

https://dspace.org/

Uma Experiencia Do Sonhar Nas Artes Visuals Dialogos Com O Onirico

EB Ziegler; Andreia Machado Oliveira

https://hdl.handle.net/10539/47431
DOAJ

Downloaded from a DSpace repository. https://dspace.org/

Art & Sensorium
Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais
International Interdisciplinary Journal of Visual Arts
Universidade Estadual do Paraná - Campus Curitiba 1
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais PPGAV
eISSN 2358-0437

UMA EXPERIÊNCIA DO SONHAR NAS ARTES VISUAIS: DIÁLOGOS COM O ONÍRICO

Eduardo Bidel Ziegler[1]
Andréia Machado Oliveira[2]

Resumo: O presente estudo em poéticas visuais busca compartilhar experiências oníricas e suas possibilidades de experimentações no campo das Artes Visuais, integrando tanto concepções fisiológica e psicanalítica, quanto o próprio processo de criação. Em uma perspectiva pessoal e contemporânea, tem como objetivo descrever uma experiência com sonhos através da criação de obras de arte, utilizando diferentes mídias, como pintura e realidade virtual. Problematiza-se como as Artes Visuais podem ajudar a traduzir as dimensões do sonhar. Partindo da metodologia de pesquisa em Artes Visuais, a ideia é transportar o espectador para dentro do mundo onírico, proporcionando certa transposição de uma experiência imersiva onírica para uma poética que faz uso de tecnologias imersivas. Assim, busca-se evidenciar um olhar mais palpável sobre o sonho, como algo que faz parte da realidade vivida, numa outra esfera da experiência humana. Os conceitos discutidos dialogam com as reflexões de Michael Rush (2006) sobre o impacto das novas tecnologias na arte contemporânea, enquanto Oliver Grau (2007) traz a perspectiva histórica de como a imersão artística, desde os panoramas até a realidade virtual, tem envolvido o espectador de formas inovadoras. Por sua vez, Georges Didi-Huberman (1998) questiona como o olhar não apenas interpreta a obra, mas é interpelado por ela, destacando as tensões entre a complexidade dos sonhos e as limitações da representação visual. Nesse contexto, falo sobre como a linguagem da pintura em realidade virtual entra em diálogo com a pintura tradicional, permitindo criar obras híbridas que tocam a subjetividade do sonhar e do "eu" onírico, enquanto propõem novas formas de interação e participação do público com a experiência dos sonhos. Tendo como referência Sidarta Ribeiro, direciono os conceitos abordados em um olhar mais contemporâneo para o sonhar e suas possibilidades de experimentação com tecnologias imersivas.

Palavras-chave: Artes visuais; sonho; imersão; pintura; realidade virtual.

[1] Graduando em Artes Visuais Licenciatura pela Universidade Federal de Santa Maria. Bolsista do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter) da Universidade Federal de Santa Maria. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Pintura. Pesquisa poética sobre o universo onírico e suas possibilidades no campo das Artes Visuais. Tem desenvolvido pesquisa em realidade virtual. Santa Maria/RS/BR. ORCID https://orcid.org/0009-0003-8424-6816. Lattes: https://wwws.cnpq.br/cvlattesweb/PKG_MENU.menu?f_cod=9D69AE10B7E13B99E9932A1D6E5F5069#. E-mail: *eduardo.ziegler@acad.ufsm.br*

[2] Artista pesquisadora em arte, ciência e tecnologia. Pesquisadora do CNPq, da FAPERGS e Pesquisadora Associada da WITS University/África do Sul. Pós-doutora na School of Creative Media, na City University of Hong Kong. Doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com estágio doutoral na Université de Montreal, com pesquisa em Arte e Tecnologia. Docente do Departamento e Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/UFSM. Vice-diretora do Centro de Artes e Letras – CAL/UFSM. Coordenadora Institucional do Programa COIL/BRaVE/UFSM (Collaborative Online International Learning). Coordenadora do LabInter/UFSM – Laboratório Interdisciplinar Interativo (https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter) e líder do gpc.interArtec/CNPq. Santa Maria/RS/BR. ORCID 0000-0002-8582-4441 Lattes: https://lattes.cnpq.br/7243757837987821. Email: *andreiaoliveira.br@gmail.com*

THE EXPERIENCE OF DREAMING IN THE VISUAL ARTS: HOW TO DIALOGUE WITH THE DREAMLIKE

Abstract: This study on visual poetics seeks to share dream experiences and their possibilities for experimentation in the field of Visual Arts, integrating both physiological and psychoanalytic concepts, as well as the creative process itself. From a personal and contemporary perspective, it aims to describe an experience with dreams through the creation of works of art, using different media, such as painting and virtual reality. It discusses how Visual Arts can help translate the dimensions of dreaming. Based on the research methodology in Visual Arts, the idea is to transport the spectator into the dream world, providing a certain transposition of an immersive dream experience to a poetics that makes use of immersive technologies. Thus, it seeks to highlight a more tangible view of dreams, as something that is part of lived reality, in another sphere of human experience. The concepts discussed dialogue with Michael Rush's (2006) reflections on the impact of new technologies on contemporary art, while Oliver Grau (2007) brings the historical perspective of how artistic immersion, from panoramas to virtual reality, has involved the viewer in innovative ways. In turn, Georges Didi-Huberman (1998) questions how the gaze not only interprets the work, but is also challenged by it, highlighting the tensions between the complexity of dreams and the limitations of visual representation. In this context, I discuss how the language of virtual reality painting enters into dialogue with traditional painting, allowing the creation of hybrid works that touch on the subjectivity of dreaming and the dream "self", while proposing new forms of interaction and participation of the audience with the experience of dreams. Using Sidarta Ribeiro as a reference, I direct the concepts discussed towards a more contemporary look at dreaming and its possibilities for experimentation with immersive technologies.

Keywords: Visual arts; dream; immersion; painting; virtual reality.

UNA EXPERIENCIA DE SOÑAR EN LAS ARTES VISUALES: DIÁLOGOS CON LO ONÍRICO

Resumen: El presente estudio en poética visual busca compartir experiencias oníricas y sus posibilidades de experimentación en el campo de las Artes Visuales, integrando concepciones tanto fisiológicas como psicoanalíticas, así como el propio proceso de creación. Desde una perspectiva personal y contemporánea, pretende describir una experiencia con los sueños a través de la creación de obras de arte, utilizando diferentes medios, como la pintura y la realidad virtual. Cuestiona cómo las artes visuales pueden ayudar a traducir las dimensiones de los sueños. Basado en la metodología de investigación en Artes Visuales, la idea es transportar al espectador al mundo onírico, brindando una cierta transposición de una experiencia onírica inmersiva a una poética que hace uso de tecnologías inmersivas. Se pretende así ofrecer una perspectiva más tangible del sueño, como algo que forma parte de la realidad vivida, en otra esfera de la experiencia humana. Los conceptos discutidos dialogan con las reflexiones de Michael Rush (2006) sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo, mientras que Oliver Grau (2007) aporta la perspectiva histórica de cómo la inmersión artística, desde los panoramas hasta la realidad virtual, ha involucrado al espectador de maneras innovadoras. Por su parte, Georges Didi-Huberman (1998) cuestiona cómo la mirada no sólo interpreta la obra, sino que es desafiada por ella, destacando las tensiones entre la complejidad de los sueños y las limitaciones de la representación visual. En este contexto, hablo de cómo el lenguaje de la pintura en realidad virtual entra en diálogo con la pintura tradicional, permitiendo la creación de obras híbridas que tocan la subjetividad del soñar y el "yo" onírico, al tiempo que proponen nuevas formas de interacción y participación pública en la experiencia de los sueños. Tomando como referencia a Sidarta Ribeiro, dirijo los conceptos abordados en una mirada más contemporánea sobre el sueño y sus posibilidades para experimentar con tecnologías inmersivas.

Palavras Clave: Artes visuales; sueño; inmersión; cuadro; realidad virtual.

Este estudo em poéticas visuais pretende provocar reflexões sobre a experiência do sonhar, tanto como algo vivido e guardado por nós, quanto produzido no campo das Artes Visuais a partir de poéticas que contribuem para um compartilhamento dessas experiências e suas sensações em contextos oníricos. O objetivo principal deste artigo é explorar o mundo onírico a partir de produções poéticas, compartilhar as experiências vivenciadas em propostas artísticas realizadas de maneira pessoal e problematizar como as Artes Visuais podem ajudar a traduzir as dimensões do sonhar. Assim, busca-se evidenciar um olhar mais palpável sobre o sonho, como algo que faz parte da realidade vivida, numa outra esfera da experiência humana.

Aliado à metodologia de pesquisa em Artes Visuais com base em Sandra Rey (2021), busco nas linguagens da pintura tradicional a óleo e pintura imersiva 3D (três dimensões) em realidade virtual, desenvolver a pesquisa poética com foco na experiência onírica dos sonhos. Rodrigo Ortiz Vinholo (2024) sugere que o sonho é a imersão de si mesmo, onde mergulhamos no subconsciente e, talvez, mesmo além, desbravando camadas. Nas palavras de Vinholo (2024), viajando por dimensões, seja do eu ou do mundo onírico. Além disso, Vinholo (2024) reflete sobre como os sonhos podem ser vistos como experiências imersivas naturais, antecipando práticas contemporâneas que buscam reproduzir ou evocar sensações oníricas por meio da arte e das tecnologias digitais imersivas. Ele defende que revisitar o universo dos sonhos é essencial não apenas para a expressão criativa, mas também para compreender aspectos profundos da psique humana e das relações entre o consciente e o inconsciente.

Sempre tive uma relação muito forte com o sonhar dormindo, tendo experiências lúcidas, imersivas e interações tão reais quanto as de quando estou acordado. Quando pensava em um tema de pesquisa poética, sempre tentava fugir desse tema, pois pensava ser muito pessoal, até perceber que uma das experiências mais universais que existe é a de sonhar, afinal, todas as sociedades, dentro de seus contextos, experimentam o sonhar. Assim, este estudo parte de uma perspectiva pessoal e contemporânea.

Começo apresentando a função do sono como essencial para a restauração e manutenção dos órgãos. De acordo com Eugene Aserinsky e Nathaniel Kleitman (1953) o sono é dividido em fases REM (*Rapid Eye Movement*) e NREM (*Non Rapid Eye Movement*). No estágio de sono REM, ocorrem os sonhos vívidos. Adiante, é mencionado os trabalhos de Sigmund Freud (1996) e Carl Gustav Jung (2008) trazendo o entendimento psicanalítico a respeito dos sonhos. Freud considerava os sonhos como manifestações do inconsciente que ocultam significados profundos, enquanto Jung via os sonhos como representações simbólicas do inconsciente individual e coletivo. Jung introduziu o conceito de arquétipos, elementos universais expressos nos sonhos, e destacou a importância das Artes Visuais na manutenção simbólica do inconsciente coletivo. O texto também aponta o conceito de sonhos lúcidos, no qual o sonhador tem consciência de estar sonhando e pode até controlar a experiência onírica. Frederik Willems Van Eeden (1913) e Leon d'Hervey de Saint-Denys (1982) são citados como pioneiros no estudo dos sonhos lúcidos.

Dentro do contexto das Artes Visuais, a discussão avança para a interseção entre sonhos e arte, de maneira breve, desde as pinturas rupestres até o movimento surrealista do século XX. Artistas como Hieronymus Bosch, Leonardo da Vinci, Gustave Moreau, Odilon Redon, Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst e Joan Miró são mencionados por suas obras que exploram estados oníricos e a produção da subjetividade. O movimento surrealista, em particular, utilizou os sonhos como referência científica e poética para criar obras que abordassem o tema do inconsciente.

Quando abordo sonhos imersivos em realidade virtual, aponto como as mídias digitais podem contribuir com experiências imersivas oníricas. Trazendo o universo onírico para o campo imersivo da realidade virtual, é explorada como a transição da pintura tradicional para a pintura tridimensional foi essencial para construir um espaço em que os sonhos pudessem ser acessados como paisagens interativas. A experiência inicial com o *software Open Brush* revelou-se profundamente transformadora, permitindo não apenas manipular cores e formas em profundidade, mas literalmente

entrar na dimensão da pintura. Essa prática buscou capturar a sensação de estar "dentro" do sonho, ampliando a percepção visual e sensorial do espectador.

Os conceitos discutidos dialogam com as reflexões de Michael Rush (2006) sobre o impacto das novas tecnologias na arte contemporânea, enquanto Oliver Grau (2007) traz a perspectiva histórica de como a imersão artística, desde os panoramas até a realidade virtual, tem envolvido o espectador de formas inovadoras. Por sua vez, Georges Didi-Huberman (1998) questiona como o olhar não apenas interpreta a obra, mas é interpelado por ela, destacando as tensões entre a complexidade dos sonhos e as limitações da representação visual. Nesse contexto, falo sobre como a linguagem da pintura em realidade virtual entra em diálogo com a pintura tradicional, permitindo criar obras híbridas que tocam a subjetividade do sonhar e do "eu" onírico, enquanto propõem novas formas de interação e participação do público com a experiência dos sonhos. Tendo como referência Sidarta Ribeiro, direciono os conceitos abordados em um olhar mais contemporâneo para o sonhar e suas possibilidades de experimentação com tecnologias imersivas.

O começo é um sonho

> O sonho é o instante em que nós estamos conversando e ouvindo os nossos motivos, os nossos sábios, que não transitam aqui nesta realidade. É um instante de conhecimento que não coexiste com este tempo aqui (KRENAK, 2015, p. 93).

O sono é uma necessidade fisiológica essencial, com a função de restaurar e realizar a manutenção dos órgãos. Eugene Aserinsky e Nathaniel Kleitman (1953) foram os pioneiros na descoberta dos estágios do sono REM (*Rapid Eye Movement*)[3] e NREM (*Non Rapid Eye Movement*)[4]. Em 1953, seus estudos revelaram que durante o sono ocorrem períodos regulares de movimentos rápidos dos olhos (REM), que estão associados a sonhos vívidos, intercalados com fases de sono sem esses movimentos (NREM). O NREM representa por volta de 75% do sono de uma pessoa e é um período do sono fisiologicamente tranquilo, com baixa frequência cardíaca e respiratória. Nessa fase, acontece um aumento da atividade do sistema nervoso parassimpático[5] e, no decorrer de cada estágio, ocorrem alterações nos níveis de consciência. O sono NREM é dividido em 3 partes menores, sendo a primeira a N1, uma fase superficial em que não estamos completamente adormecidos, com duração curta, o N2 sono leve, que dura mais tempo e o N3 a fase de sono profundo, que ocorre principalmente na primeira metade da noite. A fase REM (*Rapid Eye Movement*) é caracterizada por movimentos rápidos dos olhos, ondas cerebrais, respiração e batimento cardíaco próximos aos da vigília, e com os demais músculos paralisados. É durante o sono REM que acontecem os sonhos mais vívidos. As fases do sono se repetem a cada 90 a 120 minutos, e após 8 horas de sono, uma pessoa experimenta cerca de 5 a 6 ciclos. No estágio quatro, por exemplo, o indivíduo encontra-se em um estado de relaxamento profundo e alheio ao mundo ao seu redor, enquanto no estágio um o sono apresenta-se muito leve, sendo considerado um período de transição entre o estado de vigília e sono. O sono REM só ocorre após um período de sono NREM e apresenta uma série de alterações no corpo, como frequência cardíaca e respiratória elevadas, assim como a pressão arterial e o fluxo sanguíneo cerebral elevados. Nesse sono, ocorrem atividades cerebrais importantes para a memória e o aprendizado. Muito semelhante à vigília, este sono representa 25% do total do sono de um indivíduo e é a fase em que ocorrem os sonhos. O sono de uma pessoa está organizado em ciclos, nos quais os estágios REM

[3] REM - *Rapid Eye Movement* ou movimento rápido dos olhos.

[4] NREM - *Non Rapid Eye Movement* ou movimento não rápido dos olhos.

[5] O sistema parassimpático é parte do sistema nervoso autônomo – a parte do sistema nervoso que trabalha automaticamente (autonomamente), sem um esforço consciente da pessoa, para regular os processos internos do corpo. O sistema parassimpático regula o processo corporal durante as situações comuns.

v.12 – 2025 – p. 01-15 – DOI 10.33871/sensorium.2025.12.10652

e NREM alternam-se, sendo o sono NREM encontrado, normalmente, na primeira metade do período de sono. Em média, por noite, uma pessoa apresenta de cinco a seis desses ciclos.

No que diz respeito ao estudo dos sonhos na psicanálise, duas das figuras mais importantes são, sem dúvida, o psicanalista, filósofo e neurologista austríaco Sigmund Freud, e o seu aluno, psicólogo e psicanalista Carl Gustav Jung. A interpretação dos sonhos representa uma das principais diferenças entre as escolas de pensamento junguiana e freudiana. Na verdade, Jung (1912) rejeita a ideia apresentada por Freud em seu próprio "A Interpretação dos Sonhos" (1899), de que os sonhos escondem intencionalmente seus significados. Segundo Jung (1912), o sonho é uma auto-imagem espontânea, em forma simbólica, da situação real no inconsciente.

Assim, a importância do sonhar, seu potencial de acesso ao inconsciente individual e coletivo, é apontada por Carl G. Jung (2008). O autor destaca que o inconsciente individual como aquilo que é construído pela vivência pessoal enquanto o inconsciente coletivo é uma parte compartilhada da psique humana, contendo elementos universais e arquetípicos que são expressos nos sonhos (JUNG, 2008). Para Jung (2008), os arquétipos surgem de milhares de vivências que diferentes gerações de seres humanos vão passando. O acúmulo desses conceitos forma o que ele chama de inconsciente coletivo. Trago como exemplo de arquétipo a imagem materna. Todas as pessoas têm uma mãe e podem formar uma imagem própria sobre esse papel, mas há semelhanças sobre a mãe na percepção coletiva. Nesse sentido, o contato com a mãe é emblemático, pois a mãe é o primeiro contato do ser humano com tudo o que não o próprio "eu". O que o psiquiatra suíço defende é que há ideias anteriores às experiências do próprio indivíduo, e que a mente é um produto da história. Isso explica a existência de temas semelhantes em mitos e religiões entre grupos sociais de diferentes lugares e épocas e que não tiveram nenhum contato. Há heranças biológicas e, acrescenta Jung (2008), psicológicas em nós. Dito isto, é possível apontar através da perspectiva junguiana (1912), que os arquétipos são conceitos reconhecidos pelos humanos através do inconsciente coletivo. Todavia, os arquétipos não são determinantes, mas sim simbólicos - símbolos estes que são interpretados e representados a partir de noções estruturais de cada sociedade.

De acordo com Jung em sua obra intitulada "O homem e seus símbolos" (2008), as Artes Visuais desempenham um papel fundamental na manutenção simbólica do inconsciente coletivo através das imagens, pois elas são grandes responsáveis pelas representações visuais destes símbolos e também têm o poder de amplificar e aprofundar a compreensão dos arquétipos. Por meio de imagens, padrões simbólicos e representações arquetípicas, as obras de arte visual podem evocar emoções, despertar memórias coletivas e individuais, e também tocar aspectos universais da experiência humana (JUNG, 2008). Elas podem ajudar a ilustrar e transmitir a essência dos arquétipos de maneira acessível e significativa, seja nas obras de arte tradicionais ou atualmente através de plataformas de *streaming*, cinema, nas propagandas de televisão ou na internet, um jogo digital, tendo um trabalho estético e narrativo. Tudo isso constrói, mais do que nunca, noções simbólicas da realidade que são compartilhadas globalmente. Dito isso, percebe-se que a imagem constrói noções de mundo e para reforçar essa análise, trago Maurice Merleau-Ponty (1999) quando aponta que uma figura só é percebida se existir um fundo, a base do sonho somos nós, ou seria o sonho o próprio fundo? Adentramos no sonhar carregando todo nosso inconsciente e sua subjetividade, este seria o objeto. Ou seja, nos sonhos somos fundo e objeto. Retomando o pensamento junguiano (2008), que dialoga com a perspectiva sobre fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty (1999), aponto que os sonhos são cheios de símbolos e refletem conteúdos inconscientes e arquetípicos. Esses símbolos não possuem um significado fixo, mas são altamente pessoais e contextuais. A interpretação dos sonhos envolve a exploração dos símbolos em relação à vida e às experiências individuais do sonhador. A experiência do sonho nos acompanha de forma intrínseca a experiências vividas e a nossa subjetividade.

Sonho lúcido

O termo "sonho lúcido" é frequentemente atribuído ao psiquiatra Frederik Willems Van Eeden, que publicou um ensaio para a "*Society for Psychical Research"* em 1913 intitulado "*A Study of Dreams".* No entanto, o termo apareceu pela primeira vez em "*Les Rêves et les Moyens de les Diriger*" de Leon d'Hervey de Saint-Denys em 1867. Independentemente de quando o termo foi cunhado, é importante entender que ambos os autores se referem à capacidade de um sujeito para manter a consciência, permitindo que o ego onírico compreenda sua presença na realidade do sonho. Ao fazer isso, o sujeito pode até conseguir controlar alguns aspectos da experiência de sonhar, interagir e explorar o mundo onírico.

Para mim, a interação com a experiência dos sonhos lúcidos se deu através da meditação, tendo ocorrido previamente de forma esporádica. Porém, depois das práticas meditativas a frequência era de quase toda a noite. Quanto mais eu acordava no mundo dos sonhos, mais curioso ficava sobre aquelas vivências, e mais buscava explorar esse universo, por exemplo, voando por campos verdes, às vezes ensolarados e quando era difícil explorar, o céu ficava demasiadamente nebuloso. Tive sonhos nos quais controlava a minha forma corpórea, já fui fera humanoide, um dragão no inferno, já fui guerreiro e enfrentei um exército sozinho. Todas essas experiências me fizeram buscar por respostas dentro desses mundos oníricos e, então, comecei a estudar práticas de meditação taoista[6] e zen budista[7], para encontrar um sábio que me guiasse nessas jornadas. Ao final desse encontro obtive um ultimato de que para ter as respostas teria de entrar em uma das diversas portas no fundo de uma caverna. O impasse implicava a vida física, porém dentro do sonho. Isso trouxe implicações severas no meu entendimento da realidade, pois percebi que o sonho não era apenas algo que acontecia na minha cabeça, mas representava experiências reais com encontros e vivências significativas.

Não perdi a percepção da realidade cotidiana, mas para ajudar a colocar os pés no chão físico, um encontro com uma guia sábia em minhas viagens foi importante. Nesse sonho conversei com ela como numa consulta; a sala estava cheia de plantas por toda a parte, ela me disse o sentido da vida, que só entendi quando acordei e fui pensar em meio às árvores. Não lembrava o que fora dito, mas entendi que mesmo que soubesse teria que lidar com todos os acontecimentos e responsabilidades da vida física. Naquele momento interpretei o sentido da vida como o de simplesmente viver e esse pensamento me manteve mais firme nas experiências da realidade palpável.

Dito isto, gostaria de trazer a visão de Ailton Krenak (2019) sobre os sonhos. Para Krenak, os sonhos são considerados vitais, uma vez que fornecem conhecimento e preparação para os desafios diários, moldando identidades individuais e comunitárias. Também são vistos como uma conexão com a sabedoria ancestral, envolvendo a interação com ancestrais recentes e antigos, reforçando os laços com a natureza e os espaços sagrados. Lembrar o passado por meio de sonhos não é apenas relembrar a história, mas também reinterpretá-la constantemente para dar significado e direção ao presente e ao futuro.

[6] A meditação taoista é uma prática de origem chinesa que se baseia no conceito do "Tao", que significa "Caminho" ou "Princípio". O Tao representa a ordem natural do universo e a busca pela harmonia entre o ser humano e o cosmos. A meditação taoista é também conhecida como Tao Yin, que significa "sentar na calma". Um dos princípios básicos para a realização do Tao Yin é o conceito de wu wei, que significa "não ação". O taoismo é uma tradição filosófica e religiosa que se divide em duas vertentes: o taoismo filosófico e o taoismo religioso. O taoismo filosófico enfatiza a introspecção e a simplicidade, enquanto o taoismo religioso incorpora rituais e a veneração de divindades.O texto central do taoismo é o "Tao Te Ching", atribuído a Laozi.

[7] A meditação Zen-budista, ou Zazen, é a prática central do Zen-budismo, uma escola do budismo japonesa. A palavra Zazen é composta por "za", que significa sentar, e "zen", que significa meditação. A meditação Zen-budista é uma prática de sentar em silêncio e meditar, sem o uso de mantras ou outros recursos externos. O objetivo é esvaziar a mente e fazer um encontro consigo mesmo, promovendo o autoconhecimento.

Os sonhos na arte

Há uma longa relação entre sonho e história da arte, desde as primeiras invenções da humanidade. Mesmo nas primeiras imagens e pinturas rupestres das cavernas de Lascaux, França, as imagens de caça e figuras pintadas podem ser de uma qualidade onírica e, ou de um estado de consciência alterado. Na verdade, algumas das primeiras obras de arte, como as encontradas nessas cavernas, sugerem que os sonhos sempre foram um ato de inspiração e um meio apropriado para trazer os mundos invisíveis à realidade palpável.

Seguindo na Idade Média, temos Hieronymus Bosch, um artista que tem em suas pinturas simbolismos enigmáticos e imagens oníricas. Uma de suas mais proeminentes pinturas é a pintura em forma de tríptico "O Jardim das Delícias Terrenas" (1500-1505), na qual ele dá uma visão alegórica deste painel que, portanto, representa um mundo de sonho e pesadelo, alegórico dos medos e desejos inconscientes da Idade Média Tardia.

Sabemos que nosso referencial imagético vem de tudo que os nossos olhos já viram, pois mesmo que sem perceber que foi visto, o cérebro guarda tudo e, claro, que nos sonhos não é diferente. Porém, o universo onírico também se constrói, e faz isso sem estar apegado às questões físicas, mostrando possibilidades visuais e sensoriais que destoam totalmente da experiência vivida no mundo físico. Foi com a ajuda da imaginação, trazida em sonhos, que Bosch conseguia pensar além dos conceitos consensuais de moralidade e realidade humana.

Com o advento do Renascimento, os artistas começaram a encontrar um equilíbrio entre a imitação e a fantasia. Leonardo da Vinci, contudo, investigou o reino dos sonhos em sua enorme coleção de anotações e desenhos. No “Codex Atlanticus” estão os desenhos de figuras monstruosas, assim como máquinas impossíveis, que podem muito bem ter sido concebidas em seus próprios sonhos. Ele via os sonhos como uma extensão da mente e da imaginação, e as anotações que ele fez falam de uma curiosidade insaciável em relação ao funcionamento do cérebro humano. Por exemplo, quando fala sobre a exploração da imaginação no sonho, destaca que as experiências oníricas são a manifestação da mente que se expressa livremente sem as limitações do estado de vigília. Eles são um reflexo da nossa capacidade de imaginar e criar, sem as restrições da realidade objetiva. Ou quando fala como o acesso ao referencial imagético influenciaram na criação de diversos dispositivos mecânicos e outras invenções. Leonardo da Vinci frequentemente explorava a relação entre imaginação e criação, utilizando metáforas para descrever como suas ideias visionárias emergiram de estados de contemplação profunda. Ele via a arte e a ciência como formas de transformar pensamentos abstratos em realidade, afirmando que a imaginação é uma ponte entre o possível e o impossível (GOMBRICH, 1999).

O movimento que revitalizou o interesse pela subjetividade e pela descrição dos estados internos da mente foi o movimento simbolista do século XIX. Pintores como Gustave Moreau e Odilon Redon cultivaram temas oníricos. Mais tarde, especialmente, Redon produziu um corpo de imagens poéticas que evocam mundos de sonho e fantasia, como sua série de litografias "Noirs" de 1879 a 1899. Estas peças estão cheias de figuras imaginárias e ambientes apegados, que se tornam o reflexo das visões e estados de espírito do mundo interior do autor. Redon chamava suas imagens de "sonhos pintados", o que destaca o elemento passageiro e efêmero dos sonhos.

O início do século XX, observa-se a chegada do movimento surrealista que desde então foi a expressão mais direta da inter-relação entre o sonho e a pintura. A opinião de André Breton (1896-1966), o líder do movimento surrealista, era que os sonhos eram a chave para a compreensão do inconsciente, e seu movimento era em grande parte influenciado pelas correntes psicoanalíticas propostas por Sigmund Freud. O movimento surrealista surgiu para desvencilhar a mente das correntes da razão e para permitir que as imagens do sono ganhassem vida no reino da arte. Salvador Dalí (1904-1989) é o mais representativo de todos os surrealistas, famoso por sua técnica de pintura hiper-realista e surreal que captura cenas de sonhos. "A Persistência da Memória", 1931, descreve os

relógios que derretem no deserto, as leis da física e o tempo são tudo menos constantes lá. A pintura captura a natureza não estável e fluida de um sonho. Dalí inventou o "método paranóico-crítico" que consiste em tornar a subjetividade o principal aspecto da obra, deixando a racionalidade de lado.

René Magritte (1898-1967), um colega de Salvador Dalí, era mais sutil, mas não menos importante. Sua fama estava em obras aparentemente simples, estranhas, mas reais, que eram alcançadas pelo uso de objetos comuns de maneiras inesperadas. Em "A Traição das Imagens" (1929), Magritte desenha um cachimbo e, embaixo dele, a frase "Isso não é um cachimbo", interrogando a relação entre imagem e realidade (GOMBRICH, 1999). O trabalho emula a natureza contraditória dos sonhos, onde as coisas nunca são o que parecem ser ou, como disse um mestre-sábio para mim em um sonho, “a imagem é apenas uma representação visual das coisas”.

Outra pintura que parece intrigante e onírica é "O Filho do Homem" (1964), na qual o rosto do homem está escondido atrás de uma maçã. Magritte usou esse tipo de imagens em seu trabalho de questionar as certezas da percepção e identidade em um tom que desorienta quase tanto quanto a experiência do sonho mais lúcido.

Max Ernst (1891-1976) foi o artista que deu uma nova direção à arte surrealista com seu novo método de colagem e *frottage*. "A Floresta" (1927-1928) é um dos usos de colagem que ele fez para compor imagens que parecem muito sutis e diretas do subconsciente. Ernst reuniu imagens que pareciam não relacionadas de uma maneira muito criativa para formar paisagens irracionais que se assemelham ao tipo de natureza fragmentada que se encontra em um sonho.

Suas obras são simbólicas em excesso e muitas vezes incluem figuras metamórficas e híbridas que simbolizam a instabilidade da identidade. Joan Miró (1893-1983), por outro lado, era muito mais um praticante do automatismo psíquico, um processo pelo qual um artista tenta desenhar ou pintar da mente inconscientemente sem a interferência do pensamento racional. Miró era bastante eficiente em empregar o uso do processo para criar obras altamente animadas e vigorosas, como "Cântico do Sol" (1944). Suas formas orgânicas e uso de cores, que são intensas, capturam o sentido de imprevisibilidade e espontaneidade comum em um sonho, e o espectador é capaz de ter uma visão direta da mente em seu estado mais puro (GOMBRICH, 1999).

Tais perspectivas mencionadas anteriormente sobre o sonho na pintura, como por exemplo a busca por apresentar aspectos simbólicos e subjetivos do mundo onírico, trago também para minha poética. Contudo, em meu processo de criação, ouso em ir além do sonho como método de acesso ao subconsciente, visto que penso ser possível trazer o sonho como experiência vivida, fantástica sim, mas longe de ser surreal, dado que o corpo que guarda o sonho lembra como se fosse real, e de fato é, pois experimentamos o sonho naturalmente ao entrar no estado REM. Então, busco desbravar, experienciar e lembrar as histórias vividas no mundo onírico. Alguns artistas me influenciaram diretamente em minhas escolhas estéticas, por exemplo, Francis Bacon (1919-1992) que pinta corpos e realidades disformes, sendo de grande impacto em meu trabalho para configurar experiências no mundo onírico.

Processos pictóricos oriundos dos sonhos

Relato sonho 1: Inferno -3

Estava em um grande salão, havia um trono gigante, as paredes e objetos eram de um bege-dourado e os detalhes em vermelho; tudo estava em destroços; ervas daninhas cresciam. Saio em uma abertura na parede quebrada. Envolta, tudo é um mar vermelho escuro e borbulhante, em forma de nuvem, porém líquido e denso como lava, o céu era escuro. Pulo e sufoco.

Processo

Inicialmente, no primeiro suporte que iria pintar, vi uma figura esquelética, com as costelas aparecendo e diversas cabeças, como se o movimento de desespero tivesse sido capturado (Figura 1).

Fiz uma base com massa acrílica, porém não pintei a figura, deixei como uma pintura não figurativa, contendo apenas o gestual. Então, quando iniciei a pintar o próximo suporte, pensei em retomar a representação da figura que havia vislumbrado anteriormente. Comecei com uma trincha de construção grande, fazendo movimentos com tinta acrílica de parede preta e, logo após, passo a massa acrílica. Mais tarde, raspei diversas partes com uma espátula grande. Feito isso, iniciei a pintura da figura, porém antes do esqueleto fui trazendo cores quentes, em busca de algo que fizesse referência não a uma matéria física, mas algo etéreo. Antes do esqueleto e do ambiente surgir, houve uma pausa na produção, visto que para mim sempre é um diálogo da pintura comigo e vice-versa.



Figura 1 - Processo de Inferno -3.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Neste momento não parava de pensar quando mergulhei naquele mar denso e vermelho, então desde o sonho à pintura me diz que aquele lugar era dentro do mar, onde quem fosse designado ou desavisadamente pulasse para dentro teria sua carne corroída e a alma constantemente sufocada pela eternidade, levantados pelos braços por infinitas corrente ou simplesmente impossibilitado de se mover pela densidade daquela matéria. Seria a representação do inferno cristão.

Relato sonho 2: Azul Ciano

Este sonho foi mais longo do que me recordo, mas lembro que encontro um tipo de mago, não velho, como o representado na figura do sábio. Era um homem bonito, esguio e elegante, usava um chapéu azul ciano escuro e uma túnica da mesma cor. Apesar de visualmente, não remetia ao arquétipo, sua voz era suave e segura, e passava uma sabedoria de quem acompanhou o tempo durante a sua passagem.

Nós fomos a um lugar muito obscuro esteticamente, o céu era de um azul ciano opaco, não havia muita luz ambiente, como se o sol já tivesse se posto e a lua ainda não houvesse aparecido. Havia árvores quase secas, uma clareira, com folhas e galhos secos no chão e, no centro em meio a clareira, encontrava-se uma torre, que por alguns metros apenas passava da copa das árvores. Sua base não era muito mais larga que o topo e não havia entradas, quase como um obelisco, mas a arquitetura lembrava por pouco, construções de povos mesoamericanos. A sombra que havia por entre as árvores

v.12 – 2025 – p. 01-15 – DOI 10.33871/sensorium.2025.12.10652

e o chão era escura, a luz opaca do céu ciano timidamente dava o tom penumbral ao ambiente. Ao nos aproximarmos da torre, levitamos suavemente na vertical até o topo, então, depositei algum tipo de líquido no centro onde havia um pequeno orifício. Logo em seguida a torre desmorona e descemos flutuando, acompanhando seu cair.

Depois do ritual, estou caminhando com esse mago e outro - o segundo tinha a pele negra e o corpo mais robusto. Pergunto o que mudou com a queda da torre e eles indagam se eu estava vendo toda a realidade ficar azul. Levemente percebi que tudo estava em tons de azul ciano, mas, logo depois, parte daquela realidade estava mudando rapidamente de cor, do amarelo para o rosa, misturando-se com pequenos tons de verde e logo em seguida querendo ficar de outra cor indecifrável. Eles estranharam, não parecia comum.

Então perguntei o que podíamos fazer e um deles me advertiu a não roubar melado de uma bruxa, pois ele foi amaldiçoado com uma verruga no nariz ao fazer isso. Eu lhe disse que nunca roubaria, e sugeri que poderíamos voar pelos campos onde ninguém fosse ver, e eles advertiram que agora não era uma boa hora. Pareciam preocupados. Foi então que percebi a preocupação deles: eram seres mais elevados daquela realidade, que julgavam ou que eram superiores aos magos e estavam disfarçados. Então, aqueles que me acompanhavam, sugeriram andar normalmente e tentar passar despercebido (nesse momento vejo um chapéu preto cair, era meu, não tinha visto minha aparência ou o que vestia em nenhum momento, percebo que me vestia como os magos, porém a túnica comprida era preta). Então saímos andando, mas logo na nossa frente, três desses superiores interceptam o nosso caminho; falo que o único jeito é enfrentar eles numa batalha. Parto para o ataque, visto que a abordagem não era amistosa, o mais da frente saca um par de sai (arma em forma de garfo), só que quando chego perto acontece uma onda invisível. Faço movimentos que não reconheço e grito uma frase parecida com: “Agora todo tolo fala e todo o sábio se cala”. Imediatamente, os superiores se curvam e começam a explicar a situação; eles, sem jeito de falar, colocaram a mão na cabeça com os dedos para cima, representando uma coroa e falando que eu era algum tipo de “mago da profecia” e que deveria comandar toda a realidade. Olho pro céu e vejo infinitas mãos também pedindo que eu aceite; duas asas negras em forma de mãos descem do céu, elas tremiam com a vontade de levantar voo novamente.
Agora, o mago que veio trazer essa notícia aponta para as asas e fala “quando quiser”, eu digo que não posso aceitar; as asas voam de volta para o céu, numa velocidade infinita; do céu, desce um braço com uma luva roxa e rasga (literalmente) a realidade; tudo que existia na cidade se misturava a carne fresca; dilacerado e morto. Eu gritava com voz que desconheço. Tentei acordar diversas vezes usando a técnica, que em outras ocasiões funcionou, de apertar bem os olhos e abrir para acordar. Dessa vez não funcionou. Quanto mais não conseguia acordar daquela realidade morta, dilacerada por completo, mais me desesperava, até finalmente conseguir acordar.

Processo

A ideia inicial era fazer um rosto ambíguo, um ser celeste e infernal se mesclando a um cenário, então faço uma forma simples que buscava representar esta composição, porém alguns dias após fazer a base em azul ciano e branco (Figura 2), este sonho não me saía da cabeça.



Figura 2 - Processo de pintura.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Até que decido representar as figuras dos magos em preto forte e com aura multicolorida. A proposta que sigo na pintura normalmente não é ilustrar. Ao invés de escolher um momento do sonho, trago símbolos que representem o ambiente e contexto sonhado (Figura 3). E por fim, a ambientação de uma realidade dilacerada.



Figura 3 – Processo Azul Ciano.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Da Pintura à Realidade Virtual

O primeiro fator motivador de trabalhar em realidade virtual foi o de transportar o espectador para dentro da obra, construir os sonhos num ambiente virtual para que pudessem ser acessados. Como quando temos um sonho tão impressionante que gostaríamos de tê-lo gravado para compartilhá-lo. Acredito que muitos tenham tido essa mesma impressão. A forma que realizei essa investigação foi através do *software Open Brush,* que possui pincéis e ferramentas que simulam uma pintura em três dimensões, utilizando um óculos de realidade virtual *Oculus Quest*.

Ao pintar num espaço 3D, o movimento da pincelada em profundidade, a possibilidade de aumentar e diminuir a escala dos objetos com o movimento das mãos, a variedade de pincéis convencionais da pintura e também pincéis de efeito, transformaram a experiência de pintar em algo totalmente novo. Sem falar de estar dentro da dimensão da pintura, literalmente.

Georges Didi-Huberman em "O Que Vemos, o Que Nos Olha" (1998) trata da relação entre o espectador e a obra de arte, explorando como o olhar constrói sentido. Este conceito pode ser aplicado à forma como “olhamos” para os sonhos e como ele nos “olha de volta" e, finalmente, como transpor essa experiência. Embora o foco de Didi-Huberman (1998) sobre o olhar enriqueça nossa compreensão da visualidade, ele também levanta questões sobre as limitações da representação. Podem as Artes Visuais encapsular totalmente a complexidade dos sonhos ou simplesmente oferece um vislumbre fragmentado de uma realidade mais profunda? Essa tensão convida a uma maior exploração dos limites da interpretação visual. Michael Rush em "Novas Mídias na Arte Contemporânea" (2006) explora como as novas tecnologias influenciam a arte contemporânea, o que pode ser relevante para analisar como os sonhos podem ser apresentados por meio de tecnologias digitais e novas mídias.

Para tal, também é importante trazer o teórico Oliver Grau, em seu livro "Arte Virtual: Da Ilusão à Imersão" (2007), no qual ele explora como a arte tem usado a imersão ao longo da história para envolver o espectador. Assim sendo, busquei com esta pesquisa desenvolver experiências imersivas que vão além da simples contemplação de uma obra de arte, de forma a envolver o espectador de tal maneira que ele se sinta "dentro" da obra/sonho. Oliver Grau (2007) traça um paralelo entre a arte virtual moderna e antigos panoramas ou teatros, que já buscavam envolver o público completamente, usando técnicas como a perspectiva ou iluminação para criar uma sensação de profundidade e realismo. Dito isso, a pintura em realidade virtual foi a linguagem escolhida para criar experiências que remetem aos relatos oníricos e que possibilitem ao espectador uma experiência imersiva.

A primeira experimentação com realidade virtual baseado na pintura “Inferno -3” com o software *Open Brush*, possui pincéis de efeito de fogo, com um esqueleto no meio. Partiu da construção poética de um sonho através da pintura, ou seja, não era o espaço do sonho em si, mas sim uma inquietação a partir do sonhar que culmina na produção artística.



Figura 4: Screenshot do experimento com realidade virtual baseado na pintura “Inferno -3”.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

O segundo experimento com realidade virtual foi baseado na pintura “Azul Ciano”. Foi realizada a construção de pintura em realidade virtual com o *Oculus Meta Quest 2* a partir do sonho, de forma que o espectador pudesse ter a experiência de estar dentro da obra. Este trabalho foi exposto no evento EFEMERA+UVM+SUBVERSO: EMERGÊNCIA/ECOPOÉTICA - Realidade Virtual, integrando a programação cultural do XVII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber), 2024.

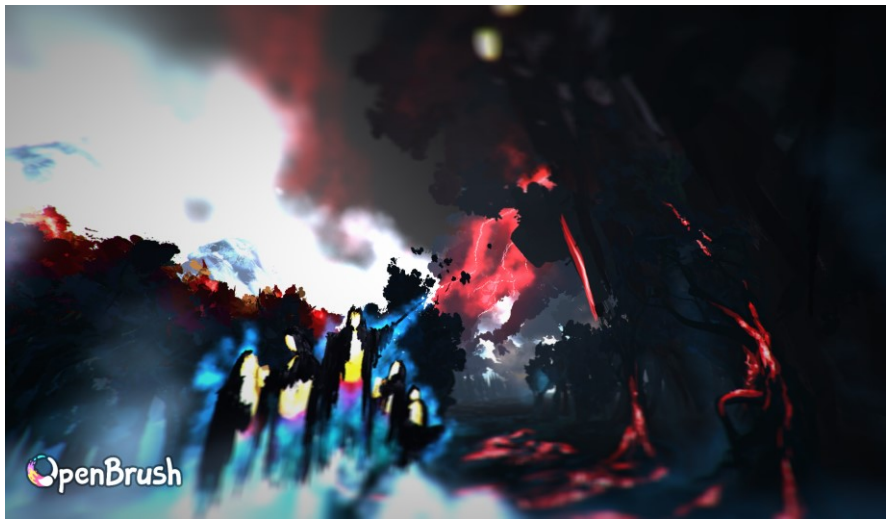


Figura 5: Screenshot do experimento com realidade virtual baseado na pintura “Azul Ciano”.

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Conclusão

Vivemos em uma era de hiperconexão digital, onde a fronteira entre o real e o virtual se dissolve, e o tempo dedicado ao repouso diminui frente às demandas da vida acelerada. Nesse contexto, os sonhos assumem novos significados e desafios. Se, por um lado, a neurociência contemporânea revela seu papel crucial na criatividade e na saúde mental, por outro, a cultura digital e as linguagens artísticas imersivas reinventam as formas de olhar e experienciar o onírico.

O neurocientista brasileiro Sidarta Ribeiro constrói em seu livro seminal "O Oráculo da Noite" (2019) uma ponte única entre a neurociência moderna e saberes tradicionais, apresentando os sonhos não como meros subprodutos do sono, mas como mecanismos essenciais para a evolução da consciência humana e da cultura. Sua abordagem fundamenta-se em décadas de pesquisa experimental, demonstrando como os sonhos desempenham funções biológicas e culturais insubstituíveis. Uma de suas contribuições mais significativas é a demonstração de como o sono REM - fase em que ocorrem os sonhos mais vívidos - está diretamente relacionado com processos de consolidação de memória. Seus estudos com animais e humanos mostram que a privação de sono REM prejudica significativamente a capacidade de aprendizado e resolução de problemas, evidenciando o papel adaptativo dos sonhos. Ribeiro, ao ir além da visão reducionista, propõe que os sonhos funcionam como um "laboratório de simulação" onde o cérebro testa possibilidades, ensaia soluções para desafios futuros e recombina memórias de maneiras inovadoras. Esta perspectiva explica por que tantas descobertas científicas e obras artísticas surgiram diretamente de experiências oníricas. O caso de Dmitri Mendeleev, que teria sonhado com a estrutura da tabela periódica, ou de Paul McCartney compondo a melodia de "Yesterday" em um sonho, não seriam coincidências, mas exemplos do potencial criativo inerente ao estado onírico.

Uma das contribuições mais originais de Ribeiro é sua análise da relação entre sonhos e cultura. Ele demonstra como os sonhos foram fundamentais para o desenvolvimento das primeiras narrativas humanas, influenciando mitos, religiões e expressões artísticas ao longo da história. Em culturas tradicionais, como as dos povos indígenas brasileiros que estudou, os sonhos continuam sendo uma fonte vital de conhecimento e inspiração coletiva. Na contemporaneidade, o neurocientista alerta para o que chama de "crise onírica" - a diminuição da qualidade e quantidade do sono REM na sociedade moderna, devido a fatores como estresse, excesso de estímulos luminosos e padrões irregulares de sono. Esta privação, segundo ele, teria consequências profundas para a saúde mental e a criatividade coletiva.

É neste contexto que as Artes Visuais contemporâneas, especialmente as linguagens imersivas como a realidade virtual, ganham nova relevância. Ribeiro sugere que essas tecnologias podem funcionar como "próteses oníricas", oferecendo espaços alternativos para a livre associação de ideias e imagens. Ferramentas como o *Open Brush*, que permitem pintar em ambientes tridimensionais, ou instalações de realidade virtual que criam narrativas não-lineares, estariam, em sua visão, cumprindo parcialmente as funções que os sonhos sempre tiveram na psique humana. A pesquisa de Ribeiro oferece assim um novo paradigma para entender a arte digital contemporânea. Se os sonhos são, como ele demonstra, um espaço de recombinação criativa de memórias e experiências, então as obras imersivas que desafiam as leis da física e da lógica narrativa podem ser vistas como tentativas conscientes de recriar o espaço onírico.

Trazendo algumas investigações poéticas da experiência onírica, navegando entre as linguagens da pintura e pintura em realidade virtual, este artigo procura trazer uma contribuição sobre como o mundo dos sonhos pode ser “traduzido” nestas linguagens, como forma de acesso às experiências e que de certa forma toquem a subjetividade do sonhar e do “eu” onírico. Neste processo, foi essencial a produção da pintura tradicional para desenvolver aspectos mais subjetivos das experiências sonhadas, de modo que ao iniciar os experimentos com a pintura em realidade virtual já havia um referencial já estabelecido anteriormente. Além disso, Michael Rush (2006) nos ajuda a perceber que a conversa entre essas linguagens possibilita um novo olhar sobre o sonho na arte ao criar obras híbridas que rompem com categorizações tradicionais. Essa integração resulta em trabalhos que exploram novas formas de percepção e participação do público.

Referências

ASERINSKY, Eugene.; KLEITMAN, Nathaniel. **Regularly occurring periods of eye motility, and concomitant phenomena, during sleep**. ***Science***, v. 118, n. 3062, p. 273-274, 1953.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

FREUD, Sigmund. **A Interpretação dos Sonhos**. In: Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, Vol. IV, 1996.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da Arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. Tradução de Karina Jannini. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2007.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 16. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MERLEAU-PONTY, Merleau. **Fenomenologia da percepção**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

REY, Sandra. **Metodologias de Pesquisa em Artes Visuais**. São Paulo: Editora Acadêmica, 2021.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução de Rachel Botelho. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SAINT-DENYS, Léon d'Hervey de. **Os sonhos e os meios de dirigi-los**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Editora Ibrasa, 1982.

VAN EEDEN, Frederik Willem. ***A Study of Dreams***. Proceedings of the Society for Psychical Research, v. 26, p. 431-461, 1913.

VINHOLO, Rodrigo Ortiz. **Viagens oníricas: Uma (re)introdução ao seu mundo dos sonhos.** Editora: Edições Fuinha, 2024.