

Sección de Historia del Arte de la Facultad de
Humanidades

Departamento de Historia del Arte y Filosofía

LOS SUEÑOS EN EL CINE: UN RECORRIDO POR LAS REPRESENTACIONES ONÍRICAS

Grado en Historia del Arte

Trabajo de fin de grado realizado por
Noelia Negrín Casanova

bajo la supervisión del profesor
Gonzalo Pavés Borges

Julio 2024

Contenidos

Resumen	3
Justificación del tema.....	4
Objetivos	5
Estado de la cuestión.....	6
Metodologías	7
Estructura	8
1. Introducción	10
2. Precedentes	12
2.1. Los primeros pasos del surrealismo en el cine, la relación cine-sueño y la figura de Dalí	14
3. Películas sobre sueños	19
3.1. Por el uso de ciertos elementos formales	20
3.2. Por el tipo de montaje	26
3.3. Por las temáticas	34
3.4. Por elementos iconográficos y símbolos	46
4. La gran exploración del género	53
4.1. Innovaciones y ejemplos singulares.....	54
5. Interpretaciones y simbologías	57
6. Conclusión	58
7. Bibliografía	59

Resumen

Las formas de representar un sueño en cualquier arte, pero especialmente en el medio audiovisual, son diversas, pero siempre se valen de ciertas combinaciones o bien de elementos relacionados con lo técnico o con lo narrativo, como son los movimientos de cámara, su colocación y el guión en sí mismo, o bien con lo visual, más relativo a objetos con ciertas simbologías, escenarios con estética y apariencia onírica.

Este trabajo tratará sobre todas estas diferentes posibilidades que da la temática onírica dentro del medio audiovisual, en el que se han ido aprendiendo estrategias para traducir el lenguaje previamente dado por los surrealistas y trasladarlo a las propuestas narrativas del cine.

Para ello, hablaremos de diferentes películas agrupadas en bloques en base a la característica que más destaca en ellas con respecto al tema que nos ocupa, así mismo, habrá películas que contengan propuestas que las haga destacar por su singularidad.

Con ello, veremos si ha habido algún tipo de evolución desde las más antiguas a las más modernas, o si por el contrario las fórmulas que funcionaban en un principio se han seguido perpetuando. Así mismo, comprobaremos las diferencias principales entre las representaciones de sueños y pesadillas según se avance en el recorrido por las distintas películas, además de los elementos que parecen indispensables y que se reiteran en varias de ellas.

Justificación del tema

Se plantean algunas de las posibles formas de representación de los sueños en el cine, pues resulta curioso pensar que el cine siempre termina ofreciendo al espectador la imitación de la realidad, hasta el punto de que hasta los sueños han sido ofrecidos en la gran pantalla.

También realizamos este análisis de varias películas para entender en qué aspectos suelen discernir los momentos en los que se representa la vigilia de aquellos en los que se muestran los sueños, y si estos tienen fórmulas y códigos propios para llevar esta diferencia a cabo.

Así mismo, porque consideramos que muchas películas enmarcadas dentro de la ficción, han tomado los sueños como protagonistas de sus tramas, por lo que estos han cobrado una importancia mayor en las últimas décadas, sobre todo en los primeros años de la década de los 2000, donde la exploración de este campo se vuelve considerablemente mayor; entre las películas que nombramos, habrá cinco producciones estrenadas entre los años 2001 y 2006, además de una ya perteneciente al 2010.

Y aunque no todas las películas citadas se incluirán dentro de este marco, se han seleccionado debido a que los recursos que utilizan se pueden considerar tónicas en las producciones con carácter onírico.

Concluyendo, se trata de realizar un estudio sobre este campo cinematográfico tan amplio y en el que parece que las películas no atienden a ninguna norma ni ley convencional, pues supone un discurso de interés que generan mundos completos con reglas ajustadas únicamente a ellos.

Objetivos

Los objetivos principales de este trabajo son:

Destacar la importancia que han tomado los sueños (que ya tenían un espacio considerable dentro de las representaciones pictóricas y teatrales) en las producciones cinematográficas.

También tener una visión general de los sueños, primero desde el punto de vista de forma y contenido y segundo, desde el punto de vista estético y narrativo.

Intentar establecer una serie de subdivisiones dentro de la categoría de “películas que traten el tema de los sueños” pues sino esta sería un bloque demasiado extenso que trabajar y obligaría a realizar el discurso de otra manera.

Y comprobar si todas las producciones, independientemente del bloque en el que las hayamos incluido, tienen elementos comunes que se repiten o si cada una sigue unas pautas concretas dependiendo del director.

Así mismo, también perseguimos ver si ha habido una evolución desde las primeras a las más recientes, o si por el contrario las fórmulas que funcionan en un principio son las que se han seguido empleando posteriormente.

Estado de la cuestión

A pesar de que hay muchos estudios dedicados a la relación entre los sueños y el cine, estos se enfocan de manera mayoritaria en películas concretas, así como en el desglose y análisis de las escenas o aspectos que justifiquen porqué se las puede considerar dentro de esta relación cine-sueño o por el contrario, tratan el tema desde una visión enfocada desde la psicología y hacen un recorrido general por algunas de ellas.

Consideramos aquí que una forma óptima de establecer esta relación es haciendo diferenciación entre películas completamente dedicadas al soñar y otras que por el contrario, sólo contienen una serie de escenas oníricas.

Así como también consideramos que otra forma de realizar un estudio para este tema, es la que se llevará a cabo aquí y que consistirá en un recorrido por diferentes películas que ejemplifican lo que se pretende concluir en cada una de las categorías hechas.

Metodologías

Planteamos cuales son las formas en las que los sueños han sido representados en el cine de diferentes maneras, que pueden agruparse en bloques (ya sea por temática, por elementos formales o por la propia iconografía que contenga).

Se provee un análisis general de las formas de representación del sueño y cómo es algo recurrente en el cine, así como algunas comparativas entre los diferentes elementos de las películas citadas.

Para llevar esto a cabo, nos basaremos en información tanto de libros y artículos sobre el tema en general, como en monográficos que tratan sobre una película concreta, así como se ha hecho un visionado de todas las películas que se mencionan a continuación.

Estructura

Dentro del campo a estudiar, establecemos subcategorías de todas aquellas películas que contengan escenas oníricas, dentro de cada subcategoría, nombraremos algunos ejemplos de películas que corroboren lo explicado en cada una de ellas.

Primeramente veremos los precedentes, el surrealismo como movimiento artístico y cómo se empieza a recrear estas escenas (que solo se encuentran en mitos, representaciones teatrales, pictóricas y escultóricas) en el ámbito cinematográfico, así como tres figuras que serán fundamentales para este pistoletazo de salida, que serán Buñuel y Dalí, aunque también mencionaremos a otros autores que trabajan la temática en estos primeros momentos.

Así mismo, explicaremos a qué nos referimos cuando hablamos de cine surrealista y de películas dedicadas a lo onírico o que traten el tema de los sueños como elemento clave de la trama, para seguidamente poder explicar una a una todas las subdivisiones que hemos realizado dentro de dicho bloque y que serán:

Primero aquellas películas que usen principalmente elementos formales, como la iluminación, los movimientos de cámara y tipos de plano para obtener esa estética relacionada a los sueños.

Luego trataremos películas que entren dentro de la temática onírica debido a su planteamiento de montaje, en esta categoría destacaremos la figura de David Lynch, el cual ha usado los tipos de cortes y la integración de sonido e imagen de tal manera que muchas de sus películas no puedan considerarse fuera de la estética surrealista.

Además, mencionaremos las películas que por su temática estén relacionadas con los sueños, ya sea porque este actúa de motor para que avance la trama o porque se use como justificador de la misma.

Y dedicaremos el último bloque a las películas que, con una temática que se desarrolla mayoritariamente dentro del mundo onírico, usan elementos iconográficos, como ciertos

objetos, frases y colores con más o menos saturación para ayudar al espectador a entender las secuencias oníricas, que a su vez muchas veces funcionarán como símbolo en sí mismas.

Finalmente, destacaremos algunos ejemplos que, tras haber tratado los anteriores, consideramos que son únicos, ya sea por la forma de tratar cualquiera de los elementos anteriores (elementos formales, montaje, temática e iconografía) o porque el conjunto de todos ellos da como resultado un producto final singular.

Por último, dedicaremos un apartado a todas aquellas interpretaciones, simbologías y elementos que puedan resultar comunes en unas y otras, intentando encontrar si estos se pueden considerar como un estilo concreto al que adherirse o si por el contrario, las representaciones son tan variadas como número de ellas haya.

1. Introducción

Freud ha proyectado su labor crítica sobre los sueños, ya que, efectivamente, es inadmisibile que esta importante parte de la actividad psíquica haya merecido, por el momento, tan escasa atención.

André Bretón

El surrealismo nace como corriente con amplia influencia en la fotografía, por lo que no es de extrañar que tiempo después encuentre en el cine un campo de experimentación perfecto para seguir desarrollando sus ideas.

Tanto es así, que muchos directores destacados proyectan una tendencia estilística que despliega atmósferas oníricas y narraciones con elementos caprichosos y fantásticos.

De manera muy resumida, el movimiento nace en la década de 1920 como consecuencia hereditaria del Dadaísmo y sobre todo de la influencia de André Bretón.

Así mismo, el término, que significa literalmente por encima del realismo, es acuñado por Apollinaire en su obra *Las Tetas de Tiresias* y supone principalmente la idea de que los surrealistas querían producir un arte más allá del realismo y sus limitaciones. (Concepto 2021)



Figure 1. *Las Tetas de Tiresias* 1917



Figure 2. *Estreno en Praga*, 1926

Entonces, reciben el nombre debido a esta idea inicial y a las fuentes que iban a utilizar como punto de partida; desde la poesía de vanguardia, la pintura del Bosco, las previas experimentaciones dadaístas y sobre todo, las teorías de Sigmund Freud, que hicieron conocidas para los surrealistas la dinámica de los sueños, que les serviría de base para todo el movimiento.

El propio Bretón escribe que el surrealismo es un automatismo psíquico puro por el que se intenta expresar de cualquier modo, el funcionamiento real del pensamiento. Esto lo hace un dictado del mismo, sin la intervención reguladora de la razón y ajeno a toda preocupación estética o moral. (Pellegrini 2001)

Las características fundamentales están claras y a la vista y suelen dar como resultado un mundo alternativo y fluido, donde todas las asociaciones son posibles y están cargadas de sentido. Esto se debe a la emancipación que se da entre la posibilidad física y la narrativa, gracias a la que elementos cotidianos pierden su identidad habitual para adquirir nuevas apariencias y significados. Los absurdos oníricos toman diferentes formas pictográficas: se rompen perspectivas, se violan proporciones, la causalidad está destrozada y el estímulo de la realidad se amplifica. (Díaz 2015)

2. Precedentes

El Surrealismo en sí mismo, explicado brevemente en el apartado anterior, nos deja una definición del sueño que nos facilita el entendimiento de porqué y cómo el movimiento se convierte en el puente artístico por el que se transportará el mundo onírico al lenguaje del filme. (ILAACH)

Entonces, el surrealismo se define, según André Bretón, como automatismo psíquico puro por el cual se intenta expresar, de cualquier modo, el funcionamiento real del pensamiento; como un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón y sin preocupación estética o moral de ningún tipo.

Como es evidente, por el precedente pictórico aparece el cine surrealista, el cual nace más como tratamiento narrativo y visual, siguiendo las bases teóricas del dadaísmo y el psicoanálisis, que como género en sí mismo. Estrictamente hablando, los primeros indicios que tenemos de cine con estas características nos los dará “*El Gabinete del Doctor Caligari*” puesto que se nos presentan los delirios y distorsionamiento de la realidad del protagonista. A pesar de ello, el primer film que será considerado (y aclamado) por la crítica como surrealista, no sería otro que “*Un Perro andaluz*” de Luis Buñuel.

Los elementos que se dan en el cortometraje responden a las propuestas pictóricas y literarias del movimiento, que desaparece tras la Segunda Guerra Mundial, pero eso no será un condicionante para que el cine con temáticas oníricas encuentre otras estrategias para seguir desarrollándose.

Así, podemos intentar definir este cine como un “subgénero” dentro de la ciencia ficción, que presenta temáticas o elementos que se relacionan directamente con el onirismo, lo que quiere decir que de alguna manera siempre hacen referencia a la alteración o distorsión de la conciencia.

Entonces, el onirismo como tal, hace referencia a la percepción alucinatoria de escenas, figuras o formas que se dan en el campo visual durante el estado de vigilia y que suponen para el sujeto un carácter onírico. (Clínica Universidad de Navarra 2024)

Trasladado al cine, esto significa que se van a hacer uso de movimientos y angulaciones de cámara, tipos de cortes, sonidos y construcciones espaciales, así como colores, objetos o frases que sintonicen con la atmósfera onírica que se quiere plasmar. Asimismo, la trama de los filmes puede verse condicionada por el elemento onírico, ya sea porque este es el motor que hace avanzar la historia, o por el contrario, porque es el elemento que justifica lo que sucede.

2.1. Los primeros pasos del surrealismo en el cine, la relación cine-sueño y la figura de Dalí

Como ya hemos dicho con anterioridad, el pistoletazo de salida se considera con “Un perro andaluz” de Buñuel, un personaje fundamental para la corriente y que además se vale de otra figura importantísima para el desarrollo del movimiento surrealista, Salvador Dalí.

Aunque hay películas anteriores que presentan algunos de los elementos considerados propios del género, no sería hasta esta película que la crítica hablaría del cine surrealista como algo diferenciado de otras películas fantásticas y cuyo elemento principal serían los estados alterados de la consciencia y el soñar.

Pero antes de llegar a este filme en su trayectoria, Dalí vive una serie de acontecimientos y experiencias que lo llevan a aportar ideas a la película de la manera en la que lo hizo.

Vive el cine mudo y su vida cambia cuando llega el sonido y el color, y nuevamente con la animación, y otra vez con los experimentos con película estereoscópica. Dalí estuvo siempre al tanto de los avances y participó activamente en muchas películas.

Parece que Dalí encuentra en el cine algo que lo atrae especialmente, como si este pudiera ser una alternativa a sus pinturas, pero con posibilidades más allá de las que le ofrecía el lienzo.

Un perro andaluz y la secuencia onírica de *Recuerda* nos servirán para ver esa visión que desarrolló alrededor del cine, como potencial portador de sus ideas, aunque también veremos cómo esta concepción a veces dista de las exigencias reales de la propia industria. (Gale 2008) Por esto mismo no es de extrañar que muchos de sus proyectos no vieran nunca la luz de la pantalla.

Dalí comienza con parte del guión y dirección de *Un perro andaluz*, culminando ese periodo de gran interés por la teoría del cine y coincidiendo con un cambio súbito en sus pinturas, consistente en la vuelta a una estética más visualmente realista, claramente en respuesta de su etapa colaborando con Buñuel. (Gale 2008)

Esto nos lleva a hablar de Buñuel y de cómo su adscripción al movimiento no resulta un tema de debate, al contrario, es una figura indiscutible de la vanguardia, en la que se le considera el director de cine del movimiento por su predisposición a la simbología surrealista. Tanto es así, que el propio Epstein descubre dicha inclinación y le dice “tenga cuidado, advierto en usted tendencias surrealistas, aléjese de esa gente” (González Ángel 2017)

Gracias a que Buñuel no hizo caso a lo que Epstein decía, no se alejó del movimiento y contamos ahora con una producción de cine de corte surrealista con una repercusión incalculable y entre las que destacamos especialmente *Un perro andaluz*.

A pesar de ello, Buñuel insiste en que nunca pudo considerar sus inicios en la Residencia de Estudiantes como surrealistas porque “el surrealismo aún no existía”, pero en este momento tanto él, como Picasso y Dalí enfocarían su producción a lo que luego defenderían como tal. (González Ángel 2017)

En una reflexión sobre el guión del film, Buñuel también asegura que tanto “su ideología, su motivación psíquica y el empleo de la imagen poética como arma subversiva” responden a todo aquello que se consideraba en una obra auténticamente surrealista. (González Ángel 2017)

Así, como en sus poemas, se pierde la referencia y se hace imposible una lectura convencional o racional.

Entonces, la pretensión inicial de Buñuel y Dalí con este film tenía como base el uso de símbolos e imágenes que todavía eran extrañas para el espectador de la época. (Velázquez Antonio 2019)

Esto provocó un claro rechazo por no ser comprendida; su narración no es lineal pues esta es descartada para que lo visual cobre más independencia; así mismo, las imágenes presentadas generan incomodidad en el espectador y resultan imposibles. Con esto, registra el inconsciente y ahora es uno de los mayores ejemplos de cine surrealista con el que contamos.



Figure 3, 4 y 5. Escenas de *Un perro andaluz*, 1929

Como caso no tan notable en este campo, también Hitchcock estaría en su andadura de incluir escenas oníricas en sus producciones y con una pretensión similar, aunque recalamos, no de una manera tan activa y destacable como los dos personajes ya mencionados, pero sí podemos resaltar lo importante que resulta en la trayectoria de Dalí haber trabajado con él.

Así, como ya hemos mencionado, la escena onírica de *Recuerda*, diseñada por Dalí, se convierte en una de las escenas canónicas dentro de la temática.



Figure 6 y 7. Escena onírica diseñada por Dalí para *Recuerda*, 1945

Además de los autores de “*Un perro andaluz*” habría otro cuyo trabajo estará estrechamente relacionado con la temática onírica. Tan solo unos años después del estreno del cortometraje de Buñuel, Jean Cocteau desarrolla en “*La sangre de un poeta*” una simbología que recibió una interpretación por parte de otros autores ya adscritos al surrealismo y en la que referencia constantemente al mito de Orfeo; este buscaba un lenguaje nuevo y lo encuentra en las propuestas visuales, cercanas al surrealismo que se estaban desarrollando el cine.

Su obra no se enmarca dentro de ningún movimiento, pero este desarrollo de su cinematografía tan ligado a las experiencias vanguardistas sería posible, sobre todo, por el contacto con artistas como Picasso o Duchamp, lo que a su vez explica esa relación de su producción fílmica con esas etapas más tempranas del surrealismo. (Sánchez y Alemany 2017)

También explica un acercamiento a las referencias tomadas por el movimiento, por eso no es de extrañar que en esta película veamos una máscara de clara inspiración africana hecha por Cocteau para hacerla aparecer girando en pantalla.

Además, y no solo esta película, sino toda su obra estará fuertemente marcada por su infancia y todas aquellas transformaciones sociales que se dieron justo a comienzos del siglo XX; al igual que Dalí se encontraba al tanto de todas aquellas innovaciones que el cine iba desarrollando, Cocteau celebraría este paso a la modernidad y su rompimiento con lo tradicional, a través de la simbología presente en sus obras; esto lo vemos precisamente en el inicio de *“La sangre de un poeta”* donde su voz nos pide que interpretemos la película como si de heráldica se tratase, para así saber cuánta sangre arrastran los signos que identifican su herencia. (Sánchez y Alemany 2017)

Así como vemos estos símbolos, apreciamos una marcada estética surrealista y el hecho de que el mismo Cocteau definiera el film con lo siguiente: “es un descenso hacia uno mismo, un sueño sin dormir, una vela torcida que es misteriosamente soplada...” (HA! 2016)



Figure 8. Escena de *La sangre de un poeta*, 1932

Esta primera producción tiene un corte claramente surrealista, y en ella retrata sus obsesiones como poeta, así como su conexión con lo que le rodea y la muerte. (HA! 2016) Los pensamientos del poeta se nos presentan cuando este presenciado un accidente: una chimenea que se ha derrumbado en una fábrica; a pesar de que esto tarda un segundo en suceder, la historia se estira hasta los 49 minutos y es dividida en cuatro partes diferentes; esta distorsión del tiempo nos remite a esa pérdida de referencia que ya veíamos en Buñuel. (ABC Play 2018) Así mismo, también veremos el uso de imágenes extrañas y oníricas que sirven para mostrar el mundo interior del poeta.

La fantasía onírica se traduce a la pantalla con obsesiones paranoicas (en el momento de la boca pegada a la mano del poeta) y juegos con el tiempo (la recurrencia del fusilamiento del mexicano o el dificultoso camino por el pasillo del hotel, por no hablar del estiramiento del derrumbamiento de la chimenea) dando como resultado una apariencia onírica que va más allá de lo meramente visual y que aprovecha también los recursos técnicos del cine para llevar a la pantalla la estética surrealista.

Además, resulta curioso destacar que la escena ya mencionada de la boca en la mano ha sido considerada como una evocación a la mano con las hormigas en el film de Buñuel. (Angulo 1990, 4) También, podemos mencionar que la diferencia entre ambos films radica en la tendencia autobiográfica del de Cocteau, así como en el rechazo extremo de los otros surrealistas hacia él y su film, pues según ellos había demonizado sus recursos, cosa de la que nunca se acusó a Buñuel, usando unos recursos similares.

Concluyendo, afirmamos que estos dos filmes constituyen dos de los mayores ejemplos dentro del cine surrealista en sus primeros momentos y que por eso mismo, resultarán referentes a los que acudir posteriormente.

3. Películas sobre sueños

La escuela de cine Educa tu mirada define que, aparte de la representación de los sueños en el cine o el tópico del mismo como “fábrica de sueños”, existe un verdadero y puro cine dedicado al soñar: con un conjunto de singularidades filmicas que constituyen una categoría alejada de convenciones del medio o dimorfismo ficción/documental. Cualquier película que manifieste la propia esencia del sueño, sea cual sea la forma, entra en dicha categoría.

Partiendo de esta base, asumimos que muchas películas se enmarcarán dentro de varios géneros a la vez y además, que hay producciones de este tipo en todos los géneros cinematográficos.

Como puede ser una categoría muy amplia, podemos hacer subdivisiones para facilitar la forma de identificar todos los elementos que un film que trate lo onírico puede tener.

3.1. Por el uso de ciertos elementos formales

En este apartado podemos recuperar a la figura de Dalí, para enumerar brevemente algunos de los primeros efectos que usó y que se dan repetidamente en este cine dedicado a la mente y el sueño.

De manera frecuente Dalí se decidiría a utilizar perspectivas incompatibles, o exagerar efectos de paisajes y edificios; mientras que la perspectiva da armonía a la composición, él diseñaba angulaciones y pedía movimientos de cámara y tipos de planos que remiten a todo lo contrario.

Así mismo, podemos mencionar brevemente la primera representación de un sueño en un film, la cual se da en *Vida de un bombero americano* (1903), donde el sueño se encasilla en un bocadillo, como para el diálogo de una viñeta. Más tarde George Albert Smith no usaría el bocadillo, sino que insertaría el plano onírico sin previo aviso al espectador de que el protagonista está durmiendo.



Figure 9. Escena onírica de *Vida de un bombero americano*, 1903.



Figure 10. Escena onírica de *Let me dream again*, George Albert Smith.

Tras estos dos ejemplos, pioneros en las experimentaciones con el sueño inserto en las producciones fílmicas, se dan muchos otros con los que, haciendo una puesta en común, se considera que las representaciones oníricas se parecen tanto en forma como en discurso independientemente del film o el director. Esto quiere decir y como ya dijo Vlada Petric, que se puede descubrir en ellos un *estilema*. (Borrego Martín 2015)

Este *estilema* se basará sobre todo en aquellos elementos formales que se usarán para dar pistas del momento fílmico, ya sea por determinados movimientos de cámara, el tipo de iluminación o los planos escogidos.

Especificado esto, una de las películas en las que podemos ver algunas de estas fórmulas oníricas sería en *Abre los Ojos* de Amenábar.

En ella se nos cuenta la historia de César, un joven atractivo y con dinero que conoce al “amor de su vida” justo antes de un accidente que deja su rostro desfigurado.

El peso de la trama recae sobre una narrativa basada casi completamente en las secuencias oníricas, aunque en muchas ocasiones al espectador no se le dirá que son sueños y este tampoco podrá darse cuenta, debido a que los elementos normalmente comunes en los sueños están “ausentes” o más bien, lo suficientemente bien camuflados.

Esta elección de la estructura se debe a que el núcleo de todo será un sueño configurado indefinidamente por una compañía, contratada con anterioridad por César, que ha generado esta simulación que parece un sueño mientras él está criogenizado hasta que puedan ayudarlo con la desfiguración de su rostro.

Claro está que Amenábar jugará con una serie de elementos para que esto no sea desvelado hasta el final, descartando automáticamente todas las posibilidades anteriores que pueda haber pensado el espectador con las pistas que sí se le han dejado claras.

Así, la clave de esta estructura reside en la condensación y expansión del tiempo y los espacios, creando este efecto de “todo ha sido un sueño” en el que los flashbacks y flashforwards juegan un papel determinante, al igual que esa repetición de acciones y escenarios con ligeras variaciones. (Curry K. 2018)

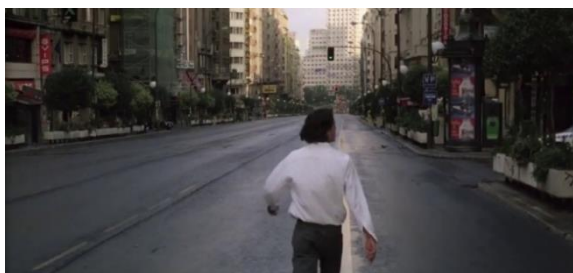


Figure 11 y 12. Escenas en *Abre los Ojos*, 1997

Con ello podemos entender mejor que la película prometa una narrativa onírica; ya desde el principio se coloca la cámara para que el primer punto de vista que tengamos seguidamente a los créditos iniciales sea la de alguien que se está despertando en ese momento, mientras una voz de mujer le repite, cada vez más alto “abre los ojos”.

También haremos unos breves apuntes a los que regresaremos en otro apartado posterior. Podemos establecer una relación entre *Abre los Ojos* y *Waking Life* (producción que mencionaremos más adelante) pues, en la primera, se nos da un personaje cuya única finalidad es dar información y ayudar al soñador (que en este caso es Antonio, el terapeuta que trata a César), casi como una especie de soporte técnico, algo que lo guía. Mientras que en la segunda y siguiendo con esta idea del “personaje de soporte”, se nos mostrará el paso del protagonista por una serie de personajes de este tipo que lo ayudarán para que la trama avance con la información que le facilitan de una manera casi ensayística.

Por otro lado, también podemos relacionarla con *Matrix* e incluso con *Olvídate de mí* (que también será mencionada posteriormente), pues se podría discutir si la producción de Amenábar se trata de un sueño o más bien de una simulación prefabricada, lo cual nos lleva irremediamente a hacer una comparación, primero con la situación de Neo y segundo con esa idea de sueño configurado sobre el que una compañía actúa, como se nos presenta en *Olvídate de mí* (aunque los detonantes que llevan respectivamente a César y a Joel a esto sean completamente diferentes).

Cerrado este paréntesis comparativo y para finalizar con el film de Amenábar, vemos como la manipulación de tiempos, los propios cambios internos de la temporalidad, los diferentes niveles narrativos y los detonadores de sueños serán los elementos más destacados para construir este efecto que el director quiere ofrecer, en el que no da las respuestas, sino que le genera preguntas al espectador. (Curry K. 2018)

Concluyendo con este apartado, haremos una mención especial a la película de *Sueños* de Kurosawa, debido a lo que ya resulta evidente con su título, pues trata una colección de sueños recurrentes del director, que se nos presentan a modo de cuentos independientes entre sí y en los cuales se exploran los límites de la realidad.

En total son 8 fragmentos de sueños en los que vemos encuentros con espíritus, conversaciones con pintores surrealistas, e incluso las consecuencias de la guerra nuclear. Todos siempre en relación con esa fuerte ideología anclada a la tradición que ya veremos más profundamente en *Paprika* y con una visual y banda melódica impactantes.



Figure 13, 14, 15 y 16. Escenas de los diferentes capítulos de Sueños, 1990. En orden; el primer, segundo, quinto y sexto sueño

Kurosawa consigue esto por medio de una narrativa nada convencional en la que el espectador se ve sumergido en un mar de metáforas que lo hacen reflexionar sobre la magia, los sueños y la relación de la humanidad con la naturaleza.

La propia temática ya nos pide que hagamos una lectura onírica de lo que veremos, pero por si eso no fuera suficiente, Kurosawa nos ejemplifica visualmente y a la perfección todo aquello que él mismo sueña habitualmente.

Esto se desarrolla con una estructura de tramos separados, que solo se unen a través del visitante (papel del protagonista en todos los sueños), que es niño en los dos primeros y joven adulto en los restantes.

En el primer sueño, el de la procesión de zorros, vemos una concepción onírica típica, en la que hay cambios de luz drásticos, niebla y unos cambios de plano a plano tajantes, así como personajes y una historia inverosímil.

En el segundo sueño, en el que la hermana del niño está en una “Fiesta de las Muñecas” en la que él ve a una chica más de las que en realidad son; la persigue hasta el huerto de durazneros, donde se da un contraste entre la oscuridad anterior, dentro de la casa y la luz blanca cuando enfocan a la chica. En ese momento, él la pierde de vista y aparecen unos personajes que danzan con música *gagaku* y que a su vez se colocan de una manera que evoca al esquema de las muñecas colocadas en la fiesta del comienzo. (Cine y Literatura 2021)

Tras esto, habrá una brecha que separe los sueños del visitante niño y el del joven adulto que se produce a partir del tercer sueño, en el que vemos a unos montañistas en una tormenta de nieve.

No vemos prácticamente nada debido a la niebla que cubre la escena y los planos son muy generales como para centrarnos en alguna de las formas que suponen los cuerpos de los montañistas, todo lleva a una desorientación y miedo del que el espectador también se vuelve partícipe.

Una vez aparece el espíritu de la nieve, que pretende engañarlos y desaparece cuando el líder consigue oponerse a ella, la tormenta para y se puede distinguir tanto el paisaje como a los personajes; así mismo y según se vayan despertando y acercándose al campamento, la música irá creciendo progresivamente.

Un uso similar con las trompetas de corte occidental que aquí suenan se verá en el siguiente sueño, en el que un caminante entra en un túnel oscuro.

Este oye a un perro, que eventualmente aparece cargado de explosivos. El uso del sonido se hace de manera inversa que en el sueño anterior, pues los ladridos del perro y los pasos de la tropa de muertos se perderán a medida que él se vaya adentrando en el túnel y hasta que salga por el otro lado.

El quinto sueño y más conocido de la serie nos presenta un episodio con mucha más luz y color que los anteriores, a pesar de que referencie a los cuervos del último cuadro de Van Gogh (interpretado aquí por Scorsese). Su protagonista será un joven artista que, tras estar en una galería viendo obras del pintor, se encontrará con las lavanderas que le indicarán dónde encontrar a Van Gogh, el cual tendrá un pequeño diálogo con él que se percibe como un creíble absurdo, normal en las explicaciones de un soñante.

Es posiblemente el que mejor representa la apariencia del sueño precisamente por lo idílico que genera la fuerte iluminación natural y los propios colores del campo.

Además, cuando Van Gogh deja solo al chico, este avanza por cuadros suyos, lo que realiza esta estética onírica, ya que mezcla diferentes texturas y planos; finalmente regresa al campo del momento inicial y en la siguiente escena se encontrará mirando el mismo cuadro pero desde fuera.

En los sueños número seis y siete, en los que vemos las frustraciones de Kurosawa al llegar a Hollywood y en los cuales se nos presentan paisajes oscuros, siniestros y desolados. El primero de ellos es el Monte Fuji, que se nos presenta con un color rojo cada vez más oscuro debido a unos reactores nucleares que explotan. (Cine y Literatura 2021)

Tras esto, en el séptimo sueño, también en esta línea oscura y desesperanzadora, veremos las consecuencias en el día siguiente de lo ocurrido en el sueño anterior.

Con esto se genera primero una sensación de pérdida de sentido, al igual que el de los montañistas en la tormenta y segundo, se crea un contraste intencionado entre los colores vivos y saturados de sueño de Van Gogh, con esta atmósfera de sufrimiento y desesperación.

Finalmente en el último sueño, vemos una clara recuperación de esperanza, que supone un punto y aparte con respecto a los siete sueños anteriores, pues la ayuda de Scorsese, Spielberg y George Lucas resulta un renacimiento del cine de Kurosawa.

Por ello, en el sueño de “*El pueblo de los molinos de agua*” vemos al artista salir de esa pesada y densa oscuridad que cubría los sueños anteriores, y avanzar hacia un “sueño arquetípico de luz” lo que hace de este sueño un resumen. (Cine y Literatura 2021)

Con estos ejemplos vemos que es muy difícil establecer la lectura onírica de un film basándonos solo en los elementos formales, ya que estos nunca aparecerán como único elemento que de a entender el aspecto onírico del contenido, siempre irán acompañados de otros en relación a lo visual y sonoro o a la propia forma de desarrollo de la trama, pero en estas películas consideramos que los elementos formales mencionados juegan un papel fundamental a la hora de reafirmar la condición onírica ya especificada con otros elementos menos técnicos y que en ocasiones resultan menos aclaratorios.

3.2. Por el tipo de montaje

Nadie tendrá un planteamiento tan radical e innovador del montaje como lo tendría David Lynch en la gran mayoría de sus películas, independientemente de la temática, aunque en aquellas en las que explora el subconsciente y el mundo onírico se hace sumamente destacable.

Primeramente, daremos una definición breve del montaje, para poder entender totalmente este apartado. La U-tad se refiere al montaje como el proceso de ensamblar secuencias de imágenes y sonidos, creando una narrativa visual coherente en una película.

Esto se consigue por medio de la selección, duración y disposición de los planos, dándole emociones y significados concretos a la historia generada.

Partiendo de esto, podemos decir que tanto en *Mulholland Drive*, como en *Blue Velvet* y en *Twin Peaks*, David Lynch desarrolla una ambientación onírica que no solo se basa en elementos formales, símbolos y ambientación, sino que deposita el peso de la película en el montaje.

Esto se debe a que Lynch concibe el montaje como algo esencialmente radical (TodoPoderosos 2016) y precisamente lo que condicionan el resultado es esa manera en la que elige contar las historias. Pretende en todo momento una continuidad visual y emocional que solo se consigue estructurando, o más bien forzando, determinados ritmos en cada momento.

Con esto afirmamos la clara vocación narrativa de Lynch, aunque esto parezca incierto debido a la nota general de toda su filmografía, es un director que tiene clara la fórmula para funcionar plasmando mundos oníricos y es una decisión absolutamente creativa y apegada a esa idea de rodar para el posterior montaje.

Su manejo del montaje no es tan técnico como el de otros directores, pero en él subyace la idea de la reescritura voluntaria de la película. (TodoPoderosos 2016)

Con ello, busca una lectura nueva que no tiene porqué estar planeada desde el momento de escribir el guión o dirigir el rodaje, lo cual le ofrece muchísima libertad y posibilidades que no podrían darse de otra manera más convencional.

Su cine siempre se ha definido como “excesivamente complejo” o como una experiencia “difícil de asimilar”, esto claramente es debido al alto contenido surrealista en todas ellas y por su irremediable inclinación hacia el tratamiento del subconsciente, los sentimientos y las dualidades. Pero precisamente esto será lo que lo haga destacar como director, pues Lynch siempre intentará darle el mayor interés narrativo posible al film.

Partiendo de esta breve introducción de la forma de trabajar de David Lynch y sin darle mayor importancia al orden en el que las películas serán mencionadas, vemos en los tres filmes escogidos para tratar, las características mencionadas antes:

En *Mulholland Drive* se nos presenta una trama que partirá de un accidente de coche en la carretera con el mismo nombre que la película, en la que una mujer quedará amnésica y, junto con un aspirante a director de Hollywood, buscará respuestas.

Betty Elms (Diane), futura actriz, llega a Los Ángeles para ser una estrella de cine y se aloja en el apartamento de su tía. Allí conoce a Rita, una mujer con amnesia a causa de un accidente sufrido en la carretera que comparte nombre con el film. Las dos investigarán quién es Rita y cómo ha llegado hasta allí.

El peso de la trama reside precisamente en cómo Betty descontextualizará sus recuerdos de ciertas experiencias recientes para reorganizarlos en forma de sueño.

Sabiendo esto, sabemos que Lynch (que siempre quiere darle el mayor interés narrativo posible a sus producciones) usará el montaje final para mezclar los sueños, independientes, en un único relato cargado de ambigüedades e incógnitas. (Muñoz Corcuera 2010)

Esto sucederá de manera tan exagerada que, algunos recuerdos que aparecen con posterioridad, no encajan del todo en la historia y por ello, se ve obligada a reinventarla para encajarlos en ella.

Con esto entendemos la importancia que David Lynch le confiere al montaje, pues si mostrara las escenas de manera lineal, se perdería el efecto que sí consigue de esta manera: muchas de ellas se presentan con la finalidad de generar una sensación más bien neutra en el espectador, pero estas mismas se ven cargadas de significados cuando de repente se dan a conocer los recuerdos a partir de los cuales se han formado y de la misma

manera en que la realidad a veces aparece de esta manera tan difusa, también algunos detalles de los sueños serán inexplicables hasta que se da a conocer el comportamiento de la protagonista en la realidad. (Muñoz Corcuera 2010)

Si no fuera por la forma en la que Lynch concibe el montaje, este efecto no sería posible porque todo estaría contextualizado en todo momento.

Por esta misma razón, la película adquiere tantos significados, todos los sueños podrían ser interpretados generalmente, sin conocer nada de los acontecimientos anteriores, pero conocerlos nos deja interpretar el propio sueño en relación a las propias experiencias “diurnas” de la protagonista. Entonces, cuando el espectador posee toda la información (aunque esto no sea hasta el final del film) podrá entender las escenas oníricas sencillamente. Se entienden los remordimientos y la culpa que siente Betty (Diane) por haber encargado el asesinato de Rita.



Figure 17 y 18. Escenas de *Mulholland drive*, 2001.

Así mismo, veremos en *Blue Velvet* una narración igual de marcada, pero menos compleja, en la que lo más importante será el esquema de los opuestos.

La historia comienza cuando Jeffrey se encuentra una oreja cortada en un campo, lo que lo lleva a verse inmerso (y arrastrar a Sandy con él) en una investigación que gira en torno a Dorothy, una cantante de un club nocturno que se ha visto relacionada con un grupo de criminales que han secuestrado a su hijo.

En la gran mayoría de sus producciones, vemos desarrollados los conceptos de “ensoñación y dualidad” (González Albalade 2017) que muchas veces se refleja como el bien contra el mal, pero siempre dentro de un contexto onírico en la que los sueños cobran un papel tan fundamental que muestran lo que no se ve en el plano de la realidad. Esto quiere decir que los sueños sirven como elemento articulador, que les dan datos a los personajes que no podrían recibir de ninguna otra manera.

Aquí, esta dualidad está representada por Dorothy y Sandy, siendo la primera todo aquello oscuro, retorcido y misterioso, mientras que Sandy es lo contrario, siendo lo que realmente “le conviene” a Jeffrey (es una joven responsable, formal, apropiada para su edad, etc). El contraste entre la mujer rubia y morena que luego se daría también en *Mulholland Drive*.



Figure 19, 20 y 21. Respectivamente, Dorothy y Jeffrey; Jeffrey, Sandy y Dorothy y Jeffrey con Sandy (contraste entre ellas)

Aunque esta idea de la dualidad se presta a ese montaje tan intrínseco en Lynch, en esta película vemos una estructura considerablemente más lineal y un espacio que no sufre alteraciones que no sean posibles en la realidad.

A pesar de ello, en esta entrega, vemos el surrealismo en un plano mucho más principal que en *Mulholland Drive*, ya que aquí apuesta por una trama más enfocada a lo dramático del plano psicológico de los personajes, por lo que al espectador se le presenta todo ese trasfondo siniestro y cruel.

David Lynch deja de lado la visión más puramente onírica y en esta película lo que veremos será un plano de ello mucho más sutil y filtrado por el plano emocional de los personajes, sobre todo de Jeffrey y Dorothy. Así, solo habrá apenas dos escenas en las que veamos a Jeffrey despertarse sobresaltado y de hecho, ambas están precedidas por un distorsionamiento evidente tanto de la imagen como de los sonidos, un cambio de iluminación y unos cortes de plano que afirman que en ese momento es un sueño y no antes. (González Albalate 2017)

Exceptuando estos dos momentos de ensoñación y el claro contraste entre el “sueño americano” que se nos muestra en las primeras escenas y lo que se nos enseña a continuación, los sueños aquí solo serán mencionados por los personajes cuando hablen entre ellos, pasando a ser más un elemento simbólico, metafórico y sobre todo informativo. Los ejemplos más evidentes de esto serán dos:

Primeramente, todos aquellos momentos en los que los personajes contarán sus sueños, como el de Sandy cuando le explica a Jeffrey el sueño que tuvo la noche que se conocieron y en el que aparecen petirrojos (y que luego hará cobrar de sentido la escena final cuando aparece el pájaro en la ventana de la casa), y que sirven para articular cierta información dentro de la trama y hacer que esta siga avanzando, y segundo y probablemente el más significativo, aquel momento en el que aparece la canción del payaso de colores llamado “sandman”.

Esta secuencia, en la que suena el tema *In Dreams* (lo único capaz de producir una emoción positiva en Frank, el criminal que ha secuestrado a la familia de Dorothy), será la que más claramente aluda a esa naturaleza oscura y escurridiza de la película, que se vale de la idea voyeurista para enseñarnos ese plano profundamente corrupto.

La escena está protagonizada por Ben, el encargado de vigilar al hijo de Dorothy y al que van a visitar cuando Frank se entera de la relación entre ella y Jeffrey. Ben hace playback sobre la voz de Roy Orbison y Frank se emociona ante la letra; esta escena completamente absurda y surrealista, sin aparente contenido para el desarrollo de la trama, servirá para que una escena posterior cobre un sentido totalmente diferente y más en consonancia con esa cara oculta y siniestra planteada en el film.



Figure 22 y 23. Las dos escenas en las que aparece o se hace mención a "In Dreams"

Cuando Frank ha besado repetidas veces a Jeffrey, vuelve a repetirle los versos del estribillo de la canción (*In dreams I walk with you // In dreams I talk to you // In dreams you're mine all of the time*¹) despojándose de todo significado romántico y positivo, la letra de la canción pasa a ser ahora una amenaza que termina en paliza por parte de Frank y sus compañeros a Jeffrey.

¹ *En sueños camino contigo // en sueños hablo contigo // en sueño eres mía todo el tiempo*

Finalmente, aclararemos que Lynch hace que las imágenes funcionen como el lenguaje de los sueños: son imágenes sensoriales, con colores muy intensos (el color de las alfombras de casa de Dorothy o las luces que dan en su cara cuando canta en el club) y artificiales que desaparecen en las escenas diurnas. De la misma manera, los diálogos también se volverán artificiosos, desmontando definitivamente esta visión y narrativa apacible que se nos presenta en las escenas de día y sobre todo en las escenas iniciales.

Con esto también vemos que dentro del montaje, también se incluye el tratamiento de los sonidos, que muchas veces tendrán un papel protagonista a la hora de darle una atmósfera concreta al propio contenido de las imágenes. Normalmente los sonidos y música (diegética o extradiegética) funcionan, primero para darle más realismo a la representación y dotarla de una “entidad estética” y segundo y según Sanchez Noriega, para crear un ritmo en consonancia o disonancia respecto a las imágenes, así como llamar la atención sobre un aspecto de la realidad ya mostrada, es decir, pueden simbolizar un personaje ausente, un tema u otro elemento diegético integrado o contrapuesto a ella. (Sanchez Noriega 2010)

En resumen, la función tanto de la banda de ruidos como de la música dentro del montaje va a ser destacar personajes, elementos o acciones relevantes que aparezcan en imagen, para poder hacer una relación entre el elemento y el sonido y que este último pueda sustituir posteriormente dichos elementos, como una especie de *leitmotiv*.

Por esto *In Dreams* será tan importante, porque al igual que *Blue Velvet* será el *leitmotiv* de Dorothy, esta canción actuará como el de Frank, así como también le dará un ápice de humanidad al personaje y hará cobrar sentidos diferentes a las dos escenas en las que se menciona o suena la canción.

Así, David Lynch se vale de su formación pictórica, su faceta nata de montador y su facilidad para escoger la música acorde a las escenas, para adentrarnos siempre en planos idílicos que son progresivamente sustituidos por delirios, normalmente derivados de lo onírico, de sus personajes.

Terminando con Lynch, *Twin Peaks* será la cinta donde encontremos todas las claves del cine del director. Pues será donde Lynch conecte todos sus mundos cinematográficos de una manera más redundante y evidente que nunca. En esta icónica serie se nos presenta la historia de un agente del FBI que investiga el caso de Laura Palmer cuando su cuerpo aparece arrastrado en la orilla de Twin Peaks, un estado de Washington.

Aquí, como en las producciones ya mencionadas, también veremos los conceptos de ensoñación y dualidad, pero lo destacable será la mezcla que haga el director de su universo típico, en esos pueblos tranquilos donde nunca pasa nada pero que en este caso tendrá personajes, reacciones y planos que no se habían visto antes en la televisión.

Con esto, primero afirmamos que todas las series posteriores son hijas de *Twin Peaks*, y segundo, vemos todos aquellos elementos que Lynch ya tendrá consolidados como propios de su cine.

Un elemento que se vuelve muy común en Lynch y en este concepto de la dualidad, es la idea del contraste en los personajes femeninos; por un lado tenemos esos opuestos de los que ya hemos hablado con Dorothy y Sandy de *Blue Velvet* y que se repiten con Rita y Betty en *Mulholland Drive*, pero por otro lado también nos presenta a “la actriz que interpreta dos papeles”, lo que aquí vemos con la prima y Laura Palmer y que podemos interpretar como una alusión a *Vértigo* de Hitchcock (lo que no debe extrañar debido a la admiración de Lynch por él, ya que lo considera verdadero autor de sus producciones y con el que tiene afinidad debido a la vocación montadora de ambos).

Así también vemos la facilidad que tendrá el director para enlazar ideas, conceptos e historias entre ellas, por medio de guiños sutiles que le dan una homogeneidad a su universo cinematográfico basado en los vecindarios idílicos, las carreteras interminables y la consciencia onírica. Muchas veces serán guiños casi imperceptibles, como el que hace a esta serie en *Mulholland Drive*, pues Dorothy vive en una habitación roja (lo que le da una simbología compartida) o ese trabajo tan peculiar de diseño de sonido y montaje de este, que aunque se vea más claramente en otras películas, como *Lost Highway*, será una tónica en toda su producción. (Muñoz Corcuera 2010)

David Lynch conecta a los personajes de sus mundos en un solo elemento: el espectador, que es partícipe y testigo de todo; desde esa oreja comida por las hormigas, pasando por los sueños y remordimientos de Betty y terminando con el detective que acaba encerrado en la habitación Roja (enlace entre el mundo real y el onírico).



Figure 24, 25 y 26. Respectivamente, escenas de Blue Velvet, Mulholland Drive y Twin Peaks.

3.3. Por las temáticas

Probablemente este sea el apartado más fácilmente identificable, pues tendrá una trama inverosímil, con unos personajes variados y unos escenarios tan inconcebibles que resultará indudable que se trata de un sueño.

Dentro de esto, podemos hacer una diferenciación entre dos tipos de temáticas:

En el primer tipo entrarían aquellas películas en las que el sueño actúa como motor que hace avanzar la trama, ya sea porque les da información a los personajes o porque la trama ocurre mayoritariamente en el mundo onírico, como pueden ser *Olvídate de mí* o *La ciencia del sueño*, mientras que en el segundo tipo tendríamos aquellas películas en las que se usa el sueño como justificador de la trama, es decir, aquellas películas que resultan tan bizarras e imposibles de encontrarles coherencia que la única fórmula posible es determinar que todo había sido un sueño desde un principio, como son los casos de *El Mago de Oz* o *Alicia en el País de las Maravillas*.

Empezando por *La ciencia del Sueño* y *Olvídate de mí*, encontraremos arriesgados puntos de vista, usos peculiares del color, así como alteraciones en los tamaños de los objetos, la distorsión del espacio y el tiempo, ciertas texturas muy marcadas e incluso la introducción de técnicas del stop motion y animación en algunos casos y en resumen, mezclas entre lo real y lo surreal.

Esta estética, basada en lo visual marcará los trabajos de Gondry, el director de ambas películas, que tendrá una tendencia a explorar las realidades a partir de imágenes puras. (De los Santos Romero 2008)

En *La ciencia del sueño*, vemos a un hombre fascinado por sus propios sueños, que se enamora de una mujer y sentirá que puede mostrarle su mundo.

En ambas cintas vemos, primeramente una estructura muy similar en cuanto a los personajes y segundo, cómo el director recurre con mucha frecuencia al tema onírico, así como al de los recuerdos y el funcionamiento de la mente en general, para tener una justificación que le permita hacer con la historia lo que se le antoje. Resumiendo, su estética está fuertemente marcada por el artificio, gracias al que nos ofrece una serie de juegos rítmicos y visuales que muestran la peculiar forma de usar “su juego cinematográfico imaginario”.



Figure 27 y 28. Respectivamente, Stephan y Stephanie y Joel y Clementine

Por la plasmación de dichas ideas, *La ciencia del sueño* es la producción que mejor condensa su forma de trabajo, aunque esta ha estado irremediamente a la sombra de *Olvídate de mí*, refleja de manera más plena la estética de Gondry quiere conseguir.

Su cine está marcado por su primer trabajo, como realizador de videoclips, de donde saca todos los conceptos simples con los que luego conseguirá efectos increíbles.

Tanto es así, que el director ha sido comparado en varias ocasiones con George Melies, debido primero a esos trucajes iniciales del cine y por los que Gondry tendrá una especial atracción y segundo, porque su estilo es primordialmente espectáculo. (De los Santos Romero 2008)

De hecho, en *La ciencia del sueño*, hay un pequeño homenaje a *Viaje a la Luna*, que consiste en uno de los sueños de Stephan, en el que se pone una cinta pregrabada con su voz, que empieza con un “nos vamos a la Luna”, seguido del sueño que eso le produce y que empieza con un plano muy similar al aterrizaje de la película de Melies.

Con esto podemos introducir la estética tan retro-naif que impregna toda su obra.

Retro por un lado, en el sentido de que los trucajes que usa existían antes del ordenador (emplea dibujo tradicional, superpone, juega con la iluminación, etc) y naif

porque Gondry solo hace todo esto porque busca la satisfacción de los sentidos, intentando conservar esa libertad de pensamiento de la infancia. Así como los niños, Gondry busca emociones y sorpresas y le atraen los colores y las formas llamativas. (De los Santos Romero 2008)

Los ejemplos en esta película que despliegan esta estética tan peculiar tienen lugar en las escenas en las que Stephan está durmiendo y según avanza la cinta, también aquellas en las que Stephanie está con él.

Vemos primeramente sus sueños, pues todos tienen como común denominador el escenario con el que se nos presenta la mente de Stephan, y que parece un plató de televisión, con cámaras de cartón e infinidad de atrezzo. Una vez Gondry crea una manera en la que hacer una trama coherente en la que haya cabida para un espacio de este tipo, puede incorporar todos los juegos visuales, texturas y elementos surrealistas que quiera sin que el espectador esté confuso. Esta manera de articular la trama se basa en la “colección de inventos” que el protagonista tiene y lo que le sirve al director para mantenerse en la temática surrealista incluso cuando no hay escenas oníricas en pantalla. (Cine Libro.CL)



Figure 29, 30 y 31. Atrezzo con materiales reciclados, texturas y elementos surrealistas

Así mismo, otro elemento en el que se apoya para seguir una lógica pero siempre dejando espacio para desplegar sus espectáculos visuales, es el personaje de Stephanie; cuando ella aparezca en escena, y sobre todo cuando esté sola con Stephan, se darán una serie de diálogos que al principio parecen forzados, pero que estarán llenos de una carga sensible y absurda que nos irá dando progresivamente un escenario en el que Stephan pueda desarrollar su esperpento cómodamente. Una vez más, es la forma en la que el director inteligentemente hace encajar la historia en su estilo.

Además vemos cómo el mundo interno de Stephan está directamente conectado con elementos y situaciones sacadas de la realidad inmediata, lo que hace que el impacto sobre el espectador sea mayor debido a que la relación entre escenas se da rápidamente.

Así mismo se da el efecto contrario cuando, según avanza la historia, más dispares se volverán los sueños en relación con los acontecimientos de la realidad.

También se da la relación cuando aparecen una serie de efectos, como las cámaras hacia atrás, el uso de cromas o de ciertos elementos en la puesta en escena, como el celofán o las cajas de cartón reutilizadas, y acto seguido, una escena de Stephan o bien dormido en su cama o en otro sitio, como la bañera, haciendo que lo justamente anterior sea fácilmente identificable como sueño.

Finalmente destacamos cómo se usa el mundo interno del protagonista como, no solo elemento que hace avanzar la trama, sino como herramienta expresiva y narrativa. (Cine Libro.CL)

Usando unas herramientas similares, en *Olvídate de mí*, se nos cuenta la historia de una pareja que ya encuentra la relación amarga, por ello Clementine pasa por un proceso médico con el fin de borrar todos sus recuerdos relacionados con la relación y, cuando Joel, su expareja se entera, decide, herido y enfadado, hacer lo mismo. Pero cuando ve lo que sucede cuando sus memorias empiezan a desaparecer, intentará detener el proceso.

Lo curioso en ambas películas es esa tendencia del director a una narrativa similar a las de los *puzzle films*, ubicados por la academia como aquellas películas en la que la narrativa compleja se suele basar en la subjetividad de un narrador poco fiable. En el caso de *La ciencia del sueño*, lo que hará a Stephan un narrador de este tipo será su trastorno patológico y en *Olvídate de mí* el estado amnésico de Joel.

Esta es la herramienta de la que se vale Gondry en este caso para dar lugar a una narrativa con tintes surrealistas, pero siempre coherente, el uso de estos giros narrativos obligarán al espectador a no confiar en los hechos contados.

A parte de este narrador dudoso, también se hará uso de los recuerdos que le serán borrados a Joel mientras duerme, lo que actuará como eje temático. Esto nos llevará a una mezcla de diferentes capas, órdenes y saltos temporales, detalles cambiantes producto de

su memoria confusa, escenas que se funden entre ellas y más elementos formales que secundan dicha temática y que nos ofrecen un marco visual surrealista y muy propio de Gondry. Así, se darán una serie de situaciones extrañas que son resultado del intento de Joel de frenar el procedimiento de borrar su memoria.



Figure 32, 33 y 34. Escenas de Olvídate de mi; la primera y la última dentro del sueño de Joel y la segunda con lo que sucede mientras tanto en la realidad

Algo que resulta curioso es la manera en la que se nos informa del estado de dicho procedimiento, pues hay una separación en niveles que divide la trama en dos: por un lado tenemos a Joel intentando no olvidarse de Clementine y por otro, todo lo que está sucediendo en su casa, donde los dos técnicos encargados del proceso actúan en consecuencia a lo que él hace en su memoria mientras duerme.

Este nivel se hace visible cuando, al final de cada representación de un recuerdo hay un sonido, perteneciente al ordenador de Stan, uno de los técnicos, el cual indica que el recuerdo ha sido borrado, así como también actúa de nexo sonoro que enlaza un nivel con otro. (Goc 2019)

Otra cosa que deriva de la elección de un narrador poco fiable es el orden en el que se dan los hechos contados; sin ir más lejos, al principio de la película presenciaremos un salto temporal que nos produce extrañeza, pues a pesar de que el relato arranca en el 14 de febrero de 2004, la escena en la que Joel llega a su casa es del día 13 (lo que sabemos porque su vecino le pregunta por sus planes para San Valentín, lo cual nos confirma que es anterior), esta brecha temporal se alarga hasta casi el final, que nos llevará nuevamente a las primeras escenas de la película, donde presenciamos el encuentro de los protagonistas. Es aquí, viendo a Joel volverse a encontrar con su coche abollado y llegando a su casa, cuando nos damos cuenta de que la escena del principio no es el primer encuentro entre él y Clementine, sino que es el reencuentro tras haberse sometido al borrado de recuerdos.

Así mismo, la forma en la que el proceso actúa sobre las escenas recordadas también contribuye a esta sensación de extrañeza en el espectador, que va a ver todas las memorias de Joel en un orden cronológicamente inverso y con esos saltos y niveles temporales ya mencionados.

En resumen, lo que Gondry consigue en esta película, a través de una narrativa que anuncia la subjetividad pura del personaje, es hacer una trama delirante y surrealista que no deja de tener sentido en ningún momento.

Definitivamente lo atractivo de su cine reside en cómo combina lo nuevo y lo antiguo, con esa estética y estilo coherentes pero a la vez siempre espectaculares (De los Santos Romero 2008) en unión con su visión sensible e imaginativa y sobre todo porque no intenta imitar la realidad, sino que crea planteamientos únicos en base a temáticas relacionadas con el funcionamiento de la mente humana.

A continuación y para acabar con este apartado, hablaremos del segundo tipo de temáticas, en las que los sueños funcionan como justificador de la trama ya que sino esta sería demasiado inverosímil.

La premisa de “no era más que un sueño” es una de las fórmulas más usadas para darle sentido a una historia que carece de ello y las dos representaciones más icónicas de ello son *El Mago de Oz* y *Alicia en el País de las Maravillas*, en las cuales se nos desvela al final, que todo había sido producto de un sueño de la protagonista.

Empezando por *El Mago de Oz*, todos nos sabemos la historia de Dorothy, que es arrastrada por un tornado que la lleva a la mágica tierra de Oz; en donde se encontrará a una serie de personajes que, al igual que ella, quieren ir a ver al Mago, el cual la puede devolver a su casa y cumplir las fantasías de los demás.

Algo que resulta anecdótico, pero que puede ser importante mencionar será que esta película de Fleming se estrena sólo 3 años después de la inauguración de una exposición

de Surrealismo albergada en el Museo de Arte Moderno de New York. Esto puede valernos de justificación para que muchas de las escenas de la producción parezca un sueño febril (los monos voladores y los guardias de cara verde, entre otras cosas, no son otra cosa que surrealistas). (Barber 2019)

Así mismo, otro dato interesante es el modo en el que la película afecta directamente a los sueños fuera del cine. Se ha averiguado que los sueños están fuertemente marcados por la expresión que predomine en la sociedad. (El Mundo 2015)

Por lo que podemos asumir que, siendo esta una de las primeras películas en technicolor, supuso un impacto visual (junto con las demás pioneras) que representó una nueva manera de describir los sueños. Las pinturas y grabados y más tarde la fotografía, el cine y la televisión serían lo que marcará la paleta de colores de los sueños de la sociedad.

Volviendo a la premisa de “no era más que un sueño” aquí veremos, como ya hemos dicho, una serie de imágenes y escenas consideradas surrealistas e inverosímiles, que hacen dudar al espectador de si lo que está viendo puede ser real o no. Por esto, no extraña cuando al final de la película, una escena de Dorothy en una cama, rodeada de sus tíos y los granjeros, nos desvela que todo había sido producto de su imaginación.

De hecho, esto también se nos desvela cuando empezamos a ver a los personajes que acompañan a Dorothy en su aventura, pues el Espantapájaros, el León y el Hombre de Hojalata serán interpretados por los mismos actores que los granjeros, lo cual ya nos da una pista de que lo que está sucediendo es un sueño de la chica y que este contiene personajes y elementos trasladados directamente de su vida diurna.

Tanto es así que, no solo sucede con estos actores, sino que Frank Morgan, el actor que le da vida al profesor Marvel, será también el Mago, un botones, el conductor del carruaje del caballo que cambia de color y el guardia de la puerta; también sucede con Margaret Hamilton, la actriz que hace de la Señora Gulch, que además haría de la Bruja Mala del Oeste.



Figure 35, 36 y 37. Actores del film interpretando dos personajes (uno en el mundo diurno y otro en el sueño de Dorothy)

Asumimos que estos dos últimos casos se deben al impacto que supone en Dorothy el encuentro que tiene con el profesor Marvel, así como lo supone que la Señora Gulch quiera separarla de su perro (lo que a su vez, actúa de detonante de la trama, pues si ella no se hubiera querido llevar a Totó, Dorothy no hubiera huido y hubiera estado en su casa cuando se da el tornado).

Pero mucho antes del final y la escena de Dorothy despertando en su casa, habrá pistas que nos sugieran ya esta idea. Sin ir más lejos, se puede intuir la condición onírica de todo lo que sucederá cuando ya en el principio, justo antes del tornado, todos le dicen a Dorothy que no se meta en problemas, lo que ella responde con un monólogo escuchado por Totó, sobre cómo debería haber un sitio lejos, al que no se puede llegar de manera convencional y que allí no habría problemas en los que meterse. Acto seguido, cantará *Somewhere over the rainbow*, que, al igual que *In Dreams* en *Blue Velvet*, nos dará una información vital para lo que vendrá después, pues la letra nos anunciará que “*Somewhere over the rainbow // There's a land that I heard of once in a lullaby ... The Skies are blue and the dreams that you dare to dream // Really do come true*”²

Otra pista que se nos da podría ser, como ya mencionamos más arriba, la condición surrealista de muchas de las escenas y personajes que aparecen, lo que sólo reforzará la idea de que todo es producto de la imaginación de Dorothy.

² En algún lugar sobre el arco iris // Hay una tierra de la que oí hablar en una nana // Donde el cielo es azul y los sueños que te atreves a soñar se hacen realidad.

Los Munchkins serán lo primero que veamos de Oz y que nos darán una idea general de la estética de esta Tierra. Además, el encuentro con ellos supondrá un contraste entre la vida real de Dorothy y lo que suceda en Oz, ya que en Kansas ella será propensa a los problemas, mientras que en Oz, nada más llegar se ha convertido en la heroína que ha matado a la Bruja Mala del Este. Esto es un reflejo de los deseos de la chica, que se harán palpables en el sueño.



Figure 40 y 41. Primeras escenas en el mundo de Oz

Además, se encontrará con más personajes mágicos que colaboran a crear, junto con la escenografía, ese panorama idílico y surrealista que es Oz; nos encontraremos árboles que hablan, monos voladores, brujas buenas y malas que salen y entran en escena con efectos de humo y burbujas, guardias con la cara verde, etc.



Figure 42 y 43. Ejemplos de personajes mágicos

Así mismo y volviendo a los personajes que la acompañan, antes de conocer al León, Dorothy les dirá al Espantapájaros y al Hombre de Hojalata que pareciera que se conocieran desde siempre, lo cual nos vuelve a confirmar que sólo son los granjeros.

Con todo ello, no nos parece raro como espectadores todo lo que sucede en el camino de Dorothy hacia la Ciudad Esmeralda, pues se nos ha dado suficiente información como para saber que al final, de una forma u otra, se nos resolverá la duda de si algo de lo que hemos visto es real o al menos, si tiene alguna explicación.

Entonces, volviendo a la escena final, confirmamos el sueño febril de la protagonista, que se despierta en su cama, con un paño en la cabeza y sus tíos con ella, además aparecen el profesor Marvel y los tres granjeros. Dorothy les cuenta lo que ha pasado, pero no solo nadie la cree sino que su tía Em le dice que ha sido solo una pesadilla, a lo que ella contesta indignada “but it wasn’t a dream, it was a place and you, and you, and you were there”³

Una estructura prácticamente igual será lo que veamos en *Alicia en el País de las Maravillas*.

En esta cinta de Disney se nos plantea la historia de Alicia, una niña que sueña despierta y que no le gustan las lecciones de historia o literatura; un día escuchando una lección, se cruza con un conejo blanco y por ello con el País de las Maravillas y querrá volver a casa.

Al igual que en el *Mago de Oz*, al principio (aunque en este caso es durante los créditos iniciales y no durante el inicio de la propia historia) escuchamos una canción que ya insinúa la lectura onírica del film: “*How you get to Wonderland?*”⁴, del mismo modo que la que nos canta Dorothy, en esta también se nos describe cómo se puede llegar a este lugar y algunas de las cosas que hay en él.

Además y para que no haya lugar a dudas sobre la narrativa de la película, Alicia nos canta otra canción en la que nos describe su mundo: “*In my world cats and rabbits would reside in fancy little houses // and be dressed in shoes and hats and trousers // in a world of my own // all the flowers would have a very extra special power*”⁵ siendo coincidente esto con algunas de las cosas que se encontrará en el País de las Maravillas (lo que nos confirma esa lectura onírica ya mencionada).

³ Pero no ha sido un sueño, era un lugar real y tú, y tú, y tú estábais allí.

⁴ ¿Cómo llegar al País de las Maravillas?

⁵ En mi mundo gatos y conejos vivirían en pequeñas casas bonitas // y se vestirían con zapatos, sombreros y pantalones // en mi propio mundo // todas las flores tendrían super poderes especiales.

Tras esto, Alicia se encuentra con el conejo blanco, al cual persigue hasta su madriguera, por la que se cae, llegando al País de las Maravillas; también similar a Dorothy, que se mete en el ojo del huracán para llegar a la Tierra de Oz.

A partir de que Alicia empieza a caer, todo lo que vendrá a continuación será tan surrealista que al espectador le resultará imposible no pensar que es un sueño de la niña.

Entonces veremos físicas inverosímiles, como la del vestido que le sirve de paracaídas o el té del sombrerero y el conejo, también veremos personajes surrealistas; puertas que hablan, el dodo marinerero o las mariposas con alas de mantequilla y objetos inanimados que cobran vida como las teteras que silban. Así mismo veremos personajes que personifican objetos, como las flores campana, el búho acordeón o el perro escoba.



Figure 44, 45 y 46. Diferentes escenas idílicas en el País de las Maravillas

También otra canción que, no solo nos refleja que es producto de su imaginación, sino que además nos explica el motivo por el que Alicia está soñando todo esto: *“If i’d listened earlier // I wouldn’t be here // That explains the trouble that I’m always in”*⁶. Con esta letra vemos que Alicia ha recapacitado sobre su comportamiento (el cual ya se nos había mostrado al principio, cuando vemos como la niña no hace caso a su institutriz) y ha aprendido la lección gracias a ese sueño que se torna pesadilla de manera inconsciente para que ella aprenda.

Incluso nos sirve para volver a relacionar a la niña con Dorothy, pues ambas están siempre metidas en problemas y parecen arrepentirse.

⁶ Si hubiera escuchado antes // no estaría aquí // Ese es siempre el problema en el que me encuentro.

Además veremos en muchas ocasiones perspectivas confusas y alteradas, como cuando Alicia cae por la madriguera o cuando se vuelve grande o pequeña, sonidos extraños, como los ruidos de juguete de goma que hacen los gemelos Tweedle Dee y Tweedle Dum y elementos visuales como el humo de la Oruga serán elementos fundamentales en la elaboración de la estética surrealista que se pretende.

Esto se nos termina de confirmar concretamente en dos momentos del final:

El primero es aquel en el que la Reina de Corazones y sus naipes persiguen a Alicia, aquí vemos que los cortes y pasos de un escenario a otro es donde mejor se refleja la “no linealidad” de los sueños. Esta falta de coherencia y relación entre unos y otros hace remitirnos a esta características de los sueños.

Finalmente, el otro momento es el propio final de dicha persecución, cuando Alicia vuelve a llegar a la puerta y esta le muestra por su cerradura una imagen de ella misma, durmiendo debajo del árbol donde al principio de la película la habíamos visto subida.



Figure 47 y 48. Escenas finales en las que Alicia se da cuenta de que está soñando

Por si aún quedaba alguna duda, Alicia se despierta cuando la institutriz le pide que repita la lección. Así, de la misma manera que en *El Mago de Oz*, confirmamos al final de la cinta que la explicación para todo es el sueño febril de la protagonista.

3.4. Por elementos iconográficos y símbolos

Al igual que en la categoría anterior (con la que esta estará estrechamente ligada) también resulta más claro qué películas identificamos dentro de este bloque. Esto se debe a que nos basaremos en todos aquellos elementos cuya iconografía corresponda con la que el espectador encuentra familiar en relación a los sueños.

Entonces, serán los colores o la saturación empleada en determinadas secuencias, los objetos que puedan (o no) aparecer en ellas e incluso las frases empleadas por los personajes en momentos concretos lo que nos facilite el saber si se trata de una escena o película onírica.

Así mismo, algunas películas usarán, valiéndose de los elementos anteriores, el propio sueño, como algo cargado de símbolos y significados que facilitarán o bien la lectura en sí misma de la película, o que bien contendrá pistas que darán información que no podría obtenerse de otra manera y que quedará orgánicamente integrado en relación al resto de contenido.

Algunos de los ejemplos que serán mencionados dentro de este apartado son *Paprika* e *Inception*, así como la indiscutible importancia del imaginario de Bigas Luna.

Empezando por *Paprika*, en la que se nos plantea la historia de una joven terapeuta que comparte nombre con el film y que será la única capaz de detener el infierno que se desata cuando la máquina que les permite a ella y a otros terapeutas (DC mini) entrar en los sueños de sus pacientes, es robada.

En esta producción nos centraremos en los simbolismos que la plagan, pero sobre todo, en cómo estos son posibles de una manera tan efectiva debido a su naturaleza animada, que da la posibilidad de hacer una representación más rica y profunda.

Esto es debido al arraigo que hay en la tradición japonesa, que tiene una simbología presente ahora y que habla de preocupaciones estéticas, cosa que en su cine y esencialmente en el de animación, ha generado un fenómeno donde estas convenciones culturales y lo técnico se unen en representaciones sólidas de estos temas filosóficos y metafísicos (dentro de los que encontramos los sueños).

Teniendo esto en cuenta, veremos que Kon Satoshi será uno de los grandes representantes del fenómeno mencionado, primero porque sus producciones son animadas (se generan fórmulas específicas para su narración) y segundo porque tienen como constante la reflexión sobre los sueños y el inconsciente. Por ello en *Paprika* se nos presenta un dibujo lineal, planos mayoritariamente asimétricos y elementos dinámicos.

Tanto es así que Kon Satoshi establece un método para trabajar el storyboard de la película, consistente en nunca dibujar una escena sin tener en cuenta la siguiente, pues así la fluidez narrativa y visual era más continua. Esto quiere decir que entre un plano y otro, hay líneas y objetos que permanecen igual aunque la perspectiva y encuadre hayan cambiado. Esto no significa que dichos objetos tengan una simbología concreta, pero sirve para simular la propia narrativa onírica.

Kon hace partícipe al espectador y le recuerda constantemente que lo que ve es una ficción dentro de la que se estipulan unas normas concretas y de acuerdo con esta historia, obliga a diferenciar sueño de realidad en base a los símbolos que componen las escenas. (Vargas Jiménez 2015)

Dentro de estos símbolos, el más destacable es sin duda el empleo del color; se puso especial énfasis en los detalles, para que todo fuera convincente y poder hacer una mejor diferenciación entre realidad y sueño y una de las formas para conseguir esto fue hacer que el color resultara más vívido en las escenas oníricas; pero no hay una división abrupta de esto, ni el salto entre planos resulta molesto, sino que por el contrario, el fluir de la intensidad de los colores se ve progresivamente a lo largo del film, lo que a su vez procura seguir la tónica de que en los sueños nada es lineal. Por esta misma razón, muchas escenas resultan rápidas e inconexas, como aquellas en las que Paprika salva al detective, pasando por diferentes escenarios, como la jungla.



Figure 49 y 50. Contraste cromático entre escenas oníricas y del mundo real

Otro símbolo claro serán las mariposas azules que, generalmente representan un cambio y se relacionan con la libertad, mientras que aquí siempre que aparezcan, se da una relación inmediata con el villano, Osanai y por consiguiente, con el mundo de los sueños.



Figure 51 y 52. Diferentes momentos en los que las mariposas aparecen como símbolo de lo onírico

Con esto reafirmamos que el formato animado ofrece la posibilidad de una representación para el sueño que resulta única, que pide al espectador una comprensión de lo que se cuenta más allá de por la forma en la que esto se presenta. (Vargas Jiménez 2015)

Algo similar ocurre en *Inception* que aunque no en un formato animado, ofrece un corpus simbólico sustancial. En esta producción de Christopher Nolan, se nos cuenta la historia de Cobb, que mediante una tecnología para compartir sueños, realizará la tarea de plantar una idea en la mente de un director ejecutivo, aunque su pasado puede hacer que él y su equipo fracasen.

Primeramente, vemos algunas similitudes entre esta película y *Paprika*, ya no solo porque ambas tratan el tema de compartir sueños, sino por la tecnología que usan para ello. Además, otro elemento compartido es el valor de los objetos a la hora de componer las escenas oníricas; en ambos casos el ejemplo más visible de esto será la arquitectura y la propia física de los objetos.

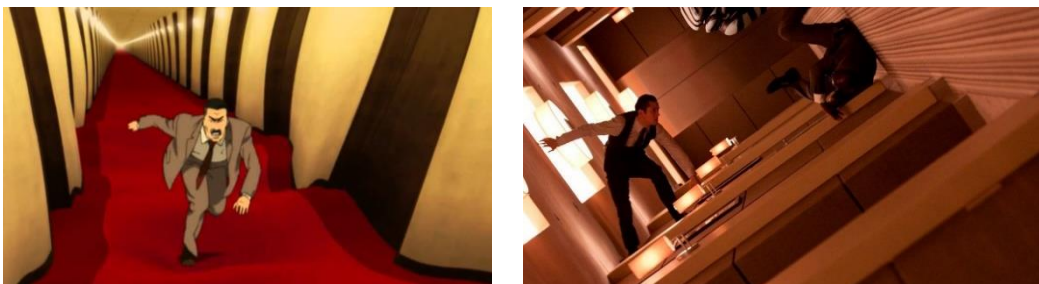


Figure 53 y 54. Arquitectura con físicas inverosímiles en *Paprika* e *Inception*

En el caso de *Inception*, los objetos y escenarios apuntan más a lo surrealista que los personajes, funcionando estos como códigos visuales en el mundo de los sueños y poniendo a prueba la capacidad de discernir entre sueño y realidad del espectador.

Mientras que *Paprika*, tendrá lo contrario, los personajes serán los que en apariencia sean surrealistas y se relacionen inmediatamente con lo onírico, mientras que los escenarios se nos presentan en un principio como los de la realidad (resultando ambiguos cuando sus físicas se ven alteradas).

Pero dejando esto y centrándonos en la arquitectura como símbolo dentro del mundo onírico, el primer ejemplo que podemos encontrar será en el sueño en el que la nueva integrante del equipo de Cobb entra con él, donde mueven espejos y las calles se pliegan sobre sí mismas; también en el segundo sueño al que entran con ella, pero esta vez Arthur en lugar de Cobb, veremos la “escalera de Penrose” que genera una distorsión del punto de vista que afecta al espacio de igual manera. Con esta escalera Arthur ejemplifica que “a la arquitectura es posible realizarle todo tipo de cambios imposibles en el mundo onírico”, por lo que, cada vez que veamos una modificación de este tipo, sabremos que los personajes están en un sueño.



Figure 55 y 56. Diferentes escenas e los que la arquitectura es modificada en el mundo onírico

De igual manera, en *Paprika*, cuando se encuentren en un sueño veremos, como ya hemos dicho, arquitectura que parecerá normal, pero que luego resultará en suelos que se deshacen, barandillas que se doblan como si fueran de goma y habitaciones que se hundien.

A pesar de ello, y centrándonos nuevamente en *Inception*, la percepción de lo que es real o sueño se volverá cada vez más difícil para los protagonistas, cuando objetos y estructuras pierdan su forma, siendo lo último que tenían para discernir entre uno y otro.

Por ello tendrán un objeto, único y secreto para cada uno de ellos, que los hará diferenciar realidad de sueño: los tótems, que funcionan como símbolo ligado al mundo real.

De este modo los objetos escogidos que se nos muestran, un dado, una pieza de ajedrez y un peonza, son objetos que pueden comportarse diferente en el mundo de los sueños; en el caso de la peonza, que es el tótem de Cobb y al que más importancia se le dará, esta nunca para de girar si se trata de un escenario onírico. Es por ello que en la escena final de la película, podemos dudar sobre si Cobb está en la realidad, pues aunque la peonza haga algunos movimientos que indican su posible desequilibrio y posterior caída, no parece hacerlo antes del fundido a negro que da fin a la película. (Paniagua Baez 2018)

Con todo ello, vemos cómo en ambas películas, se establecen unas circunstancias, tiempo y lugares concretos, debido a que la historia demanda la exposición de elementos y condiciones propias que existen únicamente para el mundo ficcional para el que se genera y para ningún otro (los DC mini en *Paprika* o los tótems en *Inception*).

En definitiva, se crean una reglas propias y específicas, adaptadas a la historia para que esta tenga coherencia, en el mundo dentro de la cual se plantea.

Y por otro lado, tenemos la figura de Bigas Luna; dentro de su trayectoria, nos centraremos especialmente en la *trilogía ibérica*, compuesta por *Jamón Jamón*, *Huevos de oro* y *La teta y la luna*. No nos ocupa aquí hablar detalladamente de cada una de ellas, pero sí hacer alusión a algunas de las escenas que contienen y que nos permiten seguir la ruta ibérica propuesta por el director y que es mucho más simbólica que meramente geográfica.

Empezando por la notable influencia surrealista con la que contaba ya el director, plasmado en su concepción estética, se le vincula no solo con el movimiento, sino concretamente con el surrealismo más encaminado a la figuración y lo real (así como Dalí). Así mismo, no es de extrañar el gusto que sentía por las obras de Buñuel. Sabiendo esto, entendemos mejor la plasmación cinematográfica de todas las escenas simbólicas y oníricas presentes en las tres películas.

Por una lado, tendremos todos aquellos elementos más formales que complementan el significado de las imágenes y lo enfatizan; en las tres producciones vemos tipos de planos y movimientos que contrastan en relación a su trilogía (inconclusa) anterior y una textura e iluminación más vitalista.

En *Jamón Jamón*, se nos presentan travellings que enfatizan el concepto de masculinidad que se desarrolla en torno al personaje inicial, Raúl y primeros planos prolongados de tierra que se intercalan con otros, más cortos y cercanos de Raúl en movimiento. (Sanabria 2016)

Así como en *Huevos de oro*, veremos también un enfoque con lo masculino como protagonista y esto acompañado de un estética más cercana a lo grotesco; también en el último plano, se nos presenta un travelling que enfoca a Benito, el protagonista, derrotado lo que no supone un quiebre total con lo anterior, ya que hemos visto al personaje enfrentarse a otras pequeñas derrotas a lo largo de todo el film, pero lo destacable de esta última escena sería el tratamiento de la imagen, a través de un acercamiento de cámara en la que se aprecia cierta compasión hacia el personaje.

Finalmente en la *Teta y la luna*, se nos presentan imágenes que referencian al arte del país, pero lo más reseñable de ello es la manera en la que convierte esos símbolos locales elementos cercanos al surrealismo a través de la propia composición de las imágenes.

Así, se nos presenta una tonalidad de azules y ocre que actúan como algo reconocible del paisaje español y a su vez están en relación con el conflicto del protagonista. (Sanabria 2016)

Y por otro lado, tenemos todos aquellos elementos que se configuran como símbolos específicos de su imaginario personal y que cobran vida a través de las imágenes en las tres películas.

En todas ellas, veremos sobre todo elementos que simbolicen la marca cultural de España; la tauromaquia y la figura del toro en sí misma (el anuncio de calzoncillos o la imagen de la marca del brandy Veterano, de las bodegas Osborne) en *Jamón Jamón* y que pondrá de manifiesto la fuerza turbadora que supone el personaje de Raúl, o la batalla a “jamonazos” que remite inmediatamente primero al *Duelo a garrotazos* de Goya y

segundo y de manera más general a la brutalidad que caracteriza a la España profunda. (Sanabria 2016)

En *Huevos de Oro* estos símbolos se volverían más internacionalizados, tendiendo más a la cultura popular del país y así mismo, nos presenta de forma metafórica el ascenso y posterior caída del personaje principal, haciendo que la historia tome tintes de fábula.

Finalmente en *La Teta y la luna*, la más claramente surrealista de las tres, debido a que en ella las figuras chulescas y brutas masculinas son apartadas para dejar paso a la inocencia de la infancia. Esto se llevará a cabo además enmarcado en el folclore catalán, puesto que el joven Tete querrá llegar a la cima del *castells*. Esto se debe a que Tete quiere la aprobación de su padre y a la vez, busca la atención materna que le ha sido arrebatada por su recién nacido hermano. (Sanabria 2016)

Esto le produce tal sufrimiento, que se nos mostrarán escenas de su imaginación, como en la que de la teta de su madre saldrá leche, que cae en su boca como de un jarro.

Concluimos diciendo que esta trilogía de Bigas Luna supone su mayor ejercicio simbólico, pues en ellas vemos cómo se recuperan algunas de las marcas más identitarias del país y son reformuladas como signos dotados de dicha ambigüedad; así como destacamos la importancia que adquieren los elementos sensoriales (como lo erótico, generalmente masculino o lo culinario, como el jamón o la leche del jarro) en todas las producciones mencioandas.



Figure 57, 58, 59 y 60. Escenas de la trilogía que ejemplifican el ejercicio simbólico de Bigas Luna

4. La gran exploración del género

No se puede acotar ninguna década o momento concreto en el cine donde este tema haya sido más trabajado, sino que su tratamiento (ya sea en escenas concretas o en historias que traten en su totalidad el tema) se ha dado de manera regular en el tiempo, aunque podemos asumir que con el propio avance de la tecnología cinematográfica, sobre todo relacionada con el campo de los efectos especiales, ha habido periodos en los que estas producciones han resultado más destacables.

Este momento corresponde sobre todo a la década de los 2000, debido a que en este momento aparecen películas verdaderamente excepcionales, algunas ya mencionadas como *Paprika* (2006) o *La ciencia del sueño*, del mismo año y otras como las que serán citadas a continuación, que usan una estética y esquemas para llevar a cabo la historia que resultan novedosos en comparación a las demás mencionadas.

4.1. Innovaciones y ejemplos singulares

Resulta difícil distinguir cualquier innovación o elemento novedoso dentro de las temáticas oníricas del cine, debido a lo amplia que resulta y la cantidad de formas que se han usado para tratarla. A pesar de esto, casi todas ellas cuentan con principios comunes o fórmulas que han resultado más aclamadas que otras, facilitándonos esta tarea de encontrar algo que destaque de alguna manera sobre lo demás.

En este caso, el ejemplo que trataremos se ha seleccionado de manera totalmente subjetiva, basándose únicamente en que resulta diferente en relación a todos los films nombrados hasta este momento en los apartados anteriores.

Partiendo de la base de que, aunque los elementos formales o las temáticas puedan repetirse o tener uno o varios elementos en común, la forma de acercarse al tema y su tratamiento resulta verdaderamente único en las producciones que se han seleccionado.

Trataremos el film de Linklater, *Waking Life*, ya que consideramos que es el ejemplo que mejor condensa lo planteado en este apartado. A pesar de que ya ha sido mencionada con anterioridad y en relación a otras películas, aquí intentaremos dar una visión más general de los elementos que hacen destacable al film en relación a lo onírico.

En dicho film, se siguen los sueños de un hombre del cual no sabemos el nombre y que, en su intento de despertarse, se topará con una serie de personas que lo harán reflexionar sobre la diferencia absoluta entre la vigilia y el mundo de los sueños; estos le ofrecen frases sobre la vida, cuestiones existenciales y misterios de la vida como tónica general.

Exceptuando la propia premisa que plantea; hay dos elementos en los que reside el atractivo de la película:

El más destacable será la forma en la que esta se nos cuente, pues nosotros, como espectadores, pasamos a ser el protagonista, su sueño se convierte en el nuestro y sus dudas ahora son las nuestras también, dudas que por cierto, la película no resolverá, sino que más bien deja para que nosotros mismos encontremos la respuesta.

Además, la narración sigue una forma ensayística en la que el protagonista pasa por diversos diálogos que lo ayudan a seguir avanzando en su camino y que lo hacen reflexionar. Este permanece en un sueño en el que pasará por diferentes escenarios en los que los otros personajes son los que toman la palabra, pero nuestro protagonista, que en muchas ocasiones ni siquiera será mostrado en escena, se mantendrá callado y pasivo, escuchando los monólogos que le sirven para avanzar a la siguiente escena. (Medium 2020)

A pesar de lo que pueda parecer, se encuadra dentro del género narrativo, porque Linklater plantea las relaciones temporales con imágenes continuas, aunque las relaciones entre los espacios sean heterogéneos. (Peña-Uribe 2022)

Esto es una opción expresiva muy significativa, pues las imágenes se vuelven más importantes de manera particular.

El segundo elemento será la propuesta audiovisual planteada, basada en la animación rotoscópica; una técnica ya usada en 1920 por los hermanos Fleischer, en la que animaciones se superponen a las secuencias reales, en este caso grabadas por Linklater (Wikipedia 2024), lo que permitió una estética con líneas estilizadas y colores en cada fotogramas de manera individual, para conseguir ese efecto cambiante y volátil por medio de la visualización de varios planos de manera simultánea.



Figure 61, 62 y 63. Diferentes momentos en los que vemos claramente la propuesta visual planteada por Linklater

Se usan elipsis, movimientos de cámara inestables, barridos rápidos, travellings y panorámicas bruscas, que junto con la heterogeneidad de los espacios y la inexistencia de una estructura organizada conforma la experiencia visual que supone esta cinta. Es la forma ideal de expresión en base a lo planteado, “un perfecto matrimonio de forma y contenido” (Varela Realpe 2012) en el que la imagen toma una relevancia fundamental para el desarrollo de lo narrado.

Esta película es por todo ello, la producción más surrealista del director, con una fuerza sumamente expresiva en lo visual y con un tiempo completamente manipulado pero que a la vez sigue resultando coherente. (Medium 2020)

A pesar de que el desarrollo narrativo no sea convencional, se aprecia lo lineal en el camino del protagonista y el conjunto de los elementos generan la atmósfera adecuada para que el espectador sienta que ha sido un viaje también suyo.

5. Interpretaciones y simbologías

Con todos los ejemplos mencionados en este trabajo, podemos decir que, aunque las películas difieren inmensamente unas de otras en cuanto a modos de plantear la historia o en lo única que resulte esta, todas comparten algunos modos de concepción, rodaje o postproducción que las hacen adscribirse a unos códigos comunes, que no resultan propios, pero que han sido empleados ingeniosamente para discernir entre las escenas de sueño y las de vigilia.

Estos códigos son recogidos de las propias experiencias oníricas, muchas veces de los propios directores, otras de todo el equipo implicado en la producción y que son traducidos a la pantalla en términos de iluminación, paletas concretas de colores o la modificación de la intensidad de estos, la elección de planos y cortes, en lo que se pretende simular con los movimientos de cámara etc. Lo que en definitiva, genera una atmósfera en todos los casos, que remite al estado inconsciente de los protagonistas o al menos plantan la semilla de la duda en el espectador del grado de realidad de lo visionado.

También en el caso de las temáticas y los elementos presentados como símbolos del sueño, vemos una serie de generalidades que se repiten en las películas; objetos recurrentes en las escenas oníricas, como los relojes o los espejos e incluso el propio sueño como justificación de la inverosimilitud de la historia son algunas de estas tónicas comunes.

Con todo ello, se ha generado un imaginario general en el que los espectadores ya cuentan con toda una serie de elementos que buscar a la hora de visionar cualquier película con una lectura o partes de ella dentro del ámbito onírico, aunque esto no siempre sean unas normas por las que guiarse ciegamente, ya que muchas películas no cumplen con ellas o lo hacen de una forma más sutil y camuflada, resultan una guía útil desde la que poder partir.

6. Conclusión

Gracias a este recorrido realizado por las películas escogidas, vemos lo flexible y acomodable que resultan los elementos oníricos y cómo la representación de los sueños ha sido primero, una constante en mayor o menor medida durante toda la historia del cine y segundo, los cambios que ha experimentado a lo largo del tiempo, empezando por representaciones que resultan toscas, pero que clarifican perfectamente lo que pretendían, hasta llegar a historias con pretensiones y profundidad mayores, hasta el punto de que en ellas no se puede lograr diferenciar la vigilia del sueño.

También hemos visto cómo partiendo de técnicas y recursos muy similares, los diferentes directores han sido capaces de generar representaciones que distan tanto entre ellas, a pesar de tener como base el mismo concepto. Tanto es así que hasta un mismo director es capaz de acercarse al tema desde puntos de vista que resultan muy diferentes entre ellos, como son los casos de David Lynch y Michael Gondry, ambos mencionados en el trabajo.

A pesar de lo complejo que pueda llegar a ser, el medio cinematográfico ha sido el que más pueda acercarse a crear un simulacro próximo a la experiencia onírica; las películas, al igual que los sueños nos permiten ser partícipes de otra realidad. Estas están cargadas de símbolos, metáforas y movimiento, lo que hace que la metáfora que relaciona el sueño con la visión de una película sea de las más persistentes en la teoría del cine clásico. (Vargas Jiménez 2015)

Así mismo y para finalizar, reafirmamos que sí que existen unos patrones concretos a la hora de representar los sueños, aunque cada director los interpreta cómo le es conveniente para la trama específica que trabaja, pero vemos que cuentan con tónicas comunes como los elementos extraños o extravagantes, sobre todo en lo relacionado con el contenido visual y auditivo.

Vemos en todos los casos, un recorrido por los indicadores oníricos que hemos ido concretando en cada bloque, que motorizan la historia y que pueden resultar más o menos visibles, pero que se encuentran presentes de manera continuada.

7. Bibliografía

Pellegrini, Aldo, ed. 2001. *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Editorial Argonauta.

Varela Realpe, Félix Antonio. 2012. «Análisis semiótico del filme Waking Life: Resultados finales» *Nexus - Revista de Comunicación Social* 11: 142-153.doi:1900-9909.

González Ángel, Sara. 2017. «Luis Buñuel y Un perro andaluz: del poema a la secuencia». *Cuadernos de Aleph* 9: 78-93
<https://www.asociacionaleph.com/images/CuadernosDeAleph/2017/05.pdf>

Vargas Jiménez, María. 2015 «La representación de los sueños por medio de la animación japonesa: Paprika de Kon Satoshi» Tesis doctoral. El Colegio de México + URL

Molina González, María Luisa. 2022. «Satoshi Kon: análisis de la narrativa audiovisual de sus obras cinematográficas». Trabajo Fin de Grado. Universitat Politècnica de Valencia
<https://riunet.upv.es/handle/10251/189018>

Sorolla-Romero, Teresa. 2021. «De Edipo a Orfeo. Narradores inestables, amnésicos y culpables en los *mind-game films*». *Revista Arte, Individuo y Sociedad* 34(3): 869-889.doi:1131-5598

Del Rincón, María, Efrén Cuevas y María Noguera. 2020. «Laberintos del recuerdo: La representación de la memoria en ¡Olvídate de mí!» *Revista Científica de Cine y Fotografía* 20: E-ISSN 2171-0150

Muñoz Corcuera, Alfonso. 2010. «Memoria, ficción y realidad en Mulholland Drive y Carretera Perdida de David Lynch» *Espéculo: Revista de Estudios Literarios* 44:
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/240815?inicio=31>

De los Santos Romero, Fátima. 2008. «El artificio estético de un soñador: Michel Gondry». *Frame: Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación* 3: 74-86. doi:1988-3536.

Solís Samper, Arantxa. 2012. «Hollywood: industria de pesadillas, según David Lynch». *Revista Universitaria de Treballs Academics, Ruta* 4: 1-11. <https://raco.cat/index.php/Ruta/article/view/252941>.

Paniagua Baez, Tamara Nathaly. 2018. «Perspectiva: Realidad o Sueño. Un análisis del filme El Origen de Christopher Nolan». Trabajo de Conclusión de Curso. Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e Historia. <https://dspace.unila.edu.br/server/api/core/bitstreams/7906ffea-8a41-400b-95fa-d3cb95e0d83d/content>

Goc Murat. 2019. «Forgetting to Re-member Politics of Amnesia and the Reconstruction of Memory in Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Everything Is Illuminated and Memento». *American, British and Canadian Studies* 33: 135-150. doi:10.2478/abcsj-2019-0019

Velázquez Antonio, Víctor. 2019. «El triángulo surrealista: Simbología e imágenes en común en las obras de Federico García Lorca, Salvador Dalí y Luis Buñuel». Tesis doctoral. Illinois State University. ProQuest (13862226)

José Luis Díaz «La conciencia onírica y la representación de los sueños». *Revista Cuadernos de Psicoanálisis* XLVIII: 1,2,3 y 4. doi: 6079137216

González Albalate, Antonio. 2017. «Los mundos oníricos de David Lynch». Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Extremadura. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/6545>

Curry K., Richard. 2018. «Opening Minutes Open Our Eyes... Alejandro Amenábar's *Abre los ojos*». Liverpool University Press. <https://doi.org/10.3828/bhs.2018.18>

TP DAVID LYNCH: "David Lynch y la Tacirupeca". TodoPoderosos. Podcast video, 6 de Octubre de 2016. <https://open.spotify.com/episode/5njAbkJLSKOxqZlreMczfp?si=Vv17zWP6SHWIwV5Sq3JpUg>

Sanabria, Carolina. 2016. «Viaje a la semilla: La ruta ibérica de Bigas Luna». *Studies in Spanish & Latin American Cinemas* 13: 1-15. doi:10.1386/slac.13.1.33_1

Museo de Bellas Artes de Asturias. 2020. «Ciclos de cine: El testamento de Orfeo». Acceso el 27 de julio <https://www.museobbaa.com/actividad/el-testamento-de-orfeo/>

Sardá Sánchez, Raquel y Alemany Sánchez-Moscoso, Vicente. 2017. «Jean Cocteau frente al espejo de Orfeo» *Index Comunicación* 7: 67-83. doi: 2444-3239.

Borrego Martín, José Carlos. 2015. «La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico». Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <https://docta.ucm.es/entities/publication/5c43f9fc-97a0-4d7f-b165-f0a5588b8fd8>

Geraldine Andrea Peña-Urbe, «La identidad en nuestras historias: a propósito del ensayismo cinematográfico de Waking Life» *La Colmena* 115: 99-106. ISSN 1405-6313. 2022.

HA!. 2016 «Sangre de un poeta». Acceso el 28 de julio <https://historia-arte.com/obras/sangre-de-un-poeta-de-cocteau>

ABC Play. 2018. «La sangre de un poeta». Acceso el 28 de julio <https://www.abc.es/play/pelicula/la-sangre-de-un-poeta-5761/?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fplay%2Fpelicula%2Fla-sangre-de-un-poeta-5761%2F>

Sánchez-Agudo Peinado, Irene. 2019. «Pintura, cine y viceversa: la ejemplaridad del surrealismo» Ensayo. https://www.academia.edu/44912057/Pintura_cine_y_viceversa_la_ejemplaridad_del_surrealismo

Angulo, Jesús; Gubern, Román; Muñoz, Txema; Rebordinos, José Luis; Torres, Sara. 1990. «Películas del ciclo: Cocteau» *Revista de cine Nosferatu*: <https://riunet.upv.es/handle/10251/40757>

Cine y Literatura. 2021. «Los sueños de Akira Kurosawa: Un breve viaje por la mente humana» Acceso el 15 de junio <https://www.cineyliteratura.cl/ensayo-suenos-de-akira-kurosawa-un-breve-viaje-por-la-mente-humana/>

Cine Libro.CL. 2020. «La ciencia del sueño, Michel Gondry» Acceso el 12 de junio <https://cinelibro.cl/la-ciencia-del-sueno-michel-gondry/>

Barber Nicholas. 2019. «El mago de Oz: los mensajes subversivos ocultos en el famoso clásico del cine» *BBC News*: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49383769>

El Mundo. 2015. «Por qué El mago de Oz influye (y mucho) en lo que ves cuando estás dormido» Acceso el 28 de mayo <https://www.elmundo.es/papel/todologia/2015/09/27/56056898e2704eab688b4598.html>

Wikipedia. 2024 «Rotoscopio». Acceso el 20 de junio <https://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio>

Medium. 2020. «Waking Life: la representación real de un mundo surreal». Acceso el 6 de mayo <https://medium.com/cinestesia/waking-life-la-representaci%C3%B3n-real-de-un-mundo-surreal-57804cb2a28>

Clínica Universidad de Navarra. 2024. «Diccionario médico-onirismo» Acceso el 2 de mayo <https://www.cun.es/diccionario-medico>

Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e Historia (ILAACH). «El Surrealismo». Acceso el 24 de mayo <https://portal.unila.edu.br/institutos/ilaach>

Gale, Matthew, ed. 2008. *Dalí y el cine*: Editorial Electa España.