

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE



LAS EXPERIENCIAS ONÍRICAS DE ARTISTAS PLÁSTICOS
EN LA PRODUCCIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS EN LA
CIUDAD DE PUNO

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JHON DIEGO REYES BARRIGA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN ARTE

PUNO - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE

**LAS EXPERIENCIAS ONÍRICAS DE ARTISTAS PLÁSTICOS EN LA
PRODUCCIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS EN LA CIUDAD DE PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JHON DIEGO REYES BARRIGA

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN ARTE



APROBADA POR:

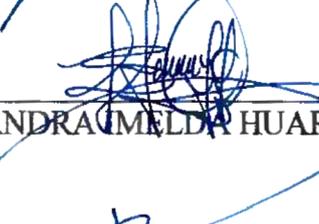
PRESIDENTE:


D.Sc. ROGELIO FRANCISCO MONROY QUENTA

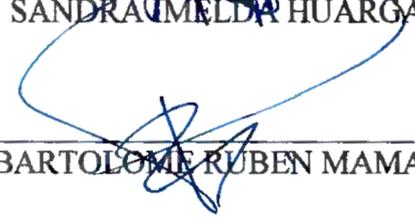
PRIMER MIEMBRO:


D.Sc. WILBER CESAR CALSINA PONCE

SEGUNDO MIEMBRO:


M.Sc. SANDRA MELINA HUARGAYA QUISPE

DIRECTOR / ASESOR:


Mg. BARTOLOME RUBEN MAMANI ESCOBEDO

ÁREA: ARTES PLÁSTICAS

TEMA: CREACIÓN DE OBRAS PICTÓRICAS

FECHA: SUSTENCTACION 22 DE SETIEMBRE 2018

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada para mí familia

en especial a mi padre y madre:

Fredy Reyes y Pilar Barriga

que me dieron su apoyo.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias al apoyo de mis docentes Monroy Quenta, Cesar Calsina y Rubén Mamani Escobedo, como también a todos los colaboradores y voluntarios que aportaron de manera directa e indirectamente al desarrollo de esta investigación onírica artística, como: Marina Parisaca, Maysha Loaiza y mis compañeros de la Escuela Profesional de Arte de la UNA – Puno, quienes me facilitaron información relevante sobre sueños.

INDICE GENERAL

RESUMEN.....10
ABSTRACT..... 11

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN.....12
 1.1. PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 13
 1.2 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 14
 1.2.1 HIPÓTESIS GENERAL 14
 1.2.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICO..... 15
 1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 15
 1.3.1 OBJETIVO GENERAL..... 15
 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 15

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA.....16
 2.1 ANTECEDENTES Y FACTORES REFERENTES..... 16
 2.2 FACTOR HISTÓRICO Y BÍBLICO 17
 2.3 FACTOR DE EXPERIENCIAS ONÍRICAS EN FAMOSOS 18
 2.4 FACTOR CIENTÍFICO Y DE ACTUALIDAD 19
 2.5 FACTOR MITOLÓGICO..... 20
 2.6 FACTOR ARTÍSTICO 21
 2.7 MARCO CONCEPTUAL..... 22

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS.....26
 3.1 UBICACIÓN GEOGRAFÍA..... 26
 3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO 26
 3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO 26
 3.4 PROCEDIMIENTO 26
 3.5 PROCESO EN GENERAL 27
 3.6 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HERRAMIENTA ELECTRÓNICA 28

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....29
 4.1 FACTOR PSICOLÓGICO..... 29
 4.2 ANÁLISIS DE DATOS 39
 4.3 FACTOR ARTÍSTICO 43
 4.4 EXPERIENCIAS Y OBRAS ONÍRICAS..... 43
CONCLUSIONES.....50
RECOMENDACIONES51
EXPECTATIVAS52
REFERENCIAS.....53
ANEXOS.....61

INDICE DE FIGURAS

FIGURA N°1 EXTRACTO RESUMEN DE OBRAS ONÍRICAS GENERADAS EN LOS
PROCESOS 52

INDICE DE TABLAS

TABLA N°1 CUADRO DE PROCESOS DE VIVENCIAS ONÍRICAS.....	39
TABLA N°2 CUADRO DE ELEMENTOS ONÍRICOS FANTÁSTICOS O BÁSICAMENTE	40
TABLA N°3 ESCENAS ONÍRICAS FANTÁSTICAS EN VARONES Y MUJERES.....	42
TABLA N°4 CUADRO DE PROMEDIO DE DATOS ONÍRICOS.....	49

INDICE DE ACRÓNIMOS

SL	: Señal Lineal
DSN	: Diseño
REM	: Movimiento rápido de los ojos
ESFA	: Escuela Superior de Formación Artística
PNG	: Portable Network Graphics
PROVC	: Proceso provocado
NO PROVC	: Proceso no provocado

RESUMEN

El trabajo de investigación se realizó en la ciudad de Puno y en instituciones de Arte, donde existen exponentes del arte plástico que perviven en el altiplano peruano. Nuestro objetivo de la investigación es describir y explicar el proceso de la producción en obras pictóricas basadas en experiencias oníricas, provocadas y no provocadas, a la cual denominamos “Realidad Onírica”. Para lo que se toma como muestra, 33 artistas plásticos, procedentes o egresados de instituciones educativas superiores de arte, Escuela Profesional de Arte de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno y Escuela de Formación Artística Pública de Puno. La metodología a aplicarse es cuali – cuantitativo experimental, método deductivo, la técnica de cuestionario, formulario, entrevista y herramientas electrónicas fabricadas. El resultado de la investigación es la producción de obras artísticas, en digital y física diferentes técnicas, en función a la descripción verbal de todas las referencias de imágenes, subjetividades, fantasías, elementos naturales, símbolos, colores, espectros, objetos, mutaciones, dimensiones naturales, personajes conocidos y desconocidos del sueño en el individuo; teniendo en cuenta la marcada diferencia entre el sueño provocado y no provocado, consecuentemente consideramos que la Realidad Onírica es sensible, tangible y objetiva.

PALABRAS CLAVE: Realidad Onírica, artista, experiencia, obra artística, temática.

ABSTRACT

The research work was carried out in the city of Puno and art institutions, where there are exponents of plastic art that survive in the Peruvian highlands. Our objective of the research is to describe and explain the process of the production of pictorial works based on dream experiences, provoked and unprovoked, which we call "Oniric Reality". For what is taken as a sample, 33 plastic artists, from or graduates of higher art education institutions, Professional School of Art of the National University of Altiplano - Puno and School of Artistic Training of the city of Puno. The methodology to be applied is quali - quantitative experimental, deductive method, questionnaire technique, form, interview and electronic tools manufactured. The result of the research is the production of an artistic work, be it digital or physical, based on the verbal description of all the references of images, subjectivities, fantasies, natural elements, symbols, colors, spectra, objects, mutations, natural dimensions , known and unknown characters of the dream in the individual; taking into account the marked difference between the provoked and unprovoked sleep, consequently we consider that the Dreaming Reality is sensitive, tangible and objective.

KEYWORD: Oniric reality, artist, experience, artistic work, thematic.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La tesis está centrada en las vivencias oníricas donde primeramente debemos tener en cuenta dos procesos para entender la información recolectada, seleccionada y finalmente plasmada o producida como obra de arte.

El primer proceso, proceso no provocado, está basada en entrevistas directas a todo los voluntarios, donde se le formularon preguntas sencillas y de ella en específico referirnos a los sueños consientes, que vivieron de forma natural, detallando todo lo que vivieron de el y luego para más adelante prescindir de esa información; En el segundo proceso, Proceso provocado, aquí necesitamos básicamente de un aparato electrónico elaborado por el promotor de esta tesis, el cual impulsa en cada uno de los voluntarios sueños consientes en pleno estado de descanso, o sea mientras duermen, luego al día siguiente del termino de este proceso, se procede a la etapa de entrevistas para la recolección de información, selección y por ultimo prescindir de la información del primer y segundo proceso para iniciar con la producción de obras de arte.

Al hablar de temática artística, este es un proceso con bastantes pasos, pues no solo se trata de tener una idea, en esta tesis proponemos tal secuencia para elaborar una, y todo este proceso, todos estos pasos son para generar lo que llamaremos como producto artístico final “Realismo Onírico”.

1.1. Planteamiento y Formulación del Problema:

Se basa con la llegada de influencias culturales y fuentes académicas aun latentes de nivel occidental y oriental, que continúan ya en el umbral del tercer milenio; se han generado y vienen generando en el Perú diversos cambios socio culturales, pero en simples detalles que no saltan a la vista del mismo artista, la prensa o la misma gente que las aprecia, encontramos aspectos técnicos tan básicos que no se consideran dentro de la realización de obras pictóricas y que en nuestro entorno Socio cultural artístico se está alienando y combinando de manera incorrecta, afectando de esta manera a todos los aspirantes e iniciados a la especialidad pictórica, en la utilización, aplicación, definición y alineamiento de técnicas para producir obras, hasta la manera de cómo presentarlas en una exhibición pictórica; absolutamente todo ello y más, se está convirtiendo en una manera exageradamente libre para producir obras que no generan competencia a nivel de otros países llenando vacíos que se configuran a ignorancia cultural, lo llamado “Mediático”, siendo este entorno puneño tan exquisito y amplio en una variedad de temas culturales. Hoy necesitamos que aquellos aspectos técnicos sean fundamentales para generar desde un inicio productivo una verdadera obra pictórica o por lo menos obedecer en aspectos técnicos básicos. Uno de los aspectos técnicos básicos son la “temática” o tema de la obra, siendo este el motivo o razón fundamental el cual está basada una obra pictórica; el no poseer dicho aspecto básico, se deduce que la obra es simplemente una copia, boceto, practica de taller, producto, artesanía, un juego entre otros. Al encontrar obras con fundamento temático debidamente estudiado, no necesita ser reestructurada, sea por una crítica o apreciaciones erróneas, con ello obtener la veracidad y el grado de importancia al contenido y respaldo de la obra, para luego continuar con los siguientes escalones de producción y elaboración que más adelante explicare; de esa manera poder iniciar una obra pictórica desde sus cimientos; ahora recordando a los grandes de la pintura, que pocos

estuvieron puestos a crítica ya que la mayoría manejaba y exponía su temática debidamente, pero no todos poseían un nivel de veracidad, aunque el fundamento usado era externo a su propuesta pictórica; nos referimos concretamente a Salvador Dalí con falencias a su sustento, ya que se basaban en sueños que no se reflejaban explícitamente en la obra generada, y con estudios actuales comparados y deductivos no encontramos realistas las vivencias oníricas que él produjo, encontrando también que el sustento de su producción no se construían bajo sustentos claros, pero rescatamos la intención y la idea que generó nuevos caminos para la psicología e inspiración a la nueva generación de artistas. Concerniente a lo enfocado, nos lleva a proponer “El Realismo Onírico”, que fundamentamos bajo un proceso experimental del sueño, realizados con participantes idóneos para encajar en nuestros métodos y objetivos que ya planteamos; para descubrir imágenes subjetivas, fantasías, elementos naturales, símbolos, colores, espectros, objetos, mutaciones, dimensiones naturales, personajes conocidos y desconocidos del sueño en el individuo; teniendo en cuenta la marcada diferencia entre el sueño inducido y no inducido, consecuentemente demostrar que la “Realidad Onírica” es tangible y objetiva, presentando el producto final del estudio mediante una obra pictórica, con su fundamento concretamente planteado y demostrado.

1.2 Hipótesis de la Investigación

1.2.1 Hipótesis General

En el aspecto general es saber los procesos de producción pictórica basada en experiencias oníricas de artistas plásticos de la ciudad de Puno.

1.2.2 Hipótesis Específico:

Lo específico, es explicar la producción de obras pictóricas resultantes de las experiencias oníricas inducidas de los artistas plásticos. Explicar la producción de obras pictóricas resultantes de las experiencias oníricas no inducidas de los artistas plásticos.

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General:

Planteado fue generar procesos de producción pictórica basada en experiencias oníricas de artistas plásticos de la ciudad de Puno.

1.3.2 Objetivos Específicos:

Son el saber la producción de obras pictóricas resultantes de experiencias oníricas inducidas de los artistas plásticos y el saber la producción de obras pictóricas no inducidas de los artistas.

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes y Factores Referentes:

Actualmente se realizaron estudios oníricos y experimentos para dilucidar y dar cuenta sobre las reacciones del sueño inconsciente y del consciente o lúcido, en Latino América, nuestro país vecino Chile, es el más avanzado en cuanto a investigaciones oníricas pero la mayoría son enfocadas exclusivamente a la significación y premonición de sueños, son pocos los instruidos en la inducción de sueños conscientes, aunque encontramos similares proyectos; a nivel literario los surrealistas del mundo, cuentan detalladamente lo que vivencian, pero llevadas al terror, fantasía, la novela y toda literal forma de representarla. Muchos de los sueños oníricos, como por ejemplo en China, Corea y Japón, llevan sus sueños a sus más preciados y conocidos productos a nivel mundial los manga, comics, historietas, dibujos animados, películas, etc., los más destacados, las series de Dragon Ball z, Caballeros del Zodiaco, Escaflowne, Neón Génesis Evangelion, Naruto, School Rumble, Adventure Times, el ataque de los titanes y muchos otros que actualmente también se basan en sueños y la genialidad de aquellas obras tan famosas a nivel mundial son generadas por los sueños, ahora bien EE.UU, no se queda atrás con la producción Marvel comics para series animadas y películas, su fama no tiene precedente pero es más que obvia la tendencia onírica que ocultan, pero no fueron los primeros en representarla, estos precedentes ya se conocían desde tiempos bíblicos, mitológicos, hasta hoy. Para conocer más sobre el origen del plasmado de los sueños, antigua y actualmente, nos servimos de factores que influyen hasta hoy los siguientes factores:

2.2 Factor Histórico y Bíblico:

En este factor detallamos las primeras manifestaciones literales históricas del archivo bíblico, siendo las más antiguas y mejor documentadas del mundo, con la representación e influencia onírica, profética y reacciones que hasta hoy continúan influyendo en la mente de la gente a nivel mundial, causando controversia, comparaciones, estudios y motivos de investigación, entre otros.

Los sueños juegan un papel importante en la religión, pues se dice que Dios visitó a muchos personajes de la Biblia mientras dormían. Los sueños pueden tener diferentes significados, o en ciertas ocasiones, ninguno. Algunas veces puede ser difícil determinar cuánta atención debes prestar al significado de tus sueños, así que siempre es mejor preguntar a Dios en tus oraciones cuando no estés seguro. (es.wikihow, 2017)

Lo que dice la biblia, Dios ha comunicado mensajes importantes al ser humano y lo ha hecho de diversas maneras. En tiempos bíblicos usaba sueños de vez en cuando. Pero no eran como los sueños confusos y sin sentido que tenemos todos los días. Eran muy reales y coherentes, y contenían un mensaje claro. Por ejemplo, el profeta Daniel vio en un sueño una serie de bestias que representaban poderosos gobiernos; el primero fue Babilonia y el último gobierna en nuestros días (Dn 7:1-3, 17, pp 1088 -1090)

Una vez José tuvo un sueño, y se los contó a sus hermanos; pero ellos lo odiaron más todavía, porque les dijo: Escuchen, voy a contarles el sueño que tuve. Soñé que todos nosotros estábamos en el campo haciendo manojos de trigo; de pronto, mi manojó se levantó y quedó derecho, pero el manojó de ustedes se puso alrededor del mío y le hicieron reverencias. Entonces sus hermanos contestaron: Quieres decir que tú vas a ser nuestro rey, y que nos vas a dominar? Y lo odiaron todavía más por sus sueños y por la forma en que los contaba.

2.3 Factor de Experiencias Oníricas en Famosos

La misma Biblia nos relata el famoso sueño del Faraón, pero a nivel mundial no es el único ejemplo personal y experiencia única que se puede rescatar, también, nuestros personajes más reconocidos del mundo también llegaron a tener sueños oníricos muy interesantes y a la vez demasiado evidentes para que puedan sucederles o aprovecharlos a un futuro, hablamos de sueños premonitorios que es un tipo de sueño, pero lo que buscamos son solo experiencias oníricas que sean lo suficientemente interesantes para componerlas en obras visuales, a continuación ejemplos claros de experiencias oníricas más famosas.

Napoléon Bonaparte, en los días previos a la batalla de Waterloo, soñó en dos ocasiones con un gato negro, símbolo tradicional del infortunio. La batalla terminó para él en una estrepitosa derrota.

Marilyn Monroe, tenía un sueño repetitivo. En el sueño ella se veía como entraba a una Catedral, todos los feligreses, miraban hacia el altar. Cuando ella entraba al templo, todos dejaban de contemplar el altar y se viraban para observarla, pues ella era la diosa.

Constantino, Estaba en Alemania y soñó que veía a Jesucristo en la cruz y las palabras: "in hoc signo victor eris" (Con este signo Venceras)."Luego de eso, no sólo ganó la batalla, sino que se convirtió al cristianismo y de paso, obligó a occidente a abrazar la fe romana.

2.4 Factor Científico y de Actualidad

La tecnología siempre ha tratado de estudiar, objetivizar y descubrir lo que no tiene explicación, pero las cosas que aún no tienen explicación maneja a la ciencia a causa de esos mismos enigmas, la tecnología se mueve para crear obras de arte o novedades tecnológicas, producir estética a todo nivel, escudriñando lo más profundo de la mente y espíritu humano, el arte aun no puede ser conceptualizada o físicamente comprobada por la ciencia, al igual que la verdad absoluta o la existencia de Dios, “A Dios lo que es de Dios y a Cesar lo que es de Cesar”, nos referimos al materialismo y lo espiritual, pero si nos ponemos a analizar ambos están unidos por un solo factor, “la conciencia humana” y sus derivados, si abrimos la mente de cualquier persona, veremos que los conocimientos y espíritu de un ser humano están basados en el conocimiento y con la sensibilidad humana, pues si no fuera por ella el hombre no dejaría de crear y la ciencia es una creación, nacida por el espíritu humano, los errores y la praxis constata, y hoy se le llama espíritu científico, ese espíritu aún sigue creando y motivando más descubrimientos científicos.

Oleg Antonov, diseñador de aviones soviético y uno de los constructores generales de la compañía fabricante de aeronaves Antonov, soñó con la peculiar forma del empenaje de cola de su legendario avión Ant. (actualidad.rt, 2017)

La película Avatar se estrenó a finales del 2009. Recibió excelentes reseñas en todo el mundo logrando convertirse en un éxito taquillero sin precedente. De los videos de "cómo se hizo la película" fue evidente que la conceptualización de la película tuvo aspectos asombrosos y que hasta este momento habían pasado desapercibidos, inclusive el mismo James Cameron no les prestó mucha atención. Jon Landau dice en uno de los videos que James Cameron recibió el guión en un sueño que tuvo en 1995. Un poco más adelante dos diseñadores dijeron que

parecía que Cameron no inventó el mundo de Avatar, sino que lo recordó: "Este no era un mundo que se estaba inventando, era un lugar en el que ya había estado y nos lo estaba mostrando. Yo creo que él ha estado ahí, también escribió un diario el cual nos lo compartió a todos nosotros para que lo recreáramos." Alfa Centauri, otro aspecto notable de Avatar es que el mundo en donde la historia tiene lugar llamado Pandora, es en realidad una luna en la constelación de Alfa Centauri, esta doble estrella es el vecino más cercano a nuestro sol en la Vía Láctea. (Thegreaterpicture, 2009)

Alfabeto armenio Mesrob Mashtots, el creador del alfabeto armenio, aseguraba que se lo había dictado un ángel en un sueño. (actualidad.rt, 2017)

2.5 Factor Mitológico

Ya está demostrada que gran parte de la historia contemporánea y moderna la debemos a los sueños y la mitología no se queda rezagada, las culturas latino americanas, occidentales y orientales, tienen también un archivo completo y comprobado de la existencia y creencia de los sueños.

Los sueños también formaban parte de culturas antiguas por ejemplo en la cultura mexicana la diosa Yohualtecuhtli, diosa de la noche que protegía los sueños de los niños. (Alconet, 2017)

Otra de las grandes desconocidas entre las diosas es Evaki, su nombre nos llega desde las oscuras frondas del amazonas es similar a los arquetipos reunidos de los griegos: Hipnos y Nix (1. En la mitología griega, Morfeo es el dios de los sueños el principal de los Oniros, los mil hijos engendrados por Hipnos (el Sueño) y Nix (la Noche, su madre) o la romana Hipocrene. Ahora os dejo las palabras de la diosa, como homenaje a los pueblos y personas que han contribuido a conservar y difundir las riquezas culturales de los pueblos. (Hoy, 2012)

2.6 Factor Artístico

Para lograr entender la capacidad de un artista ante lo onírico es necesario resaltar y aclarar la situación de raíz, el arte y la capacidad del artista, con las razones explícitas para unir las brechas que solo el artista devela a través de sus capacidades herméticas, los secretos de la mente serán representados, la onírica no será más un enigma confundible e inexacto, como el surrealismo y sus representantes pretendieron en su época, nada de automatismos, el automatismo es inconsciencia y necesita de la conciencia para completarse, veremos que desde su ilustración y representación bidimensional se puede lograr un proceso y desarrollo fundamental.

Como también en este factor resaltaremos las últimas tendencias artísticas con más fama a nivel mundial, pero llevadas a la pantalla grande y chica, nos referimos a los productos manga, ánimes, Marvel comics, películas entre otros, pero dentro de todo ello, los más famosos hoy destacan no por tener el mejor guion si no por tener un mayor contenido oculto, subliminal, en imágenes personajes y objetos fantásticos, que nadie imaginaria en estado de vigilia, pero lo novedoso y oculto de este tipo de productos tan famosos, ahora son tan evidentes en esta tesis, pues tienen raíz onírica de contenido inconsciente, a continuación pasaremos a explicar brevemente tales evidencias, luego pasar a las referencias teórico conceptuales al factor artístico académico.

2.7 Marco Conceptual

Realidad Onírica: Es un mundo o entorno de escenas donde todo individuo evidencia sus aspectos psicológicos de información percibida consciente o inconscientemente y estados emocionales representados en imágenes con una infinidad de fusiones, mutaciones constantes generadas en imágenes, voluntaria e involuntariamente adquiridas, transformadas por el inconsciente y reconocidas por el consciente, durante el proceso REM.

Realismo Onírico: Es una temática y propuesta cultural artística, generada por artistas plásticos (pintores) nacidos en la ciudad de Puno - Perú, para la elaboración de obras artísticas basadas en experiencias oníricas conscientes o sueños lucidos, servidos de una tecnología especializada para el proceso onírico (Generador de Onda) que es iniciada por los propios artistas plásticos, idea desarrollada por Jhon. D.R.B. en los años 2009, y que hoy contrapone la función ideológica del último “movimiento artístico histórico de los surrealistas” a sus prácticas oníricas básicas.

Propuesta Artística: Propuesta artística es la creación de un lenguaje (o metalenguaje) a través de un medio expresivo mediante el cual, el artista, transmite una idea o mensaje. Por ejemplo en la obra del director de arte y diseñador brasileño Jum Nakao "A costura do invisível / Sewing the invisible" es posible identificar el medio de expresión en la performance y el diseño de vestuario, el soporte en el cuerpo humano y el lenguaje en la conjugación de estos tres elementos mediante el cual transmite lo que en palabras del propio artista : " Nos eleva hasta el nivel que es necesario para percibir lo invisible que se establece entre las imágenes y los textos, entre el pensamiento y el gesto." (Jum N., 2008)

Artista: Un artista es una persona que ejercita las artes y produce obras artísticas. La definición del término (Julián P., 2016)

Por lo tanto, estará asociada a aquello que se entiende por arte. El arte por lo tanto abarca la plástica, teatro, danza y música, del cual el llamado artista debe ejercer todas ellas para obtener dicha denominación de artista, por ejemplo:

- Para usos cotidianos el “Artista plástico” ejerce la pintura o la plástica.
- Para el “Artista musical” o músico ejerce, recrea y crea música.
- Para “Artista teatral” o actor, ejerce, recrea y crea obras teatrales.
- Para el “Artista Dancístico” o danzarín, ejerce, recrea y crea danza.

En el caso personal de tildar o tildarse como “Artista”, eso quiere decir que ejerce todas las artes y es el máximo a todas ellas sumadas en una sola denominación.

Experiencia: Experiencia, del latín experientia, es el hecho de haber presenciado, sentido o conocido algo. La experiencia es la forma de conocimiento que se produce a partir de estas vivencias u observaciones. (María M., 2016)

Para el psicoanálisis, *el inconsciente* es un sistema de impulsos reprimidos que no llegan a la conciencia pese a permanecer activos en el sujeto. Esto quiere decir que los contenidos reprimidos que se encuentran en el inconsciente aún tienen efectividad psíquica ya que actúan mediante diversos mecanismos. Los sueños y los actos fallidos son manifestaciones del inconsciente. (Sigmund F. 1992)

Consciente: Determinar el origen etimológico del término consciente nos lleva hasta el latín. Y es que emana del vocablo latino “conscientis”, que se encuentra conformado por tres componentes: el prefijo “con-“, que es equivalente a “reunión”; el verbo “scire”, que es

sinónimo de “saber”, y finalmente el sufijo “-nte”, que puede traducirse como indicador de “agente”.

Obra Pictórica: Origen de la palabra: (la palabra pictórica proviene del latín pictor que significa pintor). Obra de arte pintada. Producto o creación pintada, generalmente un cuadro, pero puede también ser un mural. (Merino M., 2016)

Artista Onírico: Es aquel profesional que crea obras artísticas, basadas al tema de experiencias oníricas conscientes o sueños lucidos, ya sean provocados y no provocados, debidamente respaldadas a un sustento descriptivo escrito de la experiencia onírica, transportándola a la música, danza, teatro o pintura sin excepción.

Artista Plástico Onírico: Profesional que crea obras artísticas plásticas con todo tipo de elementos técnicos y materiales de elaboración plástica clásica o moderna, basadas en las experiencias oníricas conscientes, ya sean provocadas y no provocadas, debidamente respaldadas a un sustento descriptivo de la experiencia.

Inspiración: Acción de introducir aire u otra sustancia gaseosa en los pulmones; Estímulo o lucidez repentina que siente una persona y que favorece la creatividad, la búsqueda de soluciones a un problema, la concepción de ideas que permiten emprender un proyecto, etc., especialmente la que siente el artista y que impulsa la creación de obras de arte. Estado de ánimo favorable a la creación literaria o artística; Ilustración o movimiento sobre natural que infunde Dios en las criaturas.

Libido: nombre femenino, Deseo de placer, en especial de placer sexual.

Alucinación: Nombre femenino. Percepción de una imagen, un objeto o un estímulo exterior inexistentes que son considerados como reales. Imagen, objeto o estímulo exterior que la

mente percibe sin que su existencia sea real. s. f. Visión o sensación que no es real, sino producto de un trastorno o una enfermedad de la mente. f. Acción de alucinar o alucinarse. Sensación subjetiva que no va precedida de impresión en los sentidos. fig. Desvío de la imaginación, percepción de una imagen o estímulo exterior que no es real.

Temática: es un término que puede funcionar como sustantivo o adjetivo. En el primer caso, hace referencia al tema o a la gran variedad de temas y asuntos que caracterizan a un hecho o fenómeno (definicion.de, 2017)

Ontología: significa "el estudio del ser". Esta palabra se forma a través de los términos griegos οντος, ontos, que significa ser, ente, y λόγος, logos, que significa estudio, discurso, ciencia, teoría. La ontología es una parte o rama de la filosofía que estudia la naturaleza del ser, la existencia y la realidad, tratando de determinar las categorías fundamentales y las relaciones del "ser en cuanto ser". Engloba algunas cuestiones abstractas como la existencia o no de determinadas entidades, lo que se puede decir que existe y lo que no, cuál es el significado del ser, etc. (significados.com, 2017)

Estética: Estética es la disciplina que investiga las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza. Es la manera particular de entender el arte o la belleza. La palabra estética proviene del griego aisthetikós que significa susceptible de ser percibida por los sentidos. La terminología estética hace referencia a la apariencia exterior de una persona o cosa desde el punto de lo bello.

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 Ubicación Geografía

Departamento de puno, Provincia Puno, Distrito de Puno

3.2 Periodo de Duración del Estudio

Se fueron Analizando durante 3 años de julio 2015 a junio 2018.

3.3 Población y Muestra del Estudio

Para lo que se toma como muestra 33 artistas plásticos, procedentes o egresados de instituciones educativas superiores de arte, UNA – Puno y ESFA de la ciudad de Puno.

3.4 Procedimiento

Descripción del Proceso no Provocado:

Para esta etapa se inició con la estructuración de los formularios cerrados acorde a los objetivos e información que necesitamos hallar. (Anexo 1)

Luego se procedió a la búsqueda de información con Participantes inherentes y relacionados al arte plástico, contando y detallando la vivencia onírica que experimentaron naturalmente; sabiendo que a pesar del tiempo, desde semanas hasta años pudieron recordar tales vivencias, pero con ciertas deficiencias de lucidez y recuerdos del mismo, no a un 100% de detalle.

Descripción del Proceso Provocado:

En este proceso también se incluyeron un formulario de preguntas con la misma estructura, y por ser provocada se utilizó un Emisor de onda especializada para provocar sueños lucidos o conscientes, aplicándosele al participante durante su estado de descanso tan solo en una sesión con el resultado conseguido y entre otros factores beneficiosos. Ya consiguiendo la lucidez esperada para la representación onírica requerida y la descripción onírica detallada con un

100% presumible, con una aplicación constante desde el inicio de descanso del sujeto, hasta su despertar, entre un parámetro de 8 horas.

3.5 Proceso en General:

Al conseguir la información de los 33 Participantes, que tenemos en archivo toda la descripción detallada de cada vivencia onírica, se procederán de seleccionar, en base a cuestiones técnicas y de estética artística, para proceder a su plasmado bidimensional, ya sea en técnicas básicas, puras, mixtas o modernas. Para esquematizar de forma general ambos procesos de recolección de datos y análisis, presentamos el siguiente gráfico que ilustra todo el proceso a seguir para la elaboración de obras oníricas como objetivo final. (Anexo 2)

Paso 1: REPOSE (repose): los Participantes son puestos a reposo o descanso normal del cuerpo.

Paso 2: ONYRIC EXPERIENCE (Experiencia onírica) o estado de REM, donde los Participantes ya se encuentran en estado de sueño profundo, viviendo internamente lo onírico.

Paso 3: DESCRIPCIÓN, luego de terminada la experiencia onírica en estado normal de sueño, se procede a la recolección de datos oníricos.

Paso 4: ANÁLISIS Y SELECCIÓN, teniendo todas las experiencias, se inicia a seleccionarlas de acuerdo a su complejidad.

Paso 5: PRODUCCIÓN Y ELABORACIÓN, teniendo la información se procede a crear obras de “Realismo Onírico”

3.6 Descripción General de la Herramienta Electrónica:

En este modelo, SL1 – DSN-2005, versión beta, este aparato electrónico fue comenzándose a elaborar desde los años 2005 a 2014 periodo donde se trató de fijar por cuestiones técnicas del circuito, cambio de elementos electrónicos y mejoras con la eficiencia de la onda, cuidando la frecuencia, niveles y el momento preciso donde se llega a activar el aparato con el preciso instante del sueño REM del soñador, donde el sujeto queda prácticamente inmóvil y solo los ojos comienzan a moverse de manera natural y el aparato cambia a modo activo. (Anexo 3).

Sensor de Onda: Está compuesto por un circuito y led dinámico que marca la verificación del sensor. El sensor se ubica en la parte superior alta del aparato.

Temporizador: Controla el tiempo de activación del sensor y la hibernación del equipo, durante los periodos de movimiento del paciente.

Caja de Cambios eléctrico: Compuesta básicamente por delays para cambio espectral, y niveles de tiempo, controla los cambios de nivel de onda y regulación del mismo también el calibrado de sensibilidad del sensor.

Filtro de Voltaje 1: Convierte y reparte la energía de 240v a 3v repartiéndola directamente al sensor, cumpliendo una función aparte por motivos de seguridad y desgaste del aparato ante cualquier cambio de voltaje.

Filtro de Voltaje 2: Fuente que alimenta a la caja de cambios eléctricos y toda su estructura.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Factor Psicológico:

En este factor se presenta parte de los resultados de la investigación, concerniente a los datos psicológicos conseguidos y aportados por cada participante después de cada prueba de sueño provocado y no provocado, desde la perspectiva cualitativa y cuantitativa, sistematizada, analizada y a las preguntas del problema y objetivos de la Investigación.

1. PARTICIPANTE: DMCB – (F)

Relato Onírico - No Provocado: He deambulado, me acosté, y mi mama se fue a Arequipa por una puerta de casa, mi papá subió y dijo ábrenos, la tía Anita abrió la puerta a mis padres y dijeron que vaya a comprar gaseosa y no había, vi 3 rateros que los querían llevar en un auto, llega otro auto y en el auto habían 5 personas 2 varones 2 mujeres y un bebe, pusieron un bebe en la puerta, la puerta de mi tía, se fueron las 4 personas y dejaron al bebe, los ladrones seguían ahí, subí a la puerta cerrada, mi prima abrió la puerta, entre a la cocina de mi tía. Su tía les dijo que vayan a la sala, donde había carne molida y arroz (cocidos), su papa fue a comprar gaseosa y salió por la azotea, su papa fue donde el señor pancho, les sirvió gaseosa, y un poco le hicieron sobrar al Aron (mi hermano).

2. PARTICIPANTE : MAER – (F)

Relato Onírico - Provocado: Estaba en un bosque con mis amigas jugando y ellas gritaban y su hermano viene, su hermano trae un león y un lobo tortuga y sapo, el león en vez de rugir hacia el sonido como el sapo, lobo en vez de aullar decía como la tortuga y la tortuga rugía, el sapo

aullaba, jugamos y su hermano encontró unas lianas, como nos ¿columpiamos? Luego estaban con su hermano columpiándose.

3. *PARTICIPANTE : NBC – (F)*

Relato Onírico - Provocado: Estaba en un parque, solo árboles, estaba vestida de blanco (mandil) como si fuera hombre, luego el sueño cambio, en la que uno de sus sobrinos olvido su sombrero, y fueron al colegio a buscar su ropa (color rojo) ,en un carro con el chofer de gorro blanco, una señora del campo viejita, se había caído, luego vio mucha gente y su esposo la abrazaba, el carro paso sobre la viejita vestida de verde y su esposo de verde más claro (de día) (el único carro) (lugar parque Dante Nava Puno), su hermana tenia maletas y bolsas, y se preguntaba la cantidad y que iban a subir a un cerro, un amigo le dio comida, luego apareció con una señora de falda y mantón, con sombrero de paja y otra señora de mantón celeste (parecía su mama) les perseguía en la misma arboleda a ella y su hermana yendo a un colegio, y le entregaron unas fotos, ella sentía pena por la señora que habían pisado. Soñó con otras cosas pero olvido lo sucedido.

4. *PARTICIPANTE : PACB*

Relato Onírico - Provocado: Yo vi, un Pegaso, dragón, cocodrilos, delfines, oso, godzilla, mono león, perro entrenado, elefante, conejos jugando golf. Caminaba de noche, deambulaba, luego me tropecé en una cuerda, mis padres se iban en una camioneta y me dejaron, estaban yendo al colegio y me caí a un pozo, vino un gato negro, vio un perro (perro que vi en televisión) pelearon fuera del pozo peleo con el perro, y me tiraron una escalera para salir.

5. *PARTICIPANTE : EMA – (F)*

Relato Onírico 1- Provocado: Fueron dos sueños; el primero fue que estaba en un lugar parecido a una selva, estaba con mi prima, su hermana mayor, en un río grande, sobre las orillas caminaba por unas lianas, el río poseía agua sucia, estaba subiendo y casi se cae, más arriba estaba lavando ropa, ella, su prima, hermana y mamá, durante el día, de repente aparece más arriba y el agua cambió y era más limpia, seguía subiendo y se encontró con unos caballos con un arriero, dejando dos caballos, blanco y café, regreso dicho arriero y se llevó los caballos.

6. *PARTICIPANTE : CNF – (F)*

Relato onírico - Provocado: Tenía que ir al trabajo (era sábado) tenía que hacer una lista en el carro, en la parte de adelante, me puse a hacer la lista, como voy presentar una lista, acta, estaba queriendo anotar el nombre, luego él era el carro (ya era atardecer), en la ducha, me estaba bañándome con agua fría limpia, porque no había agua caliente.

7. *PARTICIPANTE : RCV*

Relato Onírico 1- Provocado: Siempre me voy a mi casa de post grado, cuando estaba yendo por arquitectura, se esclareció todo, se dio cuenta que estaba soñando, era una nube y al pisar el piso, pasadizo, vi todo. Estaba jugando dota, HUSKER, peleando romper su base...

8. *PARTICIPANTE: VMPV – (F)*

Relato Onírico 1 - Provocado: Estaba en la calle por una amiga, caminando por la calle, llamando a una amiga por Jr. H. Cornejo de noche, llamándola a ella “mi conocida de trabajo”, comencé a buscarla, le contesto y se encontró a su casa, era de dos pisos su casa, fui a recogerla y en eso mi amiga ya era buena persona, pero en la esquina, mientras esperaba,

había personas que hablaban de ella, mientras esperaba en la esquina ya no era noche era de día, habían hombres que pisaban un riachuelo, ninguno llegaba a caerse, había un hombre gordo y no se caía, estaba limpio, estaba en la casa de mi amiga, esperando; había un joven, que quería cargarla, ella no quería, y me cargo a mí y quería ver mi cabeza, no quería ver la punta de la cabeza, se vio al espejo se peinó, pero parecía un buen chico.

9. *PARTICIPANTE: NRCL*

Relato Onírico 1 - Provocado: Soñé con mis compañeros, peleándose por la pelota, estaba nublado, de repente aparece un compañero con ropa de calle y todos nosotros con buzo, pensé que parecíamos animales con la pelota, me hizo unas señales con los ojos a la pelota. Recuerdo que tenía una pelota básquet, saltamos, la pelota entro y desperté, era de día.

10. *PARTICIPANTE : RBJD*

Relato Onírico 1 - Provocado: Soñé con un campo verde y fangoso, todo se veía como si fuera una especie de cortometraje de animación en 2d con cierto volumen, como si estuviera en un pantano, con totora, en el me sentía algo perdido, buscando animales.

Luego sentí algo en el cielo y vi volando mantarayas, pero estaban flotando, con unas formas muy raras en sus colas y se movían como tentáculos al viento.

11. *PARTICIPANTE : JDRB*

Relato Onírico 1 - Provocado: Veía todo un paisaje hermoso, estaba viendo el mar, y veía todo desde lo alto, era una vista panorámica, de una playa, un bote avanzando hacia la orilla y todo estaba nublado, luego poco a poco fue bajando la altura, y me acercaba a la orilla, luego en un instante me ubique en ella pisando la playa, avance un poco. Luego tenía en la mano una cometa, no quería q se caiga, pero seguí avanzando, luego me topé con un muro (...)

Relato onírico 2 - provocado: Estaba en un campo verde sin nada de árboles y con cerros muy a lo lejos en el horizonte, alrededor, luego vi una escalera, pero no estaba sostenida, estaba directamente colgada del cielo, me acerque y lo subí, y mientras lo hacia el paisaje se veía mejor, comencé a ver el sol y luego la escalera termino en pleno cielo no tenía más para subir, la escalera era blanca y algo delgada.

12. *PARTICIPANTE : MRB*

Relato onírico 1 - Provocado: Era raro el sueño, estaba en mi cama, pero era una cama muy rara, el cuarto también, parecía antiguo, pequeño y viejo, abrí la puerta, sentía necesidad de caminar, salí y parecía que había nevado, el suelo estaba algo mojado y con barro, luego mire el cielo y vi a la luna y se veía muy rara, con una malla a su alrededor, a su alrededor tenía una malla, y creí que estaba en otro planeta, luego seguí caminando y se acercó una señora con túnica oscura como de monje, tenía una niña en brazos y era mi hija.

13. *PARTICIPANTE : MYLQ – (F)*

Relato onírico 1- No provocado: Soñé que el hermano de mi enamorado intentaba entrar al cuarto donde nos encontrábamos y el intentaba entrar, luego de unos minutos su hermano trataba de entrar por la pared cortándola con su mano, y le decía a mi enamorado que tratara de taparse y luego se iba su hermano, y se repitió varias veces la misma situación.

14. *PARTICIPANTE : ESL*

Relato Onírico - No provocado: Vive en un mundo de recuerdo y fusionando con un poco de la vida real, en un ambiente gris con neblina en donde había una dama que en sus manos se convertía en torbellinos a medida que va transcurriendo el tiempo, ella también se desvanecía a medida que caminaba, el cielo se iba aclarando en su color natural.

15. *PARTICIPANTE : LLR – (F)*

Relato Onírico 1 - provocado: Me soñé en un árbol, con hojas pequeñas, estaba en la copa del árbol, agarrando las hojas y de pronto desperté.

16. *PARTICIPANTE : YHOC – (F)*

Relato Onírico - No provocado: Estaba en el cementerio de noche, el suelo estaba llena de posas, en cada poza había personas muertas y otras en descomposición, todo el ambiente era tétrico en blanco y negro, yo caminaba tratando de encontrar una salida.

17. *PARTICIPANTE : YMQQ – (F)*

Relato Onírico - No provocado: En una oscura noche, mientras caminaba bajo un enorme puente, deseaba pasar hacia el otro lado, donde se veía la paz, arboles, flores, animales, etc, y pues viendo al águila, sentí que me caía al vacío mientras veía los ojos hacia una distancia del cielo oscuro y esas nubes, pero mientras estaba de pie, emprendí vuelo.

18. *PARTICIPANTE : JWVF*

Relato Onírico - No provocado: En la descripción el lugar en la ciudad de Juliaca, el fondo es con habitaciones cuartos, lugares donde viví mi infancia. En los colores son grises, violetas, celestes y negro, personas, con mi papa siempre soñaba, sonidos baladas de los 90 románticas, sentimientos son tristes, recordando la casa donde crecí desde que nací hasta los 10 años.

19. *PARTICIPANTE : MSLT*

Relato onírico - No provocado: Era de noche y era un lugar muy agradable en colores verde y azul y si hubo personas que me hablaban de cuán importante es tener amigos que están

siempre contigo. Con un vestido blanco, sola, entonces en mi pensamiento vienen personas sin rostro.

20. *PARTICIPANTE : LFLC*

Relato onírico - No provocado: Era un lugar lejos del país en donde había una iglesia hecha de piedras muy oscuras donde yo entro.

21. *PARTICIPANTE : WCC*

Relato Onírico - No provocado: Soñé que estaba volando frente con un búho desde lo más alto de una loma vi que en la tierra estaba llena de muchas flores y aves muy tiernas, (un huerto) me sorprendía que yo volaba sin tener alas a comparación del Búho que lo tenía.

22. *PARTICIPANTE : CAFH*

Relato onírico - No provocado: Llegue de viaje de Arequipa, era como las 2 de la mañana, y estaba dormida, ósea en mis sueños estaba en otro sueño, como si estuviera dormida y soñé que mi mama llego, cuando en realidad mi mamá no estaba, estaba en Arequipa, me toco la puerta y se sentó en la parte del piso y yo estaba en la cama, y como que tenía una actitud diferente a la que tiene físicamente y me empezó a acariciar y pues se hecho a mi costado, y se empezó a reír, yo me asuste porque ella no era así su comportamiento, me asuste, la mire bien y no era mi mama y se salió afuera, cerré la puerta y volví a despertar, dije que no era verdad pero seguía, cerré la puerta y la chapa como que no funcionaba en ese momento y entro ella y le dije que no era mi mamá y que se fuera y se empezaba a reír, salía y volvía a entrar a mi cuarto, en una de esas me tape con el edredón y ella me estaba asfixiando, me desespero y no podía respirar, ahí creía que se acababa el mundo, y es como una persona no dejara que me moviera, puse todas mis fuerzas y desperté.

23. *PARTICIPANTE : MTC*

Relato onírico - No provocado: Un lugar privado, un cuarto, una cama había una persona con la que nunca he hablado pero vive al lado de mi casa, con escenas muy sensuales y pasionales, el clima era gélido, como de madrugada, había una especie de luz descendente, con sonidos de mis gemidos. Hubo 0 sentimiento mutuo, es decir solo era lujuria y placer, a la mañana cuando despierto, amanecí con un chupo por debajo de la mandíbula.

24. *PARTICIPANTE : JCT*

Relato Onírico - No provocado: Rodeado de personas que no conocía y me buscaban para que realice un trabajo (labrar la tierra), había papas y panes en todo lado, recuerdo que una de ellas me dijo que los recoja, pero no quise, tome un auto que era conducido por una persona de mayor edad y me dejo que en la casa de mis padres, luego desperté.

25. *PARTICIPANTE : GMM*

Relato Onírico - No provocado: Fue un sueño que me alegró porque había logrado crear una fundación para niños con recursos económicos bajos en donde se le dio la facilidad de que estudien, jueguen y así sean personas de buen vivir y verlas alegres, fue una sensación grata y única.

26. *PARTICIPANTE : KYZ*

Relato Onírico - No provocado: Lo poco que recuerdo fue que estaba en mi facultad haciendo mis clases normalmente, estaba con mis compañeros y amigos. Pero me desperté y en esos tiempos estaba postulando, fue algo irónico y nostálgico a la vez.

27. *PARTICIPANTE : JMF*

Relato onírico - No provocado: Era un campo y yo subía una montaña y miraba el sol, recuerdo la sensación del calor también, era de día.

28. *PARTICIPANTE : LPC*

Relato Onírico - No provocado: Primero estaba caminando en puente rojo, no había nadie y sentía desesperación. Luego a lo lejos vi a una persona tapada con plástico azul, me sentí asustada había sangre y de pronto la persona se paró, resulto que era mi abuelo (había muerto hace 8 días), trataba de correr para alcanzarlo y mi papá que apareció en el sueño, me detuvo, no paraba de llorar.

29. *PARTICIPANTE : MSS*

Relato onírico - No provocado: Estaba en una exposición y no sabía muy bien mi tema y me hicieron una pregunta y no pude responder bien y me causo una impotencia de no saber y nunca quisiera que se repita.

30. *PARTICIPANTE : AML*

Relato onírico - No provocado: Era de noche en un lugar desconocido que tenía el ambiente de colores tenebrosos, con respecto a las personas que me acompañaban mis hermanas y algunos compañeros, no escuche sonidos pero si tenía una sensación de que la oscuridad me absorbía y quería jalarme hacia ella, mi cuerpo no podía moverse y nadie me ayudaba hasta que desperté.

31. *PARTICIPANTE : EAM*

Relato onírico no provocado - El sueño que tuve hace 15 años fue acerca de una chica que en un futuro la conocí, en esa oportunidad que la persona que estaba soñando, estaba dentro de un barco, aquí en la rivera de la ciudad de Puno, ella estaba con un vestido algo blanco, era muy guapa la chica, recuerdo que la vi en el barco, conversamos nos reímos, nos dimos un primer beso y curiosamente después de unos 4 años, volví a ver a la chica en persona y se cumplió aquello que había soñado en ese momento, creo que importante de ese sueño fue que esa persona se materializo en la realidad y fue de noche.

32. *PARTICIPANTE : WCCC*

Relato on - No provocado: En la niñez llega mi padre y me obsequia un carro de juguete que tenía un cráneo en la parte delantera (caseta) y el cráneo hablaba, después me doy cuenta que mi padre había fallecido y voy a buscarlo al lugar donde los muertos se van que era en cerro próximo a ciudad.

33. *PARTICIPANTE : DMCC*

Relato onírico - No provocado: La ciudad de Puno estaba incendiada y era el fin del mundo yo era la única sobreviviente y caminaba por el barrio Laykacota buscando a más gente, había muchos autos ardiendo en llamas y llantas quemadas, a pesar de ello no encontré a ninguna persona, ni viva ni muerta, me sentí sola y no sabía por dónde más buscar no que hacer.

4.2 Análisis de Datos

Tabla N°1 Cuadro de Procesos de vivencias oníricas

N°	Voluntario Iniciales	PROCESO		N° de sesiones		Aprobación del sujeto +/-		N° de Sueños Oníricos		Nivel de lucidez onírica declarada por el voluntario	
		Provocado N° Hrs-min-S' aprox	No Provoc. aprox.	Provoc.	No Provoc.	Provoc.	No Provoc.	Provoc.	No Provoc.	Provocada	No Provocada
1	DMCB	3 hrs		1		+		1		100%	
2	MAER	3 hrs		1		+		1		100%	
3	NBC	7 hrs		1		+		1		100%	
4	PACB	7 hrs		1		+		1		100%	
5	EMA	6 hrs y 20 min		1		+		2		100%	
6	CNF	7 hrs		1		+		1		100%	
7	RCV	7 hrs		2		+		3		100%	
8	VMPV	7 hrs		2		+		7		90%	
9	NRCL	7 hrs		1		+		1		100%	
10	RBJD	7 hrs		3		+		7		80%	
11	JDRB	7 hrs		2		+		4		90%	
12	MRB	7 hrs		2		+		2		95%	
13	MYLQ		15m		1		+/-		3		100%
14	ESL		15m		1	+			1		80%
15	LLR	7 hrs		1		+		2		100%	
16	YHOC		15m		1		+/-		1		70%
17	YMQQ		15m		1		+/-		1		50%
18	JWVF		15m		1		+/-		1		60%
19	MSLT		15m		1		+/-		1		100%
20	LFLL		15m		1		+/-		1		50%
21	WCC		15m		1		+/-		1		80%
22	CAFH		15m		1		+/-		1		65%
23	MTC		15m		1		+/-		1		100%
24	JCT		15m		1		+/-		1		80%
25	GMM		15m		1		+/-		1		70%
26	KYZ		15m		1		+/-		1		50%
27	JMF		15m		1		+/-		1		60%
28	LPC		15m		1		+/-		1		70%
29	MSS		15m		1		+/-		1		55%
30	AML		15m		1		+/-		1		40%
31	EAM		15m		1		+/-		1		45%
32	WCCC		15m		1		+/-		1		60%
33	DMCC		15m		1		+/-		1		55%
PROMEDIO TOTAL		6.32076923	15	1.46153846	1			2.53846154	1.125	97%	66%

Tabla N°2 Cuadro de Elementos Oníricos Fantásticos o básicamente especiales para el soñante - m/f (seleccionados)

Z	S E X O	Lugar	EXPERIENCIA		EXPERIENCIA		EXPERIENCIA		EXPERIENCIA		EXPERIENCIA	
			ELEMENT	DESCRIP	ELEMENT	DESCRIP	ELEMENT	DESCRIP	ELEMENT	DESCRIP	ELEMENT	DESCRIP
1	F	DMB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	F	MIL	LEÓN	El león no rugía, hacia el sonido de un sapo	LOBO	El lobo no aullaba, hacia el sonido de una tortuga.	TORTUGA	La Tortuga rugía como el león	SAPO	El sapo aullaba como el lobo	-	-
3	F	NBC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	M	PAGS	PEGASO	-	Dragon	-	Godalla	-	Monolepa	-	Todos ellos jugando golf	-
5	F	EIA	RETRATO	Era de una mujer que fue pintada y comenzó a moverse	-	-	-	-	-	-	-	-
6	F	ONF	Carro	La señora era parte del carro pero luego se convirtió en él	-	-	-	-	-	-	-	-
7	M	RCV	Dota	Estaba jugando un video juego	HUSKER	Destruyendo su base	Mapa Conceptual Computador a	Dentro, el era uno de los cursos (temas)	Cambio de escenario	Luego de buscar camillas aparece en casa de su tía	-	-
8	F	WFP	Mujer fuerte	Tomo agua y se curó	Hormigas normales y una gigante	Hablaban y planeaban	Moscas	Solo hablaban y dejaban dormir	Hombre mujer	Vimos aquel que se estaba congelando	Araña gigante	Era café y estaba sobre un televisor
9	M	MCL	Chicos con buzo	Todos parecíamos animales	-	-	-	-	-	-	-	-
10	M	REJU	Matorray	Eran varias y estaban volando	Nave	Espacio reducido y sin moverse	Zombis	Entrando a por las vetenas	Enano horrible	Estaba disparando	Ave de energía	Esa ave se movía lentamente hacia un cuarto
11	M	JORB	Muro gigante	Tenia piedras redondas y pequeñas	Cadáver de ovejas	Eran bastantes y en agujeros	Escalera flotante	Estaba conectada al cielo y termino cuando vi el sol	Poderes (fuego, energía, levitación)	Me retaron en sueños y saque poderes de la manos	-	-

12	BRE	m	Cuarto	Era pequeño y viejo	Luna extraña	Parecía que tenía una malla	Mujer con hijo	El hijo (a) parecía niña pero tenía cara de varón.	Dientes careados	Metió su mano en la boca por que le molestaba y sintió que se habían caído y eran muy viejos.				
13	WLO	f	Pistas laberinto	Estaba de Salcedo a Puno										
14	ESL	m	MUJER	Le salía tomados de sus manos y poco a poco se desvanecía										
15	LLR	f	Arbol	Estaba en la copa y tenía hojas pequeñas										
16	THC	f	mueertos	Habían personas en descomposición										
17	YGO	f	-	-										
18	JNV	m	-	-										
19	BLT		Personas sin rostro	Venían hacia el en su pensamiento										
20	AFG		Iglesia	Hecha de piedras oscuras donde entro										
21	WCC		-	-										
22	CAF		-	-										
23	BTC		-	-										
24	JCT		-	-										
25	SWB		-	-										
26	KYZ		-	-										
27	JMF		Montaña	La estaba subiendo										
28	LTC		-	-										
29	BSS		-	-										
30	ABL		-	-										
31	ZAF		-	-										
32	WCC		carro de escape	ese cráneo me hablaba era pequeño										
33	WCC		Ciudad en llamas	Puno, barrio Lavacaca se veía en llamas y sin nadie alrededor										

Tabla N°3: Escenas Oníricas Fantásticas en varones y mujeres (para seleccionar):

N°	DETALLE
1	León croa , lobo con sonido de tortuga, tortuga rugía, el sapo aullaba , pegaso, dragon.
3	Animales (cocodrilo, elefante, delfines, oso, gato negro), godzila, Mono león, perro entrenado.
3	Conejo jugando golf.
4	Retrato moviéndose haciendo gestos, con otro retrato en sus manos con solo pies.
5	Estaba haciendo una lista y mientras anotaba el nombre, me convertí en el carro.
6	Se dio cuenta que estaba soñando, era una nube y al pisar el piso, pasadizo, vi todo. Estaba jugando dota, HUSKER, peleando romper su base.
7	De él tratando de ser más joven en otro cuerpo.
8	Con un mapa conceptual en la computadora, él era uno de los cursos.
9	Sueño antiguo en la india.
10	Insectos hablando y planeando, no dejaban dormir.
11	Se moría congelado un hombre mujer
12	Araña gigante, y un joven con un pedazo de carne.
13	Sintió que todos sus compañeros eran animales
14	Manta rayas volando con colas raras.
15	Encapsulado en una nave.
16	Venían hacia el, truenos y tornados.
17	Nos iban a atacar una especie de zombies y muertos horribles, entre extraterrestres y humanos contagiados, apareció un monstruo enano y me disparó tres veces
18	Arroje una y el piso se movió con un sonido raro, luego volví a hacerlo y de pronto salió como un globo un enorme elefante y comenzó a perseguirme, un elefante que me persiguió lo ahorque y se convirtió en oveja, un peluche.
19	Insinuar mi capacidad de volar a la gente que estaba ahí, parecía gente adinerada y muy fina-
20	Comenzó a nublarse extrañamente, las nubes grises a un tono azul y negro, se pusieron extrañas, como si las nubes tuvieran vida se movían delante mío, y comenzó a salir un ave llena de energía en todo su cuerpo, estaba aleteando suavemente.
21	Solté la cometa y comencé a tocar el muro de piedra y me di cuenta que estaba hecho de pequeñas piedras redondas y oscuras.
22	En el piso había agujeros, que tenían lana de oveja.
23	Según yo, podía dominar mis poderes, aquella persona me retó.
24	Luego mire el cielo y vi a la luna y se veía muy rara, con una malla a su alrededor.
25	Una señora con túnica oscura como de monje, tenía una niña, diciéndome que era mi hija, yo me sorprendí y quise ver su cara, pero tenía el rostro de un hombre y me hablaba.
26	Su hermano trataba de entrar por la pared cortándola con su mano.
27	La pista para Puno se hizo curvas y vueltas como un laberinto.

Básicamente, encontramos sueños con ciertos caracteres interesantes para el plasmado visual, según el nivel de lucidez y el recuerdo del participante para describir cada elemento ya plasmado, y encontramos mucha más información relacionada e innovadora de tales procesos que estamos manejando para generar sueños conscientes, los resultados visuales y literarios que mostramos van más allá, el campo de la mente aun nos brinda nuevo conocimiento que apenas sabemos que existe y solo el arte puede llevar a manipularlo o dirigirlo.

4.3 Factor Artístico:

Dentro de este factor detallaremos de forma básica la producción de las vivencias oníricas llevadas a formato gráfico digital (montaje), boceto a Lápiz y mixtos, hechos por los Participantes y reinterpretados por el investigador presente; Donde solo mostraremos una pequeña selección de entre todas las vivencias oníricas que se han conseguido y convertirlas en el inicio de producción onírica, bien llamadas “Realismo Onírico”; recalcar también, como se afirmó al inicio del planteamiento e introducción de esta investigación, solo se trata de fijar muy bien el tema estudiado, para crear obras, y para crearlas técnicamente primero daremos a conocer la producción onírica puesta en borradores previos que son fundamentales, solo vistos en fotografía y escaneados.

4.4 Experiencias y Obras Oníricas

4.4.1 Obra N°1 (Anexo 4)

Denominación de la obra: “Conejo Jugando Golf”

Contenido de la Obra: según la experiencia onírica:

Está en un bosque con mis amigas jugando y ellas gritaban y su hermano viene, su hermano trae un león y un lobo tortuga y sapo, el león en vez de rugir hacia el sonido como el sapo, lobo en vez de aullar decía como la tortuga y la tortuga rugía, el sapo aullaba, jugamos y su hermano encontró unas lianas, como nos ¿columpiamos? Luego estaban con su hermano columpiándose.

Para este tipo de sueños se encuentran generalmente en niños y jóvenes, en caso de mayores, son sectores psicológicos que no terminaron de madurar.

Elementos principales de la obra:

El elemento principal es un conejo jugando golf, sin mayores detalles según se relata en la experiencia onírica.

Los dos siguientes elementos son el palo de golf y la pelota que le da otro mensaje al elemento principal, “la idea de jugar golf”.

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 2 planos el segundo (el fondo verde y frío), en el primero todos los elementos principales de la obra.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los elementos principales están centrados y comparten de forma rectangular un con corte diagonal del espacio.
- Ritmo: es dinámico y activo por la aplicación de textura esfumada y dura.
- Centro de interés: la composición de los objetos construyen una espiral geométrica haciendo que el centro de interés sea el vacío del espacio hacia arriba en la derecha.
- Composición: centrada.
- Recorrido visual: inicia en la pelota, luego se recorre por el palo de golf y termina en el punto de dirección vacía del cuadro, donde la mirada del conejo está dirigida dentro del cuadro.

4.4.2 Obra N°2 (Anexo 5)**Denominación de la obra: Pintor con cuadros en movimiento****Contenido de la Obra: según la experiencia onírica:**

Se encontró en un cuarto, solo observaba un retrato que lo estaban pintando pero no vio al pintor, era el retrato de una mujer, cuando terminaron el retrato vio moverse a la mujer del retrato, haciendo poses enseñándole a hacerlo, causándote curiosidad su mirada, y en su mano sostenía otro retrato, con una mujer que solo tenía pies.

Elementos principales de la obra:

Primer plano: Se ubica el pintor ubicado de espaldas pintando su tercer cuadro.

Segundo plano: Su segundo cuadro pintado, según el relato un rostro de mujer haciendo gestos.

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 4 planos separada por todos los elementos principales de la obra.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los objetos principales están alrededor y dividen el espacio dirigiéndolo al centro o ultimo plano, siendo parte de la perspectiva de todo el cuadro.
- Ritmo: es dinámico y activo.
- Centro de interés: la composición de los objetos construyen un sig sag haciendo que el centro de interés sea el 4 plano llevado en perspectiva del espacio hacia arriba a la derecha.
- Composición: sig sag.

4.4.3 Obra N°3 (Anexo 6)**Denominación de la obra: Joven mirando insectos bajo la cama.****Contenido de la Obra: según la experiencia onírica:**

Las moscas debajo de una cama algunas muertas y 4 vivas y unas hormigas que estaban planeando y una hormiga grande, ellas hablan y planeaban, las moscas solo hablaban, Las mate porque recordé mi realidad... no dejan dormir les dije.

Elementos principales de la obra:

Primer plano: Se ubican insectos charlando

Segundo plano: Su segundo objeto del cuadro, se encuentra el rostro de la chica, que da a entender que los observa según el relato onírico.

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 2 planos separada por todos los elementos principales de la obra.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los objetos principales están ubicados de superior a inferior y dividen el espacio por igual, siendo parte de una perspectiva sutil por el uso del rostro.
- Ritmo: activo.

- Centro de interés: la composición de los objetos construyen planos equilibrados, llevado sutilmente en una perspectiva suave del espacio hacia arriba el centro del cuadro.
- Composición: dual.
- Recorrido visual: puede iniciar de cualquiera de las divisiones, arriba o abajo y con la sutil perspectiva.

4.4.4 Obra N°4 (Anexo 7)

Denominación de la obra: Joven de la carne (Anexo)

Contenido de la Obra: según la experiencia onírica:

Cuando yo me levanto para irme a correr y dije a mi primo que vayamos a correr mientras despierta diego. Tía, levantando a los chicos los amigos de Ronald por que los había invitado sin decirle , Ronald le pidió plata 20 soles, me fui a mi cuarto y ellos vienen con un pedazo de carne y estaba molesta entrando a su cuarto sin permiso, y eso parecía que estaban mirando una película , había una araña enorme de color café estaban tan cerca mío que estaba encima de la tele, encima de alguien de una persona y con acercamiento grande, mientras sacaba el dinero, y justo ese chico aparece con una carne y Ronald había armado el nacimiento del niño y su mama le había llamado para decirle que estaba mal que le de plata, parece que su mama me veía lo que estaba haciendo y como todo estaba desordenado y no pude decirle que no era el tiempo para armarlo.

Elementos principales de la obra:

Primer plano: Se ubica el joven sosteniendo carne en sus manos

Segundo plano: En el fondo de su sala sobre un televisor se ubica una tarántula gigante.

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 2 planos.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los objetos principales tratan de compartir el peso y el espacio que se deja en la parte izquierda inferior del cuadro.
- Ritmo: estático.

- Centro de interés: la composición de los objetos construyen planos cortados y el centro de interés no posee.
- Composición: cortada.
- Recorrido visual: puede iniciar de cualquiera de las divisiones, arriba o abajo y con la sutil perspectiva.

4.4.5 Obra N°5 (Anexo 8)

Denominación de la obra: Manta rayas en el cielo

Contenido De La Obra: según la experiencia onírica

Soñé con un campo verde y fangoso, todo se veía como si fuera una especie de cortometraje de animación en 2d con cierto volumen, como si estuviera en un pantano, con totora, en el me sentía algo perdido, buscando animales, luego sentí algo en el cielo y vi volando mantarayas, pero estaban flotando, con unas formas muy raras en sus colas y se movían como tentáculos al viento.

Elementos principales de la obra:

Primer plano: Se ubica totorales

Segundo plano: observamos un grupo de manta rayas volando

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 2 planos.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los objetos principales tratan de compartir el peso y el espacio que se deja al interior central, tan en la parte superior e inferior, tenemos equilibrada el peso.
- Ritmo: semi estático.
- Centro de interés: la composición de los objetos construyen planos equilibrados y el centro de interés no posee mucho impacto, solo una leve perspectiva hacia el fondo superior con las manta rayas.
- Composición: equilibrada.
- Recorrido visual: su división del segmento inferior complementa la parte superior haciendo que la sutil perspectiva con la última manta raya, causa una sutil perspectiva.

4.4.6 Obra N°6 (Anexo 9)

Denominación de la obra: Ola de tornados (Anexo)

Contenido De La Obra: según la experiencia onírica:

Me encontraba en el campo era de tarde pero todo estaba nublado, apunto de llover, pero sentí un presentimiento y se venía hacia el con fuerza truenos y tornados, cerca de mi había una casa de adobe era antigua y vieja, entre a ella para protegerme, se escuchaba un ruido feo y luego me puse al piso para esconderme más, debajo de una silla de piedra, con el justo espacio para mí, se veía muy real.

Elementos principales de la obra:

Primer plano: Se ubica el joven sosteniendo carne en sus manos

Segundo plano: En el fondo de su sala sobre un televisor se ubica una tarántula gigante.

Elementos Morfológicos:

- Textura: lisa a tinta de impresión
- Tono: Comprendida en la escala de cálidos fríos
- Plano: Se observan 2 planos.

Elementos Dinámicos:

- Equilibrio: los objetos principales tratan de compartir el peso y el espacio que se deja en la parte izquierda inferior del cuadro.
- Ritmo: estático.
- Centro de interés: la composición de los objetos construyen planos cortados y el centro de interés no posee.
- Composición: cortada.
- Recorrido visual: puede iniciar de cualquiera de las divisiones, arriba o abajo y con la sutil perspectiva.

4.5 Resumen de Datos Concluidos.

4.5.1 Promedio

Tabla N° 4: Cuadro de promedio de datos oníricos

N° Participantes	PROCESO		N° de sesiones		Aprobación del sujeto +/-		N° de Sueños Oníricos		Nivel de lucidez onírica declarada por el voluntario	
	Provocado	No Provc	Si Provc	No Provc	Si Provc	No Provc	Si Provc	No Provc	Si Provc.	No Provc
	N° Hors-min-S' aprox	aprox								
33	6.3	15	1.4	1	+	+/-	2.5	1.125	97%	66%

- En el número de sesiones del proceso provocado y no provocado, son prácticamente similares y no existe mucha diferencia en cuanto a la cantidad de aplicaciones su diferencia es por milésimas.
- El proceso provocado es aceptado por los Participantes (+) siendo positiva cada experiencia y no como el sueño consciente no provocado que supone cierto rechazo intermedio y no hay un suficiente recuerdo del mismo; a apreciación propia cada Participante espera una nueva oportunidad de participar en nuevas pruebas oníricas.
- El número de sueños oníricos son prácticamente el doble de eficientes al resultado que se desea conseguir, con una cantidad considerable de sueños por sesión, a comparación de las experiencias no provocadas, estas no superan la lucidez del provocado y limita importancia del uso de experiencias provocadas, para plasmarlas.
- En el proceso no provocado encontramos un porcentaje de lucidez al 66% y en el provocado un recuerdo de 97%, notable la diferencia, por cantidad de Participantes y cantidad de sueños por sesión, en tan solo una sesión y teniendo gran cantidad de experiencias lucidas para el plasmado visual.

CONCLUSIONES

Del objetivo general, explicamos los procesos de producción pictórica basada en experiencias oníricas de artistas plásticos de la ciudad de Puno, participantes que fueron de suma importancia para lograr nuestro objetivo y sub objetivos finales.

Conocemos la producción de obras pictóricas resultantes de las experiencias oníricas provocadas en los artistas plásticos; consiguiendo una producción visual básica y a la vez interesante para continuar buscando y obteniendo con bastante constancia, tales experiencias para más obras oníricas, ahora bien ya conseguimos el primer escalón de elaboración de obras artísticas, la perfección del tema y su esencia.

Conocemos la producción de obras pictóricas resultantes de las experiencias oníricas no provocadas de los artistas plásticos, pero no son muy seguras para su plasmado, por un buen porcentaje de lucidez, así que apostamos más por el proceso provocado, y serán mucho más necesarios por su actividad y características que deben cumplir para convertirlas en obras físicas.

Ya sea proceso provocado y no provocado, nos damos con la posibilidad ilimitada para generar obras oníricas para el realismo onírico como temática y corriente artista con base, estudio y sustento, que a nivel técnico ya cumple con el requisito básico y fundamental de originalidad ante cualquier “obra pictórica”.

RECOMENDACIONES

La presente tesis y sus resultados son la base para nuevas formas de entender la estructura del inconsciente, la información recolectada y la temática propuesta al arte no quedarán estáticas a esta dinámica del conocimiento relacionada a la psicología, siendo este trabajo de investigación la base para iniciar un estudio sujeto a la reestructuración del inconsciente desde el propio consciente de una persona, sin diferencia de edad o estado físico. Como paso lógico a demostrar, que toda persona puede observarse así misma, conocer su propio estado psicológico sin necesidad del ego o miedos y dudas que pueden cambiarse desde su propia voluntad consciente, conociendo el fenómeno interno y externo de su natural percepción.

EXPECTATIVAS

Primero: El arte en el Perú, específicamente en la zona Sur del País, tendrá en cuenta que la cuestión técnica y los estándares de calidad son necesarios y cruciales para la sostenibilidad del mismo, empezando por las escuelas y ESFAS, academias de Arte. Etc., de la cual el Realismo Onírico como propuesta Artística aspira a ser una corriente artística y esperamos el equipo y apoyo activo de artistas plásticos y cualquier especialidad, esperando la integración.

Segundo: Se necesita apoyo con profesionales de otras ramas para este tipo de investigación y convertir en terapias a dicho proceso onírico o tal vez más, puesto que cada participante confirmo el agrado y el cambio de ánimo psicológico y físico en todo nivel, pues hallamos más de lo planteado en la presente investigación y necesitamos conocer y saber más; según el manejo técnico de profesionales que podrían aportar al tema en demasía a este estudio base, como Ing. Electrónicos, Ing Químicos, Biólogos, Neurólogos, Médicos, Psicoterapeutas, Formadores, etc, se podría desarrollar la exploración completa del espacio consciente de cualquier persona.



Figura N° 1: Extracto resumen de Obras oníricas generadas en los procesos

REFERENCIAS

- Baars, B. (1993). *A cognitive theory of consciousness*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Baddeley, A. (2000). *The episodic buffer: A new component of working memory?* Trends in Cognitive Sciences: EE.UU.
- Biblia, Dios habla hoy (1991). Sociedades Bíblicas Unidas: Corea.
- Brevario. (1938). *Lección Primera Brevario de la Estética*, Colección Austral Primera edición.
- Caballero. J. (1981), *Impulsos, Campo de Representación de la Memoria*, Madrid.
- Jung Gustav (1948), *El Hombre y sus Símbolos - El Libro Rojo de Jung*, Editorial Philemon Foundation.
- Chesterton, G.K.(2009), *The Coloured Lands*, Seattle, Illustrator Martin Gardner.
- Cowan, N. (2001). *The magical number 4 in short-term memory: A reconsideration of mental storage capacity*. Behavioral and Brain Sciences.
- Crick, F., & Koch, C. (1990). *Towards a neurobiological theory of consciousness*. In *Seminars in the neurosciences*, Saunders Scientific Publications.
- Dalley, Terence (1981) *Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales*. Madrid Editorial H. Blume Ediciones.
- Diels, H., Kranz, W. (1954). *Die Fragmente des Vorsokratiker, griechisch und deutsch*. Berlin: Weidmannsche Verlagsbuchhandlung.
- Ebbinghaus, H. (1885). *Memory: A contribution to experimental psychology*: New York, Edit Dover.
- Ehrenzweig, A. (1973) *El Orden Oculto del Arte*, Barcelona, Edt Labor.
- Esther, D. L, Louise P, Axel C, W. G, Filip V. O. (2015) *Article In Attention Perception & Psychophysics, Different Effects Of Executive And Visuospatial*

Working Memory On Visual Consciousness The Psychonomic Society. Edit Cross Marck - Springer.

- Evans-Newman, (2009) The Function of Deep Sleep (La función del sueño profundo) en Nature , Editorial Nn.
- Ferraris, M. (2004) Ontología dell'arte come metafísica dell'ordinario. Milano: Itinera
- Ferrater Mora, J. (2001). Diccionario de Filosofía. Barcelona: Editorial Ariel. Cuatro Tomos.
- Franz, Fafka (1998), Aforismos, Visiones Y Sueños, España, Editorial Valdemar.
- Gadamer, H-G. (2002). Acotaciones Hermenéuticas. Madrid: Editorial Trotta.
- Hartmann, N. (1949). Alte und neue Ontologie. Heidelberg: Uni. Heildeberg
- Hartmann, N. (1957). Metafísica del Conocimiento. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Hegel, G.W.F (1968). La ciencia de la lógica. Buenos Aires: Ediciones Solar
- Hegel, G.W.F. (2001). Lecciones sobre Estética. Madrid: Mestas Ediciones.
- Heidegger, M. (2003). Ser y Tiempo. Trad. de Ed. Rivera. Madrid: Editorial Trotta.
- Forero, José C. Bogotá Colombia, Revista latino americana 1978 Volumen 1.
- Kant, I. (2003). Critica del discernimiento. Madrid: Antonio Machado Libros.
- Kirk, G.S., Raven, J.E. (1966). The Presocratic Philosophers. A critical history with a selection of text. Cambridge: Cambridge University Press.
- Marchan Friz, (1982), Universo del Arte, La estética en la Cultura Moderna. Barcelona, Edt. Guille.
- Mendoza, Elvira., (1975) Todo Sobre Arte, España: Editorial América.
- Novalis, Himnos a la noche. Enrique de Ofterdingen, Eustaquio Barjau (ed.), Madrid, Cátedra.
- Nugent, Guillermo, (2010), Vírgenes Urbanas - Ana de Orbegozo, Lettera, Peru EE.UU. Grafica – Lacalle.

- Oberst, Ursula Weiss, (1986). La teoría psicoanalítica de los sueños, Barcelona, Edit Nn.
- Ortega y Gasset, J. (2002). Estudios sobre el amor. Madrid: Ediciones X
- Matussek, Paul (1977) La Creatividad de la Perspectiva Psicodinámica, Barcelona, Edit Herder.
- Pierre, Bourdieu, Franz Boaz (1968) Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística, Sociología del arte Buenos Aires (Unesco), Ediciones Nueva Visión.
- Real Academia Española (2001). Diccionario de la Lengua Española. Madrid: Editorial Espasa Calpe. Vigésima Segunda Edición.
- Rosenthal, R. & Jacobson, L. (1980). Pigmalión en el aula: los efectos de las expectativas del profesor sobre el rendimiento de sus alumnos. Madrid, Editorial Marova.
- Santa Biblia 1995, Colombia, Reina Valeria, Sociedades Bíblicas Unidas
- Sergent, C., Baillet, S., & Dehaene, S. (2005). Timing of the brain events underlying access to consciousness during the attentional blink. Nature Neuroscience, Edit Nn.
- Sigmund, Freud, 1992, Obras Completas de Sigmund Freud, Buenos Aires, Amorrutu Editores.
- Marchan, Simón (1985) Universo del Arte, Barcelona, Salvat Editores S.A.
- Oberst, Ursula, (1993). La teoría psicoanalítica de los sueños, España.
- Vélez León, P. (2003). Philosophia (Meditación para un retorno a la Philosophia Prima). Quito: Ediciones Pontificia Universidad Católica del Ecuador. In Actas.
- Vélez León, P. (2004a). Consideraciones, Fragmentos y Notas sobre la Philosophia Elemental. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Material de Cátedra.
- Vélez León, P. (2004b). Discurso sobre los Fundamentos de la Doctrina de la Philosophia Elemental. Buenos Aires.

ANEXOS

Anexo 1: Formularios cerrados

RELATO N°: _____

NOMBRES Y APELLIDOS: _____ EDAD: _____

1. ¿Recuerdas a totalidad la experiencia onírica que viviste antes?

2. ¿Hace cuanto tiempo viviste tal experiencia?

3. ¿Recuerdas el sentimiento o sensación que te produjo esa experiencia onírica?

4. ¿Deseas volver a vivirlo?

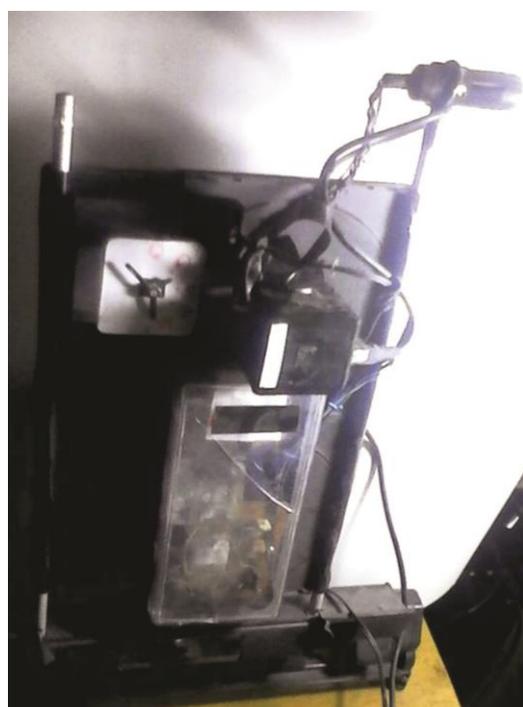
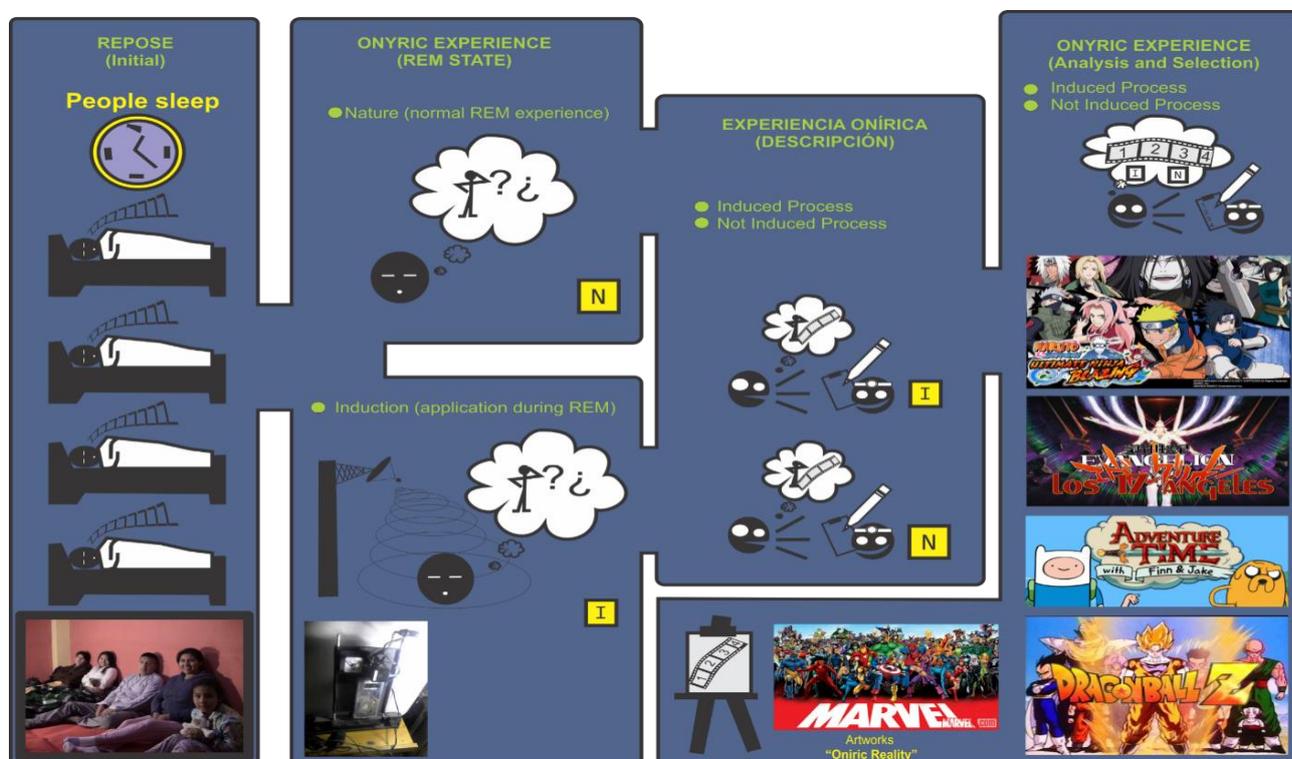
5. Describa detalladamente la secuencia de la vivencia onírica, (fondo, lugar, colores, personas, sonidos, sentimientos)

Garantizo mi testimonio como real y confirmo mi participación, brindando información idónea y veraz, dentro de este formulario para fines de estudio e investigación en los procesos inducidos y no inducidos.

Firma

DNI: _____

Anexos 2: Proceso General



Anexo 3: Herramienta Electrónica, emisor de onda especializada para provocar sueños lúcidos o conscientes Modelo SL1 – DSN - 2005.



Anexo 4 – Representación gráfica, Primer ejemplar para “Surrealismo onírico” – Conejo Jugando Golf



Anexo 5 – Representación gráfica, Segundo ejemplar para “Surrealismo onírico”–Pintor con cuadros en movimiento.



Anexo 6 – Representación gráfica, tercer ejemplar para “Surrealismo onírico” – joven mirando insectos bajo la cama al blanco fijado su fecha de nacimiento, en 17 de diciembre que este fin de año iba a pasar algo.



Anexo 7 – Representación gráfica, cuarto ejemplar para “Surrealismo onírico” – joven llevando carne en la mano y araña gigante en la sala.



Anexo 8 – Representación gráfica, quinto ejemplar para “Surrealismo onírico” – Manta rayas volando en el aire



Anexo 9 – Representación gráfica, Sexto ejemplar para “Surrealismo onírico” – Campo y casa rustica con ola de tornados y truenos.



Anexo 10 – Representación gráfica, Séptimo ejemplar para “Surrealismo onírico” – Enorme Elefante saliendo de un agujero. 1 y 2

Me encontraba en las faldas de un cerro picudo, era algo verde y de día, luego escuche la llamada de mi hermano Abel y me dijo que le arrojara piedras a un poso oscuro, retándome de alguna manera, porque había algo ahí, le dije que sí y no tenía miedo, arroje una y el piso se movió con un sonido raro, luego volví a hacerlo y de pronto salió como un globo un enorme elefante y comenzó a perseguirme, pensé q era lento pero comenzó a acelerar y yo también tuve q hacerlo y continué haciéndolo comencé corriendo con dos pies, mientras saltaba por el campo pero me sentía lento y no sabía porque, luego acelere

y corrí con manos y pies, luego hacia lo mismo pero como si fueran pasos largos y semi saltados y el elefante se alejaba más de mí, tuve que aprovechar la pequeña distancia para burlarlo, luego estuve tras de él y me subí a su lomo, trate de agarrar su cuello, ahorcándolo poco a poco, entonces el comenzó a achicarse, hasta que al final lo asfixié y se convirtió en un carnero lanudo, cayendo como si fuera un peluche de lana



Anexo 11 – Representación gráfica, Octavo ejemplar para “Surrealismo onírico” – Sujetando una cometa.

Veía todo un paisaje hermoso, estaba viendo el mar, y veía todo desde lo alto, era una vista panorámica, de una playa, un bote avanzando hacia la orilla y todo estaba nublado, luego poco a poco fue bajando la altura, y me acercaba a la orilla, luego en

un instante me ubiqué en ella pisando la playa, avance un poco, y tenía en la mano una cometa, no quería q se caiga, pero seguí avanzando , luego me topé con un muro y luego la cometa ya no pude bajarla, se había quedado atrapada con el muro, luego no supe que hacer, entonces solté la cometa y comencé a tocar el muro de piedra y me di cuenta que estaba hecho de pequeñas piedras redondas y oscuras, toque varias de ellas y luego desperté.



Anexo 12 – Representación gráfica, cuatro ejemplares para “Surrealismo onírico” – Escalera conectada al Cielo, Según la biblia es la escalera hacia el reino de los cielos:

(Génesis 28:12-22. pp 35-36).

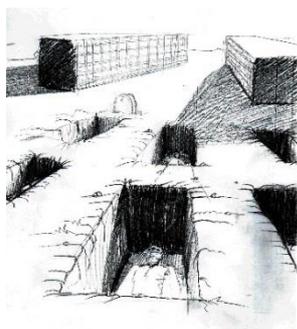
Dios se comunicó con Abrahán, Jacob y José mediante sueños; Llegó a cierto lugar y allí se

quedó a pasar la noche, Tomó como almohada una de las piedras que había en el lugar, y se acostó a dormir. Allí tuvo un sueño, en el que veía una escalera que estaba apoyada en la tierra y llegaba hasta el cielo, y por la cual los ángeles de Dios subían y bajaban.

Estaba en un campo verde sin nada de árboles y con cerros muy a lo lejos en el horizonte, alrededor, luego vi una escalera, pero no estaba sostenida, estaba directamente colgada del cielo, me acerque y lo subí, y mientras lo hacia el paisaje se veía mejor, comencé a ver el sol y luego la escalera termino en pleno cielo no tenía más para subir, la escalera era blanca y algo delgada.



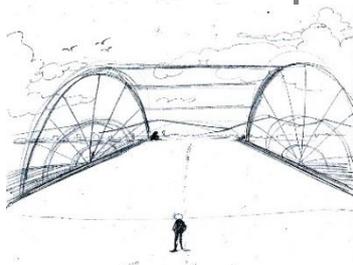
Anexo 13 – Representación artística, ejemplar para “Surrealismo onírico” – joven en la copa del árbol de hojas pequeñas: Me soñé en un árbol, con hojas pequeñas, estaba en la copa del árbol, agarrando las hojas y de pronto desperté.



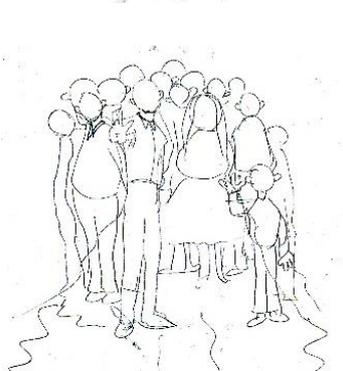
Anexo 14 – Representación artística “boceto rápido”, ejemplares para “Surrealismo onírico” – visitando de noche el cementerio: Estaba en el cementerio de noche, el suelo estaba llena de posas, en cada poza había personas muertas y otras en descomposición, todo el ambiente era tétrico en blanco y negro, yo caminaba tratando de encontrar una salida.



Anexo 15 – Representación artística “boceto rápido”, ejemplares para “Surrealismo onírico” – Dama de torbellinos: Vive en un mundo de recuerdo y fusionando con un poco de la vida real, en un ambiente gris con neblina en donde había una dama que en sus manos se convertía en torbellinos a medida que va transcurriendo el tiempo, ella también se desvanecía a medida que caminaba, el cielo se iba aclarando en su color natural.



Anexo 16 – Representación artística “boceto rápido”, ejemplares para “Surrealismo onírico” – Puente gigante.



Anexo 17 – Representación artística “boceto rápido”, ejemplares para “Surrealismo onírico” – Gente sin rostro.



Artistas voluntarios informándose de manera pública sobre la investigación



Voluntarios antes preparados para la experiencia onírica.



Participantes antes del estado de reposo, a nivel grupal, ubicados en un ambiente preparado y adecuado para la vivencia onírica.