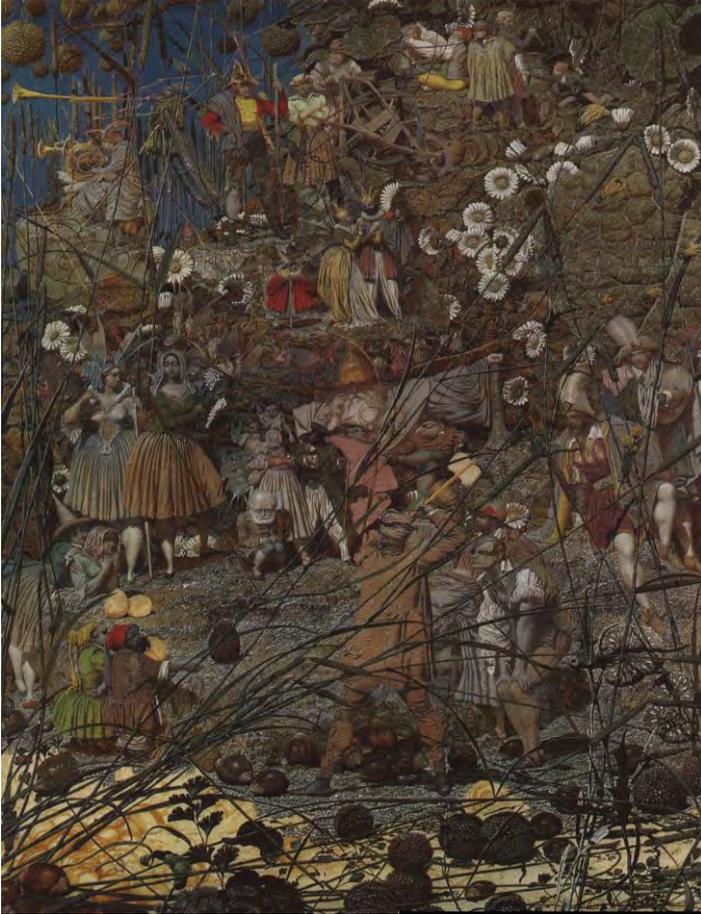
6.1.2.- Extrañezas paradójicas

Un término al que se ha recurrido en diferentes textos para describir su obra es el *tabolismo*. Este término alude al modo en que dos elementos contrapuestos de una contradicción se unen por una especie de hilo invisible. Luis de Pablo y Marta Cárdenas usaron este término en una charla sobre el trabajo de Ameztoy para definir sus cuadros: obras que pueden seducir al espectador y al mismo tiempo producirle asco y miedo. Según explicó el propio pintor, el *tabolismo* es agrio y dulce al mismo tiempo, suave y áspero. Algo que en principio parece bello pero al mismo tiempo puede ser hiriente (Amasa-Villabona Udala, 2012).

De todos modos él no definió su trabajo con ninguna etiqueta. Cuando Teresa Sala le preguntó en una entrevista cómo definiría su obra él respondió que no lo sabía, porque la veía de una forma completamente distinta que cualquiera que ve los cuadros desde fuera. A lo que añadió jocosamente que en los años futuros “ya habrá especialistas que se encarguen de definir mi obra” (Sala, 2001). En ese sentido, uno de los aspectos más valorables de su obra quizá sea lo indefinible que es.

En cuanto a los pintores que pudieron influirle, uno de los que más se cita en los textos sobre él es Richard Daad. Ameztoy consideraba su cuadro *The Fairy*

Feller's Master-Stroke, “un auténtico prodigio” (1990, p.25) Fue realizado entre 1855-1864 cuando el pintor se encontraba en un hospital psiquiátrico.



Dadd, R.; *The Fairy Feller's Master-Stroke*, 1855-64. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Image-Dadd_-_Fairy_Feller%27s.jpg

Como hemos citado anteriormente, Magritte fue también una influencia muy importante: “Magritte ha tenido una gran y fuerte influencia en mi obra y en mi forma de trabajar” (Ameztoy en Sala, 2001).

En el libro *Sagrado-Profano*, Fernando Golvano menciona también esa influencia cuando habla de los desplazamientos metonímicos que Ameztoy realiza: “Sus obras funcionan como pensamiento en imágenes, o como una narración paradójica de resonancia magrittiana” (Golvano, 2000, p.25).

Asimismo, en el catálogo de la exposición *Figurados, figuraciones, figurantes* que se realizó en el museo Artium, Ignacio S. Galán se refiere a las figuras del cuadro *La Familia* como “magrittianos perfiles” (Galán en González de Durana, 2015, p.19).

6.1.3.- Extrañezas étnico-familiares

En cuanto a los temas recurrentes, podemos decir que la pintura de Ameztoy plantea, desde la relación del ser humano con el paisaje, un interrogante sobre lo identitario. Hay multitud de referencias a lo “vasco” desde diferentes ópticas, que pueden ir desde la extrañeza, lo delirante, lo irónico, o el respeto hacia a la naturaleza a la que pertenece. A modo anecdótico, él cita la extrañeza que le producía no entender ni hablar su lengua vernácula, el euskera. “Me siento como un chino, nacido en China, conviviendo con una sociedad china, pero hablando en holandés” (1990, p.24). También menciona los vestigios de su procedencia agote (con sus implicaciones), presente en su color de pelo, tema con el que también solía ironizar.

Otro aspecto importante desde el punto de vista de la identidad fue el sentimiento de pertenencia a su casa en Villabona, Etxe-Ondo. Se trasladó allí con su familia en 1970 y comenta que siempre sintió una fuerte atracción por esta casa. Curiosamente podría decirse de ella, así como Molina Foix decía sobre la obra de Ameztoy, que es extratemporal. Frente a la casa se alza un cedro libanés que un antepasado sembró con una semilla traída por un misionero desde el Líbano, y que ha sido testigo de los avatares del lugar y el escaso tratamiento urbanístico que se evidencia en el aspecto del entorno. Podría decirse que es otro ejemplo de la extraña conjunción de elementos que se daban en esa casa: un edificio de gran tamaño, la cuadra con vacas, el cedro... El propio Vicente afirmó que gran parte de su discurso artístico “está condicionado por este lugar unas veces mágico, otras maldito pero siempre amado” (1990, p.24).

El cuadro *La Familia*, que hemos citado varias veces en la investigación, está inspirada en una foto familiar tomada en este caserío. De hecho su familia

aparece a menudo a lo largo de su obra, así como la gente próxima a ese mundo rural y también los utensilios, atuendos y labores que lo caracterizan.

6.1.4.- Extrañezas rituales

Otro tema presente en el trabajo de Ameztoy es la espiritualidad, bien observada desde el prisma del ritual vasco, bien entendida como mística, sobre todo en su trabajo final, el santoral de Remelluri. En sus escritos en *Karne&Klorofila*, por ejemplo, el pintor se lamenta de la pérdida del sentido religioso natural de nuestros antepasados como fruto de la imposición católica.

También menciona cómo las fotos del ritual del día de San Silvestre que se celebra en un cantón suizo le causaron un profundo impacto y puede decirse que tuvieron gran influencia en el desarrollo del concepto “*Karne&Klorofila*”. Curiosamente estos personajes mutantes guardan cierto parecido con los “*Joaldunak*” de Navarra o los “*Kukeri*” de Bulgaria que hemos citado a propósito de lo ritual, personajes también en los límites de lo humano/animal y que también llevan grandes cencerros.



Pegler, G.; fotos de la celebración de San Silvestre en Urnäsch, 2017. Obtenido de <https://newinzurich.com/2017/01/the-appenzell-silvesterklause-celebrations-urnasch/>

6.1.5.- Extrañezas ambientales

En lo referente a los elementos comunes en sus cuadros, podría decirse que sus cuadros aparecen rodeados de una especie aureola de quietud y ensueño. Algunos elementos que los envuelven son la fina lluvia, el verdor de la vegetación, la transparencia o la luminosidad. Situadas en esta atmósfera sus figuras parecen levitar y generan una sensación de ingravidez (Artium, 2010).

En el video citado anteriormente, Ameztoy comentaba que en ocasiones veía personas mutantes o cambiantes, es decir, a veces sus cuadros partían de una realidad que había visto. Pero sus imágenes tienen una atmósfera irreal, ya que no se pintan en la naturaleza, sino en el estudio, ambientadas de pensamiento. No hay un referente fotográfico. Él veía lo que había fuera, en el paisaje, la gente, etc. “A continuación comienza un proceso que funciona como una polaroid, se sacan las fotos y poco a poco se van revelando. Las imágenes están ahí y se van revelando en el lienzo a través del trabajo manual.” (Amasa-Villabona Udala, 2012).

Aunque decía ser muy puntilloso, también mostraba gusto por lo espontáneo, llegando a comentar “cada cuadro que pinto es un intento de sorprenderme a mí mismo” (Sala, 2001). Podemos suponer que en cierta medida hacía uso del automatismo psíquico propio del surrealismo, pero si algo no funcionaba en un cuadro volvía a hacerlo hasta que quedara como él quería (Sala, 2001). Se trataba, por tanto, de un proceso muy controlado.

6.2.-La Ermita De Nuestra Señora De Remelluri

6.2.1.- Motivaciones y función

En una visita a uno de sus hermanos en La Rioja, en 1993, le recomendaron a Vicente Ameztoy que visitara Remelluri, una finca con viñedos y bodega perteneciente a la familia Rodríguez-Hernandorena. En esta visita, Jaime Rodríguez Salís le comentó que había restaurado una pequeña ermita en el campo, exenta de iconografía. Este le propuso que pintara un San Vicente de Huesca (patrón de los vendimiadores) para el altar.

Después de San Vicente fueron surgiendo los demás santos, todos de advocación mozárabe, que correspondían a antiguos poblados (hacia el siglo XI) con su propia ermita y cementerio.

La decisión de aceptar este encargo planteó ya la ruptura entre la dicotomía *sagrado y profano*. Según comentaba Ameztoy en la conversación que abre *Sagrado-Profano* (2000), al principio su ateísmo le hizo dudar sobre el proyecto. Pero más allá de lo espiritual, tanto la iconografía como la historia del lugar y especialmente el espacio, el paisaje, le resultaron particularmente atractivos y aceptó el compromiso. Así dio comienzo este periodo de la vida de Ameztoy como pintor de santos, que él mismo califica como “extraño” (Ameztoy, 2000, p 12).



Renedo, B./ Rodríguez, A.;
Templo de Nuestra Señora
de Remelluri. Obtenido de
[http://www.eus-
kadi.eus/app/ondarea/patri-
monio-arqueologico/templo-
de-nuestra-senora-de-re-
melluri/iglesia/labastida-](http://www.eus-kadi.eus/app/ondarea/patrimonio-arqueologico/templo-de-nuestra-senora-de-remelluri/iglesia/labastida-)

Aunque tanto el santoral como el paraíso estaban destinados al culto, la obra permitía también una experiencia desacralizada, quedaba abierta a otras lecturas o a sensibilidades de tipo espiritual más abiertas. “No sabía cómo me iba a afectar el hecho de realizar unas pinturas que tuvieran la clara función de la devoción y de la seducción. Era un misterio” (2000, p.13).



Imagen de conjunto de la Granja Nuestra Señora de Remelluri, ermita en la parte inferior a la derecha. Obtenido de <http://www.vinoturismorioja.com/es/visitar-bodegas-en-la-dorrija/item/69-granja-nuestra-senora-de-remelluri>

6.2.2.- Paisaje y relación con lo humano

Bernardo Atxaga subraya que este lugar “es un paisaje en sentido estricto del término, está articulado y relacionado, forma una unidad natural y cultural” (Atxaga en Ameztoy, 2000, p.8). Se trata, en cualquier caso, de un paisaje completamente diferente al que Ameztoy acostumbraba a pintar. Es la parte más extrema de Álava. Él mismo comentaba: “Yo pensaba que tendría connotaciones con el paisaje de aquí... y te encuentras con un paisaje totalmente mediterráneo, o sea, no tiene nada que ver con el paisaje de aquí. La luz es distinta, el clima es distinto, y eso le da una visión bastante curiosa del asunto. (Ameztoy en Amasa Villabona Udala, 2012).

Este cambio se trasladó a las pinturas de Ameztoy, que hasta ese momento tenían connotaciones hirientes o incluso perturbadoras, aunque coexistían con otros aspectos más atractivos, (como hemos visto en la definición de “tabolismo”). Aquí, sin embargo, la serenidad que emanaba del paisaje se imponía en las pinturas. Así, Ameztoy comentaba cómo a veces perdía la noción geográfica y se trasladaba a paisajes marroquíes de tipo mediterráneo (Ameztoy, 2000, p.13).

Remelluri fue una zona monacal en la que se formaron pequeños poblados en torno a antiguas ermitas que correspondían a santos mozárabes. La cultura mozárabe ha quedado constatada en los restos de enterramientos que se han encontrado, con formas antropomorfas y labrados en la roca.

Los nombres y la toponimia nos dan algunas pistas sobre el pasado del lugar. Al parecer el único nombre que se sabe con seguridad que designó un poblado es el de Remelluri, porque contiene “uri”, que correspondería a la palabra vasca “herri” (poblado). En cuanto a los otros términos, como San Esteban, se sabe que han sido poblados por los enterramientos encontrados, que indican un asentamiento humano (Rodríguez Salís en Ameztoy, 2000, p.9). También se han encontrado silos subterráneos para almacenar cereal. En San Cristóbal hay un poblado de la edad de hierro; a este periodo pertenece una estela discoidal con grabado antropomorfo encontrada allí. Se han realizado varias excavaciones pero no se ha hallado nada, de lo que deducen que eran asentamientos

humildes, probablemente de labradores y pastores. También durante algún tiempo fue una zona utilizada por anacoretas y eremitas, un lugar de aislamiento.

En cuanto a las personas que pueblan estos cuadros, podemos ver que tienen algo de fantasmagórico, en parte, por no tener sombras. Es un detalle que ayuda a darles cierto carácter sobrenatural. San Vicente, particularmente, se está convirtiendo en paisaje. Así, encontramos en la pintura de Ameztoy un recorrido bidireccional de lo material a lo inefable; dando a los santos un tratamiento más pagano al retratarlos en el enclave de la ermita a la que pertenecieron, y a la vez, los personajes y elementos como los heniles o los almiares se aproximan a lo esotérico.

La niebla, la fina lluvia y las sutiles transparencias enfatizan este efecto, que lo relaciona un poco con el misterio propio del paisaje inglés. También la actitud de las figuras, que parecen flotar, o que como decíamos, tienen cierto aire irreal.



Ameztoy, V.; *Paraíso*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.52-53) por Ameztoy, 2000.

Este cuadro representa el momento en el que se perderá el paraíso por ceder a la tentación que, como el relato bíblico nos dice, Eva provoca. El paisaje que aparece es un lugar real situado en el valle de Valdegovía, que a Ameztoy le pareció ideal para representar y situar el segundo anterior al pecado original. Una vez más vemos como juega con la atemporalidad. “Eva ofrece a Adán una amanita muscaria y en el momento que éste accede a comer de ella, el reloj digital marcará el primer segundo” (2000, p.23). Se sitúa por tanto en la antesala de lo que él llama “la gran debacle” que es fruto de la acción de un dios “implacable, envidioso y negativo”.

Los demás elementos del cuadro ofrecen distintas lecturas que quedan en manos del espectador. Una gran pantalla evoca la omnipresencia del gran hermano y el dios vigilante, o tal vez una ironía con respecto a la frivolidad del espectador que permanece impasible viendo la hecatombe que se aproxima a través de una pantalla, como si de un *reality show* se tratara.

También el personaje del mono podría interpretarse como una nota irónica, una referencia al evolucionismo. En la entrevista del citado archivo de vídeo, Ameztoy es preguntado al respecto y comenta cómo varias ideas del cuadro provienen de un punto de vista infantil, con lo que relaciona el mono. “El mono era algo que surgió en el cuadro desde el principio, como un observador que iba viendo cómo se iba haciendo el cuadro (Amasa Villabona Udala, 2012).

Hay varios elementos un tanto “heréticos” en el cuadro, como la representación humana de Dios a través del color carne. También la representación andrógina de Adán y Eva o la sustitución de la manzana prohibida por una Amanita Muscaria. Uno de los más llamativos es el mono humanizado, que con traje, es testigo de lo que ocurre. También hay una pantalla, otro elemento que temporalmente no se corresponde y además ofrece la lectura de la tecnología omnipresente a la que nos hemos referido. Otras “herejías” presentes son la representación del paraíso a través de un paisaje real, y a juicio de Golvano, una posible alusión a “paraísos artificiales que las diversas drogas han contribuido a activar imaginariamente” (Golvano en Ameztoy, 2000, p.30).

Podemos encontrar algunas conexiones entre este trabajo y la *Anunciación* de Fra Angelico, un cuadro que el mismo Ameztoy dijo que le producía una exaltación especial (Merino, 2000). De algún modo se encuentran también en él de modo paradójico lo sagrado y lo profano: en un momento como el Renacimiento, en el que se da un verdadero entusiasmo por la perspectiva, la mirada objetiva, el paisaje y la belleza a la medida del hombre, Fra Angelico pintó esta obra profundamente espiritual. También plasma, a la izquierda, el momento en el que Adán y Eva fueron expulsados del paraíso, y el paisaje que lo representa, al igual que hizo Ameztoy, lo tomó Fra Angelico del paisaje que lo rodeaba, en su caso el toscano. Cierta falta de perfección en el uso de la perspectiva y la representación anatómica le dan a la imagen un halo de irrealidad que, a nuestro parecer, conecta con las figuras de Ameztoy.



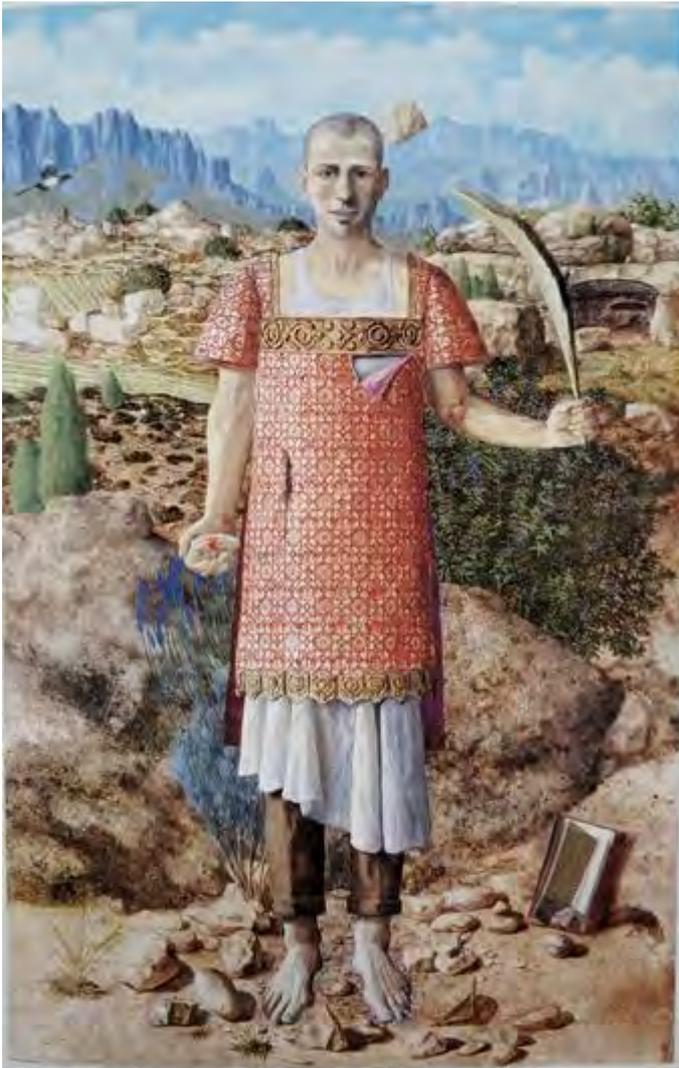
Fra Angelico, La *Anunciación*, 1425-1428. Obtenido de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Anunciaci%C3%B3n,_de_Fra_Angelico.jpg

6.2.3.- Los santos

Los rostros que aparecen en la ermita, corresponden a personas cercanas al pintor (o su autorretrato en el caso de San Vicente), que es otro aspecto que contribuye a la desacralización de los santos.

Aparecen mezclados los aspectos profanos (la personificación de los santos en personas cercanas a Amezttoy) y por otro los sagrados que tienen que ver con la vida de los santos, para los que el pintor se basó en el texto *La leyenda dorada* de Jacobo de Vorágine, un libro que recoge leyendas sobre la vida de santos y mártires cristianos a partir de obras antiguas y de gran prestigio, y fue uno de los libros más copiados durante la baja Edad Media.

- San Esteban



Amezttoy, V.; San Esteban, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.35) por Amezttoy, 2000.

Las piedras y las desgarraduras de los ropajes hacen referencia a su muerte por lapidación. La única fuente de información sobre Esteban es el libro *Hechos de los apóstoles* del Nuevo Testamento de la Biblia. El libro en el suelo podría ser una referencia al mismo, o tal vez represente la apelación de Esteban a las escrituras para demostrar frente al Sanedrín que Jesús no desobedeció las normas que Dios dio a Moisés, sino que las cumplió debidamente, lo que se consideró una blasfemia. Lleva en la mano la palma del martirio. En *la Leyenda Dorada*, Jacobo de Vorágine recuerda que durante la huida de Egipto, una palmera se inclinó para que María y José tomaran sus dátiles, y entre sus raíces brotó una fuente de agua dulce (de Vorágine, 1982), que simboliza en la religión cristiana la fuente de la vida. Se trata de un atributo frecuente en las representaciones de los primeros santos de la Iglesia y mártires.

Al fondo de la imagen se ve una urraca. Tal vez aparezca simplemente como uno de los seres que habita este paisaje, junto al escarabajo y a la musaraña en primer plano, o tal vez Ameztoy pretendió darle alguna simbología. La urraca se considera en Europa central como animal simbólico de garrulidad o ratería. Podría ser una referencia a quienes juzgaron a San Esteban o a los testigos que dieron falso testimonio para condenarlo. El escarabajo, por su parte, en el simbolismo paleocristiano aparece como símbolo de resurrección (Biedermann, 1993).

- San Ginés

Es el único, junto con San Vicente, que no tiene un rostro hierático, sino una expresión de comediante a la que contribuyen los calcetines, cada uno de un color. Su rostro, además, es una careta que sujeta en su mano, mientras que donde debiera estar la cabeza hay una réplica de este en un azul que en cierto modo se funde con el color del cielo de fondo. Hay que recordar que San Ginés murió decapitado, de ahí este juego con la cabeza. Puede ser que la espada en la otra mano también se refiera a este hecho. Al parecer fue notario militar o taquígrafo, pero también se extendió otra versión según la cual era un comediante, que es la que escogió Ameztoy para su representación. En

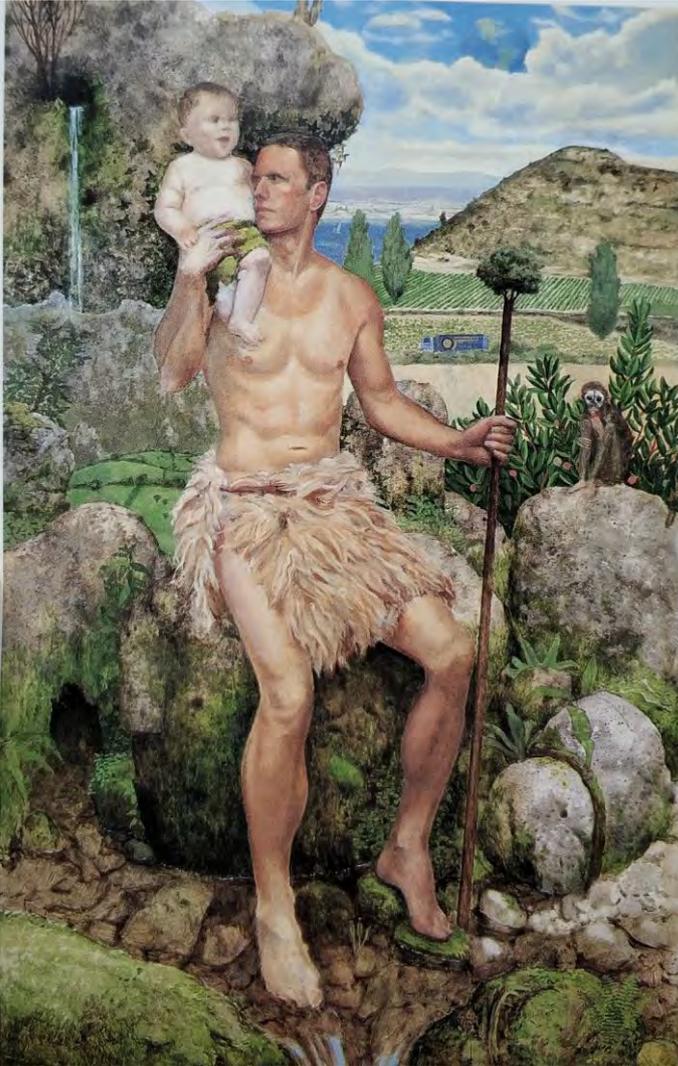


Ameztoy, V.; *San Ginés*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.37) por Ameztoy, 2000.

cualquier caso el relato dice que fue decapitado al pie de una morera, a lo que el cuadro hace referencia a través de las ramas de la corona de San Ginés.

En este cuadro también aparecen algunos animales propios del paisaje: el zorro, la serpiente y dos perdices. Los tres animales se han solido usar como símbolo de la astucia y el engaño.

- San Cristóbal



Ameztoy, V.; *San Cristóbal*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.39) por Ameztoy, 2000.

Según la leyenda de San Cristóbal, este era un hombre muy alto y fuerte proveniente de Canaán. Buscó al rey más grande que existía para servirle, y terminó sirviendo a Cristo llevando a la gente a través de un río peligroso. Un día ayudó a cruzarlo a un niño pequeño, y en ese momento el caudal del río aumentó enormemente y sintió al niño tan pesado como el plomo. Cuando finalmente llegaron al otro lado, le dijo al niño que lo había puesto en gran peligro, que ni el mundo entero podía haber sido tan pesado como él, a lo que el niño respondió que había estado cargando no solo a todo el mundo, sino también a quien lo creó (Fuente Fernández, 2013). Es posible que por ello aparezca la referencia al globo terráqueo al fondo de la representación, en el cielo.

El niño, además, le exhortó a que siguiera realizando ese servicio, y para demostrar que lo que decía era verdad le dijo que clavara el varal del que se ayudaba en la puerta de su choza y al día siguiente lo encontraría verde y florecido. Por ello, además de portear al niño y la presencia del agua a los pies del santo, aparece con el bastón. Otros elementos ajenos a la leyenda le confieren el aire irreal que parece en todos los cuadros (o aire “real”, según cómo se mire): la marca en la piel de la camiseta por estar expuesto al sol, típica de la gente que trabaja el campo, o el camión de reparto que aparece al fondo. Cabe destacar que San Cristóbal es el patrón de los transportistas.

- Santa Sabina



Ameztoy, V.; *Santa Sabina*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.41) por Ameztoy, 2000.

Santa Sabina es representada con el retrato de Amaia Rodríguez Hernandorena, fundadora junto con Jaime Rodríguez Solís de la bodega de Remelluri. Esta elección podría deberse a que Santa Sabina es la patrona de las amas de casa. La santa aparece saliendo por la puerta de la capilla a la que le da nombre. La propia Amaia decía en una entrevista (Elustondo, 2013) sentirse identificada con el personaje; una mujer que no deja de trabajar, de día y de noche. De día vivía entre los romanos, de noche, frecuentaba las catacumbas donde se reunía con otros cristianos (Riesco, 1995). La luz del cuadro, además, aúna esos dos mundos, el día y la noche aparecen simultáneamente, como en los cuadros de Magritte. Incluso el claroscuro de su rostro refleja esta dicotomía, con el detalle del pendiente en forma de sol en el lado iluminado.

- Santa Eulalia



Ameztoy, V.; *Santa Eulalia*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.43) por Ameztoy, 2000.

Hay dos Santas Eulalia, la de Mérida y la de Barcelona, pero se piensa que la historia de esta última puede ser una versión local de la anterior. En cualquier caso ambas guardan un gran parecido. En esta imagen es la hija del pintor, Virginia Ameztoy, quien encarna a la santa, que aparece de pie en la necrópolis de Remelluri que lleva su nombre. Se trata de la necrópolis más importante del entorno, que cuenta con vestigios de templo religioso.

Según la leyenda, ella era una adolescente que se negó a adorar a los dioses romanos, por lo que fue salvajemente torturada. Varios elementos del cuadro se refieren a su historia: la palma de mártir, la referencia a su desnudez o la cruz de aspa: tras varios tormentos la pasearon desnuda por las calles de la ciudad hasta el lugar del suplicio donde fue crucificada en una cruz en forma de aspa. En sus martirios también se narra que en el momento en que murió una paloma blanca salió de su boca y la nieve cubrió su cadáver y los alrededores (Riesco, 1995).

- San Vicente



Ameztoy, V.; *San Vicente*, 1993-2000. En *Sagrado-Profano* (p.45-47) por Ameztoy, 2000.

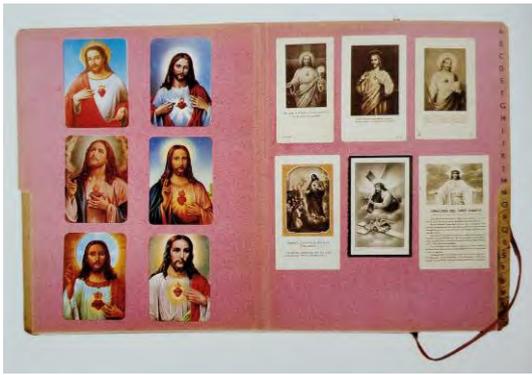
Este santo ocupa el altar de la ermita; la propuesta de pintar un San Vicente de Huesca, patrón de los vendimiadores, fue la que posteriormente daría lugar a este conjunto al Ameztoy dedicó siete años, y su figura está encarnada por el propio pintor.

Esta figura aparece enmarcada por una rama de vid y varios racimos de uvas. La piel de Ameztoy se ha transformado en vegetación, un ejemplo de los ejercicios de interpenetración que son habituales en él. También puede ser una referencia a uno de los martirios que sufrió San Vicente, ya que fue desollado. Esta especie de ropaje que le cubre lleva la etiqueta de las botellas de Remelluri, y constituye una puerta que puede abrirse y descubre una Virgen con el niño. En dicha etiqueta aparece una inscripción en árabe que dice: “La mano que ha realizado esto desaparecerá, pero la huella de lo que ha realizado quedará” (Merino, 2000). Otras alusiones al martirio son el fuego y el cuervo, que protegió su cadáver (Riesco, 1995).

6.2.4.- Aspectos psicodélicos

El primer aspecto psicodélico y el más evidente es la vertiente espiritual, y a la vez, la ruptura de la dualidad sagrado-profano. La disolución de esta frontera deja que lo espiritual penetre en la realidad cotidiana. Ameztoy, en cualquier caso, ya había tocado algunos aspectos religiosos en sus pinturas, como la historia de Adán y Eva. En *Karne & Klorofila*, de 1990, ya comenta el asombro que le produce el Sagrado Corazón y reflexiona en torno al sentido religioso anterior a la cristiandad, presente en algunos rituales vascos y de otras culturas también. Además, nos hemos referido a una cita suya en “lo fantástico-metafísico”, en la que considera que toda manifestación artística se desarrolla en terrenos marcadamente espirituales.

La experiencia de Remelluri tuvo por sí misma un componente místico importante. Ameztoy comentaba, en una entrevista, que pasó numerosas noches en cuevas de esa zona de Toloño, con algo de queso, pan, vino y nueces, prácticamente como un eremita (Merino, 2000). Calificó la experiencia como gratificante, pero también como un trabajo de desesperación.



Ameztoy, V.; Clasificador de sagrados corazones, 1980-2000. En *Sagrado-Profano* (p.104) por Ameztoy, 2000.

Además de lo sagrado-profano, otra dualidad que se disipa de manera obvia es la referencia a lo real o lo imaginario. El santoral de Remelluri implica una tradición de historias propia, pero a la vez aparecen las historias del pintor. Así se genera este espacio que como decíamos rompe con la clasificación sagrado vs profano, que en palabras de Fernando Golvano posibilita “una experiencia ambigua” (Golvano en Ameztoy, 200, p.19)

Otro aspecto psicodélico muy presente es el de la mirada infantil, a través de la cual busca sensaciones relacionadas con lo religioso en su pasado. También en una entrevista que le hizo el periodista Hasier Etxeberria comenta este aspecto, a raíz de la pregunta sobre el cuadro del paraíso: “El cuadro del paraíso es una elucubración a partir de ideas que vienen de la infancia, yo creo, porque el paraíso... a mí por lo menos en vida no se me ha cruzado en el camino. Puede considerarse algo mítico, pero para realizarlo tienes que acudir a ideas infantiles prácticamente” (Ameztoy en Amasa Villabona Udala, 2012).

Ameztoy hablaba, a cuenta del paisaje de Remelluri y las implicaciones que este tiene en sus cuadros, como “un lugar para cambiar la mirada y todo lo que eso significa” (2000, p.14). Una observación que confluye con las ideas expuestas en “alteraciones en la mirada” dentro del capítulo 4 de esta investigación. También decía que el lugar “invita mucho a la ensoñación”, pero no lo consideraba un lugar para la evasión, como se dice a propósito de los eremitas o personas de carácter marginal que pudieron buscar refugio en él. No buscaba la evasión, sino una ensoñación activa.

Ameztoy usa también el recurso de la atemporalidad de modo consciente. Los santos aparecen descalzos para desposeerlos de temporalidad (aunque considera, además, que el pie descalzo confiere cierta emoción). También evitó ropajes que pudieran identificarse con una época concreta de la historia.

Ya hemos comentado como, a nivel procesual podría decirse que otro aspecto de la atemporalidad en este trabajo es la ausencia de tiempo en el proceso creativo, como si él se mantuviera ajeno al tiempo cuando pintaba, como si este no discurriera en una única dirección, de ahí su lentitud y los 7 años que tuvieron pasar para terminar la obra.

También encontramos multitud de desviaciones retóricas. Algunos ejemplos que se pueden nombrar serían: la sustitución de la manzana por una amanita (un tropo), la sustitución parcial de la vegetación y las puertas por la silueta del cuerpo de San Vicente (inperpenetración), la comparación presente entre la careta de San Ginés y la cabeza azul (acoplamiento), o varios tropos proyectados, como el humano en el diácono San Esteban o el espantapájaros en el comediante San Ginés. Aunque como figura sea más sutil, también se proyecta continuamente lo profano en lo sagrado y viceversa, interrelacionando continuamente la realidad y la fantasía.

Otros recursos que hemos relacionado con la psicodelia y que podemos encontrar ejemplificados en este trabajo serían la animalidad y las hibridaciones, siendo el mono del paraíso el ejemplo más evidente, aunque en todos los cuadros hay presencia de animales con cierta carga simbólica.

El mundo microscópico y la inmersión en el reino vegetal es también indudable y ya se ha mencionado en numerosas ocasiones por el protagonismo que tiene el tratamiento del paisaje en toda la obra de Ameztoy. Lo mismo ocurre con lo alucinatorio o aquello que no cabe dentro de la percepción de una realidad convencional. Las historias de las vidas de los santos tienen de por sí un componente delirante que Ameztoy trae a los cuadros, y a los que ayudan multitud de elementos como pueden ser la pantalla en el paraíso, un pez que nada en el aire, un camión de reparto en un cuadro religioso o todo ese aire irreal

que hemos citado una y otra vez y de alguna manera incomoda a la vista y a sus conexiones con las realidades asumidas.

7.- CLAUSURA. ARTE PSICODÉLICO

7.1.-Discusión

A partir del análisis que se ha hecho a lo largo de este trabajo, podemos decir que el término “psicodelia” penetra en diferentes campos. Si tratamos de agrupar esas concepciones distintas, podemos concentrar, a grandes rasgos, tres vertientes: Por un lado se habla de un movimiento cultural (entendido dentro de un contexto histórico concreto); por otro lado, de una experiencia, que tiene como fase final la manifestación de lo *inconsciente* y que se relaciona con ciertos procesos artísticos; y finalmente, de unos aspectos formales que tienen que ver con un estilo: un uso determinado del color, de la retórica visual, una iconografía recurrente, etc.

Así mismo, dentro de lo que llamaríamos sensibilidad psicodélica, encontramos dos direcciones: por una parte, la *trascendencia* o *elevación* (lo que se relaciona con la mística, espiritualidad, cuestiones metafísicas) y por otra lo inmersivo, lo que se relaciona con la cultura *underground*, lo popular, o las intersecciones con el surrealismo y el tratamiento de lo abyecto. Estas dos direcciones no suponen una dicotomía excluyente, sino que se dan simultáneamente. Por ejemplo, en un contexto artístico, tratar la animalidad puede tener la intencionalidad de indagar en lo abyecto, lo salvaje, al mismo tiempo que puede responder a un interés de tipo más espiritual, de identificación con la naturaleza.

En cualquier caso partimos de un concepto ampliado de la psicodelia entendida como una intensificación sensorial y compleja de la psique del autor y que puede quedar reflejada en obras determinadas. De ello hacemos una breve constatación final

Para empezar, ya se ha situado, en el capítulo 2.2.1, el origen del término en 1956, cuando el psiquiatra británico Dr. Humphry E. Osmond lo acuñó como una referencia científica para las experiencias alucinatorias. Sin embargo, esta palabra no se hizo comúnmente conocida hasta mediados de 1960, cuando los defensores del LSD, en particular el Dr. Timothy Leary, generaron una

controversia nacional en torno a uso de drogas psicodélicas (Rubin, 2010). Con el movimiento hippie en América a finales de la década de 1960, el término también se aplicó a la música y los recuerdos. Grupos de rock como *The Doors*, *Jefferson Airplane* y *Jimi Hendrix Experience* popularizaron la noción de conciencia psicodélica a través de los sonidos y las letras de sus canciones y, en términos de fenómenos visuales, a través de sus materiales publicitarios y la teatralidad de sus actuaciones.

En este contexto, se considera el arte psicodélico, al igual que el pop, como una manifestación típica americana que sale a la luz pública a mediados de los años 60 en el seno del movimiento hippie. Como se ha citado en el apartado 3.1.2, los hippies, en cierto modo como derivación del movimiento beatnik, aparecen en E.E.U.U y posteriormente el movimiento se extiende a Europa, especialmente a Londres y Ámsterdam. En España se dio lo que Marchán Fiz califica como “un mimetismo descontextualizado y plenamente asimilado e instrumentalizado económicamente” (1994, p.69).

Las formas artísticas psicodélicas emergieron en ese *zeitgeist*, asqueado por la corrupción universal de la sociedad. Así, se propuso fundar una subcultura en la que imperase la paz, la belleza y el amor. En opinión de Marchán Fiz, los resultados fueron “un anticapitalismo romántico-utópico de fácil asimilación por el sistema establecido contra el que se alzaba el movimiento” (1994, p.69).

En ese clima se consideró el arte psicodélico como una autoconfirmación del yo. Algunos de los artistas destacados en este contexto fueron Fusch, Abrams, Cassen, Atwell, Klarwein, Okamura, Blackwell, Saby, Yasuda, Mujica, Ries, Sklar-Weinstein, Palmer, Ortloff o Prado, entre otros (Marchán Fiz, 1994).

Una expresión de la época que ha llegado hasta nuestros días como parte del material publicitario que se ha mencionado al comienzo de esta sección, es el arte gráfico de los carteles. En torno a ellos plantea Marchán Fiz (1994) una discusión interesante, ya que no los considera exactamente psicodélicos, sino más bien un fruto y una explotación comercial de lo psicodélico convertido en moda. Opina que a través de esa asimilación la psicodelia perdía su intencionalidad y funcionalidad iniciales.

Volviendo a los artistas que se han mencionado, la mayoría de ellos aparecen en el trabajo recopilatorio que realizaron Masters y Houston en *Psychedelic art* en 1968. Estos autores consideraron que el artista psicodélico era aquel cuyo trabajo hubiera sido significativamente influido por la experiencia psicodélica y que reconociera el impacto de esa experiencia en su trabajo. Los artistas incluidos en el libro usaron sustancias psicoquímicas para inducir dicha experiencia (LSD-25, mescalina, peyote, psilocybe y otras), si bien algunos de estos artistas afirmaban haber tenido experiencias similares a través de la práctica del Zen, yoga, sublimación sensorial y otros procesos inductores. Estos artistas y los autores del libro aseveraban que la alteración de la consciencia confería la habilidad de crear obras de arte; aunque fuese el artista, y no la sustancia química, quien aportara inteligencia, sentimiento, imaginación y talento.

La definición del arte psicodélico, por su parte, está sujeta a varios factores. Para Masters y Houston (1968), sería aquel en que las obras de arte tratan de comunicar la experiencia psicodélica, o de inducir la experiencia psicodélica, o al menos de alterar la conciencia como para aproximarse a algunos aspectos de los estados inducidos químicamente. Marchán Fiz, de modo similar, afirma que el arte psicodélico es el que intenta “reproducir, transmitir y estimular la naturaleza y esencia de las experiencias psicodélicas” (1994, p. 53). También recalca su componente mediúmico, característica que comparte con el Art Brut y con algunos guías espirituales que surgieron en los 70, como el mencionado Timothy Leary.

La delimitación de lo que es arte psicodélico resulta difícil. Hoy en día, el término psicodélico, tras haber pasado por el filtro de la cultura popular, resulta demasiado ubicuo. Relacionamos la psicodelia con un breve periodo histórico, y la mayoría de las alusiones al arte psicodélico hacen referencia a productos de consumo, que como apuntaba Marchán Fiz, su consideración como arte es dudosa. De acuerdo con el análisis de Pinchbeck (2003), a la hora de definir el arte psicodélico pueden encontrarse, principalmente, tres posturas:

La primera sugiere que el arte pictórico moderno inspirado por LSD, DMT o drogas similares es sencillamente la última variación de una tradición de estados

de creación alterados. En esta tradición se incluye a Van Gogh, William Blake, El Bosco, El Greco, e incluso los petroglifos del neolítico. Desde esta posición no consideran que haya un arte psicodélico, sino más bien, una variación dentro del arte visionario (ver ejemplos de artista visionario en la tabla de Caruana, en el punto 3.2.7 de este texto).

La segunda aproximación reconoce un precedente histórico a la estética psicodélica, pero la limita al Surrealismo. Esta posición identifica una serie de ideas compartidas entre Surrealismo y Psicodelia en cuanto a teoría, método y resultado, definiendo el arte psicodélico como una especialización del arte surrealista. Los surrealistas, como hemos visto (3.2.5), inspirados en parte por las teorías de la psicología moderna, buscaban extraer el hecho artístico de lugares y procesos escondidos por la conciencia habitual. El argumento para incluir el arte psicodélico como una rama dentro del surrealismo es bastante obvio: las drogas alucinógenas fueron solamente otro modo de acceder estados de subconsciencia con fines artísticos.

La tercera perspectiva que señala Pinchbeck, por el contrario, considera el arte psicodélico como un estilo diferente, definido por sus propios métodos y una estética específica, así como su propia historia, con los líderes y valoración crítica que esto conlleva. Este paradigma se basa en la noción de experiencia psicodélica como una experiencia única y alcanzable sólo a través de drogas psicodélicas. Una vez que se ha determinado esta noción como origen de la obra de arte, el trabajo puede ser dividido en dos subcategorías: puede tener una intención psicodélica o no tener intención específica. La primera conlleva que las drogas psicodélicas han inspirado un trabajo que, al mismo tiempo, pretende producir un efecto psicodélico en el receptor. La segunda, sin embargo, podría dar como resultado un trabajo que no parecería psicodélico para un observador neutral.

Ejemplos de trabajo que concuerdan con esta aproximación, y que son psicodélicos tanto en origen como en intención, podrían ser los performances creados por el grupo Millbrook de Timothy Leary en 1966-67, o la conocida canción de los Beatles *Tomorrow Never Knows*, cuya letra fue escrita partir de la

adaptación del libro *The Psychedelic Experience* de Timothy Leary, Richard Alpert y Ralph Metzner.

Considerar un trabajo psicodélico solo porque el autor estaba bajo la influencia de drogas en el momento de la creación resulta, a priori, demasiado simplista, si bien es un tema sujeto a mucho debate. De hecho, esta clasificación deja fuera un importante número de trabajos artísticos y obras de la cultura pop que han sido tomados por psicodélicos porque tienen correspondencias con el estado mental psicodélico, aunque ninguna droga psicodélica figurara en su creación; un ejemplo clásico en este caso sería *Fantasia* de Disney. No deja de ser sintomático que, últimamente, se utilicen conceptos como 'enteogénico', 'óptico' y 'visionario', en parte debido a los problemas que genera el propio término 'psicodélico'.

En torno a esta discusión, el artista, crítico y curador Robert C. Morgan considera que uno no puede asumir que todas las obras de arte psicodélicas sean necesariamente el resultado de tomar drogas, ni que la experiencia de ingerir una sustancia psicodélica garantice automáticamente que los artistas produzcan una obra de arte sustancial (Morgan, 2010).

También Masters y Houston, cuando hablan de las películas *lumia* hacen referencia a esta cuestión. Consideran que el arte no puede proporcionar una experiencia psicodélica: “They do not give a psychedelic experience—something no art form has yet come close to doing”²⁶ (Masters & Houston 1968, p.82).

Partiendo de esa apreciación, estos autores identifican dos diferencias primordiales entre el arte psicodélico y el surrealismo, que a menudo pueden confundirse ya que ambas tendencias se preocupan por explorar la psique y generar un arte primordialmente psicológico. A diferencia del surrealismo, para el arte psicodélico la armonía espiritual con el universo sería un principio básico, mientras que el surrealismo contrapone el mundo interior y el exterior, y vive esta contraposición desde el conflicto. Por otro lado, el arte psicodélico no se sitúa en la antagonía del arte religioso, frente al gusto por lo herético de los surrealistas.

²⁶En el original: “Ellas [las películas] no proporcionan una experiencia psicodélica - ninguna forma de arte se ha acercado a poder hacerlo”.

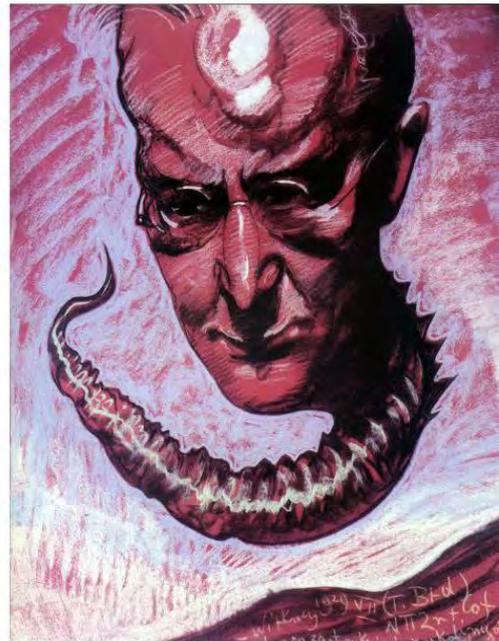
El arte psicodélico busca imágenes y otros fenómenos en las profundidades de la mente expandida, valiéndose a menudo de diferentes tradiciones religiosas.

De modo similar, Marchán Fiz señala que los símbolos psicodélicos no proceden de la neurosis o el sueño como en el surrealismo, sino que la psicodelia tiende a lo vital. Al mismo tiempo indica que “Si el surrealismo tiende a lo mágico, lo psicodélico tiende a la psique” (1994, p. 74). A esto añade, como hemos adelantado en el capítulo 3.2.5, que mientras el surrealismo era exclusivo (se aparta de la realidad exterior) la psicodelia es inclusiva, ya que “acentúa el valor de la interioridad como complemento, ampliando la conciencia” (1994, p.74).

Sea cual sea la interpretación que se tome en cuenta, es evidente que hay una conexión entre el arte psicodélico y el consumo de sustancias químicas, entendidas como facilitadoras de la experiencia psicodélica. Es un tema que ha aparecido recurrentemente a lo largo de la investigación, como el análisis de las alucinaciones a partir del estudio de Klüver en el punto 4.1.7, o algunas obras que se han citado, generadas bajo la influencia de drogas.

Según recoge un artículo de Stuart en *the Entheogen Review* (2004), el primer artista plástico que experimentó abiertamente con drogas psicodélicas fue el pintor y escritor polaco Witkacy, quien en 1929 creó, bajo la influencia del peyote y con la supervisión de dos doctores, algunos retratos surrealistas de tipo alucinógeno.

Posteriormente, en 1936, dos investigadores médicos en el Hospital Maudsley de Inglaterra, Guttman y Maclay, pusieron en marcha un proyecto de investigación en el que se les dio mescalina a un grupo de pintores surrealistas como estímulo para que pintaran aquello que vieran. El objetivo era encontrar enlaces entre los distintos estados mentales de la esquizofrenia. Posteriormente, en 1941, publicaron un artículo con sus resultados, *Hallutinations in artists* (Waller, 2013, p. 29).



Witkacy S.I.; Retrato de Neny Stachurskiej pintado bajo la influencia del peyote, 1929. En Erowid Art Vault : *Modern Psychedelic Art's Origins as a Product of Clinical Experimentation*, por Stuart, 2013.

Witkacy S.I.; Retrato de Teodora Bialynickiego-Birul pintado bajo la influencia de la mescalina, 1929. En Erowid Art Vault : *Modern Psychedelic Art's Origins as a Product of Clinical Experimentation*, por Stuart, 2013.



Trevelyan, J. (uno de los pintores que participó en la investigación de Guttman y Maclay) ; *somnambulist-ii*, 1937. Obtenido de <https://www.modernprints.co.uk/products/julian-trevelyan-somnambulist-ii-1>

Sin embargo, parece ser que de esta investigación no se obtuvieron resultados concluyentes, ya que al comparar las imágenes realizadas bajo la influencia del mescal y las realizadas anteriormente sin ella, no había grandes diferencias (Lundborg, 2012). En la mayoría aparecían los colores y remolinos que se suelen describirse en las alucinaciones (ver capítulo 4.1.7).

Tras ese experimento, el caso más famoso de artistas profesionales que experimentaron con inspiración psicodélica se llevó a cabo por el terapeuta especializado en LSD, Oscar Janiger. Durante la década de 1950 encargó a más de sesenta artistas que representaran una muñeca de los indios Hopi que tenía, con y sin la influencia del LSD (aprox. 150 mcg), para observar posibles diferencias.



Representación de la muñeca Hopi antes y después de la ingesta de LSD. Ambas imágenes pertenecen a la investigación de Janiger realizada a lo largo de la década de los 50. En *Psychedelic Art* (p. 170), por Masters & Houston, 1968.

A lo largo de la década de los 50 hubo más experimentos de este tipo (Berlin, 1955; Rinkel, 1956; citados en Lundborg, 2012). Sin embargo, no parece que ninguno de ellos hallara evidencias de que la capacidad creadora de los artistas mejorara bajo el influjo del LSD o la mescalina. Podría deducirse del experimento con la muñeca Hopi que el pintor en estado alucinatorio necesitaría que se le

asignase una tarea concreta; en ese caso los cambios, según el estudio de Janiger dieron lugar a imágenes “más abstractas, simbólicas, más brillantes, más emocionales y estéticamente atrevidas, y no representativas; tendiendo a utilizar todo el espacio disponible en el lienzo” (Dobkin de Ríos y Janiger, 1999, citados en Doyle, 2004).

Según se deduce de los estudios mencionados, cuando se está bajo la influencia de las drogas psicodélicas, debido a la prioridad abrumadora del 'Ahora' y el placer físico proporcionado por el dibujo o la pintura, existiría un riesgo sustancial de quedar atrapado en los detalles menos importantes y perder de vista el conjunto. Igualmente, y en parte debido a nuestra propia experiencia, la determinación del fin del proceso creador queda diluido y se tiende a no “saber detenerse a tiempo”, importando más la intensidad el propio proceso que el acabado final.

Estudios posteriores como el realizado por Krippner en 1967, o más recientes como el de Carhart-Harris (que hemos citado en el apartado 5.3. sobre “infancia y primitivismo”) sugieren que sí hay sustancias que favorecen la capacidad creativa de los artistas. No obstante, es difícil hacer afirmaciones concluyentes porque debido a la controversia que suscitan este tipo de estudios, no hay muchas investigaciones al respecto.

En el estudio del doctor Krippner realizado en 1967 con 91 artistas, este analizó como afectaba la experiencia psicodélica a varios niveles de la personalidad: en el plano sensorial, memorístico, simbólico, etc. En este estudio concluyó que tras el consumo de determinadas sustancias químicas, aparecían algunos fenómenos relevantes para el artista en el proceso creador: “acceso a material subconsciente, relajamiento de las fronteras del yo, flexibilidad mental, atención intensiva o elevada concentración, disolución de las constantes perceptivas, capacidad aprehensiva de fantasías visuales de tipo simbólico mitológico, aceleración de la velocidad mental, funciones regresivas del yo, etcétera” (Marchán Fiz, 1994, p. 71). Varios de estos fenómenos se han citado y desarrollado en este trabajo en el capítulo “psicodelia y experiencias”, sobre todo a propósito del estudio realizado por Masters y Houston en 1965, así como los que se citan en su libro de 1968, *Psychedelic art*.

Dejando de lado la cuestión de si el artista ha consumido drogas como punto de partida para su proceso, sí que puede afirmarse que las formas propiamente psicodélicas responden formalmente a fenómenos de las experiencias psicodélicas. En el texto de Morgan para el catálogo de la exposición *Psychedelic: Optical And Visionary Art Since The 1960s*, apuntó que podía argumentarse que las formas de arte óptico y visionario incluidas en él no estaban destinadas a reproducir una experiencia psicodélica; sino que más bien, se centraban en la capacidad del arte para incitar una mayor conciencia del mundo interior de la percepción.

Para Javier Fernández Paiz, autor de la tesis *Relaciones entre arte y rock. Aspectos relevantes de la cultura rock con incidencia en lo visual*, la imaginería del arte psicodélico, y la riqueza de sus composiciones, cromatismo y técnicas, constituyen indicadores de una estética vinculados a unos factores de liberación y una conciencia expandida, “Expansión que halló su equivalencia en un cauce visual exuberante y fértil, altamente saturado y sinuoso a nivel cromático y formal” (Fernández Paiz, 2017, p. 44).

7.2.-Temáticas y estilos

Este autor subraya también que es la variedad de influencias de las que se nutrió el arte psicodélico, lo que remarca su multiplicidad. Si nos fijamos en los intereses de los artistas a nivel temático, esta variedad queda más que patente. Ya hemos citado algunos de los temas recurrentes en el capítulo 4.1 al hablar de “psicodelia y experiencias”, de acuerdo con las fases de la experiencia psicodélica que distinguen Masters & Houston:

- Nivel sensorial: temas que tienen que ven con la percepción acentuada: detalles en la visión, percepción de procesos orgánicos en el propio cuerpo, así como sincronización con procesos cósmicos.
- Nivel recordativo-analítico: autoanálisis, historias de vida, complejos y fantasías basadas en la experiencia de cada uno.
- Nivel simbólico: rituales, mitologías, energías y procesos evolucionarios.
- Nivel integral: iluminación y unión mística con el cosmos.

Tratando de desgranar estos temas y dar algunos ejemplos de artistas y estilos, podemos citar, para empezar, algunos artistas que están primordialmente interesados por los estados de conciencia psicodélicos: Isaac Abrams, Arlene Sklar-Weinstein, o Allen Atwell. En su trabajo aparecen los mundos nacientes, remolinos de mitologías o el fuego sagrado que pinta Sklar-Weinstein. Abrams, por otro lado, recurre bastante a la Unidad manifestándose a través de una danza en la que la infinidad de formas encuentra esa unificación. También es notable el misticismo orgánico de Allen Atwell, próximo a Blake (Masters & Houston, 1968).



<p>Abrams, I.; <i>Visiting Friends</i>, 2007. Obtenido de http://www.isaac-abrams.com/paintings/detail.php?myorder=18.00</p>	<p>Sklar-Weinstein, A.; <i>Inside a seed</i>, 1966. En <i>Psychedelic Art</i> (p.67), por Masters & Houston, 1968.</p>	<p>Atwell, A.; <i>Psychedelic temple</i>, s.f. Obtenido de http://www.oturn.net/probe/psychedelic-art.html</p>
---	--	--

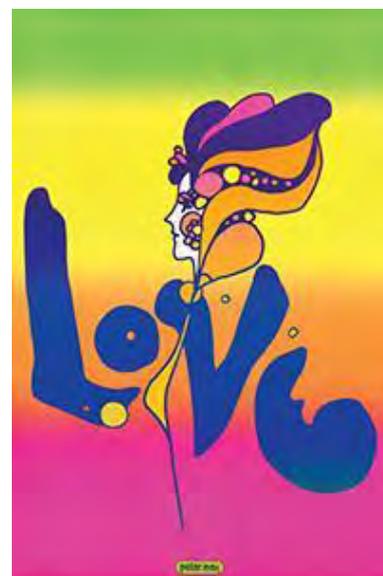
Otros artistas, como Mati Klarwein, se acercan a los surrealistas y a la nueva Escuela de Viena de Realismo Fantástico. Frederic Pardo, que también se relaciona con los surrealistas, presenta reminiscencias tradicionalmente asociadas a los movimientos Teosóficos o Rosacruceanos, tomando elementos del estilo de los ejemplos a continuación:



Schweighardt Constantiens, T. *El Templo de la Rosa Cruz*; 1618. Obtenida de Wikimedia Commons.

Imagen de los Símbolos Secretos, similar a un mandala. Obtenida de Wikimedia Commons.

Enblema de la Sociedad Teosófica. Obtenido de <http://socteosofica.blogspot.com.es/>



Pardo, F.; *L'attente*, 1970. Obtenido de <https://www.theartnewspaper.com/analysis/art-paris-at-20-years-struggles-to-connect-with-an-international-audience>

Max, P.; *Be In*, 1967. Obtenido de <https://petermax.com/pages/peter-max-biography>

Peter Max y otros artistas psicodélicos han realizado obras próximas al art nouveau. También nos encontramos con artistas centrados en la realización de mandalas y formas que provienen de tradiciones orientales. La imagen siguiente de Mati Klarwein, mezcla lo sagrado del mandala con lo profano de la cultura pop. Su título es *Grain of sand*, "grano de arena", que es el material usado para realizar los mandalas y es a la vez una referencia a un poema de Blake:



To see a world in a grain of sand
And a heaven in a wild flower
Hold infinity in the palm of your hand
And eternity in an hour. (Blake, 1982, p. 490)

Klarwein, M.; Grain of Sand, 1963-1965. Obtenido de <http://www.matiklarweinart.com/en/gallery/grain-of-sand-1963-1965.htm>

Fernández Paiz menciona en su tesis que las características fundamentales del arte psicodélico son tres: carácter fantástico, distorsión formal y cromatismo saturado (2017, p. 44). Marchán Fiz, por su parte, hace tres agrupaciones generales a nivel sintáctico formal:

- En primer lugar las alteraciones radiales de las percepciones ópticas: riqueza de colores y formas, claridad de líneas y detalles, uso del efecto onda...
- Un segundo grupo corresponde a la desfiguración y deformación de objetos, como pueden ser las formas extrañas de animales y monstruos, la alteración de las dimensiones de los objetos, o el uso arbitrario del espacio y el tiempo.
- El tercer grupo sería el de los fenómenos eidéticos, es decir, las manifestaciones ópticas que generalmente se ven con los ojos cerrados, que se traduce en una iluminación brillante y cromática que supera las percepciones cromáticas del mundo exterior.

Como vemos, hay referencias tanto a la abstracción como a la figuración cuando se habla de una estética psicodélica. La vertiente abstracta se relaciona con el color, la saturación, los espacios caleidoscópicos... pero también hay una sensibilidad psicodélica que se expresa en forma de imágenes representativas altamente imaginativas o visionarias, que como hemos señalado a lo largo de este trabajo, sigue la tradición a la que ya hemos hecho referencia, con el Bosco, Blake, simbolistas y algunas corrientes marginales, entre otras. Se trata de un arte que trata de abrir puertas a “nuevos universos” y que a menudo tiene un carácter profundamente místico y religioso. Por su parte, los reinos de conciencia superior pueden ser abstractos, representativos o una fusión de ambos.

Las pinturas visionarias también pueden referirse a la pureza, como los paisajes idílicos de Michael Velliquete, Zachary Wollard, y Saya Woolfalk, quienes parecen vivir dentro de su propio inconsciente, al menos en lo referente a sus pinturas, y no tienen un deseo aparente de conectarse con nada colectivo que exista fuera de las premisas de la imaginación.

Estas actitudes puede que nos hagan llegar a la conclusión de que la pintura psicodélica es indiferente a la sociedad que le rodea. Así para Morgan (2010) es más bien reflejo del deseo de mirar hacia dentro en busca de nuevos signos y la revitalización de lo que puede aparecer repentinamente en la superficie de la realidad. Por otro lado, sin embargo, las tendencias psicodélicas han sido a menudo calificadas como escapistas. Fernández Paiz también lo comenta en su tesis a propósito del movimiento hippie: “un carácter predominantemente onírico que ilustraba unas ansias escapistas y un anhelo de cambio” (2017, p. 33).



Velliquete, M.; *Breakthrough*, 2007. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.112), por Rubin, 2010.

Wollard, Z.; *The Butterfly Effect*, 2006. *Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.126), por Rubin, 2010.



Woolfalk, S.; *Pleasure machine I*, 2006. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.123), por Rubin, 2010

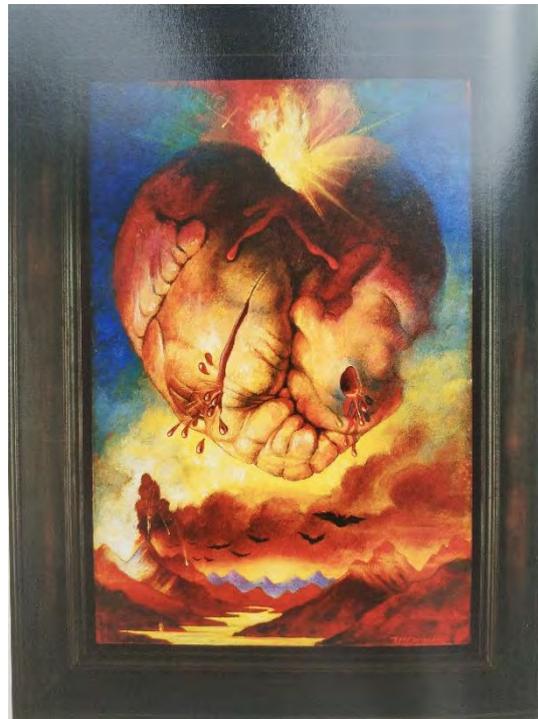
También hay un arte psicodélico orientado hacia la narrativa o lo alegórico, como podemos apreciar en los trabajos de Albert Alvarez, Kamrooz Aram o Gordon Cheung. De un modo diferente, Steve DiBenedetto, Lari Pittman, Jim Morphesis y Fred Tomaselli (artista al que hemos hecho referencia en el punto 5.7) utilizan la alegoría para tratar temas de su interés; determinados aspectos de la cultura de la droga en Estados Unidos como forma de entretenimiento superficial. Sus pinturas suelen hacer referencias a las visiones propias del inconsciente colectivo.



Cheung, G.; *Mycloptic Shift*, 2004. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.124), por Rubin, 2010.



Pittman, L.; *Visceral and Needy*, 1991. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.76), por Rubin, 2010.



Morphesis, J.; *Burning Heartn no. 2*, 1994. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.90), por Rubin, 2010.



DiBenedetto, S.; Spiral, 2010. Obtenido de <https://www.ceyssonbenetiere.com/en-artist-Steve-Dibenedetto.html>

Tomaselli, F.; Glassy, 2006. Obtenido de <https://www.mutualart.com/Artwork/Glassy/84E6B4FB19E47DF5>

7.3.-Evolución del arte psicodélico

Buscando convergencias entre el arte contemporáneo y la cultura psicodélica, encontramos un primer ejemplo en 1965, durante la exposición *The Responsive Eye* (El ojo sensible), que identificó a un grupo de artistas que tenían en común la práctica de la abstracción perceptiva. Organizada por el curador del Museum of Modern Art de Nueva York William C. Seitz, la muestra tomaba en cuenta las relaciones entre la obra de arte y lo que el visor experimentaba al mirarla. Seitz, además, fue uno de los primeros en establecer vínculos entre el arte contemporáneo y la experiencia psicodélica, afirmando que los efectos ópticos en las obras de la exposición se acentuaban bajo la influencia de drogas como la mescalina o el LSD (Rubin, 2010).

Ese mismo año, el pintor Isaac Abrams fundó la galería Coda en el East Village de Nueva York, que presentaba pintura, escultura y espectáculos lumínicos bajo el título de “arte psicodélico”. Abrams fue, además, uno de los primeros artistas en mostrar pinturas explícitamente influidas por experiencias con el LSD. Cuando su consumo todavía era legal, participó en el citado estudio de Stanley Krippner sobre los efectos de los alucinógenos en el proceso creativo, y del que se recoge el siguiente testimonio:

Las [drogas] psicodélicas, en mi experiencia, me han abierto puertas a otros universos. Universos que, bajo determinadas condiciones, son tan tangibles como el nuestro. Dentro de esos universos he encontrado espíritus que se identificaban por su propio nombre. Sólo más tarde, en mis lecturas, encontré esos nombres. He tenido experiencias corporales internas, fluyendo a través de mi propia corriente sanguínea, sistema nervioso e identidades de género, y experiencias extracorporales, volando, con formas animales y, sobre todo, informidades conscientes que conducen a una identificación con la singularidad de la creación y la interconexión total de la naturaleza. (Abrams, citado en Rubin, 2010. P. 21)²⁷



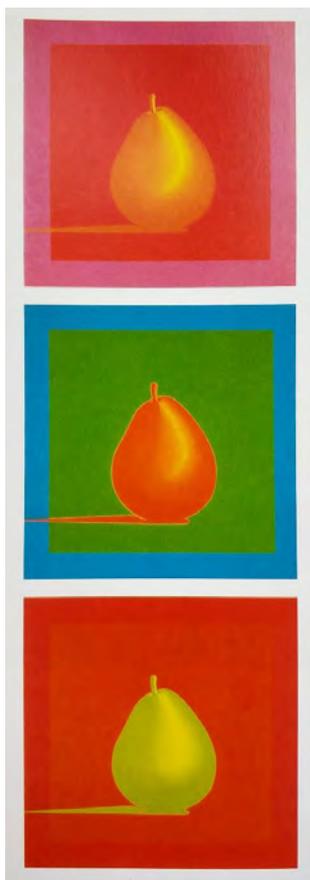
Abrams, I.; *Cosmoerotica*, 1968. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.66), por Rubin, 2010.

A finales de los años 70, con el declive de la cultura psicodélica, se consideró que este tipo de manifestaciones artísticas habían llegado a su fin, como parte de una moda que había sido asimilada por el mercado. Sin embargo, los estilos ópticos y psicodélicos que se dieron esporádicamente durante los años setenta

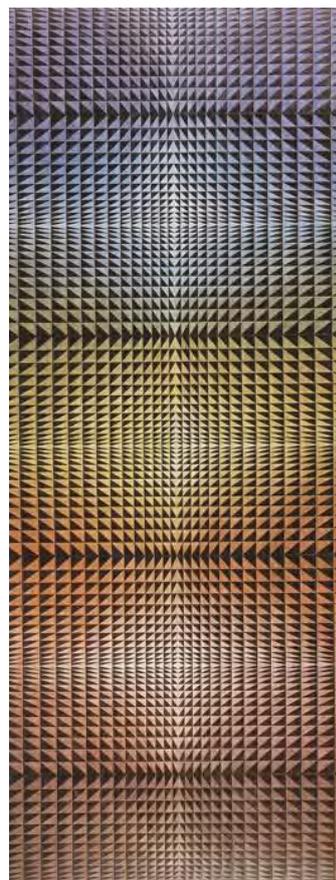
²⁷ En el original: The Psychedelics have, in my experience, opened doors to other universes. Universes that, under certain conditions, are as tangible as our own. Within these universes I have encountered spirits who identified themselves by name. Only later, in my readings, did I come upon those names. I have had inner body experiences, flowing through my own bloodstream, nervous system and gender identities, and out of body xperiences, flying, animal forms and above all conscious formlessness leading to an identification with the singularity of creation and the total inter-connectedness of nature.

y ochenta sugieren que, para algunos, el impacto de la estética de estas subculturas fue significativo (Rubin, 2010).

En un principio, pareció que surgirían dos direcciones lógicas: las influencias del *op art* tendían a revelarse más a menudo en trabajos abstractos o semi-abstractos, mientras que el término "psicodélico" parecía más apropiado para referirse a la figuración. Sin embargo, a medida que el arte contemporáneo ha ido avanzando hacia una composición más pluralista, esta distinción dejó de tener sentido. En la serie *Inner Square* (1987) de Martha Alf, por ejemplo, unas peras se presentaban con gran precisión y claridad. Y al mismo tiempo, residían en campos de colores intensos y brillaban con resplandecientes reflejos de luz.



Alf, M.; *Inner Square Series #156 #158 #159*, 1987. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.72), por Rubin, 2010.



Taaffe, P.; *Trinity*, 1985. Obtenido de https://www.saatchigallery.com/artists/art-pages/philip_taaffe_8.htm

A su vez, en los años 80 podemos encontrar artistas de tipo más emocional como Taaffe, que buscaba evocar una “generosidad de espíritu y “energía psíquica” (Rubin, 2010), o vertientes como los artistas neo-geo que, influidos por filósofos como Michel Foucault y Jean Baudrillard trataban reflejar la alienación social de su época. El portavoz más prolífico de este grupo ha sido Peter Halley, que desarrolló un vocabulario geométrico que representaba células y conductos como infraestructura metafórica de la sociedad.



Halley, P.; *Friend Request*, 2016. Obtenido de <https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/>

Si bien existe una fuerte relación conceptual entre la tecnología digital y el vocabulario pictórico de Halley, uno de los primeros artistas en basar sus pinturas directamente en un imaginario producido digitalmente fue Jack Goldstein, un artista que trabajó varios medios, incluido el cine y el video. A principios de la década de 1980, Goldstein recibió un reconocimiento considerable por sus pinturas en blanco y negro realizadas a partir de fotografías de fenómenos naturales. Alrededor de 1983, centró su atención en el espacio exterior y comenzó a estudiar los mapas topográficos generados por ordenador que aparecían en revistas científicas. El resultado fue una serie de pinturas en las que las bandas concéntricas de color fluorescente representaban información digital recibida por satélite sobre las condiciones de luz y calor del universo.

Goldstein, J.; sin título, 1982.
Obtenido de
<http://venusovermanhattan.com/exhibition/where-is-jack-goldstein/>



Otro artista de interés, Kenny Scharf, a quien hemos citado en el punto 5.5 por lo delirante de sus imágenes, ha sido conocido por pinturas ejecutadas en un estilo psicodélico de dibujos vivaces que ha dado en llamarse surrealismo pop. Él ha solido comentar que comenzó a frecuentar *grow shops* cuando tenía ocho años y que compraba postales psicodélicas del espacio exterior y dibujaba copias de ellas (Rubin, 2010).



Scharf, K.; *Op Bob* , 1985. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.77), por Rubin, 2010.

Otros artistas de los años 80 que han integrado aspectos de la cultura psicodélica han sido Jim Shaw o Robert Williams, que al igual que Scharf, han tendido hacia lo popular o se han situado intencionadamente en el terreno de lo vulgar.



Shaw, J.; St. George and the Dragon, 2015. Obtenido de <https://www.simonleegallery.com/artists/38-jim-shaw/works/6843/>



Williams, R.; *Lord high solver of puzzledom*, 1990. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.79), por Rubin, 2010.

Alex Grey, por el contrario, ha buscado la elevación a través de la interconexión entre el arte y la religión. Mientras que el trabajo de Williams ha tomado su influencia de la cultura de la era psicodélica, el arte de Grey ha estado condicionado por las visiones que tuvo experimentando con LSD (Grey, 2017).



Grey A.; *Journey of the Wounded Healer*, 1985. Obtenido de <http://www.art-lies.org/article.php?id=1885&issue=65&s=1>

Desde mediados de los años sesenta hasta principios de los años noventa, el vocabulario estético psicodélico ha llegado a evolucionar de forma constante. Durante esas tres décadas, diferentes artistas han tomado en cuenta la relevancia de la experiencia del espectador al enfatizar los efectos ópticos de las interacciones compositivas, con diferentes propósitos (Rubin, 2010). El esplendor visual se ha utilizado como un intensificador del contenido y a la vez como un significante conceptual o simbólico para aspectos relacionados con la tecnología, la sexualidad y la espiritualidad. Una sensibilidad psicodélica se ha ido afianzando como un lenguaje polivalente, y que parece haberse adaptado a la era digital.

Fernández Paiz (2017) resalta, en línea con este tipo de análisis, que hay dos visiones contrapuestas al analizar el fenómeno psicodélico. Por un lado, hay quien lo considera un movimiento fuerte y vigente, con aspiraciones de cambiar el mundo, pero por otro lado, se le critica por su popularidad, infantilismo y principalmente por su carácter mercantil. Ha de tenerse en cuenta que, además,

las formas psicodélicas no son inicialmente una tendencia de la alta cultura artística, sino que afloran como una corriente subterránea, underground, que deriva de las diversas culturas populares, en especial de la cultura hippie. Marchán Fiz apuntaba en 1994 que como consecuencia de ello “no se han organizado exposiciones exhaustivas y se conocen pocos nombres de sus representantes” (p. 67-69).

A pesar de estas consideraciones un tanto peyorativas en torno a la cultura psicodélica, el curador Barry Blinderman llevó a cabo una importante iniciativa en 1999 organizando la exposición *post-hypnotic*, usando este término para referirse a pinturas abstractas contemporáneas que aunaban elementos de la estética del op art, la tecnología digital, y lenguajes que provenían de la psicodelia, la música rock y la televisión. Cinco años después la Tate Liverpool presentó *Summer of Love: Art of the Psychedelic Era*, una exposición organizada por Christoph Grunenberg que trataba de documentar la cultura visual de la propia psicodelia, con atención especial al trabajo de artistas contemporáneos.

En el año 2010 el curador del Museo de Arte Moderno de San Antonio organizó la exposición *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s*, con el objetivo de rastrear y contar la historia de una sensibilidad psicodélica en el arte contemporáneo. Lo que le interesaba a Rubin era la sensibilidad estética caracterizada por el color extremo y el espacio caleidoscópico que surgió en la década de 1960 y ahora resurge, según él, frecuentemente en nuestra cultura: “ese tipo de sensibilidad no murió en la era psicodélica. Se desarrolló por primera vez de forma esporádica y ahora de una manera muy extendida en el mundo del arte contemporáneo”(Rubin en Olivo, 2010).²⁸

Otra muestra del resurgimiento del interés por la cultura psicodélica que se ha estado dando durante los últimos años fue la exposición *Sous influences* (Bajo influencias), celebrada en la *Maison Rouge* de París en 2013, una muestra sobre las relaciones mantenidas por artistas con productos psicotrópicos. Las obras se articularon en torno a tres ejes: un primer aspecto era la representación plástica de los productos o de su uso. Un segundo campo fue el de las obras que

²⁸ En el original: And that kind of sensibility did not die in the psychedelic era. It sort of developed first sporadically and now in a very widespread manner in the contemporary art world.

producen en los espectadores efectos que se acercan a los psicotrópicos (instalaciones, entornos, dispositivos psicosensoriales). El tercero correspondía a trabajos creados tras haber tomado sustancias psicoactivas.

Varios artistas se han apropiado y han desarrollado aspectos de los estilos de la propia era psicodélica. Bruce Pearson, por ejemplo, vivía en San Francisco y estudiaba secundaria en los años en que la cultura Haight-Ashbury inundó la ciudad. Desde entonces, tuvo una gran afición por los carteles y las portadas de álbumes que definieron la época, y a mediados de los años 80, comenzó a usarlos como fuentes visuales para sus pinturas. En su proceso tomó palabras, fragmentos de lenguaje, y las transformó en formas alargadas de espuma de poliestireno con un alambre caliente que después trabajaba con óleo y acrílico. Mientras que las pinturas resultantes se leían como abstracciones vibrantes, conteniendo textos e imágenes ocultos.



Pearson, B.; *Counter Songs*, 2000. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.131), por Rubin, 2010.

En 2003, Gary Panter y Christian Schumann emplearon un vocabulario psicodélico para su proyecto *Energy Regulation*, una serie de dibujos en colaboración, que estaban repletos de imágenes provenientes del comic underground.

Por su parte Erik Parker se hizo conocido por sus gruesas pinturas figurativas que, como las abstracciones de Pearson, daban nueva vida a la fluidez visual de los gráficos de la era psicodélica. En *Space Chase*, Parker se basó en la portada del álbum de 1973 *The Space Ri tual Alive in Liverpool y London* de la banda psicodélica Hawkwind, un grupo pionero en el género conocido como "space rock".



Schumann, C. y Panter, G.;. A. *Grokpit*, 2003 y B. *Motherbox Mushroom Gauntlet*, 2003. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.132), por Rubin, 2010.

Parker, E.; *Space Chase*, 2006. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.133), por Rubin, 2010.

Una mención más genérica del período psicodélico se encuentra en la reciente obra escultórica de Don Suggs. *Pole Feast Pole* es una gran columna totémica construida apilando parafernalia plástica multicolor, algunas de las cuales sirven como referencias de objetos nostálgicos de la cultura psicodélica. Strawberries, por ejemplo, alude a la canción de los Beatles "Strawberry Fields Forever", mientras que un colector Kool-Aid cup se refiere a *The Electric Kool-Aid Acid Test*, el libro de Tom Wolfe de 1968 sobre Ken Kesey, su banda de Merry Pranksters y su experimentación con drogas psicodélicas.

Finalmente, haciendo nuestras las palabras de Rubin, podría decirse que si la producción creativa de los artistas es un indicador, hay pruebas suficientes para sugerir que el comienzo del siglo XXI es en muchos aspectos análogo al comienzo de la "Era de Acuario":

If the creative output of artists is an indicator, there is enough evidence to suggest that the dawning of the twenty-first century is in many ways analogous to the dawning of the Age of Aquarius that was sung about in the late-1960s musical Hair. (Rubin, 210, p. 37)

Suggs, D.; Acid-trope Feast Pole, 2007. En *Psychedelic: Optical and Visionary Art Since the 1960s* (p.135), por Rubin, 2010.



8.- CONCLUSIONES

El arte es psicodélico -en el sentido etimológico de esta palabra, el délos de la psique: la manifestación, la revelación de algo que sucede en el interior de un sujeto. Esta dimensión psicodélica apunta, pues, a la manifestación de la complejidad misma del sujeto; y por lo tanto la tarea del arte, lo que hace el arte, es ofrecer la posibilidad de que de una manera más o menos clara, más o menos evocadora, más o menos específica algo quede intensificado y registrado de esa complejidad psíquica en las obras, y quede así disponible para los demás. (Moraza, 2009, p.6)

Siendo *psicodelia* una palabra que ha penetrado en diferentes campos de la cultura popular, resulta un concepto muy extendido y difícil de aprehender. Está sujeto a multitud de interpretaciones, a consecuencia de ello hemos podido constatar que a veces se ha dado cierta banalización de dicho término.

Para acometer la tarea de definir el arte psicodélico como expresión de la experiencia psicodélica, el primer paso ha sido el análisis de algunos conceptos previos básicos para la comprensión de la psicodelia, lo que nos ha permitido situar un marco teórico en el que se han definido los conceptos de la percepción, la visión, y la atención, como mediador entre ambos.

Si bien en el lenguaje común se entiende que percibir es captar la realidad, hemos podido ver que la captación tiene que ver más con la *sensación*, mientras que la *percepción* depende de las interacciones entre el ser distinguido y su observador. La interpretación de las sensaciones captadas es lo que daría lugar a la percepción. La percepción, además, es temporal e inestable; constituye una duración que prolonga el pasado hasta el presente, de manera que la memoria y la percepción penetran la una en la otra. También hay una memoria regresiva que se da en el acto de evocar. Bergson (1959) señala que es en la fisura entre la memoria y la percepción donde se dan las formas de vida más ricas y creativas.

La capacidad de atención puede ayudar a superar el bloqueo del rico funcionamiento de la memoria que ejercería la conciencia práctica y útil del presente, lo que a lo largo de este trabajo hemos designado como conciencia habitual. Así, la memoria podría crear de nuevo la percepción presente: sería lo

que lo que permite intuir lo singular en vez de las “débiles redundancias de las representaciones”. Según el esquema de Bergson citado en Deleuze (1989), el sueño se situaría en una capa más externa que el vínculo sensomotor de la imagen-acción (reconocimiento habitual) o los circuitos de percepción-recuerdo (reconocimiento atento).

Una reconcepción de la visión, por su parte, también es fundamental para entender el fenómeno de la psicodelia. Las relaciones entre el espacio y el sujeto observador han ido cambiando a lo largo de la historia. Dicho sujeto observador, inmerso en un sistema heterogéneo de relaciones discursivas sociales, tecnológicas e institucionales, se encuentra en continua transformación. Para Crary la visualidad se sitúa cada vez más en un terreno cibernético, y se concibe la experiencia visual como instrumental, modificable y esencialmente abstracta.

Tras estas consideraciones, un análisis del origen del término psicodelia y las visiones psicodélicas a modo de indagación nos han permitido realizar un primer acercamiento en el que hemos constatado que la psicodelia se relaciona con los siguientes valores, concretándose en diferentes tipos de representaciones artísticas: lo irracional-primitivo, lo fantástico-metafísico, lo místico-trascendental, lo lúdico- embriagador y lo pasional- dionisíaco.

Esto nos ha provisto de una especie de mapa a partir del cual hemos podido acotar la psicodelia desde contextos culturales, científicos y artísticos. Hemos podido concluir que históricamente algunos de los contextos que ha favorecido la aparición de manifestaciones artísticas de carácter psicodélico han sido, además de algunos precursores que se citan en la investigación y algunas expresiones artísticas calificadas como “marginales”: el Art Brut, arte Metafísico, arte Surrealista, la figuración fantástica y el neosurrealismo, el arte visionario, el neoexpresionismo, la transvanguardia, y en el caso particular del País Vasco, la figuración fantástica de los años 70.

El trabajo hasta ese punto ha servido de base a lo que conforman los capítulos 4, 5, 6 y 7, y que constituyen las contribuciones principales de esta tesis. En gran parte de los trabajos previos sobre la psicodelia que se han encontrado en la investigación bibliográfica, el enfoque del estudio se hace desde la música o se

limita fundamentalmente a la franja temporal de la cultura hippie. En el presente trabajo se ha tratado de aportar una visión más exhaustiva de la experiencia psicodélica, y hemos tratado de mostrar las relaciones entre las experiencias psicodélicas y los procesos artísticos.

Partiendo de la idea de que la psicodelia tiene un valor conformador en las estructuras de un tipo de obras y en los procesos de elaboración, hemos tratado de discernir cuáles son los recursos visuales, formales y temáticos que dan lugar a expresiones artísticas de carácter psicodélico, principalmente desde la pintura. De este modo hemos analizado la experiencia psicodélica, y en relación a sus alteraciones ofrecemos un catálogo de juegos, estrategias y diversos ejemplos que podrían valer a quien tuviera interés en experimentar con un arte psicodélico.

Las acciones que se han recogido son, por una parte, las ofrecidas por Jodorowsky: sumar, restar, multiplicar, dividir y las técnicas derivadas de las mismas. Otro grupo de acciones, en este caso más enfocadas en la pintura y tomando a Magritte como referente, serían el desplazamiento de objetos, las metamorfosis de objetos, las situaciones de imágenes en conflicto, el uso incoherente de la luz, y las transfiguraciones de interior y exterior. Desde el periodismo y recurriendo a Hunter S. Thomson hemos descrito el estilo gonzo: inmersión total en la realidad observada, dar preponderancia al ambiente, dar protagonismo a las sensaciones en lugar de a los hechos, entrelazar ficción y realidad, y consumo de sustancias para distorsionar la realidad objetiva.

El análisis de la obra de Lewis Carroll ha sido una fuente inagotable de elementos psicodelizantes que hemos desgranado desde dos vertientes; por un lado, el campo neurológico y psicológico: micropsia, intoxicaciones, despersonalizaciones, prosopagnosia, naturalidad vs convencionalidad del lenguaje, viajes mentales en el tiempo, o creer lo imposible. Por otro lado, desde la filosofía y recurriendo al discurso desarrollado por Deleuze, los elementos serían lo paradójico, lo serial-esotérico, lo lúdico-puro, lo singular, lo sintético regresivo y disyuntivo, y finalmente, lo temporal-atemporal.

Para Deleuze una serie es una distribución de singularidades que forman un campo de problemas. La estructura de un relato se organiza por la

correspondencia, la conexión y la relación entre sí de al menos dos series de singularidades, las del significante y las del significado. Así, nos muestra que todo un método de problemas y de soluciones recorre la obra de Carroll. Un elemento paradójico recorre las series, las hace resonar, comunicar y ramificar, y ordena las redistribuciones. El problema está determinado por los puntos singulares, pero la pregunta, por un punto aleatorio que corresponde al elemento móvil.

Este elemento móvil o “casilla vacía” recuerda al concepto de discontinuidad que expone Niclescu y que hemos citado en torno al descubrimiento de la mecánica cuántica. De acuerdo a este descubrimiento, la energía tendría una estructura discontinua, es decir, entre dos puntos no habría nada. Para este científico próximo a la fenomenología de Husserl, las paradojas de nuestro lenguaje no serían tales si este se adecuara a la mecánica cuántica. Es decir, si a modo de entidades cuánticas, pudiéramos romper con las leyes del mundo macrofísico, como le ocurre a Alicia en el país de las maravillas.

El elemento paradójico o la discontinuidad interpretadas desde la psicodelia sería la bisagra que permitiría interconectar estas diferentes realidades.

Aunque no podemos evitar que nuestras opiniones y punto de vista distorsionen y remodelen la realidad, transformándola en una realidad personal, Carroll nos da algunas claves para desafiar esta realidad personal a través del género de la fantasía. Al principio Alicia no ve el sentido de los razonamientos que exponen los personajes que encuentra en el mundo extraño bajo la madriguera o a través del espejo, pero a medida que el extraño mundo a través del espejo desobedece las opiniones preestablecidas de Alicia, también desafía las opiniones del lector. Este contraste de perspectivas hace que el lector vuelva a evaluar su propio mundo, a cuestionar sus creencias. Un ejemplo de ello sería el sentido de la justicia de la Reina de corazones frente al de Alicia o el que tenemos los que vivimos a este lado del espejo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, hemos procedido, a través del análisis de imágenes, a generar un elenco de conceptos, recursos y valores asociables a la psicodelia. Las imágenes que se han utilizado han sido principalmente ejemplos

de arte actual, especialmente pintura (salvo en algunos casos por ser ejemplos significativos). El resultado de este análisis ha sido una constatación de trece conceptos, recursos y valores encontrados en estas obras que consideramos propios de sensibilidad psicodélica. En la tabla que mostramos a continuación hemos querido cotejar esta lista con las estrategias creativas obtenidas en el capítulo 4 a través del análisis de los cuatro autores citados. Así podemos ver, asu vez, cómo se relacionan los fenómenos que se dan durante una experiencia psicodélica con los procesos creativos propios de la actividad artística. Cuando estamos inmersos en la creación artística, aceptamos lo imposible como parte de la realidad, de modo que vemos que el arte posibilita estados mentales y cambios en la percepción próximos a la experiencia psicodélica.

Esa proximidad, sin embargo, no significa que el arte pueda proporcionar una experiencia psicodélica. Según afirmaban Masters y Houston (1968) en plena era psicodélica, las propuestas artísticas no proporcionaban una experiencia de tal tipo, pero sí que trataban de inducir cambios en la conciencia al mismo tiempo que provocaban una respuesta estética positiva.

Por otra parte, otro de los objetivos de esta investigación era clarificar algunos términos relacionados con la psicodelia. Como hemos visto en el capítulo final del trabajo, cuando se habla de psicodelia que puede referirse tanto a un movimiento cultural como a una experiencia o a un conjunto de aspectos formales. Nosotros hemos tomado como base la experiencia para poder analizar los demás aspectos. En cuanto al arte psicodélico, hemos visto que existen tres posturas en lo que a su delimitación concierne:

- Un arte inspirado por drogas que sería una variación dentro del arte visionario
- Una rama dentro del surrealismo que utiliza las drogas para acceder al subconsciente

Conceptos, recursos y valores asociables al arte psicodélico.	Efectos del LSD en la psique (Masters & Houston, 2000).	Estrategias constatadas en Jodorowsky, Magritte, Thomson y Carroll (J, M, T y C).
<ul style="list-style-type: none"> • Animismo e iluminismos • Alteraciones espaciales y temporales/ sci-fi • Infancia y primitivismo • Grafismo y animación • Alucinación y drogadicción • Micropsia y vegetaciones • Animalidad e hibridaciones • Cromatismos y saturaciones • Desproporciones y transformaciones • Desviaciones retóricas • Invisibilidad y desapariciones • Sin estesia • Luminosidad y sonoridad 	<ul style="list-style-type: none"> • preocupación filosófica, cosmológica y de cuestiones religiosas • experimentar cambios en el tiempo y en el espacio • sentimientos de empatía, regresión y "primitivización" • alucinaciones • cambios en el tipo y el contenido del pensamiento • cambios en la imagen corporal • aumento de materiales inconscientes • cambios en la percepción visual, auditiva, táctil, olfativa, gustativa y kinestésica • conciencia dual, múltiple o fragmentada • despersonalización y disolución del ego • aparente conciencia de los órganos y los procesos internos del cuerpo • percepción de los procesos inconscientes • aumento de la conciencia del color • imágenes vividas percibidas con los ojos cerrados (imágenes eidéticas) • aumento de la sensibilidad hacia señales no verbales • cambios bruscos y frecuentes del estado de ánimo • mayor conciencia de los matices lingüísticos • sensación de poder comunicar mucho mejor por medios no verbales, a veces incluyendo la telepatía • aprehensión de un mundo liberado del orden categorico normal 	<ul style="list-style-type: none"> • crear lo imposible (C) • lo paradójico (C) • el desplazamiento de objetos (M) • viajes mentales en el tiempo (C) • lo temporal-atemporal (C) • lo lúdico-puro (C) • intoxicaciones (C) • Sumar, restar, multiplicar, dividir y técnicas derivadas (J) • metamorfosis de objetos (M) • micropsia (C) • despersonalizaciones (C) • situar imágenes en conflicto (M) • prosopagnosia (C) • transfiguración de interior y exterior (M) • uso incoherente de la luz (M) • naturalidad/conventionalidad del lenguaje (C) • lo serial-esotérico (C) • lo singular (C) • lo sintético regresivo y disyuntivo (C)

CONCLUSIONES

- Un arte definido por sus propios métodos y una estética específica, basándose en la noción de experiencia psicodélica como una experiencia única y alcanzable sólo a través de drogas psicodélicas.

Como hemos podido constatar, todas ellas son problemáticas. La primera resulta demasiado indefinida, ya que los artistas no suelen definirse a sí mismos como visionarios o psicodélicos. La psicodelia no constituyó una escuela a la que se adscribieran artistas que compartiesen afinidades personales, ideológicas o artísticas. Podríamos decir más bien que hay un arte que muestra cierta sensibilidad psicodélica y que sus autores tienen en común algunas variables procesuales, formales y temáticas.

Tampoco puede considerarse el arte psicodélico como surrealista por las diferencias que hay entre ellos y que hemos enumerado en el último capítulo, siendo una de las más sustanciales que para el arte psicodélico la armonía espiritual con el universo sería un principio básico, mientras que el surrealismo contrapondría el mundo interior y el exterior de modo conflictivo.

La última de las posturas es dudosa porque no puede asumirse que todas las obras de arte psicodélicas son necesariamente el resultado de tomar drogas, ni que la experiencia de ingerir una sustancia psicodélica garantice que los artistas produzcan una obra de arte valiosa. Tampoco las investigaciones que se han hecho con artistas desde el campo de la psiquiatría han podido aportar resultados que confirmen esos supuestos.

Hemos podido concluir que las obras de arte de carácter psicodélico no pueden reproducir ni inducir una experiencia psicodélica; sino que más bien, se centran en la capacidad del arte para incitar una mayor conciencia del mundo interior como búsqueda de liberación y expansión de fronteras.

Aunque el arte psicodélico ha sido tradicionalmente relegado a la esfera del arte aplicado y en ocasiones se le han otorgado tintes peyorativos, puede decirse que el estilo psicodélico fue en inicio el resultado de una interacción entre el arte, la tecnología, la cultura de las drogas, la música y muchas otras influencias que crearon una estética singular profundamente inmersa en el espíritu de

emancipación. Hemos podido comprobar que hoy en día, todavía muchos artistas muestran una sensibilidad estética cercana a la psicodelia, y quizás haya un deseo de continuar con algunos aspectos de ese espíritu liberador.

Hemos visto una serie de ejemplos de artistas que hoy en día utilizan recursos relacionados con la psicodelia, aunque el ejemplo que mejor ha englobado esta verificación dentro de nuestro entorno cultural ha sido el santoral de Remelluri de Vicente Ameztoy.

Actualmente se está produciendo una transformación de nuestra conciencia identitaria hacia una concepción más global o planetaria, con fenómenos como el ecologismo global, Internet o la interconexión. Creemos conveniente hallar nuestro lugar a través de nuevos estados de conciencia partiendo de estados de percepción más amplios que aquellos que hemos asumido, estableciendo nuevos modos de comunicación, de creación y de destrucción. Aplicando el principio de pensar globalmente y actuar localmente, también hemos querido aportar una visión local desde el contexto del País Vasco.

Así, podemos situar a Ameztoy como precedente de un arte de tendencia psicodélica que ha calado en las nuevas generaciones. Un ejemplo de ello serían los cuadros de Daniel Tamayo, que puede fusionar en sus lienzos imágenes de procedencia tan dispar como el arte primitivo, el mundo infantil, la imaginería religiosa, el cómic y la literatura, la geometría o el folclore, por citar algunas. El uso de las formas, las perspectivas y el color le permiten combinar dichos elementos ofreciendo una visión de la compleja realidad del mundo entrelazada con la fantasía, conformando un lenguaje propio en el que no faltan ironías, contradicciones, juegos y alucinaciones.



Tamayo, L.; *Cosmología acrobática*, 2009. Obtenido de <https://www.museobilbao.com/exposiciones/daniel-tamayo-163>

En un código más abstracto podemos citar a Luis Candaudap. En el texto de Mark Gisbourne del catálogo de la exposición *Las leyes de la caza* que Candaudap llevó a cabo en el año 2012, establece un paralelismo entre este artista como cazador de imágenes y *La Caza del Snark* de Carroll, que relaciona con la espontaneidad y un estado mental de flujo y cambio (Gisbourne, 2012). La criatura inconcebible que se pretende atrapar sería la forma pictórica deseada, aunque nunca atrapada. Así nos encontramos con un trabajo penetrado por la psicodelia a través de collages, desgarrros, fracturas, deconstrucciones, descontextualizaciones de objetos, una mezcla de lo real y lo imaginado, de formas abstractas orgánicas y fuentes iconográficas, todo ello acompañado por un gusto por el color y el intenso contraste.



Candaudap, L.; *Las leyes de la caza*, 2011-12. En *Candaudap* (pp. 50-51), 2012.

Otro ejemplo podría ser Pablo Milicua, cuyo trabajo consiste en gran parte en un proceso de destrucción y creación con tintes visionarios, a través de la reordenación de materiales encontrados mediante el ensamblaje y el collage. Helena González, por su parte, desde la interacción entre las bellas artes y la salud mental, realiza talleres de creación artística en contextos clínicos y asistenciales. Su obra personal refleja de algún modo su interés por la indagación en la psique humana.



Milicua, P.; *El valle encantado*, 2006. Obtenido de https://pablomilicua.net/portfolio_page/collages-1/



González, H.; sin título, 2014. Obtenido de <https://www.flickr.com/photos/helenagonzalezsaez/148841065>

CONCLUSIONES

Dentro de una generación algo posterior, es igualmente característicos dentro de una corriente figurativa la obra de Alberto Albor, y en un plano abstracto la de Fermín Moreno. También en clave abstracta podríamos citar a Ismael Iglesias, que en sus últimos trabajos, bajo el título *Poética de la arruga*, cuestiona los límites entre representación y realidad.



Albor, A.; *End Zone*, 2015. Obtenido de <https://bilbaoarte.org/Artists/alberto-albor/>

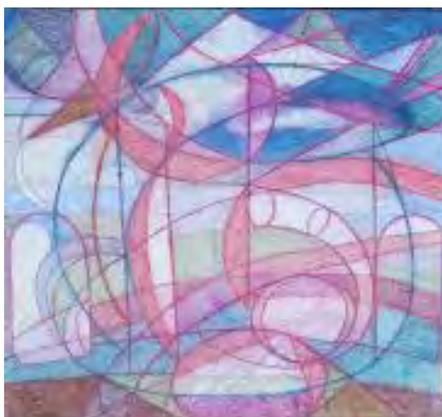


Moreno, F.; *Rombos*, 2018. Obtenido de <https://www.scgallery.es/artista/fermin-moreno-martin/>



Iglesias, I.; *Poética de la arruga*, 2018. Obtenido de https://www.instagram.com/ismael_iglesias_/

Otro artista vasco destacable en este sentido y que trabaja con coloridas composiciones geométrico podría ser Diego Matxinbarrena. En una clave más intimista, donde se entremezclan lo espiritual y lo carnal, podemos mencionar a Ignacio Sáez, también conocido como *Lengua Obesa*, con una obra que refleja un mundo sensorial y psicológico propio.



Matxinbarrena, D.; *El sonido del cuadro*, 2012. Obtenido de <http://diegomatxinbarrena.blogspot.com/>

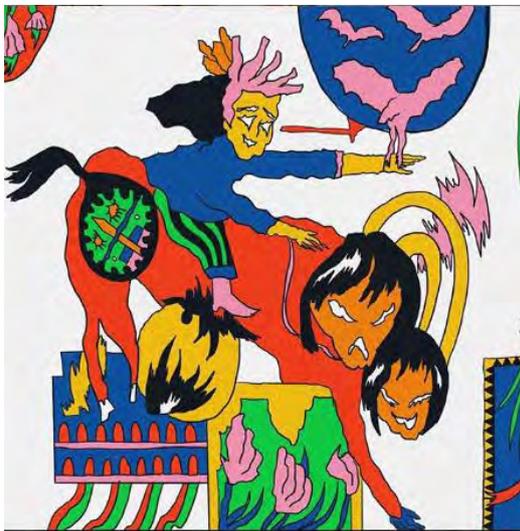


Sáez, I.; *Ella dice*, 2005. Obtenido de [http://www.artium.org/es/explora/exposiciones/item/55757-ella-dice-\(o-el-ignacio-besado-por-la-lengua-moral\).-ignacio-saez](http://www.artium.org/es/explora/exposiciones/item/55757-ella-dice-(o-el-ignacio-besado-por-la-lengua-moral).-ignacio-saez)

Otros ejemplos pueden ser las ilustraciones delirantes de Raisa Álava, una artista con multitud de referencias al mundo del cómic que se sirve del azar y los automatismos; o las esculturas de Sahatsa Jauregi, de carácter bastante

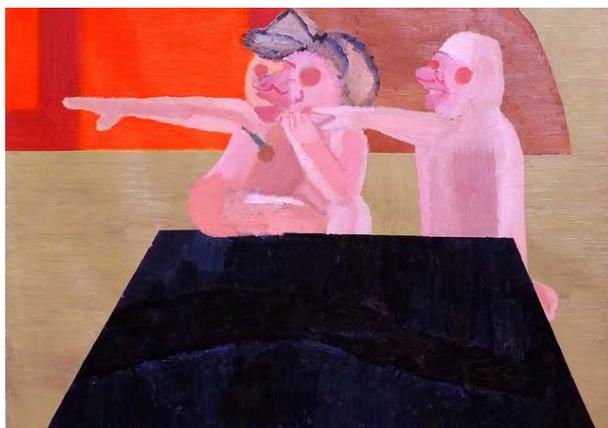
CONCLUSIONES

underground, las cuales genera a través de la yuxtaposición de objetos encontrados.



Álava, R.; *X ahí*, 2018. Obtenido de <https://www.instagram.com/raisalava/>

Jauregi, S.; *Su tu tumba*, 2016. Obtenido de <http://carrerasmugica.com/exhibicion/sahatsa-jauregi-2016-su-tu-tumba/>



Pan, D.; sin título, 2018. Obtenido de <https://www.flickr.com/photos/damarispan/>

Fullaondo, U.; *Chamán*, 2014. Obtenido de <https://www.flickr.com/photos/usoa/>

Otras muestras de filtraciones psicodélicas las podemos encontrar en el trabajo de Damaris Pan, con un universo metafísico muy singular que se sumerge en los

desvíos y anomalías como valor artístico, o en los de Usoa Fullaondo, con títulos tan esotéricos como como *Sturdust*, *Chamán*, *Gimnasio esotérico* o *Dune*. También cabe destacar la interpolación entre procesos de consumo y producción de carácter físico y digital que lleva a cabo Jon Ander García; en su obra *MIXOLUT ** dos kikis* se autoimpone unas reglas de juego (en principio absurdas) intercalando lo casual y lo intencionado. Ander Sagastiberri, con su gusto por el caos y los colores saturados también muestra algunas reminiscencias psicodélicas. Mikel Ruiz Pejenaute por su parte, se interesa por los desvíos producidos por un proceso artístico de carácter lúdico con un imaginario que conforman valores cercanos a la psicodelia como lo marginal y primitivo, lo infantil o lo popular.



Ruiz Pejenaute, M.; sin título, s.f. Obtenido de <https://www.okela.org/es/artistas/mikel-ruiz-pejenaute>



Sagastiberri, A.; *Las fiebres del Maldrás*, 2017. Obtenido de <http://andersagastiberri.tumblr.com/>



García, J.A.; *MIXOLUT ** dos kikis*, 2018. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=58aUQqoHbRs>

Así damos fin esta investigación que creemos ha cumplido el objetivo de analizar la experiencia psicodélica, desgranar sus valores y encontrarlos en el arte actual. Al principio del trabajo se mencionaba que los objetivos eran de carácter más indagatorio que exploratorio y así es también este capítulo de conclusiones. Podría ahondarse más en algunos aspectos que se han tratado, lo que constituirían posibles líneas de investigación en el futuro. A modo de propuesta podríamos plantear una investigación más centrada en la aparición del inconsciente, con más intersecciones con el campo de psicología, o buscar otro marco de acotación en lugar de la pintura; sería interesante, por ejemplo, indagar más en expresiones artísticas que quedan fuera de lo que llaman “alta cultura” y conectan muy bien con la psicodelia, como el cómic, la animación o la ciencia ficción. Por otro lado, los valores obtenidos podrían materializarse a través de la práctica experimental en un proyecto personal de pintura.

En mi caso particular son particularmente significativas, por mi trabajo, las posibles aplicaciones didácticas de esta tesis, especialmente en la educación primaria. Sería interesante diseñar una programación didáctica que se valga de los recursos y estrategias que aquí se han enumerado y analizado como estímulo para la creación, ofreciendo una educación artística que posibilite otras visiones, planteamientos de otras realidades y poner en valor procesos inconscientes rompiendo los filtros, a veces, excesivamente rígidos de la lógica.

9.- BIBLIOGRAFIA

- Algar, J., Armstrong, S., Beebe, F., Ferguson, N., Hamilton, L., Hand, D. D., . . . Sharpsteen, B. (Dirección). (1940). *Fantasia* [Película].
- Álvarez, J. (2001). *El Greco*. Madrid: Akal.
- Amasa-Villabona Udala (Dirección). (2012). *Vicente Ameztoy Villabonan* [Archivo de vídeo]. Recuperado el 11 de 12 de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=ZwOK6d9AEAc>
- American Visionary Art Museum*. (s.f.). Recuperado el 8 de julio de 2018, de <http://www.avam.org/stuff-everyone-asks/what-is-visionary-art.shtml>
- Ameztoy, V. (1990). *Karne & Klorofila (1976-1990)*. Donostia: Gipuzkoako Foru Aldundia.
- Ameztoy, V. (2000). *Eliztarrak-Mundutarrak/Sagrado-Profano*. Donostia: Gipuzkoako Foru Aldundia, Koldo Mitxelena Kulturunea y Arteleku.
- Ameztoy, V. (2001). Vicente Ameztoy, pintor. (T. Sala, Entrevistador) Eusko Ikaskuntza. Recuperado el 11 de diciembre de 2019, de <http://www.euskonews.eus/0129zkb/elkar12901es.html>
- Antonioni, M. (Dirección). (2009). *Zabriskie Point* [Película].
- Arenas Orient, C. (2004). Ernest Fusch y la escuela de Viena del realismo fantástico. *Ars Longa*(13), 105-110. Recuperado el 5 de julio de 2018, de <https://www.uv.es/dep230/revista/PDF140.pdf>
- Arheim, R. (1986). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- Arroyo, F. (21 de julio de 2011). *Theodore Roszak, el teórico que lanzó la contracultura*. Recuperado el 07 de 10 de 2016, de El País: http://elpais.com/diario/2011/07/21/necrologicas/1311199202_850215.html
- Artium. (2010). *DokuArt. Biblioteca y Centro de Documentación*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de Vicente Ameztoy. Obra: <http://catalogo.artium.org/artistas/vicente-ameztoy/obra>
- Baan, H. (2016). Hieronymus Bosch: visionary of change. *Socialist Review*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de <http://socialistreview.org.uk/411/hieronymus-bosch-visionary-change>
- Bandeo, J. (2012). Naturaleza fractal y geometría sagrada: ¿qué es este misterio de la vida? *Bioguía*. Recuperado el 31 de octubre de 2018, de <https://www.bioguia.com/notas/naturaleza-fractal-geometria-sagrada-y-numeros>
- Barker, H. (2018). *The Neurological Disorders in Alice in Wonderland*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de Neuroscience news: <https://neurosciencenews.com/alice-wonderland-neurology-8307/>
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2003). *Cómo vivir juntos*. Buenos Aires: Siglo XXI Ediciones.
- Baudelaire, C. (2011). *Los paraísos artificiales*. Madrid: Alianza Editorial.

BIBLIOGRAFIA

- BBC news. (2005). *BBC*. Recuperado el 25 de noviembre de 2018, de Why some see colours in numbers: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/4375977.stm>
- Benjamin, W. (2007). *Atlas Walter Benjamin - El surrealismo*. Recuperado el 3 de octubre de 2016, de Círculo de Bellas Artes: <http://www.circulobellasartes.com/benjamin/obra.php?id=23>
- Berger, J. (1997). *Algunos pasos hacia una teoría de lo visible*. Madrid: Ardora.
- Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili SL.
- Bergson, H. (1959). *Matter and Memory*. (N. M. Paul, & W. S. Palmer, Trads.) Londres: George Allen and Unwin.
- Bergson, H. (1977). *Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid: Alizanza Editorial.
- Bernabé, A. (2012). *Los misterios de Eleusis*. Madrid: Servicios de gestión y comunicación Liceus.
- Biedermann, H. (1993). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Paidós.
- Bienal de São Paulo. (2012). *30ª Bienal de São Paulo*. Recuperado el 19 de febrero de 2019, de Bienal de São Paulo: <http://www.bienal.org.br/exposicoes/30bienal>
- Blake, W. (1982). *The Complete Poetry & Prose of William Blake*. (D. V. Erdman, Ed.) Los Angeles: University of California Press.
- Blake, W. (1997). *El matrimonio del cielo y del infierno y cantos de inocencia y de experiencia* (Tercera ed.). (S. Capurro, Trad.) Madrid: Visor Libros.
- Bonet, D. (2018). La curación como ideología. Una crítica ético-política a la curaduría del arte marginal [Tesis Doctoral]. Universitat de Barcelona.
- Borhegyi, C. d. (2009). *mushroomstone.com*. Recuperado el 11 de octubre de 2016, de Breaking the mushroom code: <http://www.mushroomstone.com/>
- Bowe, B. J. (2012). A Brain Full of Contraband:. *Literary Journalism Studies*, 4, 91-102.
- Breton, A. (s.f.). *Wikipedia*. Recuperado el 8 de abril de 2018, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Surrealismo>
- Brooklyn Museum. (2016). *Brooklyn Museum*. Recuperado el 22 de octubre de 2018, de Disguise: Masks and Global African Art: https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/disguise_masks_global_african_art
- Buermann, M. (2016). *Hi Fructose - The New Contemporary Art Magazine*. Recuperado el 19 de noviembre de 2018, de Ben Howe's 'Surface Variations' Features Eerie, Distorted Faces: <http://hifructose.com/2016/07/18/ben-howes-surface-variations-features-erie-distorted-faces/>
- Cage, J. (2001). Happening, fluxus y otros comportamientos artísticos de la segunda mitad del siglo XX. Mérida: Regional de Extremadura.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Calvo Serraller, F., Marchán Fiz, S., & González García, Á. (2009). *Escritos de arte de vanguardia 1900/1945*. Madrid: Ediciones Akal.
- Camara, S. (2006). *Historia del dibujo animado*. Recuperado el 26 de junio de 2017, de http://dibujoanimado.blogspot.com.es/2006/05/primeros-juguetes-pticos_15.html
- Cameron, D. (1994). Cocido y crudo. *Museo Nacional Reina Sofía*. Recuperado el 13 de enero de 2019, de https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/1994019-fol_es-001-cocido-y-crudo.pdf
- Carevic Johnson, M. (10 de julio de 2018). *Creatividad*. Obtenido de Psicología online: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>
- Carl, G. (s.f.). *www.lycaenum.org*. Recuperado el 10 de noviembre de 2016, de Level definition and introduction: <http://www.lycaenum.org/~sputnik/Graeme/intro.html>
- Carroll, L. (1865). *Alicia en el País de las Maravillas* (2016 ed.). Barcelona: Editorial Planeta.
- Carroll, L. (2013). *Alicia a través del espejo*. Barcelona: Penguin Random House.
- Cartwright, J. (2014). Incredible paintings/photographs from Texan artist Mark Lovejoy. *It's Nice That*. Recuperado el 10 de noviembre de 2018, de <https://www.itsnicethat.com/articles/mark-lovejoy-1>
- Caruana, L. (2001). Manifesto of Visionary Art. *The online journal of visionary art*. Recuperado el 8 de julio de 2018, de <http://visionaryrevue.com/webtext/longman1.html>
- Castaneda, C. (2010). *Las enseñanzas de Don Juan: Una forma yaqui de conocimiento*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Cave, N. (2015). *Institute of Contemporary Art/Boston*. Recuperado el 19 de noviembre de 2018, de Nick Cave: <https://www.icaboston.org/exhibitions/nick-cave>
- Chacobo, D. (s.f.). Resumen de El Arte ABorigen de Wally Caruana. Geocities. Recuperado el 22 de octubre de 2018, de <http://www.oocities.org/es/dchacobo/ArteAborigen.PDF>
- Chilvers, I., & Graves-Smith, J. (2009). *A Dictionary of Modern and Contemporary Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Chilvers, I., & Graves-Smith, J. (2009). *A Dictionary of Modern and Contemporary Art*. Oxford: OUP Oxford.
- Cirulli, D. (2018). *LinkedIn*. Recuperado el 30 de octubre de 2018, de <https://es.linkedin.com/in/diego-cirulli-bb9a082a>
- Clarke, T., Gray, C., Radcliffe, C., & Nicholson-Smith, D. (2007). *La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución; Sección inglesa de la internacional situacionista*. Logroño: Pepitas de calabaza.
- Claudon, P., Moyano, O., Colin, V., Svatos, J., & Thiébaud, E. (2001). *Neurotransmitter*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de Depersonalization Disorder Research: <https://www.neurotransmitter.net/depersonalization.html>
- Colman, D. (2013). *Open Culture*. Recuperado el 18 de octubre de 2018, de Artist Draws Nine Portraits on LSD During 1950s Research Experiment:

BIBLIOGRAFIA

- <http://www.openculture.com/2013/10/artist-draws-nine-portraits-on-ldd-during-1950s-research-experiment.html>
- Corman, R. (Dirección). (1967). *The trip* [Película].
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el s XIX*. Murcia: Cendeac.
- Crary, J. (2008). *Suspensiones de la percepción*. Madrid: Ediciones Akal.
- Cué, E. (2018). *Alejandra de Argos*. Recuperado el 3 de octubre de 2018, de Entrevista a Luis Gordillo: Obtenido de <http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/9-invitados-con-arte/41549-luis-gordillo-entrevista>
- Dalí, S. (1994). *La conquista de lo irracional en ¿Por qué se ataca a la Gioconda?* Madrid: Siruela.
- Daniels, M. (2008). *Sombra, Yo y Espíritu. Ensayos de psicología transpersonal*. Barcelona: Kairós.
- de Vorágine, J. (1982). *La leyenda dorada*. Madrid: Alianza editorial.
- De Quincey, T. (2006). *Confesiones de un inglés comedor de opio*. Madrid: Cátedra.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2 The Time-Image*. (H. Tomlinson, & R. Caleta, Trans.) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (2005). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2007). *Pintura: El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus.
- Diccionario Enciclopédico Larousse*. (2001). Valencia: Planeta.
- Diccionario Envidia*. (s.f.). Recuperado el 4 de enero de 2019, de <http://procesosdecreacion.com/>
- Die Schlumper*. (s.f.). Recuperado el 27 de octubre de 2017, de <http://www.schlumper.de/en>
- Donovan-Grujicich, C. (2018). *Callum art*. Recuperado el 29 de noviembre de 2018, de <https://www.callumart.com/>
- Doyle, B. (2004). LSD, Spirituality, and the Creative Process by Marlene Dobkin De Rios and Oscar Janiger. *Maps*, XIV(1), 38-39. Recuperado el 5 de diciembre de 2016, de http://www.maps.org/news-letters/v14n1/ldd_dobkin_de_rios.pdf
- Dubuc, B., Robert, P., Paquet, D., & Daigen, A. (s.f.). *thebrain.mcgill.ca*. Recuperado el 26 de octubre de 2016, de The brain from top to bottom: http://thebrain.mcgill.ca/flash/a/a_11/a_11_cr/a_11_cr_cyc/a_11_cr_cyc.html
- Dufrenne, M. (1982). *Fenomenología de la experiencia estética* (Vol. II). Valencia: Fernando Torres.
- Dunning, G. (Dirección). (1968). *Yellow Submarine* [Película].
- Durán Úcar, D. (2007). La estética del exceso. En S. Fauchereau, *En torno al art brut*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Eimert, D. (2016). *Art of the 20th Century*. New York: Parkstone Press International.

- Elustondo, M. A. (2013). Arabako Errioxan ez dago Txapeldunen Liga jokatzeko ari den ardorik. *Argia*. Recuperado el 24 de diciembre de 2018, de <https://www.argia.eus/argia-astekaria/2385/amaia-rodriguez-hernandorena>
- Erowid. (3 de Agosto de 1998). *Erowid.org*. Recuperado el 11 de octubre de 2016, de Erowid Entheogen Vaults: Xochipilli.: <https://erowid.org/entheogens/xochi/xochi.shtml>
- Erowid. (2002). *Erowid Psychoactive Amanitas Vault : History Overview*. Recuperado el 11 de octubre de 2016, de Erowid.org: https://erowid.org/plants/amanitas/amanitas_history1.shtml
- Erowid. (2009). *The Vaults of Erowid*. Recuperado el 20 de septiembre de 2018, de Erowid Character Vaults: https://www.erowid.org/culture/characters/amaringo_pablo/amaringo_pablo.shtml
- Espino, L., Matin, J. & Turner, E. (2008). *Outsider. Arte fuera de serie*. Madrid: Eneida.
- Faerna, J. M. (1994). *René Magritte*. Barcelona: Ediciones Polígrafa.
- Fauchereau, S. (2007). *En torno al art brut*. Barcelona: Círculo de Bellas Artes.
- Feldman, R. (1999). *Psicología*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Fernández Paiz, J. (2017). Relaciones entre arte y rock. Aspectos relevantes de la cultura rock con incidencia en lo visual. (Tesis doctoral). UPV-EHU.
- Fernández, F. (2001). *Galería el Museo*. Recuperado el 13 de noviembre de 2018, de Lina Sinisterra: <https://www.galeriaelmuseo.com/archives/55/>
- Fernández, M. (2012). El Greco: genio del misticismo. *Patrimonio actual*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de <http://patrimonioactual.com/page/el-greco-genio-del-misticismo/>
- Ferrater Mora, J. (1975). *Diccionario de filosofía*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Ferrer, E. (1989). Un centenar de artistas se convierten en los 'magos de la tierra'. *El País*. Recuperado el 13 de enero de 2019, de https://elpais.com/diario/1989/05/21/cultura/611704809_850215.html
- Ffo. (2018). *Ffo art*. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de <http://ffoart.tumblr.com/post/149376397924>
- Fink, M. (2012). Madness and Art: The Work of Adolf Wolfli. *The Art of Visual Thinking*. Recuperado el 1 de noviembre de 2018, de <http://artofvisualthinking.blogspot.com/2012/10/madness-and-art-work-of-adolf-wolfli.html>
- Florida Center for Instructional Technology. (s.f.). *A Teacher's Guide to the Holocaust*. Recuperado el 27 de octubre de 2017, de <http://fcit.usf.edu/holocaust/arts/artDegen.htm>
- Foucault, M. (1961). Préface. En *Folie et Dérison. Histoire de la folie à l'âge classique* (A. Ortiz, Trad., págs. I-XI). París: Gallimard. Recuperado el 14 de octubre de 2018, de http://www.elseminario.com.ar/biblioteca/Foucault_Historia_locura_prefacio.htm#_e dn1

BIBLIOGRAFIA

- Foucault, M. (1964). *Historia de la locura en la época clásica I* (1993 ed.). (J. J. Utrilla, Trad.) Bogotá: Fondo de Cultura Económica. Obtenido de Historia de la locura en la época clásica I.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1996). *De lenguaje y literatura*. Barcelona : Paidós.
- Fox, M. (2006). Karel Appel, Dutch Expressionist Painter, Dies at 85. *The New York Times*. Recuperado el 5 de enero de 2019, de https://www.nytimes.com/2006/05/09/arts/design/09appel_.html
- Fuente Fernández, F. J. (2013). Literatura y otros mundos. *San Cristóbal: santo casamentero*. Recuperado el 24 de diciembre de 2018, de <https://literaturayotrosmundos.wordpress.com/2013/07/10/san-cristobal-santo-casamentero/>
- Fullaondo Zabala, U. (2014). Intervención del azar en los procesos lúdicos de creación y su constatación en una práctica pictórica (Tesis doctoral). UPV EHU.
- Gamboni, D. (1999). Fabrication of Accidents: Factura and Chance in Nineteenth-Century Art. *Anthropology and Aesthetics*(36), 205-225. Recuperado el 16 de febrero de 2017, de https://www.unige.ch/lettres/armus/files/1614/4006/0781/Gamboni_Fabrication_of_Accidents_RES_2009.pdf
- García Cortés, J. M. (1997). *Orden y caos*. Barcelona: Anagrama.
- Gatherer, A. (25 de 08 de 2014). The Dionysian and the Apollonian in Nietzsche: The Birth of Tragedy. *The Oxford Philosopher*.
- Geromini, C., Jackson, W., & Hamilton , L. (Dirección). (1951). *Alice in Wonderland* [Película].
- Gibney, A. (Dirección). (2008). *Gonzo: Vida y hazañas del Dr. Hunter S. Thompson* [Película].
- Gisbourne, M. (2012). Luis Candaudap: cazador de imágenes. En L. Candaudap, *Candaudap* (págs. 7-36). Bilbao: Sala Rekalde.
- Glasgow University Library. (2006). *University of Glasgow*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de <http://special.lib.gla.ac.uk/exhibns/month/aug2006.html>
- Golvano, F. (2000). Explorador de lo Sagrado y de lo Profano. En V. Ameztoy, *Sagrado-Profano* (págs. 24-32). Donostia : Gipuzkoako Foru Aldundia.
- González de Durana, J. (2015). *Figurados, figuraciones, figurantes. Estar o (tal vez) soñar*. (M. Nieva Miralles, Ed.) Vitoria: Iberdrola.
- González de Durana, J., & Castillejo, D. (2003). *Vicente Ameztoy*. Vitoria-Gasteiz: Artium.
- González Madrid, M. J. (2017). Leonora Carrington y Remedios Varo:. *Studia Hermetica Journal*, 1(1), 116-144. Recuperado el 13 de enero de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6068523>
- GradeSaver. (s.f.). *GradeSaver*. Recuperado el 17 de octubre de 2018, de Fear and Loathing in Las Vegas: <https://www.gradesaver.com/fear-and-loathing-in-las-vegas>

- Grey, A. (2017). *The Missin of Art*. Boulder: Shambhala Publications.
- Groening, M. (Dirección). (1989-2016). *The Simpsons* [Película].
- Grof, S. (1994). *La evolución de la concinecia*. Barcelona: Kairós.
- Groupe μ. (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.
- Guasch, A. M. (1985). *Arte e ideología en el País Vasco*. Móstoles (Madrid): Ediciones Akal.
- Harner, M. (1997). Shamanic healing: we are not alone. (B. Horrigan, Entrevistador) Shamanism.
- Harper, D. (2001-2006). *Online Etymology Dictionary*. Recuperado el 10 de marzo de 2016, de <http://www.etymonline.com/>
- Hirst, M. (2004). What is Gonzo? The etymology of an urban legend. (U. o. Queensland, Ed.) Brisbane, Australia: University of Queensland. Recuperado el 17 de OCTUBRE de 2018, de https://espace.library.uq.edu.au/data/UQ_10764/mhirst_gonzo.pdf?Expires=1539803494&Signature=ANnbtO5sZOyZp3uwNx-rfaobZ1iSxSDHK7y8DyDeeYIF9vgbu50S7pzvLKczll6gLmBTi8Li9cs7Zjdyr6V6NU6Bs8Xqef5bLgOA6~GsHNKo4bjTp1Lm6xIRGc40LkPMLkaV-TgngUXETUK5FVBy0kIg7jg6fvb~Bn
- Hoffman, M. (2006). Wasson and Allegro on the Tree of Knowledge as Amanita. *Journal of Higher Criticism*. Recuperado el 10 de enero de 2019, de http://www.egodeath.com/wassonedentree.htm#_Toc135889192
- Hopper, D. (Dirección). (1969). *Easy Rider* [Película].
- Huxley, A. (1945). *La filosofía perenne* (Segunda ed.). New York: Harper & Brothers.
- Huxley, A. (1954). *The doors of perception*. Recuperado el 26 de 10 de 2016, de www.maps.org: <http://www.maps.org/images/pdf/books/HuxleyA1954TheDoorsOfPerception.pdf>
- IMDb. (s.f.). Recuperado el 27 de octubre de 2017, de <http://www.imdb.com/title/tt0390123/>
- International Programme On Chemical Safety. (1991). Recuperado el 26 de agosto de 2018, de Inorganic Mercury: <http://www.inchem.org/documents/ehc/ehc/ehc118.htm#PartNumber:9>
- Iribas, A. (2000). En busca de la alteridad: autoexperimentaciones de Henry Michaux. *Individuo, arte y sociedad*, 171-184.
- Jenkyns, R. (2011). *What Alice did*. Prospect Magazine. Recuperado el 1 de septiembre de 2018, de <https://www.prospectmagazine.co.uk/magazine/alice-in-wonderland-lewis-carroll-legacy-surrealism-art>
- Jhonson, K. (2009). Painting the Ancient, Invisible Dream. *The New York Times*. Recuperado el 22 de octubre de 2018, de <https://www.nytimes.com/2009/10/02/arts/design/02aboriginal.html>
- Jobson, C. (2018). Two Biologists Explore the Remote Rainforests of the Ecuadorian Andes to Document Fungi. *Colossal*. Recuperado el 30 de octubre de 2018, de <https://www.thisiscolossal.com/2018/01/ecuadorian-fungi/>

BIBLIOGRAFIA

- Jodorowsky, A. (2001). *La danza de la realidad*. Madrid: Siruela.
- Jones, J. (2018). *Open Culture*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de The Psychological & Neurological Disorders Experienced by Characters in Alice in Wonderland: A Neuroscience Reading of Lewis Carroll's Classic Tale.: <http://www.openculture.com/2018/01/the-psychological-neurological-disorders-experienced-by-characters-in-alice-in-wonderland.html>
- Karmel, P. (1999). *Jackson Pollock. Interviews, articles and reviews*. New York: The Museum of Modern Art.
- Kern, S. (1983). *The culture of time and space, 1880-1918*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kinetica Museum. (2018). *Kinetica Museum*. Recuperado el 14 de noviembre de 2018, de Kinetica presents Invisible Realm 2018: <http://www.kinetica-museum.org/exhibitions/kinetica-presents-invisible-realm-2018.html>
- Klüver, H. (1942). Mechanisms of Hallucinations. L. M. Terman, & M. Merrill en, *Studies in Personality* (or. 175-207). New York: Mc Graw Hill.
- Kooning, W. d. (1962). Interviews with American artists. (D. Sylvester, Elkarrizketatzailea) Yale University Press.
- Krauss, R. (2002). *Lo fotográfico por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lajoie, D.H. & Shapiro S.I. (1992). Definitions of transpersonal psychology: the first twenty three years. *The Journal of Transpersonal Psychology*, 24(1), 79-98.
- Laloux, R. (Dirección). (1973). *El planeta salvaje* [Película].
- Lara, V. (2015). *Hipertextual*. Recuperado el 7 de noviembre de 2018, de La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano: <https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>
- Leary, T., Metzner, R., & Alpert, y. R. (1964). *The psychedelic experience. A manual based on the Tibetan book of death*.
- Levi-Strauss, C. (1987). *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lipsey, R. (1988). *The Spiritual in Twentieth-Century Art*. Boston: Shambhala.
- Littlefield (Dirección). (2002). *Hofmann's Potion* [Película].
- Lucas, G. (Dirección). (1979-2005). *Star Wars* [Película].
- Lundborg, P. (2014). *Psychedelia: An Ancient Culture, A Modern Way Of Life*. Estocolmo: Lysergia - Subliminal Sounds .
- MACBA. (2014). *La pasión según Carol Rama*. Recuperado el 19 de febrero de 2019, de www.macba.cat: <https://es/expo-carol-rama>
- Mankeliunas, M. V. (1964). La motivación en la psicología gestaltista. *Revista Colombiana de Psicología*, 9(1-2), 91-100.

- Mantilla, J. M. (2008). *Goya en el Prado*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de Caprichos: https://www.goyaenelprado.es/obras/lista/?tx_gbgonline_pi1%5Bgocollectionids%5D=26
- Marafioti, R. (2005). *Charles S. Peirce: el éxtasis de los signos*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Marcellán, I. (2001). *euskonews&media*. Recuperado el 1 de octubre de 2018, de Jose Luis Zumeta, pintorea: <http://www.euskonews.com/0134zkbk/frelkar.htm>
- Marchán Fiz, S. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto* (6ª ed.). Madrid: Akal.
- Marcuse, H. (1987). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona : Ariel.
- Masters, R., & Houston, J. (1968). *Psychedelic Art*. Flemington: Balance House.
- Masters, R., & Houston, J. (2000). *The varieties of psychedelic experience. The classic guide to the effects of LSD on the human psique*. Rochester: Park Street Press.
- Matlin, M. W., & Foley, H. J. (1996). *Sensación y Percepción*.. México D. F.: Prentice Hall.
- Maturana, H. (1996). *El sentido de lo humano*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Mayorga, R. D. (2015). *Visión Chamánica*. Recuperado el 20 de septiembre de 2018, de Pablo Amaringo, pintor visionario qepd: <http://www.visionchamanica.com/Arte/Pablo-Amaringo-qepd.htm>
- McKenna, T. (1993). *Food of the Gods: Search for the Original Tree of Knowledge*. New York: Bantam.
- Menna, F. (1977). *La opción Analítica en el Arte Moderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Merino, J. L. (2000). Pintar la serie de Remelluri ha sido un trabajo de desesperación. *El País*. Recuperado el 29 de diciembre de 2018, de https://elpais.com/diario/2000/10/15/paisvasco/971638814_850215.html
- Miró, J. (1936). Recuperado el 7 de enero de 2019, de https://en.wikiquote.org/wiki/Joan_Mir%C3%B3
- Monod, J. (1986). *El azar y la necesidad*. Barcelona: Tusquets.
- Montero, Y. (2005). Entre lo real y lo imaginario. *El País*. Recuperado el 16 de enero de 2019, de https://elpais.com/diario/2005/07/20/paisvasco/1121888417_850215.html
- Montgomerie, A. (s.f.). *Annie Montgomerie*. Recuperado el 5 de noviembre de 2018, de <http://www.anniemontgomerie.co.uk/>
- Monty Python (Dirección). (1969-1974). *Monty Python's Flying Circus* [Película].
- Moraza, J. L. (2002). *(a-S) arte y saber*. Recuperado el 20 de Agosto de 2016, de Seminario en Arteleku : <https://es.scribd.com/document/129727604/Arte-y-Saber-Moraza>
- Moraza, J. L. (2009). El deseo del artista. *El deseo, Textos y conferencias*. Madrid: Colegio de Psicoanálisis del Campo Lacaniano de Madrid.
- Moreás, J. (1886). Le Symbolisme. *Le Figaro*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de <https://www.berlol.net/chrono/chr1886a.htm>

BIBLIOGRAFIA

- Morgan, R. C. (2010). Eternal Moments: Artists Who Explore the Prospect for Happiness. En D. C. Rubin, *Psychedelic. Optical and Visionary Art Since the 1960s* (págs. 41-48). San Antonio: The MIT Press.
- Morren Galleries. (2012). *Morren Galleries*. Recuperado el 3 de noviembre de 2018, de Cecile Perra: <https://www.morregalleries.nl/en/artists/mixed-media/cecile-perra.html>
- Morrisseau, N. (2005). *Return to the House of Invention*. Toronto: Key Porter Books.
- Mullally, S. L., & Maguire, E. A. (2013). Memory, Imagination, and Predicting the Future: A Common Brain Mechanism? . *The Neuroscientist*, 20(3), 220 - 234. Recuperado el 6 de septiembre de 2018, de <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1073858413495091>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (1992). *Museo Reina Sofía*. Recuperado el 14 de enero de 2019, de <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/suiza-visionaria>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (1993). *Museo Reina Sofía*. Recuperado el 1 de octubre de 2018, de Visiones paralelas. Artistas modernos y arte marginal: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/visiones-paralelas-artistas-modernos-arte-marginal>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (1994). *Museo Reina Sofía*. Recuperado el 13 de enero de 2019, de Cocido y crudo: <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/cocido-crudo>
- Museu imagens do inconsciente*. (s.f.). Recuperado el 27 de octubre de 2017, de <http://www.museuimagensdoinconsciente.org.br/#index/4>
- Neomexicanismos. (2018). *Neomexicanismos-Cultura Alternativa Mexicana*. Recuperado el 29 de diciembre de 2018, de Xochipilli, la deidad mexicana que vive en el éxtasis divino de las plantas sagradas: <http://neomexicanismos.com/mexico-prehispanico/escultura-de-xochipilli-principe-de-las-flores-plantas-sagradas-significado/>
- Niculescu, B. (2006). Heisenberg and the levels of reality. *European Journal of Science and Theology*, 9-19. Recuperado el 18 de agosto de 2016, de <https://arxiv.org/pdf/physics/0601156.pdf>
- Nietzsche. (2004). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Nietzsche, F. (2015). *El ocaso de los ídolos*. Barcelona: Tusquets.
- Njami, S. (2010). Bienvenido Tercer Mundo. *El cultural*. Recuperado el 13 de enero de 2019, de <https://www.elcultural.com/revista/arte/Bienvenido-Tercer-Mundo/26898>
- Olivo, B. (2010). *My San Antonio*. Recuperado el 26 de enero de 2019, de SAMA exhibit is first to explore psychedelic works: https://www.mysanantonio.com/entertainment/visual_arts/article/SAMA-exhibit-is-first-to-explore-psychedelic-works-793653.php
- Orwell, G. (1989). *1984*. Barcelona: Ediciones Destino.
- Pickles, M. (2016). *Lewis Carroll and Victorian Psychiatric Practice*. Recuperado el 9 de septiembre de 2018, de University of Oxford: <http://www.ox.ac.uk/news/arts-blog/real-life-inspiration-mad-hatter-and-his-tea-party>

- Pijamasurf. (2015). *Pijamasurf*. Recuperado el 7 de noviembre de 2018, de La manipulación de los colores en el cine y la publicidad para inducir emociones:
<https://pijamasurf.com/2015/08/la-manipulacion-de-los-colores-en-el-cine-y-la-publicidad-para-inducir-emociones-explicada-por-un-experto/>
- Pijaudier-Cabot, J. (2007). El Art Brut, ¿un arte moderno europeo? En S. Fauchereau, *En torno al art brut*. Barcelona: Círculo de Bellas Artes.
- Pinchbeck, D. (2003). *Breaking Open the Head: A Psychedelic Journey into the Heart of Contemporary Shamanism*. New York: Broadway BBooks.
- Podhajsky, L. (2017). *Leif Podhajsky*. Recuperado el 1 de noviembre de 2018, de
<https://shop.leifpodhajsky.com/about>
- Popova, M. (2014). *The Best Illustrations from 150 Years of Alice in Wonderland*. Recuperado el 8 de septiembre de 2018, de Brain Pickings:
<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>
- Popova, M. (2015). Beatrix Potter, Mycologist: The Beloved Children's Book Author's Little-Known Scientific Studies and Illustrations of Mushrooms. *Brainpickings*. Recuperado el 31 de octubre de 2018, de https://www.brainpickings.org/2015/07/28/beatrix-potter-a-life-in-nature-botany-mycology-fungi/?mc_cid=4d3f9d107a&mc_eid=e2b7cb76ab
- Pratt, H. (Dirección). (1968). *Psychedelic Pink* [Película]. Recuperado el 17 de agosto de 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=7y4WhR3W2Nc>
- Rafelson, B. (Dirección). (1968). *Head* [Película].
- Ranen, A. (Dirección). (2005). *Power & Control: LSD in the 60s* [Película].
- Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española. Recuperado el 20 de septiembre de 2018, de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=animismo>
- Revista de Artes. (2010). *Revista de Artes*. Recuperado el 1 de octubre de 2018, de Jean Dubuffet: http://www.revistadeartes.com.ar/xix_pintura_dubuffet.html
- Riesco Checa, P. (1995). *Pasionario Hispánico*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 20 de diciembre de 2018, de <http://www.hispanomozarabe.es/Liturgia/Antigua/pas01.htm>
- Robehmed, S. (20 de Agosto de 2012). *Is Alice in Wonderland really about drugs?* BBC. Recuperado el 1 de septiembre de 2018, de <https://www.bbc.com/news/magazine-19254839>
- Roberge, P. R. (2018). *Corrosion doctors*. Recuperado el 9 de septiembre de 2018, de Mad as hatter: <https://corrosion-doctors.org/Elements-Toxic/Mercury-mad-hatter.htm>
- Robles Quevedo, R. (2010). *euskonews*. Recuperado el 16 de enero de 2019, de José Llanos o la sutileza del mosaico más cosmopolita:
http://www.euskonews.eus/artaretoa/0552zbn/curriculum_es.html
- Robson, D. (2015). *Five things Alice in Wonderland reveals about the brain*. BBC. Recuperado el 1 de septiembre de 2018, de <http://www.bbc.com/future/story/20150225-secrets-of-alice-in-wonderland>

BIBLIOGRAFIA

- Romero, H. (2010). *Aion. Arborescencias del pensamiento*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de Análisis. El elogio de la locura de Erasmo de Rotterdam: <http://aion.mx/filosofia/el-erasmo-de-la-locura>
- Rosenberg, A. (2001). *Proa Fundación*. Recuperado el 26 de octubre de 2017, de http://www.proa.org/exhibiciones/pasadas/inconsciente/exhibicion_fr.html
- Rozsak, T. (1970). *1968: El nacimiento de una contracultura*. Barcelona: Kairós.
- Rubin, D. S. (2010). *Psychedelic. Optical and Visionary Art since the 1960s*. San Antonio: The MIT Press.
- Sample, I. (2015). New study claims to find genetic link between creativity and mental illness. *The Guardian*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de <https://www.theguardian.com/science/2015/jun/08/new-study-claims-to-find-genetic-link-between-creativity-and-mental-illness>
- San Martín, F. J. (2002). *25 años en Rosa. Una exposición retrospectiva de Rosa Valverde, 1977-2002*. Donostia: Gipuzkoako Foru Aldundia.
- San Martín, F. J. (2018). *Museo de Bellas Artes de Bilbao*. Recuperado el 20 de enero de 2019, de Después del 68: <https://www.museobilbao.com/exposiciones/despues-del-68-268>
- San Martín, F. J. (2018). Respetarnos, conocernos, querernos. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao. Recuperado el 16 de enero de 2019, de https://www.museobilbao.com/uploads/salas_lecturas/archivo_es-83.pdf
- Schroeder, B. (Dirección). (1969). *More* [Película].
- Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].
- Seaton, B. (2017). *Ignant*. Recuperado el 8 de noviembre de 2018, de 'The Objectuals' By Hyungkoo Lee: <https://www.ignant.com/2017/08/17/the-objectuals-by-hyungkoo-lee/>
- Serpentine Galleries. (2016). *Serpentine Galleries*. Recuperado el 12 de enero de 2019, de Hilma af Klint: Painting the Unseen: <https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/hilma-af-klint-painting-unseen>
- Shakespeare, W. (1997). *El sueño de una noche de verano. Las alegres comadres de Windsor* (9ª ed.). Madrid: Editorial EDAF. Obtenido de elaleph.
- Sharpsteen, B. (Dirección). (1941). *Dumbo* [Película].
- Sierzputowsky, K. (2016). Spiraling Rainbow Vortexes Created From Layered Paper by Jen Stark. *Colossal*. Recuperado el 9 de noviembre de 2018, de <https://www.thisiscolossal.com/2016/06/spiraling-rainbow-vortexes-by-jen-stark/>
- Simondon, G. (2012). *Curso sobre la percepción*. Buenos Aires: Cactus.
- Slick, G. (1967). White Rabbit [Grabado por J. Airplane]. De *Surrealistic Pillow*. Hollywood, California, EEUU: RCA Victor.
- Smith, H. (2000). *Cleansing the Doors of Perception: The Religious Significance of Entheogenic Plants and Chemicals*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

- Stone, R. (2011). *The Jaguar Within. Shamanic trance in ancient central and south american art*. Austin: University of Texas Press.
- Stuart, R. (2004). Modern Psychedelic Art's Origins as a Product of Clinical Experimentation. *The Etheogen Review*, 13(1), 12-22. Recuperado el 12 de marzo de 2015
- Sullivan, P. (Dirección). (1928). *Felix the Cat- Woos Whoopee* [Película]. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=wn9ag1q_eog
- Suzuki, D. T. (1964). *An introduction to Zen Buddhism*. New York: Grove Press.
- Suzuki, D. T., & Fromm, E. (1960). *Budismo zen y psicoanálisis*. México: Fondo de cultura económica.
- Szent-Györgyi, A. (02 de 06 de 1972). Dionysians and Apollonians. *Science*, 966. doi:<https://doi.org/10.1126%2Fscience.176.4038.966>
- Tapounet, R. (2017). El guardia urbano que inventaba monstruos. *El Periódico*. Recuperado el 1 de noviembre de 2018, de <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20170116/josep-baque-monstruos-art-brut-jonathan-coe-5741037>
- TATE. (2016). David Hockney-I Like to Live in the Now. Recuperado el 25 de octubre de 2018, de <https://www.youtube.com/watch?v=CL5aSHPyom8>
- TATE. (2018). TATE. Recuperado el 22 de noviembre de 2018, de Art Terms: Décollage: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/decollage>
- TATE. (2018). TATE. Recuperado el 17 de enero de 2019, de Peter Blake: <https://www.tate.org.uk/art/artists/peter-blake-763>
- Téllez, J. (2017). *Letra Muerta*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de De un hospital dentro del museo: <http://letramuertaed.com/de-un-hospital-dentro-del-museo-por-javier-tellez/>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2018). Recuperado el 17 de octubre de 2018, de Encyclopædia Britannica: <https://www.britannica.com/biography/Hunter-S-Thompson>
- The National Library of Israel*. (s.f.). Recuperado el 27 de octubre de 2017, de <http://web.nli.org.il/sites/NLI/English/collections/personalsites/Israel-Germany/World-War-2/Pages/Degenerate-art.aspx>
- Thompson, H. S. (1971). *Miedo y asco en Las Vegas* (2018 ed.). Barcelona: Anagrama.
- Tolkien, J. R. (2004). *Lord of the Rings*.
- Trías de Bes, F. (9 de abril de 2006). ¿Dé dónde surgen las corazonadas? *El País*, págs. 98-99. Recuperado el 17 de marzo de 2015, de http://elpais.com/diario/2006/04/09/eps/1144564011_850215.html
- Trías, E. (1997). *Tratado de la pasión*. Madrid: Santillana S.A. Taurus.
- Txopitea, D. (1997). *Zarautz bihotz-bihotzetik*. Zarautz: Ayuntamiento de Zarautz/Kultura saila.
- Txopitea, D. (2004). *Jakin, pentsatu eta amestu*. (X. S. Gorbea, Ed.) Bilbao: Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa.

BIBLIOGRAFIA

- Universidad de Salamanca. (2007-2014). Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico. (E. U. Salamanca, Ed.) Salamanca. Recuperado el 14 de octubre de 2018, de <https://dicciomed.usal.es/palabra/delirio>
- V&A. (2019). V&A. Recuperado el 17 de enero de 2019, de Alice in Wonderland: <https://collections.vam.ac.uk/item/O1040154/alice-in-wonderland-print-sir-peter-blake/>
- Van Gogh, V. (2004). *Cartas a Theo*. Barcelona: Paidós.
- Vanguardias Latinoamericanas. (2018). *Vala galería de arte*. Recuperado el 3 de octubre de 2018, de Lo mejor de Roberto Matta: Pintura, Grabados, Dibujos: <http://www.vala.cl/todo-sobre-roberto-matta/>
- Vega, A. (2005). *Arte y santidad. Cuatro lecciones de estética apofática*. Pamplona: Cátedra Jorge Oteiza.
- Villar, J. B. (2010). Patrones fractales en la naturaleza. *Pijamasurf*. Recuperado el 31 de octubre de 2018, de <https://pijamasurf.com/2010/09/top-11-patrones-fractales-en-la-naturaleza/>
- Viveros-Fauné, C. (2014). *Artnet news*. Recuperado el 3 de 10 de 2018, de Neo Rauch's Paintings at David Zwirner Take a Page from the Brothers Grimm: <https://news.artnet.com/market/neo-rauchs-paintings-at-david-zwirner-take-a-page-from-the-brothers-grimm-166409>
- Volpe, G. d. (1987). *Historia del gusto*. Madrid: Antonio Machado.
- Voynovskaya, N. (2013). Opening Night: Adam Friedman's "Space and Time, and Other Mysterious Aggregations". *Hi Fructose - The New Contemporary Art Magazine*. Recuperado el 24 de octubre de 2018, de <http://hifructose.com/2013/01/28/opening-night-adam-friedmans-space-and-time-and-other-mysterious-aggregations/>
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película].
- Waller, D. (2013). *Becoming a Profession (Psychology Revivals): The History of Art Therapy in Britain 1940-82*. Londres: Routledge.
- Wasenberg, J. (2002). *Si la naturaleza es la respuesta, ¿cuál era la pregunta?* Barcelona: Tusquets editores.
- Wasson, R. G., Hoffman, A., & Ruck, C. (1993). *El camino a Eleusis: una solución al enigma de los misterios*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Watts, A. (1962). *The Joyous Cosmology*. New York: Pantheon Books.
- Watts, A. (1980). *El camino del zen*. Barcelona: Pocket Edhasa.
- Watts, A. (1994). *Sabiduría de la inseguridad*. Barcelona : Kairós.
- Watts, A. (2008). *Memorias, 1915-1965*. Barcelona: Kairós.
- Wikiquote. (2018). Locura. Recuperado el 14 de octubre de 2018, de <https://es.wikiquote.org/wiki/Locura>

- Wikiquote. (2018). *Wikiquote*. Eskuratzte-eguna: 2018.eko octubrek 1. Iturria: Karel Appel: https://en.wikiquote.org/wiki/Karel_Appel
- Wilber, K. (1998). *Ciencia y religión: el matrimonio entre el alma y los sentidos*. Barcelona: Kairós.
- Wilber, K. (1999). *Los tres ojos del conocimiento: la búsqueda de un nuevo paradigma*. Barcelona: Kairós.
- Wilber, K. (2012). *La conciencia sin fronteras: aproximaciones de Oriente y Occidente al crecimiento personal*. Barcelona: Kairós.
- Wilcox, F. M. (Dirección). (1956). *Forbidden Planet* [Película].
- Williams, H. (2018). How LSD influenced Western culture. *BBC*. Recuperado el 17 de octubre de 2018, de <http://www.bbc.com/culture/story/20181016-how-ld-influenced-western-culture>