

Trabajo de Graduación  
**Licenciatura en Artes Plásticas**  
**Orientación en Grabado y Arte Impreso**

Título:

*Reflejos de la vigilia en los sueños de la noche.*

Tema:

*Experiencias gráficas y representaciones en torno a la relación entre los sueños y los quehaceres del ser humano durante la vigilia.*

Nombre y apellido: Leandro Brunetto  
DNI: 31930871  
Leg.: 53916/7  
Tel: 221 3647373  
E-mail: leombrunetto@gmail.com  
Profesora Titular: Lic. Guillermina Valent  
Agosto 2022

**Resumen:**

“Reflejos de la vigilia en los sueños de la noche” reflexiona sobre el tema: Experiencias gráficas y representaciones en torno a la relación entre los sueños y los quehaceres del ser humano durante la vigilia. Para ello se realizó una serie de seis grabados que ilustran algunos trabajos como momentos representados desde el sueño y la vigilia.

**Palabras clave:**

Trabajo; sueños; vigilia; gráfica; representaciones.

**Fundamentación:**

Este proyecto discurrió en torno a la realización de una serie de experiencias gráficas como representaciones de trabajos que reflexionan sobre los momentos de vigilia y su relación con los sueños.

**Una aproximación a los sueños en el arte**

Consideramos a los sueños como mundos alternativos que, desde una forma esotérica, reflejan otro punto de vista de lo que vivimos en la vigilia. Según I-Chun Huang (2018-2019) los sueños son dirigidos por el inconsciente y, al igual que el arte, construyen escenas que no son reales sino que se tratan de representaciones imaginadas que dan sensación de realidad. Además el autor agrega:

Cuando se está soñando experimentamos estar completamente dentro de una realidad, en la que las emociones son amplificadas por ese estado onírico, de manera que éstas son muy fuertes y varían en su forma, por ejemplo: sustos, tristeza, a veces incluso se puede llegar a llorar o reír dentro del mismo sueño. (I-Chun Huang, 2018-2019, 3.4 p. 11)

Es posible comprender los sueños como relatos caprichosos generados por la mente al mezclar vivencias, temores o deseos que pueden ser abordados desde la práctica artística. En este sentido, I-Chun Huang (2018-2019) menciona que:

La similitud entre los sueños y el arte es la imagen vívida que en ambos se experimenta. El mundo del sueño es principalmente una imagen pensada, apoyándose en la capacidad visual. Aunque los eventos, objetos, personas y experiencias de los sueños no son físicas, tenemos la sensación interna de sentirlos físicamente. La

imaginación de los sueños es muy dinámica, no es estática, sino que se está cambiando continuamente y es circulante. (I-Chun Huang, 2018-2019, 3.3 p. 10)

Entendemos que las imágenes vividas que constituyen a los sueños y al arte poseen un valor simbólico construido a partir de las formas, los colores, la ubicación de la figura en el espacio, la relación entre los objetos y las figuras representadas. La interacción entre todos los elementos visuales crea una sintaxis simbólica que se plasma en imágenes. En esta línea I-Chun Huang (2018-2019) expresa que:

Las personas podemos pensar u observar las cosas y eventos en un sueño, pero esa visión o pensamiento no es un método deductivo, sino más bien se convierte en una metáfora que acaba evolucionando a una imagen. El arte también se compone de imágenes las cuales son escenas con un gran parecido a las del mundo de los sueños. (3.2 pagin(I-Chun Huang, 2018-2019, 3.2 p. 10)

Como referencia de ello es posible recuperar las asociaciones que se pueden leer en las entradas del Diccionario de símbolos de Cirlot (1916-1973). Éstas se tratan de imágenes oníricas que vinculan objetos con arquetipos, por ejemplo: el sol y la luna.

### **Arte gráfico/ arte impreso**

La autora Silvia Dolinko (2003) investigó los proyectos de difusión del grabado argentino, indagando particularmente en el periodo situado entre fines de los años cincuenta hasta principios de los años sesenta. En este marco señala que el concepto de grabado está asociado a la incisión, mordido o talla de una superficie llamada matriz. Este procedimiento varía de acuerdo a la técnica que se lleve a cabo, la cual puede ser xilografía, aguafuerte o punta seca, entre otras. Asimismo, Dolinko (2003) agrega que:

Si bien la incisión no condicionaría la apreciación final de la obra -que es en realidad la estampa y no la matriz, que sería el medio para obtenerla- le otorga la cualidad de grabado, dando una denominación unificadora a las diversas posibilidades de reproducción. En realidad, como desde la invención de la litografía esta calificación ya no es aplicable a la totalidad de las estampas, tal vez sería más pertinente hablar de “arte impreso” o “arte gráfico”. (Dolinko, 2003, p. 13).

Este proyecto se inscribe en la línea del arte impreso o arte gráfico. Una de las características más importantes de la obra gráfica es su multioriginalidad, así como también la huella de la impronta del artista que se presenta mediante el trabajo manual realizado sobre la matriz.

### **Antecedentes**

Se tomaron como antecedentes un conjunto de producciones artísticas propias denominadas “Cuando surgen los miedos” y “Onírica” [Figura 1 y 2]. En estas producciones es posible evidenciar el trabajo con un conjunto de matrices múltiples, que, en algunos casos, se utilizan más de una vez, como los sellos, y se rompe con el término ortodoxo de matriz. Este uso de matrices múltiples (multi-matriz), se aparta de los estándares de solo usar una matriz o varias matrices del mismo material para crear un grabado o una estampa.



**Figura 1.** Leandro Brunetto, “Cuando surgen los miedos”. *Experiencia gráfica, serigrafía con fotolumínico y linóleo*



**Figura 2. Leandro Brunetto, “Onírica”.** *Experiencia gráfica, sellos, serigrafía con fotolumínico y linóleo y detalle de cómo brilla en la oscuridad.*

En la “multi-matriz” las estampas están compuestas por varias matrices de diferentes materiales en ocasiones se estampan más de una vez y en un orden que produce siempre la misma imagen. Asimismo, nos interesó pensar que si consideramos la tradición del grabado, se puede señalar que estas producciones no cumplen con la repetición exacta de una imagen igual a la anterior; y de esta manera es posible revisar el concepto de estampa tradicional. Con relación a lo anteriormente planteado nos resultó interesante retomar a Javier Blas Benito (2004) cuando hace alusión a que :

Ya no resulta universalmente válida la definición de estampa como soporte flexible al que se transfiere por contacto o presión la imagen contenida en una matriz material intervenida previamente mediante alguno de los procedimientos del arte gráfico. Entre otras razones porque, como se ha señalado, la matriz, aunque mantiene su presencia conceptual, no existe como objeto. (p.143 y 144)

Desde la perspectiva del arte gráfico y tomando como referencias las producciones propias, en este proyecto se planteó producir imágenes que estuvieran compuestas por diferentes matrices, y que al conjugarse siempre en el mismo espacio forman estampas que abordaron los asuntos propuestos. Asimismo, implementamos el uso de los troqueles, como acentos que

refuerzan las imágenes esotéricas del sol y la luna en los respectivos grabados de la vigilia y de los sueños.

### **Desarrollos conceptuales de la realización**

La producción artística se planteó a partir de la elaboración de una serie de imágenes que revelan dos mundos vinculados con trabajos representados desde la vigilia y el sueño. Estos procesos naturales de vigilia y sueño se constituyeron principalmente a través del uso de la luz y la oscuridad. Para las imágenes de las vigiliass se utilizaron colores cálidos y figuras simbólicas que aluden al día, y que componen visualmente la escena del trabajo representado. Mientras que para las de los sueños se utilizaron colores fríos y figuras simbólicas que producen un reflejo lumínico/onírico. En las estampas de los sueños se agregó una capa de pintura fotolumínica que sólo se revela al ser observada en la oscuridad, resaltando la parte oculta de los sueños que no puede ser vista a la luz del día.

Se produjeron una serie de experiencias gráficas que representan un conjunto de trabajos seleccionados, reconocibles en nuestro imaginario. Cada grabado fue realizado en xilografía o linóleo, además se aplicaron sellos (ruber stamp), troqueles y serigrafía donde se utilizaron pinturas con fotoluminiscencia en diferentes colores según lo requerido para cada imagen. Todas las estampas se imprimieron en papeles de alto gramaje.

Se realizaron seis grabados, los cuales describo a continuación:

**Grabados 1 y 2:** El trabajo en el campo y un sueño sobre la representación onírica de una cosecha que puede ser devorada por las llamas o producir y crecer hasta donde la vista alcanza.

**Grabados 3 y 4:** El trabajo en el mar y un sueño sobre una pesca puede ser abundante y de la cual puede vivir por toda la vida o una red vacía llena de esperanza.

**Grabados 5 y 6:** El trabajo arduo de cuidar el bosque y un sueño donde la mano del hombre puede perturbar todo un ecosistema o salvarlo.

El montaje de las diferentes imágenes supuso disponer una imagen arriba de la otra en formato vertical. En el sector de arriba se colocaron los reflejos lumínicos/oníricos, y en el sector inferior los trabajos que se realizan durante la vigilia. Se dispuso una luz desde arriba que los ilumina y permite ser apagada para dejar que la fotoluminiscencia del sueño aparezca por unos momentos.

La realización del proyecto construyó como soporte principal una página de wix (<https://leombrunetto.wixsite.com/my-site>) con la finalidad de mostrar todo el proceso de realización artística. Luego como soportes secundarios para exhibir las producciones también se usa la red social Instagram.



**Figura 3. Leandro Brunetto, “El sueño del pescador”.** *Experiencia gráfica, sellos, serigrafía con fotolumínico y xilografía y detalle de cómo brilla en la oscuridad.*

### **Consideraciones Finales**

Este proyecto indagó en la experimentación gráfica mediante la implementación de matrices múltiples (multi-matriz). De esta manera pretende apartarse de los estándares relacionados con el uso de una sola matriz o varias matrices del mismo material para crear un grabado o una estampa. Javier Blas Benito (2004) menciona que:

Debido a la infundada creencia en la amenaza de las nuevas tecnologías, son los técnicos ortodoxos los que se afanan por establecer permanentemente los límites específicos del concepto de estampa, lo que no deja de ser un esfuerzo vano en un momento caracterizado por la constante transgresión de los límites de las manifestaciones artísticas. (Benito, 2004, p. 143-144)

En esta línea la multi-matriz resultó un aspecto significativo ya que contribuyó a vincular diferentes técnicas para constituir las representaciones de las escenas de los trabajos en su doble dimensión: los sueños y la vigilia. En la “multi-matriz” las estampas están compuestas por varias matrices de diferentes materiales que se ordenan, organizan y seleccionan de acuerdo a lo requerido para cada escena. En algunas ocasiones se estampan más de una vez y en un orden específico que produce siempre la misma imagen.

En la producción plástica que se hizo en el marco de este proyecto me propuse considerar a los sueños como estados que reflejan los anhelos y las posibles frustraciones con respecto al trabajo en la vigilia. Los concebí y representé como dos mundos: por un lado, el del trabajo, que forma parte de lo cotidiano, del quehacer de todos los días, que nos muestra a personas activas y sumergidas en sus tareas. Por otro lado, un mundo onírico donde las imágenes de los sueños toman una importancia preocupante en cada grabado. Se refuerza esta sensación de preocupación a través de elementos que no desaparecen al apagarse la luz, y que brillan en los sueños más profundos y oscuros, iluminando las escenas oníricas.

Así como el granjero sueña con una cosecha infinita o su posible desaparición por un incendio, o el pescador con una pesca abundante o el hundirse en el mar, el guardaparque, que pasa horas cuidando del bosque, puede soñar con un hacha que lo corte todo o un bosque alto hasta el cielo. Analizando la relación latente entre ambos mundos se construyeron escenas que intensifican o exageran la realidad de manera onírica, resultando en la concreción de representaciones imaginadas que dan sensación de realidad, de situaciones posibles o imposibles que pueden significar un triunfo o una frustración para el trabajador. Tal como sucede con nuestros sueños.

### **Bibliografía:**

-Blas Benito, Javier (2004). *La nueva era de la imagen múltiple* en la Revista Instituto Cultura Puertorriqueña, Número 10.

-Cirlot, Juan Eduardo (1916-1973). *Diccionario de símbolos*. Disponible en: <https://www.cervantesvirtual.com/obras/materia-autoridad/cirlot-juan-eduardo-1916-1973-41237>

-Dolinko, Silvia (2003). *Arte para todos. La difusión del grabado como estrategia para la popularización del arte*. Buenos Aires, Argentina: Fundación Espigas.

-I-Chun Huang (2018-2019). *Explorar la conexión entre los sueños y el arte y su valor artístico*. Facultat de Belles Arts de Sant Carles Máster en Producción Artística.

### **Referencias de producciones artísticas:**

-Brunetto, Leandro (2021) *Cuando surgen los miedos*. Experiencia gráfica, serigrafía con fotolumínico y linóleo

-Brunetto, Leandro (2021) *Onírica*. Experiencia gráfica, sellos, serigrafía con fotolumínico y linóleo y detalle de cómo brilla en la oscuridad.

Anexo



2/3

*El niño del Grayero*











