

PLANOS DREAMACHINE

Creados por: Brion Gysin

Planos Dreammachine.

Edición modificada y ampliada.

©Temple Press Limitada 1992.

Segunda impresión Septiembre de 1992.

Los planos de la Dreammachine fueron publicados previamente por OV Press, U.S.A

Reservado todos los derechos.

Biblioteca Británica de Catalogación en datos de publicación.

Un catálogo CIP editado de este libro está disponible en la Biblioteca Británica.

ISBN 1 81744 50 4

Agradecimientos especiales a Simon Dwyer de Rapid Eye por el uso de su material para la preparación de esta edición.

INTRODUCCIÓN

La Dreamachine fue ideada por Brion Gysin, artista, viajante, escritor y alquimista; uno de los no-elogiados pintores ingleses del siglo 20, expulsado por Bretón del movimiento surrealistas, e influencia seminal que introdujo a William Burroughs en el uso de la escritura cuarteada. Su síntesis de la cultura salvaje también le llevó a profundizar en el mundo de los Rolling Stone y particularmente de Brian Jones a quien presentó al grupo Master music of Joujouka.

La Dreamachine surgió de sus observaciones sobre los efectos de pasar rápidamente por un valle de árboles. El parpadeo de la luz solar te hace entrar en un estado alterado de conciencia. Este efecto lo conoce cualquiera que haya conducido por grandes avenidas de árboles en línea, y ha llevado incluso a reconsiderar, por parte de los ingenieros de tráfico, el uso uniforme de árboles espaciados a lo largo de una línea, en largos tramos de carretera. Los efectos del parpadeo, son potentes. El proceso en sí era conocido por los hombres de las tribus del norte de África quienes por el movimiento rápido de sus manos y dedos sobre sus ojos cerrados y las cabezas inclinadas mirando al Sol, entraban en estado de trance.

Con la moda actual de máquinas de alta tecnología del cerebro a una altura sin precedentes, el concepto original desarrollado por Brion Gysin y su colaborador Ian Sommerville es un recordatorio de que, los avances tecnológicos, la base conceptual para la investigación del Interior es tan antiguo como el sol y los árboles. La belleza está en su simplicidad, y la construcción muy ecológica solo requiere un trozo de papel y un tocadiscos reciclado.

Muchos usuarios de la Dreamachine se han referido a esta como un viaje sin droga, pero enfatizando en el viaje interior dentro del propio estado inconsciente del sueño. Los planos de la Dreamachine son casi, literalmente, un pasaporte a este dominio, y esta vez no hay entradas para los clientes para acceder a ella, no hay límites policiales ó normas que romper ó transgredir. Es simplemente un viaje de exploración sin ninguna restricción.



Brion Gysin using a Dreamachine

Parte de todo el proceso mágico es la producción de tus propias herramientas. Esto es una verdad tan vieja como el arte en si mismo. Los planos de la Dreamachine capacita a cualquiera a tomar parte en todo el proceso - hacer literalmente, uno mismo la Dreamachine a través del simple proceso de dibujar el diseño, obtener uno viejo tocadiscos de 78 r.p.m. y construir la máquina, estás trabajando activamente dentro de la tradición antigua. Lo único que ha cambiado son las herramientas. Los magos han tenido siempre la cualidad del parlanchín, que les capacita para utilizar cualquier cosa que les venga a mano. Para todo el dogma que uno lee, magia y misticismo son en realidad las menos dogmáticas de las disciplinas. Es más posible añadir tanto interna como externamente, diseños, sigilos, marcas propias y forrar la Dreamachine - si así lo deseas - en cualquiera de las múltiples formas que muchas culturas han utilizado desde el principio de los tiempos.

Para obtener el mejor uso de la Dreamachine, lo mejor es situarla para que puedas sentarte cómodamente (y bien equilibrado) con tu cara cerca del centro de la columna. La música puede sonar, pero intentar evitar la música con letra. Las letras nos pueden distraer. La meta de la Dreamachine es viajar. Otros experimentos incluyen susurros dentro de la máquina girando.

La Dreamachine es probablemente el primer aparato visual para ver con los ojos cerrados. Lo que nosotros queremos ver es el INTERIOR. No importa si generalmente el cerrar los ojos significa oscuridad. Con la Dreamachine no. El resultado será un calidoscopio de luz que lentamente cambiará a una visión arquetípica, imágenes que cobran vida y te contarán tus historias, como tu eres realmente.

Las instrucciones son simples, así que acerca tus ojos y entra en el mundo visual de la Dreamachine. Disfruta tu viaje.

El siguiente artículo está impreso de nuevo por la revista "Rapid Eye" con el permiso de Simon Dwyer.

Las ondas cerebrales, el minuto asociado a las oscilaciones eléctricas con la actividad cerebral, puede medirse con precisión y gráficamente registradas por máquinas de electroencefalograma (EEG). Los registros EEG muestran que los ritmos cerebrales se dividen en dos grupos de acuerdo a la frecuencia. Uno de esos grupos, el alfa o los ritmos del escaner, son más fuerte cuando el cerebro está desocupado, buscando un patrón, y más débiles durante el proceso de pensamiento, los ojos se abren estudiando un patrón. La fuerza y el tipo de ritmos varían entre los individuos. Los registros de EEG de algunos pueblos primitivos son parecidos a los de niños de 10 años en nuestra sociedad. Las variaciones ocurren con los años- Los ritmos alfa no aparecen en los niños hasta más ó menos, los cuatro años.

Ian Sommerville "Flicker"

"Hoy tuve una tormenta transcendental de colores en el autobús yendo a Marsella. Corríamos a lo largo de una avenida de árboles y acerqué mis ojos contra el sol poniente. Una increíble riada de colores intensamente brillantes explotaban detrás de mis párpados: un multidimensional calidescopio girando por el espacio. Estuve fuera del tiempo. Estuve fuera, en un mundo de números infinitos. La visión se paró de golpe en cuanto nos alejamos de los árboles. ¿Fue una visión?, ¿Qué me pasó?

Extracto del Diario de Brion Gysin 21/12/1958

Las directrices del departamento de transporte dicen que los árboles plantados a lo largo de las autopistas no deben ser iguales de tamaño ó estar separados a la misma distancia, la razón de ello es que los conductores que pasan por tales avenidas de árboles durante un largo tiempo, experimentan pulsaciones de luz y cambios de niveles sonoros que pueden afectar su concentración, y sus habilidades para conducir. Puede producir somnolencia, náusea y "locura de autopista". Los exámenes en Inglaterra y América han tenido lugar investigando los efectos de las luces estroboscópicas y altos sonidos oscilantes en humanos. Ahora ha sido confirmado que esta investigación ha sido utilizada por algunas agencias de seguridad. Se cree que los sistemas que han sido desarrollados pueden causar epilepsia en una de cada cuatro personas, aproximadamente -lo que sería más que suficiente para confundir y dispersar cualquier demostración multitudinaria-.

El 15 de Febrero de 1960, Ian Sommerville, quien se había inspirado anteriormente en el libro de "Grey Walter" "The Living Brain", escribió una carta a Brion Gysin. "He hecho una máquina (flicker) simple. Mírala con tus ojos cerrados y el flicker pasará por tus párpados. Las visiones empiezan con un caleidoscopio de colores delante de los ojos y gradualmente llega a ser más completo y bonito, como el oleaje rompiendo en una playa, hasta patrones enteros de color que te golpean para entrar. Después de un rato, las visiones estaban permanentemente detrás de mis ojos y yo en medio de toda la escena, con ilimitados patrones que se generan a mi alrededor. Durante un rato hubo un sentimiento casi insoportable de movimiento espacial, pero valió la pena superarlo, porque descubrí que cuando se detuvo, estaba muy por encima de la Tierra, en un incendio universal de gloria. Después me encontré con que mi percepción del mundo que me rodeaba había aumentado muy notablemente. Toda la sensación de estar drogado ó cansado había desaparecido.



Después de la descripción de Sommerville sobre la máquina "Flicker", Gysin procedió a construir la suya propia, añadiéndole un cilindro interior cubierto con pintura que el había producido a lo largo de las líneas de sus experiencias "flicker" (de echo, muchas de las pinturas tardías de Gysin salieron de sus experiencias visuales en frente de la máquina.) Gysin escribió: "Flicker puede llegar a ser un instrumento válido de sicología práctica; algunas personas ven y otras no. La Dreamachine, con sus patrones visibles para los ojos abiertos, induce a gente a ver. Los elementos fluctuantes del diseño del Flicker, ayudan al desarrollo de las películas autónomas, intensamente placenteras y, posiblemente, instructivas para el observador.

"¿Qué es arte? ¿Qué es el color? ¿Qué es la visión? Estas viejas preguntas exigen nuevas respuestas cuando, en la luz de la Dreamachine, uno ve todo el arte abstracto antiguo y moderno con los ojos cerrados."

EN LA HISTORIA DEL ARTE, EN LA HISTORIA DE LA MÁGIA Y LA CIENCIA, EN LA HISTORIA DEL MUNDO, SOLO UN OBJETO HA SIDO PRODUCIDO PARA SER VISTO CON LOS OJOS CERRADOS: LA DREAMACHINE.

Las Dreamachines trae una conclusión, el periodo de la invención cinética en la pintura y escultura moderna. La Dreamachine abre una nueva era y una nueva area de visión.... La Visión Interior.

Las visiones vacías de la Dreammachine normalmente comienzan con una rápida, y estimulante, sucesión de patrones abstractos. A menudo este tránsito de imágenes a toda velocidad es seguida por una percepción clara de caras humanas. Figuras humanoides y promulgación aparente de los acontecimientos de gran color, ó, como Gysin los describió, "hechos seudos", llevados a cabo en el tiempo y el espacio.

¿Sueñas en color?

Bill Nelson

La Dreammachine realmente Es solo eso. Un máquima del sueño. Una persona que conozco se expuso a su propio resplandor girando, salió de su estado semi-alucinatorio hablando seriamente de visitar otro planeta, lleno de aliens, pinturas en cuevas y niños. Algunas personas han experimentado pesadillas de todas clases, pero estas, como todas las experiencias con la Dreamachine, pueden terminar en el momento que abras los ojos. "De cualquier modo, mirando en el interior de la Dreamachine, habrás adquirido en poco tiempo mayor conocimiento, ampliando los límites de tu visión, iluminando tu percepción de un tesoro que no podías haber sabido que poseías"

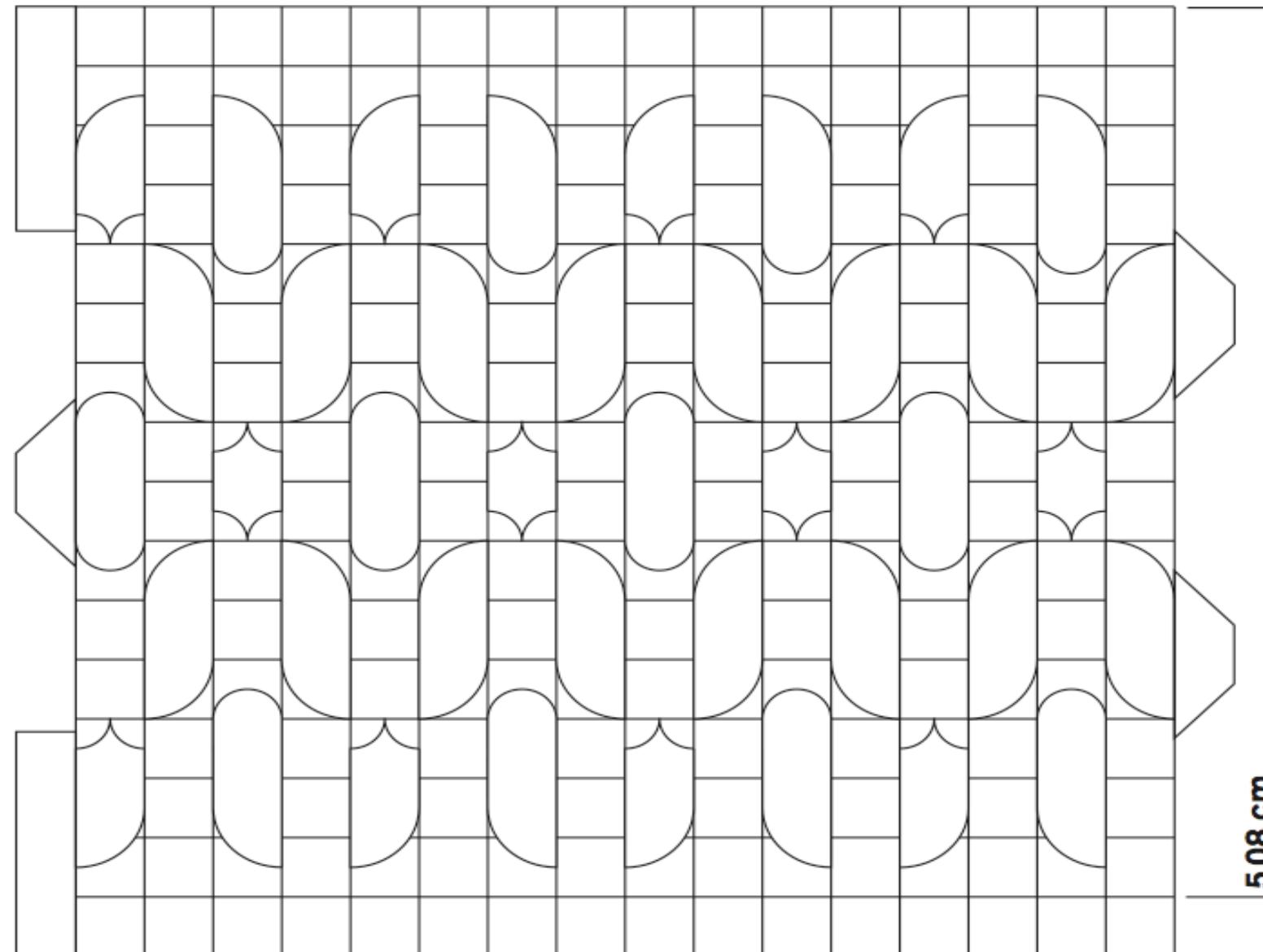
Brion Gysin

Gysin fue requerido por varias grandes compañías, incluida el gigante electrónico Philips, olfateando alrededor de las posibilidades de patentar la máquina que él y Sommerville efectivamente habían inventado de la nada. "Cuando les comenté que hacía a la gente despertar", dijo Gysin más tarde, "ellos perdieron el interés". Ellos sólo estaban interesados en máquinas y fármacos que hicieran a la gente dormir.

Si la Dreamachine es real, una forma no habitual, una simple caja de sueños giratoria que es capaz de drogar sin droga, ¿porqué no está disponible en tu local ó almacén? La respuesta parecería obvia. Mira en el Times Financial y verás que alguna de las compañías más grandes en el mundo son gigantes químicos: I.C.I., Bayer, Hoffman La Roche. Ve a tu psicólogo y cuéntale que estás enfermo ¿qué conseguirás? Fármacos. Buscar una ruta fuera de la realidad trivial diaria y ¿que te ofrecerán? Drogas. Puede solo vender a la gente una Dreamachine, una mesa giratoria, la lámpara ocasional. Las drogas y su acompañante parafernalia (e incluyo muchos de los médicos como una parte integral de la parafernalia) genera mucho más dinero en un fármaco dependiente.

¿Cómo puedo conseguir una Dreamachine? Bien, solo existe un puñado hechas de formas cilíndricas de metal y costando sobre 580 euros. Pero tu puedes experimentar haciendo tu misma la tuya.

Desde ahora, todo es gratis, todo es seguro, legal y realmente funciona.



5,08 cm

5,08 cm

81,28 cm

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

MATERIALES

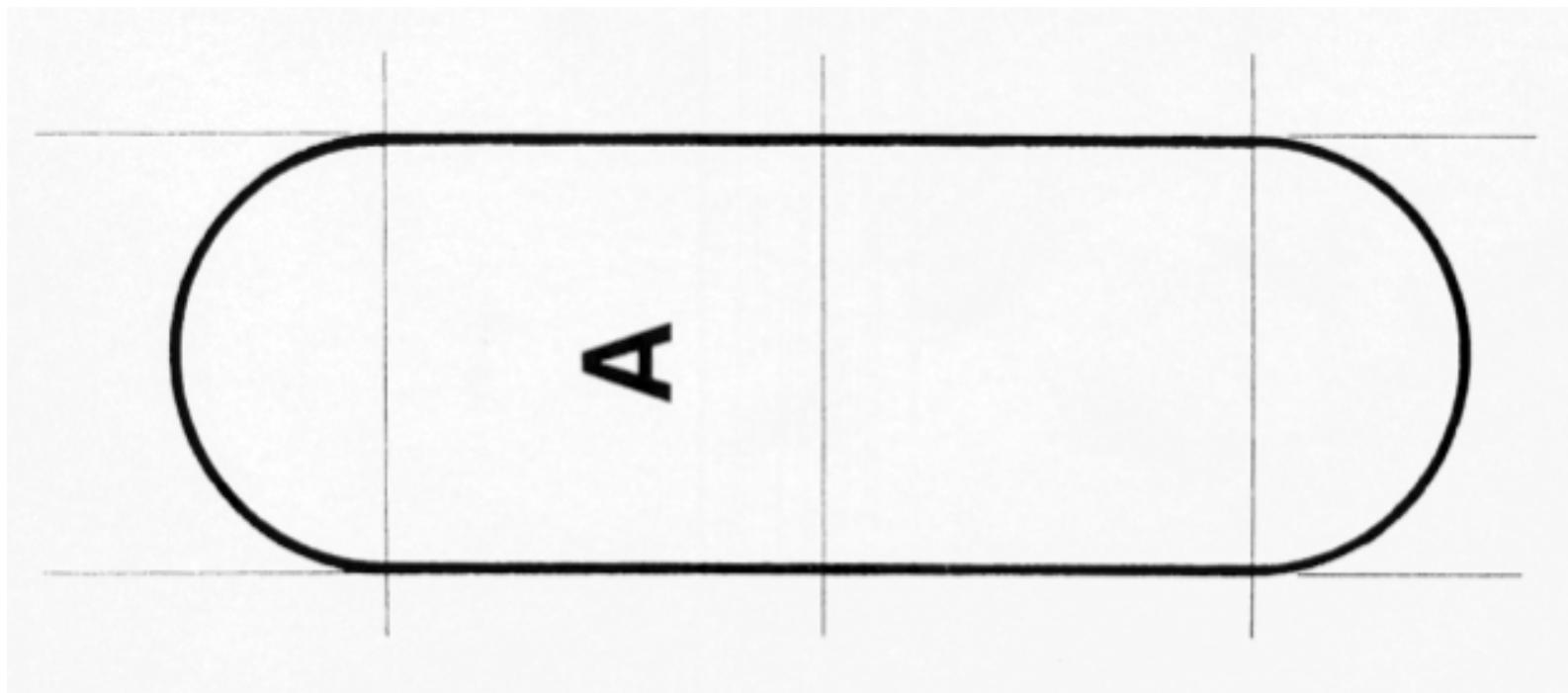
Pieza de papel/cartulina dura de 81,28cm x 81,28cm (mínimo)
Tocadiscos a 78 r.p.m (disponibles en almacenes de segunda mano)
Una lámpara colgante.

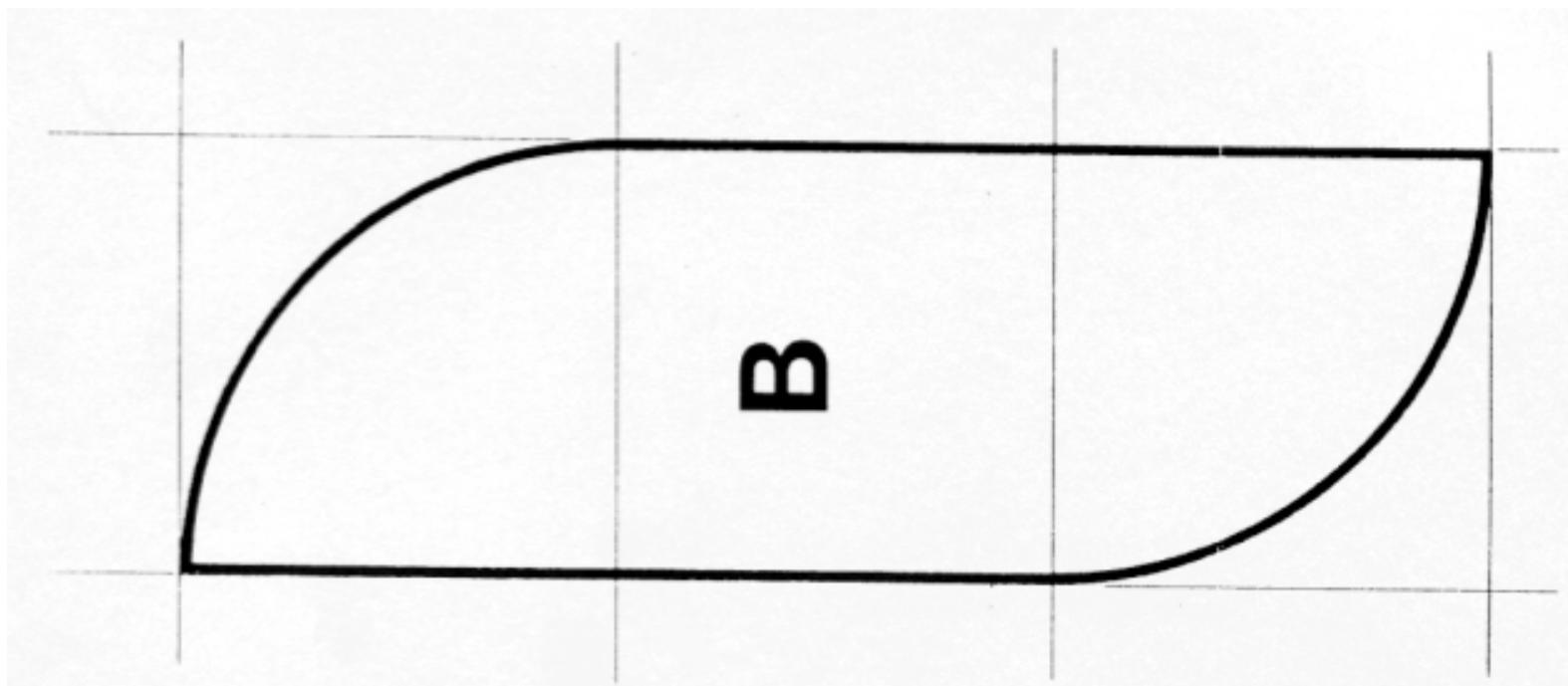
CONSTRUCCIÓN

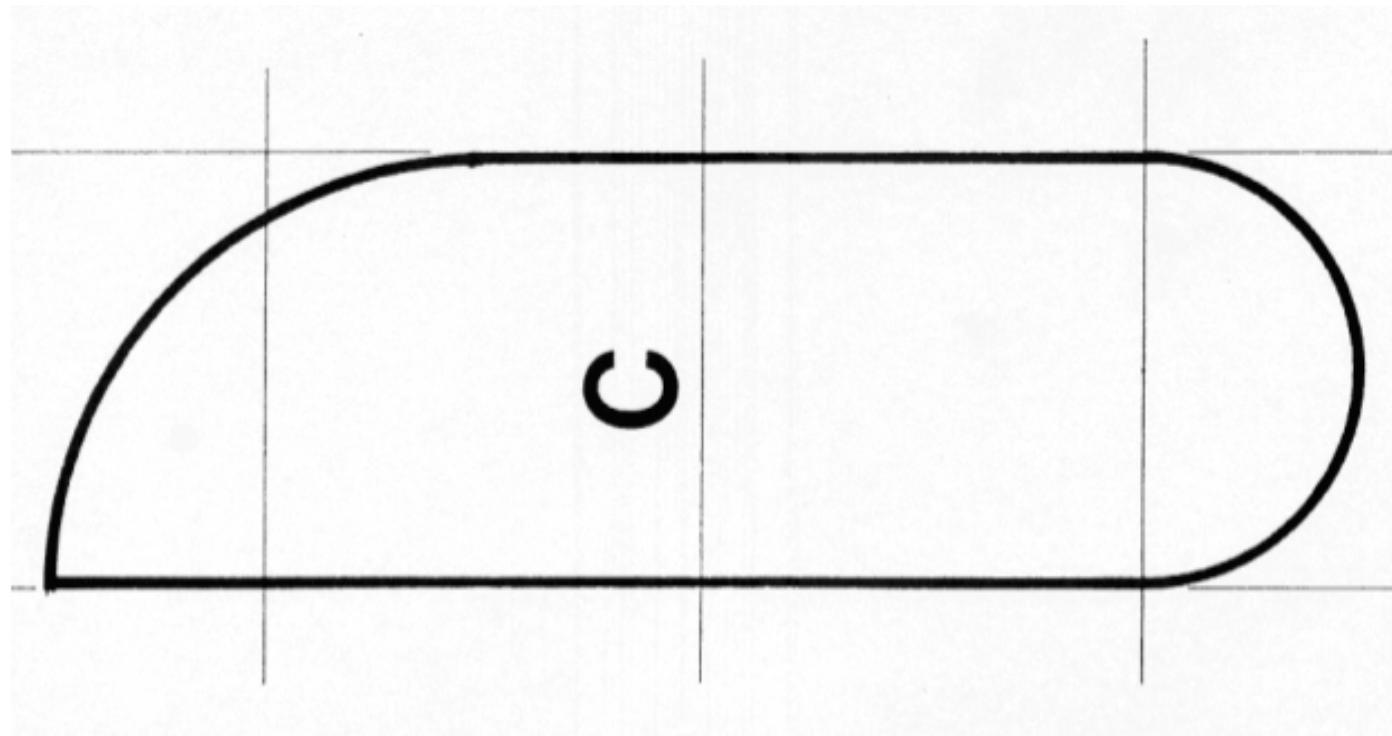
1. Divide tu papel en cuadrículas de 5,08cm como se muestra en el plano global.
2. Cortar las plantillas.
3. Trazar los diseños de la plantilla sobre la cuadrícula en la misma secuencia detallada del plano global.
4. Cuidadosamente cortar los agujeros y conectar los dos finales del papel/tarjeta juntos.
5. Colocar la Dreamachine en el centro de un plato giratorio, y poner la velocidad de rotación a 78 r.p.m.
6. Suspender una fuente de luz en el centro de la Dreamachine. Un brazo voladizo servirá adecuadamente para ir más allá del centro de la Dreamachine y un enchufe normal de luz con una lámpara que pueda estar suspendida desde este. La luz deberá estar situada aproximadamente entre el tercio y medio de la Dreamachine (prueba para encontrar la mejor), y deberías asegurar que no toque el plato giratorio ó la Dreamachine cuando esté en uso.

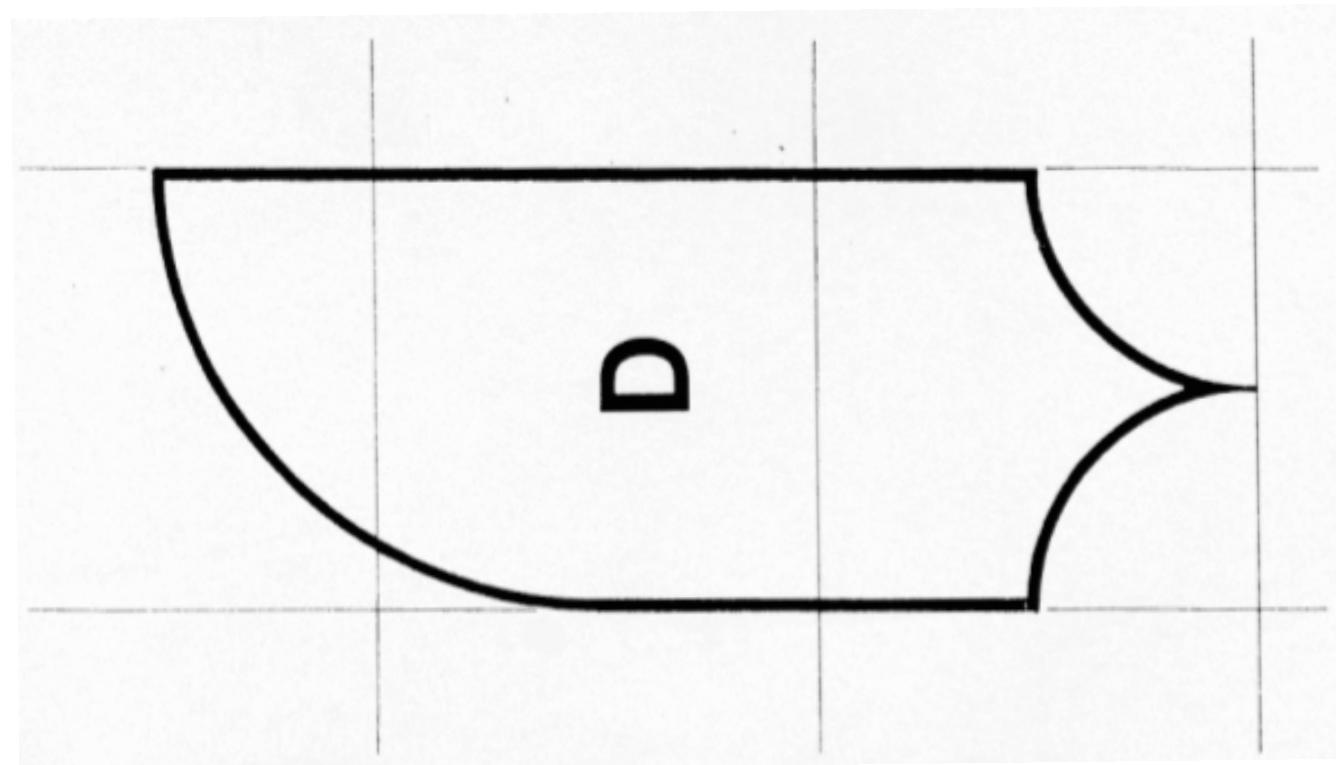
Nota: Puede ser necesario marcar el papel/tarjeta ligeramente para que recuerde la vuelta.

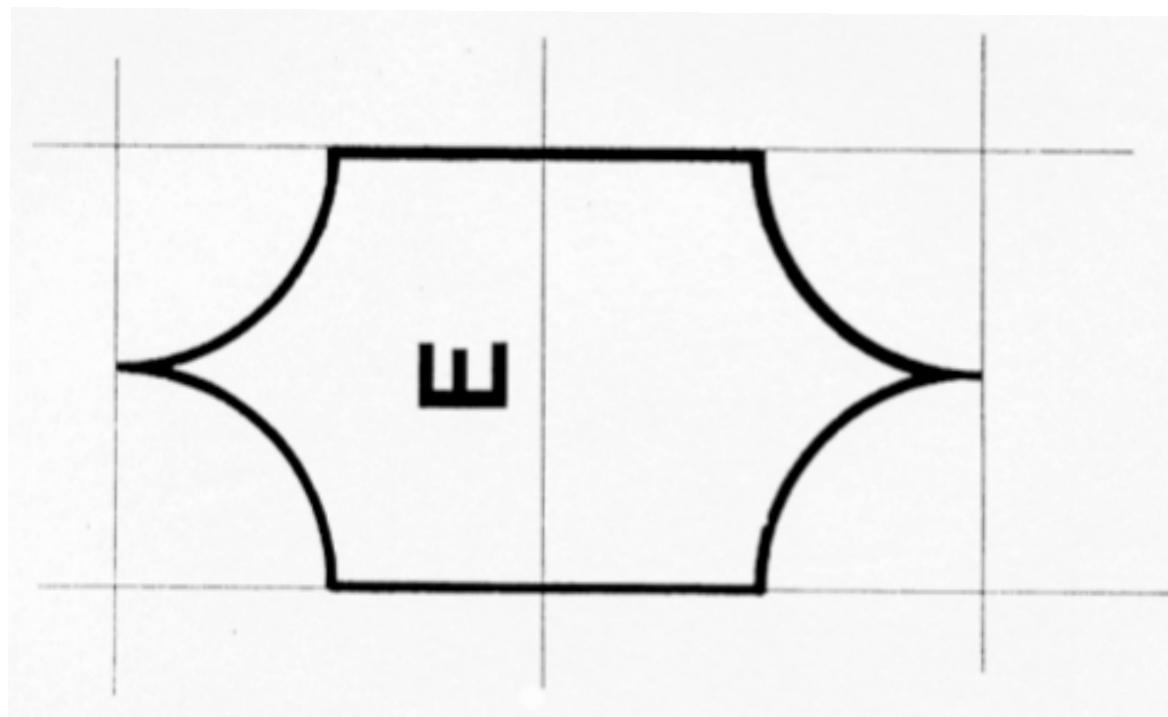
Precaución: La Dreamachine podría ser peligrosa para personas epilépticas ó con desórdenes nerviosos. Pro favor usar con precaución.











La Dreamachine es el primer aparato en la historia diseñado para ver con los ojos cerrados.

La Dreamachine explora la vista interior para el viaje y la exploración.

La Dreamachine es una maquina para soñar.

La Dreamachine la puede construir cualquiera, en cualquier lugar. Este follete contiene las instrucciones completas.



ISBN 1 87174450 4
Temple Press Limited

Weekend Party

Traducción: Mariam Caballero / Marzo 2010