Universidad
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

FRAGMENTOS DE SUEÑOS Y SU TRADUCCIÓN SENSORIAL

CAROL LORETTO RAMÍREZ FERNÁNDEZ

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards Alonso

Profesora Guía Ensayo crítico: Amanda Salas Rossetti

Santiago, Chile

2025

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo a mi familia, que siempre me dieron un lugar seguro para soñar. También a la Carol de antes, niña que soñaba despierta y nunca dudó de su camino al arte.

AGRADECIMIENTOS

Eternamente agradecida de mis amistades, colegas que pusieron hombro y orejas cuando lo necesité. Siempre sin juicio y nada más que cariño, consejos, energías en forma de risas para poder seguir.

Gracias a mis padres, Sergio y Loretto, que entregaron todas las herramientas y libertad para que su guagua, la que decía “quiero ser pintora”, esté aquí, aprendiendo de lo que le hace feliz.

A mis hermanos mayores, que siempre están en mis pensamientos. Especialmente a mi hermano Aníbal, que sin sus habilidades en la edición este ensayo no hubiese sido posible.

Agradezco a todos aquellos que prestaron ayuda y positivismo durante el proceso.

A mis profesores y ayudantes. Raimundo Edwards y Amanda Salas por su disposición, paciencia y sabiduría.

.

INDICE

DEDICATORIA..... 2
AGRADECIMIENTOS..... 3
RESUMEN..... 5
INTRODUCCIÓN..... 6
1. ATRAPAR EL SUEÑO: IMÁGENES DESDE EL FRAGMENTO ONÍRICO..... 7
1.1 Seguir el fugitivo sueño..... 7
1.2 Antes que desvanezca..... 9
1.3 Fragmento de un recuerdo de sueño..... 10
2. EL SUEÑO COMO EXPERIENCIA FRAGMENTARIA..... 15
2.1 Procesos físicos del dormir y soñar..... 15
2.2 La fugacidad de las imágenes oníricas: recordar y olvidar..... 18
3. LENGUAJES VISUALES PARA LA TRADUCCIÓN ONÍRICA..... 20
3.1 El dibujo como gesto dinámico..... 20
3.2 El registro audiovisual: Su valor corporal y sensible..... 22
3.3 El objeto como mediador sensorial..... 24
4. METODOLOGÍA: PROCESO CREATIVO Y ENCUENTRO CON LOS LENGUAJES.. 25
4.1 Procedimientos y registros artísticos..... 25
4.2 Conjugación de los lenguajes y la creación de obras..... 28
5. ANÁLISIS: DEL SOÑAR AL RETENER Y TRADUCIR..... 30
5.1 El dibujo y las intervenciones gráficas..... 30
5.2 El contenido audiovisual..... 31
5.3 Exposición de la almohada y tecnicismos en su exposición..... 31
CONCLUSIÓN..... 33
ÍNDICE DE FIGURAS..... 36
ANEXOS..... 37

RESUMEN

En este ensayo exploro el mundo de los sueños a través de lenguajes artísticos que buscan traducir su naturaleza fragmentaria. El dibujo, el video y el objeto funcionan como medios para retener aquello que normalmente desaparece al despertar, evocando las experiencias oníricas desde lo sensorial. El dibujo registra la gestualidad inmediata y dinámica del sueño; el video aporta la temporalidad inestable y el movimiento cambiante; y la almohada, como objeto, abre una dimensión corporal que aproxima la experiencia del soñar al espectador. Estas operaciones permiten enfrentar la fugacidad propia del sueño y proponer una traducción visual que asume su carácter discontinuo, vibrante y en constante transformación. El propósito es experimentar, a través del encuentro entre dibujo, video y objeto, el proceso imaginativo del dormir y reflexionar sobre la combinación de lenguajes en relación con el sueño entendido como una experiencia inestable entre vigilia y ensoñación.

Palabras clave: *Sueños, onírico, fragmentación, fugacidad, vigilia, dibujo, video, objeto.*

INTRODUCCIÓN

¿De qué manera se puede capturar eso que existe solo por instantes? ¿Cómo traducir en imágenes aquello que aparece en la oscuridad del soñar para luego disolverse apenas abrimos los ojos?

En este ensayo exploro, de forma crítica y visual, el proceso imaginativo del dormir, entendiendo el sueño como un espacio dinámico, corporal y sensorial. A través de lenguajes como el dibujo, el video y la instalación objetual, busco traducir las imágenes oníricas en una materialidad que permita su presencia más allá del instante. Esta búsqueda se construye a partir de registros personales —textos, audios y dibujos— que funcionan como rastros que va dejando el sueño. Desde estos fragmentos se elaboraron tres obras audiovisuales intervenidas gráficamente, que operan como intentos de retener lo que la memoria onírica deja escapar.

Lo anterior se sostiene en autores que se aproximan al fenómeno onírico desde distintos lugares. Gaston Bachelard aporta una comprensión poética de la imaginación en movimiento, que permite pensar el soñar como un despliegue íntimo que habita cuerpo y mente. Francisco Varela ofrece una mirada neurobiológica que abre interrogantes sobre la actividad cerebral y la vividez de las imágenes. Sigmund Freud ilumina las dificultades del recuerdo onírico, mientras que Henri Bergson permite comprender la memoria como un proceso selectivo y discontinuo. También retomo ideas del surrealismo a partir de André Breton, quien en su manifiesto concibe la fusión entre sueño y realidad como una vía para acceder a otra forma de percepción.

La experiencia personal y los fundamentos teóricos se conectan con un problema central: la tensión entre el recuerdo y el olvido. El sueño aparece inestable, hecho de imágenes que no se entregan por completo. Es justamente esa indefinición la que moviliza mi práctica.

Comprender los sueños como un fenómeno fragmentario y fugaz me permitió construir una propuesta visual que explora su modo de aparecer y desaparecer. Este ensayo articula el deseo de retener y, al mismo tiempo, la aceptación de la propia naturaleza del olvido.

1. ATRAPAR EL SUEÑO: IMÁGENES DESDE EL FRAGMENTO ONÍRICO

1.1 Seguir el fugitivo sueño

Tras dormir, tan solo quiero guardar ese sueño, por eso creo que soñar sin descanso alguno parece ser mucho mejor que olvidarse de lo soñado.

Recuerdo dos momentos de mi vida que me marcaron. El primero fue cuando era niña: recién despierta, acostada en mi cama, sentí una pesadez en la cabeza, como si hubiera hecho demasiadas cosas. Supuestamente había descansado, pero mi mente parecía haber recreado toda mi rutina: tomar desayuno, ponerme el uniforme, ir al colegio, asistir a clases, ir al recreo, almorzar, salir, jugar, tomar once y volver a dormir. Nada de eso había ocurrido realmente. Me resultó inquietante y revelador que, solo por dormir, mi mente hubiera revivido todo un día que no había existido.

La segunda experiencia ocurrió en la adolescencia. En mitad de un sueño, abrí los ojos y pude ver mi pieza como si aún estuviera recostada, pero mi cuerpo no respondía. Solo podía mover los ojos. Me asusté: sentía mis articulaciones bloqueadas y pesadas, como si tuviera sacos de arena encima. Encerrada en mi propio cuerpo, empecé a escuchar ruidos fuertes, como si alguien arrastrara una silla de metal por el piso sin levantarla. Un chillido insoportable fue seguido por un sonido repetitivo y mecánico, parecido al motor de un auto acelerando dentro de mi pieza. Intranquila por no ver de dónde venía la bulla, cerré los ojos con fuerza y los ruidos desaparecieron.

Me concentré en la oscuridad rojiza de mis párpados; por la presión misma comencé a formar varios puntos destellantes de colores, que se movían rítmicamente

en patrones geométricos. Estos se acompañaban de sutiles sonidos, armonías como de chispas, burbujas y gotitas. Su fluidez me atrapaba y me atraía sensorialmente, alejándome de la parálisis caótica que oscila entre la conciencia y la alucinación. Me dejé llevar nuevamente al dormir y a las imágenes difusas de un sueño cualquiera.

Estas experiencias me hicieron sentir completamente hundida en el mundo onírico, entregándome a su corriente sin resistencia. Las ideas de Gastón Bachelard (1958) en *El aire y los sueños: Ensayos sobre la imaginación del movimiento* dan sentido a estos estados. Para él, quien sueña no está quieto; algo interior lo impulsa, movido por una imaginación capaz de activar el pensamiento. Equipara al soñador con un poeta que no se queda en lo efímero, sino que transforma esas imágenes en una ampliación de su percepción. Es una fuerza que conmueve e impulsa la intimidad, dinamizando la experiencia del soñar.

Dormir, algo tan habitual y rutinario, se convirtió en el centro de mi atención. Pasó a significar más que descanso o necesidad fisiológica. Se volvió un ejercicio de imaginación incontrolable, cambiante y fugaz, que me atrapaba desde lo más profundo. Ese tránsito y esa intensidad son el origen principal de las obras que presento en este ensayo.

1.2 Antes que desvanezca

Después de explorar estas experiencias como soñadora, me obsesioné con recordar todo tal como lo había sentido. Muchas veces me frustraba, porque no lograba retener ni siquiera un pedacito del sueño. Por eso empecé a guardar cualquier rastro: palabras sueltas en un cuaderno, grabaciones de audio hechas a medio dormir, pequeñas pinturas y, sobre todo, dibujos rápidos. En fin, cualquier atisbo que me permitiera rescatar la experiencia onírica antes de que desapareciera.

Con ese registro reunido, decidí explorar la imagen en movimiento y grabé, con una cámara de bolsillo, pequeños extractos de mi vida. Al inicio y al final del video aparece mi rostro enfocado a la altura de los ojos, que están cerrados, pero en

movimiento. En el centro aparece el título “R.E.M.”, siglas en inglés de Rapid Eye Movement, o M.O.R. (Movimiento Ocular Rápido) en español. Cuando dormimos, entramos en la fase R.E.M.: es el momento en que la actividad cerebral es más intensa y los ojos se mueven velozmente, generando sueños vívidos y activos. Así lo explica el neurobiólogo Francisco Varela en Dormir, soñar, morir: Conversaciones con el Dalai Lama (1999):

> De manera que no es justo decir que el soñar se produce solo en el sueño REM, porque otro tipo de experiencias de sueño se producen en todas las demás etapas. Pero es claramente cierto que los sueños vividos, visuales, como un cuento se producen clásicamente en el sueño REM (p. 48).

Tomando esto en cuenta, a través de posproducción agregué cambios repentinos de imagen, colores desatinados, deformaciones y distorsiones del audio. Esto con la finalidad de obtener un resultado de ensueño y sobreposición.

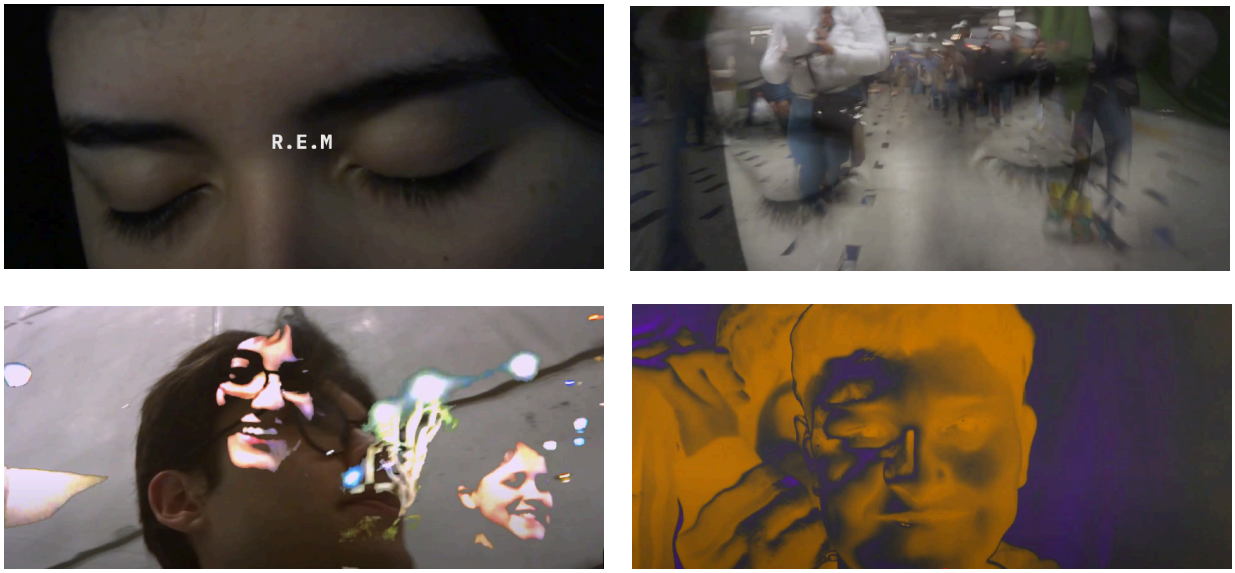


Figura 1: Carol, R. (2024). *R.E.M.* [Extractos de video] YouTube. Fuente: propia

1.3 Fragmento de un recuerdo de sueño

Los trabajos mencionados anteriormente, tanto en contenidos como en medios, se relacionan con el video y la gestualidad del dibujo. Ambos permiten capturar el movimiento y documentar recuerdos soñados, abriendo paso a la primera obra del proyecto de grado.

Entre-sueño es un video de 1 minuto y 25 segundos, proyectado sobre una almohada suspendida a la altura del rostro. En ella se reproduce en loop una escena donde aparezco yendo a dormir. En un momento cierro los ojos, lista para dormir, y sobre mi rostro comienzan a aparecer dibujos con distintas formas y patrones, asociados al proceso imaginativo del dormir: fragmentos no explícitos de la realidad, ideas inconscientes, patrones juguetones y pequeñas escenas vividas.

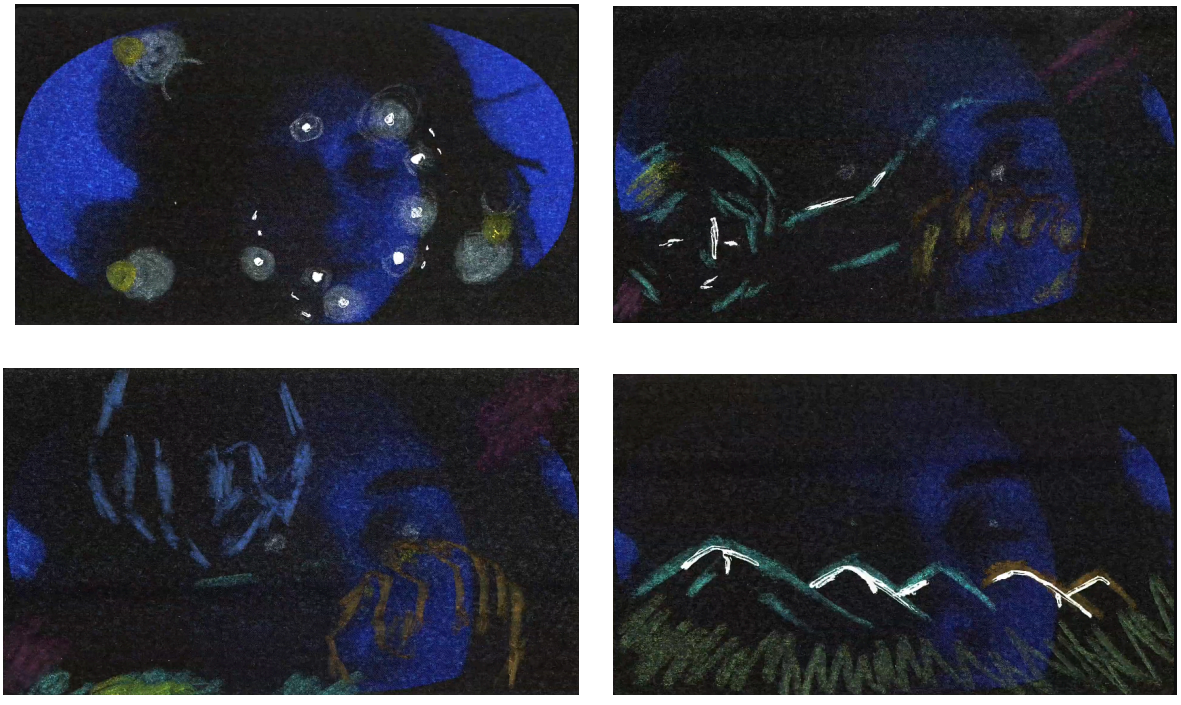


Figura 2: Carol, R. (2025). *Entre-sueño* [Extractos de video] YouTube. Fuente: propia

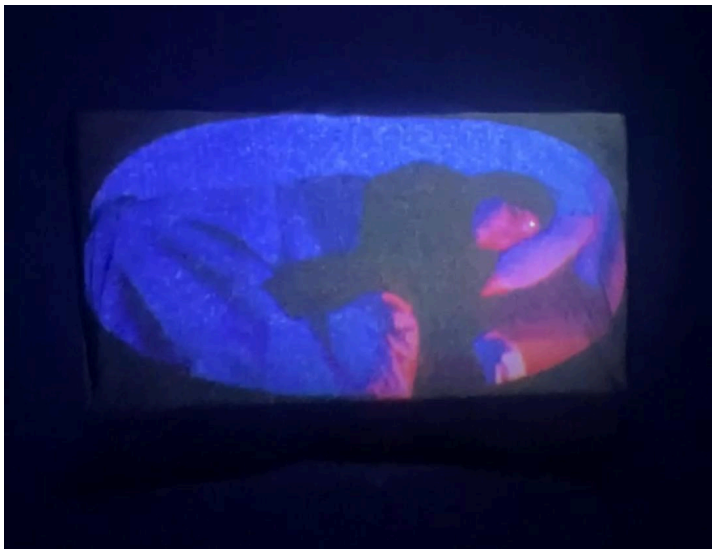


Figura 3: Carol, R. (2025). *Entre-sueño* [Fotografía montaje video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia

Luego desarrollé un segundo video, de 32 segundos, también en reproducción continua, llamado *Mal-sueño*. En él se muestran sensaciones y visualidades incómodas que pueden aparecer en pesadillas o parálisis del sueño. Al igual que la primera pieza, está intervenida manualmente a través del dibujo. Esta obra se encuentra instalada en el interior de un plinto oscuro y solo puede verse desde arriba, donde hay una almohada con un agujero que deja espacio para acercar el rostro y visualizar su contenido.



Figura 4: Carol, R. (2025). *Mal-sueño* [Fotografía montaje video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia



Figura 5: Carol, R. (2025). *Mal-sueño* [Fragmentos de video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia

Como tercera obra, filmé e intervine un video de 1 minuto llamado Fugaz, en el que aparecen diversas escenas. En él ocurren acciones y lugares que cambian constantemente de forma. Su desorden remite al olvido y a la fugacidad de la memoria durante y después de soñar.

Uno de los principales desafíos fue representar el instante fugitivo en el que comienza el sueño: imágenes que no alcanzan a consolidarse ni siguen una narrativa fija; por tanto, se caracterizan por su inestabilidad. A partir de esa problemática, y en diálogo con los lenguajes que venía trabajando, me pregunté: ¿qué posibilidades estéticas y conceptuales ofrecen el dibujo, el video y el objeto en la traducción visual del proceso imaginativo del dormir?

El encuentro entre dibujo, video y objeto en mi obra funciona como un recurso que vincula lo sensorial con lo imaginativo del dormir. Mientras el dibujo aporta dinamismo y fragmentación del inconsciente a través de su gestualidad, el video introduce la dimensión corporal y temporal, y el objeto incorpora una cercanía sensible al cuerpo. En conjunto, estos lenguajes construyen una experiencia visual que interpreta el sueño como una zona de indeterminación: en movimiento, fragmentada y cambiante, situada entre la vigilia y la ensoñación.

En definitiva, el objetivo es poder experimentar, a través del encuentro entre dibujo, video y objeto, el proceso imaginativo del dormir y reflexionar sobre la combinación de lenguajes en relación con el sueño entendido como experiencia inestable entre vigilia y ensoñación.

El sueño no es un escape de la realidad; sueño y vigilia, juntos, crean un reflejo nuevo que forma nuestra mente guiada por la imaginación. Así lo sostiene el fundador del surrealismo, André Breton (Año), en su manifiesto:

> Yo creo firmemente en la fusión futura de esos dos estados, aparentemente tan contradictorios: el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, de superrealidad. A su conquista me encamino, seguro de no lograrla, pero con la suficiente indiferencia hacia mi muerte como para calcular un poco el placer de tal posesión (p. 31).

Todo lo que vi y sentí, captado por mis sentidos durante la vigilia, es fundamental para mi imaginario; diría incluso que es vital y liberador. Registrar y explorar los sueños a través del arte se vuelve, para mí, el camino más natural.

2. EL SUEÑO COMO EXPERIENCIA FRAGMENTARIA

2.1 Procesos físicos del dormir y soñar

A través de mi curiosidad e investigación para el proceso de obra, me encontré con varias dudas sobre las posibilidades mentales y corporales que ocurren durante esas severas horas de descanso. Si supuestamente dormir sirve para retomar energías en la vigilia, ¿cómo es que el cerebro encuentra fuerzas para producir aquellos sueños? Esta fue la pregunta que nunca pude responder cuando era niña. Hasta hoy vuelvo a ese sueño en el que sentí haber vivido mi rutina completa, quedándome con la sensación de que el día se había consumido totalmente sobre la almohada. Esa experiencia intensamente real tiene una explicación científica en la fase del sueño MOR (movimiento ocular rápido), etapa en la que ocurre mayor actividad cerebral.

El neurocientífico y filósofo Francisco Varela, en *Dormir, soñar y morir: Conversaciones con el Dalai Lama* (1999), explica que el cerebro dormido no entra en una desconexión, ni en lo que él llama “un enfriamiento de la máquina”. Esto se ha comprobado mediante estudios realizados en pacientes, medidos a través de EEG (electroencefalogramas) y EOG (electrooculogramas). A partir de estos análisis, Varela propone una tabla comparativa entre sueño MOR y No-MOR, mostrando que durante

esta etapa el cerebro se comporta energéticamente de manera similar al estado de vigilia. Eso explica la vividez e intensidad de este tipo de sueños.

	No-REM	REM
EOG	movimiento ocular lento	movimientos oculares rápidos
EMG	actividad moderada	atonía en músculos periféricos
actividad cerebral	disminuida	aumentada
corazón	más lento	ningún cambio
presión sanguínea	disminuida	ningún cambio
flujo cerebral	ningún cambio	aumentado
respiración	disminuida	aumentada, variable

Resumen de las diferencias entre sueño NO-REM y REM.

Figura 6: Varela, F. *"Dormir, soñar y morir", conversaciones con Dalai Lama*, F. Varela 1999, p. 46 Fuente: https://talkingcure1895.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/varela-f-dormir-soc3b1ar-morir.pdf

Esta perspectiva amplía mi comprensión sobre esos escenarios oníricos intensos que, en mi infancia, me provocaban emociones profundas y confusión entre realidades. Esa confusión se conecta con otro fenómeno que ocurre al despertar: creer que no soñamos nada. Como advierte Sigmund Freud en *La interpretación de los sueños* (1900), el problema no es la ausencia de sueños, sino nuestra dificultad para recordarlos, debido a la fragilidad de la memoria y a la falta de una prueba externa que confirme lo soñado. En sus palabras:Dado que para comprobar la fidelidad de nuestra memoria no poseemos otro control que el objeto, y éste nos falta por completo en el sueño, fenómeno que constituye una experiencia personal y para el cual no conocemos fuente distinta de nuestra memoria, ¿qué valor podemos dar aún a su recuerdo? (p.117).

Esta cita ilumina la paradoja: soñamos cada vez que dormimos, pero lo que cambia radicalmente es nuestra capacidad para recordarlo. Sin pruebas conscientes, esa experiencia se vuelve aún más fragmentaria, apareciendo como algo disociado o desconectado. Muchas veces sentí frustración por no poder retener esos rastros: ni imágenes ni palabras, solo sensaciones perturbadoras que quedaban dando vueltas en mi cabeza. En medio de esa dispersión, la posibilidad de recuperar y evocar recuerdos a través de obras se convierte en un tesoro y una misión dentro del proceso creativo.

Dentro de los fenómenos del dormir también se encuentra la parálisis del sueño. En la introducción ya mencioné una experiencia que viví. En aquella escena, la intensidad corporal y mental marcó un límite entre vigilia y sueño. Se trata de un estado transitorio en el que la persona está lúcida, pero el cuerpo permanece inmóvil. La explicación fisiológica es que durante el sueño REM los músculos entran en parálisis para evitar que actuemos físicamente nuestros sueños. A veces, al despertar, la conciencia se activa antes que el cuerpo, generando la sensación de estar despierto dentro de un cuerpo inmóvil.

Sin embargo, el recuerdo de haber atravesado esa experiencia no cabe del todo en la explicación médica. La descripción clínica entrega un marco fisiológico, pero esas vivencias rápidamente pasan a un territorio que no pertenece solo a la medicina, sino también a lo sensible y lo poético. Allí percibo la verdadera tensión: entre la teoría científica que mide y clasifica y la intensidad subjetiva que escapa a cualquier grilla, que no puede traducirse únicamente en gráficos o términos técnicos.

El sueño no es solo una necesidad para el descanso y el funcionamiento cognitivo; es también un lugar donde lo real y lo imaginado se mezclan en una visualidad propia del recuerdo onírico. En mi práctica artística, este desfase entre lo que la ciencia mide y lo que el cuerpo experimenta se transforma en material creativo, con la intención de capturar y registrar mis sueños personales, que son inestables y fragmentarios.

2.2 La fugacidad de las imágenes oníricas: recordar y olvidar

Si la actividad de soñar es inevitable, como ya se analizó, y su recuerdo es inestable, entonces lo que parece sólido se escapa con rapidez. La fugacidad es parte de su esencia: aparecer y desaparecer, recordar y olvidar. Nunca se presenta como una secuencia nítida. A veces se desvanece de forma desconcertante o absurda, obligándonos a dudar de su sentido. Aferrarse al recuerdo del sueño implica aceptar que este siempre tomará distintas visualizaciones mentales, a veces coherentes y otras fragmentarias, pero nunca una totalidad fija.

Al despertar, el sueño se convierte en un contenido frágil, sostenido únicamente por la memoria de quien intenta recordarlo. En esas instancias solo podemos encontrar fragmentos, una sensación suelta o incluso el mismo olvido. La puntualidad de la imagen onírica es cambiante, dinámica, fugaz; fluye sin detenerse. Sigmund Freud, en *La interpretación de los sueños* (1900), dedica un apartado al olvido de los sueños y señala que este se debe, en parte, al escaso interés que solemos darles. Por eso, quienes deciden verlos con atención, como investigadores o artistas, recuerdan con mayor frecuencia lo que sueñan durante ese periodo de observación.

Lo interesante de esta idea es que el sueño cambia según la disposición de quien sueña, modificando el alcance de la memoria onírica. Concuerdo con esto: no se trata de ausencia de sueño, sino de una falta de retención. Cuando ponemos atención consciente en buscarlos, logramos rescatar más fragmentos. Por eso, en mi práctica personal desarrollé métodos centrados en el archivo y el registro: notas de voz a medio dormir, dibujos torpes, palabras sueltas. Estos gestos evidencian mi intento por recordar, por recuperar alguna singularidad o detalle que, por mínimo que sea, se vuelve valioso precisamente por su facilidad para desaparecer.

Esta condición de olvido abre otra pregunta: si los sueños siempre existen, pero se pierden, ¿qué mecanismos de la memoria permiten que algunos fragmentos persistan y otros se borren? Henri Bergson, en *Materia y memoria* (1896), ofrece claridad para comprender el carácter fragmentario del recuerdo. Según él: “el recuerdo

representa precisamente el punto de intersección entre el espíritu y la materia…” (p. 28). Es decir, no todo lo que se vive vuelve como recuerdo; lo hace solo aquello que encuentra anclaje en la conciencia. De ese modo, el sueño nunca se recuerda como una totalidad, sino como escenas sin continuidad, imágenes aisladas y necesariamente parciales.

La memoria onírica es selectiva. Los fragmentos pueden tomar distintas formas: colores intensos, rostros borrosos, patrones geométricos. También la emocionalidad persiste: miedo, risa, confusión. A veces solo quedan palabras aisladas, cordillera, tren, playa, que funcionan como retazos o pistas que reclaman convertirse en imagen y movimiento. Son detonantes creativos y se vuelven el núcleo de diversos dibujos. Lo que se conserva del sueño no es la búsqueda de coherencia, sino las posibilidades de relato e interpretación. La fugacidad, en este sentido, es una investigación tanto emocional como estética. Detonantes creativos, que se convierten en el núcleo de diversos dibujos.

Un ejemplo claro de cómo se conserva el recuerdo desde la emoción, más que desde la imagen, son las pesadillas. No siempre recordamos qué provocó el terror, pero sí las sensaciones: miedo, angustia, encierro, persecución. Estas se sienten tan intensas que continúan incluso después de despertar. En mi caso, al recordar la parálisis del sueño, los detalles visuales se han borrado, pero permanece la impotencia corporal, los ruidos molestos, la falta de movilidad. Estos recuerdos muestran el sueño como fragmentos incompletos, cargados de emocionalidad, grabados sin linealidad, pero con fuerza suficiente para sobrevivir al olvido. La memoria selecciona a favor de la emoción.

Lo que se guarda es aquello que afecta, aunque haya perdido su forma original. Ese punto es clave para traducir un sueño: no por su historia o narrativa, sino por la fuerza sensorial y emocional que evoca en el cuerpo y los sentidos. De este modo, el sueño se revela como un proceso inestable, cuya fragilidad en la memoria se vuelve un momento de revelación.

En mi proceso de obra, apliqué esta conservación mediante la intervención de video con dibujos gestuales y el uso de la almohada como objeto por su valor instalativo, simbólico y conector. Son recursos que intentan prolongar ese instante que, por naturaleza, se escapa. Sin embargo, más que un archivo, se trata del proceso imaginativo, que despierta asociaciones, imágenes y estímulos que activan la creatividad. En este caso, la imaginación opera como un puente que se extiende hacia la vigilia, adquiriendo sentido estético a través de la experiencia corporal y de las sensaciones que surgen mediante lenguajes visuales artísticos.

3. LENGUAJES VISUALES PARA LA TRADUCCIÓN ONÍRICA

Mi práctica y mis procesos artísticos se configuran a través del registro, que funciona como una forma de resistencia, con la intención de prolongar los recuerdos y sentimientos que deja el sueño. Son fragmentos que transforman lo momentáneo en lenguajes que permanecen. Esos restos los traduzco en dibujos que me permiten capturar la gestualidad dinámica y espontánea del sueño; a su vez, el video me da la oportunidad de traducir su lógica inquieta: la sobreposición de imágenes, la saturación del color y los sonidos distorsionados. El objeto, la almohada, actúa como presentación instalativa y como mediador, realzando la tensión entre la imagen intangible y un factor táctil, corporal y sensitivo. Cada uno de estos lenguajes permite traducir lo insaciable de retener un sueño en un registro estético.

3.1 El dibujo como gesto dinámico.

El dibujo en mi práctica actúa desde su gestualidad, liberada en la traducción inestable y orgánica de las imágenes oníricas. Por medio de él, retomo los intentos pasados por retener lo que acababa de soñar, rescatando imágenes o escenas que, al despertar, parecen evaporarse. Dejo rastros con lápiz y papel en trazos automáticos,

rayas que se conservan según lo que la memoria alcanza a retener: formas geométricas, líneas, patrones, destellos o rostros desdibujados y borroneados.

Estas imágenes mentales se trabajan desde su espontaneidad. El formato con el que opero se basa en el dibujo sobre fotogramas de video impresos en papel; utilizo lápices de colores y un bolígrafo blanco. Cada dibujo se crea secuencialmente, con ligeros cambios en las posiciones, para obtener un resultado de movimiento inestable. Ese movimiento se enriquece aún más gracias a la textura de la impresión y al desgaste del lápiz, que varía según la inclinación de la punta o el mismo accidente de moverse y crear una figura o una línea distinta.

John Berger, en su libro *Sobre el dibujo* (2012), indica que dibujar es un acto de análisis, creación y descubrimiento:

> Es el acto mismo de dibujar lo que fuerza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a unir desde su imaginación, o, si dibuja de memoria, lo que lo fuerza a ahondar en ella, hasta encontrar el contenido de su propio almacén de observaciones pasadas. (p.3)

Berger sugiere que el dibujo no solo registra, sino que activa una corriente energética del cuerpo que se manifiesta a través del gesto. Es un acontecimiento que va más allá de la imagen resultante, alcanzando la memoria y el propio acto de creación.

Bajo esta concepción, el dibujo sería un lenguaje energético, un modo que conecta la memoria de los sueños con la vigilia. La traducción de aquello que atraviesa el sueño y permanece a través del gesto, una forma de permanencia sobre el papel. En mi práctica, este lenguaje manual contiene una cualidad inestable y doméstica: líneas movedizas, vibrantes e inquietas, trazos animados que enfatizan su carácter fragmentario.

Dentro de esta misma percepción del dibujo y su energía, la práctica de William Kentridge expresa y dialoga con las particularidades del dibujo manual animado en su película *Felix in Exile* (1994). En ella utiliza el trazo con viveza a través de la técnica del borrado; cada residuo que se acumula en la superficie se aprovecha a favor de la imagen. El papel conserva las marcas del gesto y los movimientos nacen desde esas huellas. La transformación del material, que aparece y desaparece, convierte la animación y el tiempo en un lenguaje dinámico. Esa cualidad de permanencia resuena con mi propia lógica: registrar lo que se desvanece en la memoria y traducir lo onírico mediante un dibujo que también ocupa el movimiento.

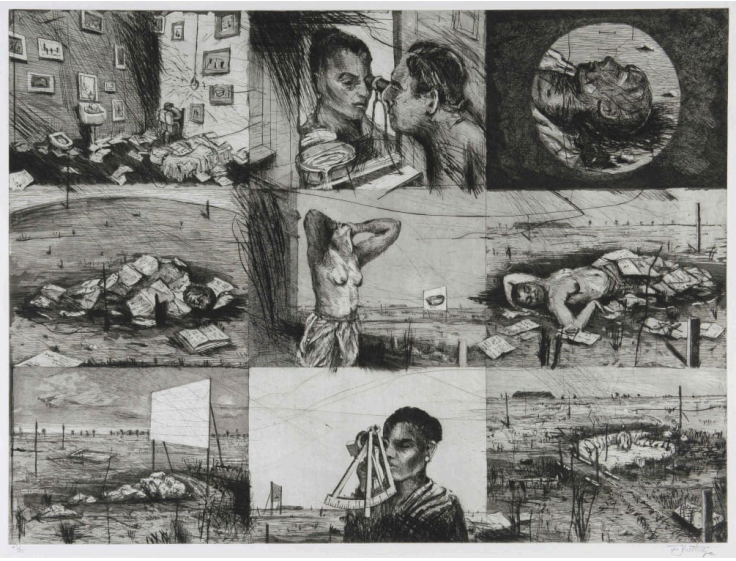


Figura 7: Kendrigt, W. (1994) *Felix in Exile* [animación]. Fuente: https://www.straussart.co.za/auctions/lot/15-oct-2018/611

3.2 El registro audiovisual: Su valor corporal y sensible.

En cada obra, las líneas dibujadas se encuentran con el video, y este cruce se intensifica en la filmación de escenarios que pertenecen a la realidad, remitiendo a la vigilia, pero que son alterados manualmente. Aquella superposición genera un espacio híbrido donde lo soñado y lo vivido se juntan.

La cámara en mano da cuenta de los gestos que se realizan durante la grabación, prolongando su energía hacia quien observa. Esto va más allá del simple registro espacial: se relaciona con los sentimientos y con la forma en que se graba. Es lo que ocurre en la obra *Mal-sueño*, donde, con la videocámara en mano, apunto hacia mis pies mientras corro. Los movimientos desesperados de escape, acompañados de respiraciones agitadas, provocan tensión y activan lo corporal y lo sensible.

Esta comprensión del video como un medio afectivo resuena con las exploraciones artísticas de Pipilotti Rist, quien utiliza el video para expandir la experiencia emocional y física de la imagen. En obras como *Ever Is Over All* (1997), el color, el sonido y el movimiento superpuesto se funden en una atmósfera envolvente. Su práctica evidencia cómo el video actúa de manera sensitiva e interactúa más allá dela narrativa.



Figura 8: Rist, P. (1997). *Ever Is Over All* [videoarte instalativo]. Fuente: https://publicdelivery.org/pipilotti-rist-ever-is-over-all/

3.3 El objeto como mediador sensorial

En continuidad con los lenguajes del dibujo y el video, el objeto —la almohada— se ocupa como mediador y unión para traducir aquello que el sueño deja como rastro. La almohada es un objeto doméstico asociado a la comodidad y al reposo, parte del entorno cotidiano para dormir y soñar. En mi práctica, esa significancia se interrumpe: la almohada se desplaza de su función utilitaria y se convierte en un dispositivo sensorial y expositivo. Esta desfuncionalización se acerca a los inicios del arte objetual del siglo XX. Marcel Duchamp abrió la posibilidad de que los objetos domésticos o industriales se convirtieran en arte al ser recontextualizados.

Su reflexión sobre los ready-mades sigue siendo clave para entender este gesto aplicado en mi obra. Duchamp (1961) afirmaba: “Dado que los tubos de pintura que utiliza el artista son productos manufacturados y listos para usar, debemos concluir que todas las pinturas del mundo son ‘readymades ayudados’ y también obras de ensamblaje” (p. x).

A partir de estas ideas, se comprende que el valor artístico del objeto no proviene de su factura formal, sino de la operación conceptual y situacional que lo desplaza de su función habitual. Así, la almohada, un objeto íntimo, doméstico y asociado al descanso, se transforma en un elemento que activa la percepción en su modo de exposición. Su desplazamiento y la intervención misma actúan junto a la imagen y los sonidos, convirtiéndola en un material que va más allá de sus simbolismos cotidianos. Se activa sensorial y conceptualmente, abriendo posibilidades de experimentación más allá de la simple observación, gracias a sus modificaciones estructurales y a la manera en que se presenta. De este modo, se marca una tensión en su mediación entre aquello sensible y aquello onírico.

4. METODOLOGÍA: PROCESO CREATIVO Y ENCUENTRO CON LOS LENGUAJES

4.1 Procedimientos y registros artísticos.

Mi interés por capturar y procesar los sueños surgió porque, en muchas ocasiones, me sentí impotente: una sensación de imposibilidad, como intentar armar un rompecabezas cuyas piezas se desvanecen en las manos, terminando sin uniones ni calces. Una imagen incompleta, pero que, de algún modo, podía intuir que faltaba

Fueron las palabras los primeros medios para fijar el recuerdo de lo soñado. A medio dormir, tomé el celular y apreté la grabadora. Aún recostada y usando las pocas energías que tenía, conté mi sueño en voz alta. Todo quedó registrado para escucharlo más tarde, ya completamente despierta. Mi reacción fue de gracia y sorpresa: había quedado una grabación larguísima porque nunca detuve el audio, y después de relatar me quedé dormida otra vez. Se escuchaban ronquidos y quejas. También me extrañé al oír mi propio relato, porque no recordaba haber soñado todo lo que yo misma contaba. Sin embargo, tenía la sensación de que algo me había conmovido a mitad de la noche, y eran justamente las ganas de no olvidarlo.

Ese intento por verbalizar, luchando contra el sueño, fue mi primer acercamiento al registro. A continuación, dejo un extracto transcrito de uno de esos audios, correspondiente al 20 de agosto de 2024, a las 4:26 a.m. (esta narración no forma parte de los videos de mi obra de grado):

Soñé que mi papá estaba muerto y que yo tenía que hablar para el funeral, pero tenía que hablar por un micrófono desde mi casa u otro sitio; no entendía dónde y yo decía muchas cosas lindas y lloré harto. Luego me fui como a un baño a sacarme las lágrimas; ahí me encontré con una amiga del colegio y me abrazó y me contuvo un

rato; después esa persona se transformó en la Sofía (otra amiga) y me calmó un poco. Me vi al espejo y sonreí un rato; tenía un diente suelto.

Este tipo de registros dio forma a una biblioteca personal de archivos oníricos. Más adelante, incorporé un método gráfico: preparé un espacio en mi velador, justo al lado de la cama. Instalé un crayón y una hoja en blanco, dejando la lámpara en una luz baja para poder ver sin encandilarme. Su cercanía estratégica estaba pensada para registrar apenas abriera los ojos.

Por ejemplo, un día desperté con la imagen del paisaje de la cordillera. Llevaba días observándola después de las lluvias; en el sueño se veía más grande y de un azul hermoso, estaba muy cerca, como si pudiera llegar a ella con unos pocos pasos. De inmediato la dibujé en mis hojas, aun con el pulso a medio dormir, resultando en una cordillera lineal, casi infantil. No buscaba realismo; esos trazos fueron suficientes para saber que había soñado con ella otra vez.

Durante esta etapa también me inspiré en artistas que trabajan piezas audiovisuales con materialidades mixtas y que ponen en práctica la vivacidad de las imágenes. Fue el caso del cineasta David Lynch, en su corto *Six Men Getting Sick* (1967), una pieza incómoda y rara, acompañada de un sonido constante de alarma y escenas chorreantes y sucias, que se sienten como una pesadilla perturbadora.

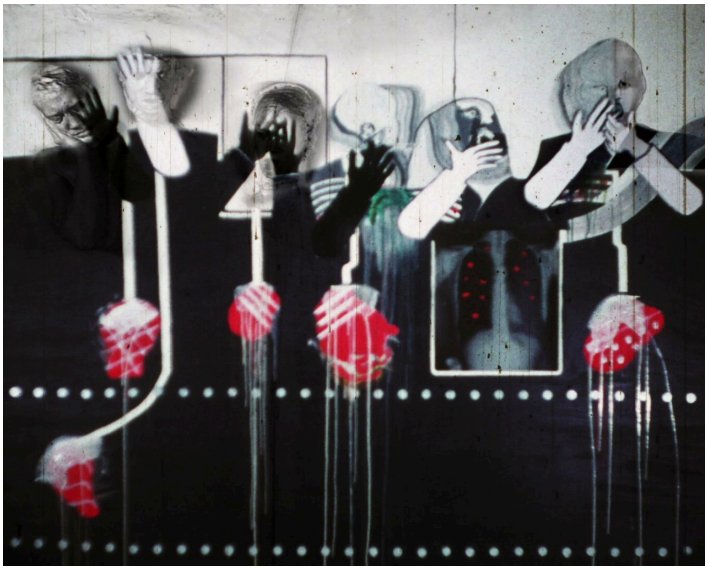


Figura 9: Lynch, D. (1967). *Six men getting sick* [corto animado con pintura]. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Men_Getting_Sick_%28Six_Times%29

Otra artista mencionada en una clase teórica y que tomó relevancia en mi proceso fue Lygia Clark, En su obra *Diálogo: gafas*, vislumbré que el objeto podía funcionar como exploración sensorial más allá de su utilidad y significado. Relacioné su trabajo con la idea de usar objetos que puedan tensionar corporalmente y aludir a experiencias oníricas, despojándolos de su función para convertirlos en soporte o medio de interacción.



Figura 10: Clark, L. (1968) *Diálogo: Gafas* [Fotografía de artículo]. Fuente: https://laboralcentrodearte.org/es/obras-y-proyectos/dialogue-goggles-dialogo-oculos-1968/

Fueron estos registros y referentes los que orientaron las primeras etapas de producción, permitiéndome seleccionar técnicas y herramientas con las que ya había experimentado: el dibujo y el video. Mi enfoque metodológico se centra en conectar estos lenguajes y traducirlos en las obras resultantes.

4.2 Conjugación de los lenguajes y la creación de obras

El desarrollo de las tres obras que conforman este proyecto se ordena a partir de un mismo procedimiento metodológico, en el que combino los registros oníricos y los traduzco en producciones audiovisuales con intervenciones gráficas y resoluciones objetuales. Desde esta forma de trabajo me aproximo a las experiencias del sueño, como la inducción o el entrar a soñar, las pesadillas y el enfrentamiento con la fragilidad del recuerdo.

Cada obra abordada en este ensayo comenzó con la elaboración de un storyboard o guión gráfico, donde hice ilustraciones no muy elaboradas para ordenar lo

que quería que apareciera en cada encuadre del video. Esto me ayudó como pauta técnica en el manejo de tomas y en la organización audiovisual. Además, mi idea era que los videos funcionaran en bucle: que las primeras imágenes fueran las mismas con las que terminan, para que el resultado se viera constante, como si no tuviera un corte final.

Una vez grabado el material, dividí cada fotograma mediante la aplicación Adobe Bridge, entre 8 y 12 fotogramas por segundo. Eso generó cientos de imágenes secuenciales, organizadas y numeradas. Luego fueron impresas en tamaño carta y a color. Sobre ellas dibujé con lápices de colores y marcadores acrílicos blancos. Fue un proceso largo y repetitivo, que exigía mucha concentración, porque debían existir cambios sutiles entre un fotograma y otro para provocar el movimiento inestable en el resultado final. Lo digital pasa a lo analógico y retorna nuevamente a lo audiovisual a través del escaneo y la recomposición del video.

Las últimas etapas se centraron en el formato de exposición, incorporando una dimensión más objetual. La almohada apareció inicialmente desde su función y cercanía doméstica, insinuando la acción de dormir y soñar.

5. ANÁLISIS: DEL SOÑAR AL RETENER Y TRADUCIR

La cualidad natural del soñar es ser fragmentario, fugaz y frágil, y la finalidad de estas obras es otorgarle permanencia y lucidez por medio de los sentidos.

5.1 El dibujo y las intervenciones gráficas

El dibujo dentro de cada proyecto opera más allá de su valor ilustrativo: se despliega como una traducción del gesto, un registro en el trazo que actúa en base a las sensaciones que evoca cada concepto sobre el sueño.

En el video *Mal-sueño*, el lápiz acrílico blanco funciona como una máscara sobre los rostros que aparecen. Las líneas son bruscas y algo torpes, lo que intensifica la falta de lucidez y la sensación de terror propia de las pesadillas. Estos trazos producen un borroneado que impide reconocer identidades, reforzando la confusión y la extrañeza.

En la obra *Entre-sueño*, las figuras bailan sobre mi rostro, pero no interactúan directamente con la imagen de la realidad. En esta pieza en particular trabajo ese instante donde la mente y el cuerpo se inducen a soñar, ese límite entre la vigilia y la imaginación adormilada. Los trazos lineales, los destellos y las formas incompletas ofrecen dinamismo gracias a su ejecución manual. El dibujo cuadro a cuadro entrega esa inestabilidad: son formas que no se quedan definitivamente. La línea vibra y se anima, desplazándose de manera temblorosa. Esas características son clave para emular ese estado onírico.

En muchos casos, no se trata de figuras completas, sino de simples abstracciones. El dibujo es un registro fiel, no por crear una realidad, sino por la huella del pulso manual, espontáneo y dinámico, que se aproxima a los ritmos del sueño y se traduce en imágenes que mutan cuadro a cuadro, discontinuas y movedizas.

5.2 El contenido audiovisual

El video aparece como un lienzo que le da temporalidad al proyecto, pues permite alojar el dibujo animado. En las tres obras expuestas, la imagen audiovisual siempre está alterada o intervenida. No existe un registro final limpio de la realidad, lo que descarta cualquier pretensión documental.

Antes de grabar, realicé una guía visual: un plan que determinara encuadres y composiciones. Esta planificación me permitió controlar durante toda la grabación la presencia de ruidos visuales, como logotipos o interferencias, considerando que el video luego sería manipulado tanto en posproducción como en la intervención gráfica. El proceso de conversión del video digital a impresión, para luego volver a escanear, genera una porosidad en la imagen dada por la tinta de los fotogramas impresos. Esto suma distorsión y acentúa la ambigüedad de la imagen.

En la última faceta de digitalización, los videos se trabajan en Adobe Bridge para ajustar soluciones de color y luminosidad, considerando que se exhiben en dispositivos con configuraciones distintas. Paralelamente, se trabaja el audio de los videos, compuesto por ruidos o sonidos que acompañan el movimiento de la imagen. No hay instrumentos, narraciones ni sonidos concretos. Por esto mismo reuní audios encontrados en internet y también sonidos de mi propia cercanía. Algunos ejemplos son: ruido blanco, palpitaciones, sonidos de mi boca, burbujas en agua hechas con una bombilla, balbuceos con la boca tapada, entre otros.

5.3 Exposición de la almohada y tecnicismos en su exposición

La dimensión instalativa del proyecto es fundamental para relacionar el cuerpo, la imagen y el sueño. En este contexto, la almohada, presente en cada obra, opera como un mediador que se desplaza de su función doméstica y se convierte en un dispositivo sensorial.

Su presencia no es sólo simbólica, sino también física. Este objeto se modifica y se une a lo que ocurre en cada video, generando variaciones que responden a distintos estados del sueño.

En la primera obra, *Entre-sueño*, la almohada funciona como superficie de proyección instalada en el muro, a una altura cercana a la cabeza. Desde su interior emergen sonidos oníricos. Esto permite acercarse y apoyarse sin sentir dureza, porque la imagen es luz y no una pantalla rígida.

En otra obra, interviene la almohada haciéndole un orificio en el centro y la instalé sobre un plinto ahuecado, dentro del cual se encuentra la pantalla con el video. Para observarlo, se debe introducir la cabeza, tensionando el cuerpo y remitiendo físicamente a esas experiencias atrapantes de las pesadillas.

En la tercera obra, dejé la almohada sin relleno en una de sus esquinas, generando una zona translúcida a través de la tela que permite que la luz de la pantalla emerja desde atrás. Esto alude a la fragilidad del recuerdo, a aquello que se pierde y reaparece en los sueños.

CONCLUSIÓN

Explorar y trabajar los sueños significó acercarme a un territorio que nunca se entrega por completo. Las obras que conforman este proyecto nacen justamente de esa tensión: aquello que aparece y se disuelve, lo que intento retener y aun así se escapa. A lo largo del proceso comprendí que los sueños no se revelan como narraciones cerradas, sino como fragmentos, vibraciones y restos que exigen otra forma de traducción, muy distinta a la linealidad de la vigilia. Lo que Bachelard describe como una imaginación en movimiento, lo que Freud señala como dificultad para recordar y lo que Bergson entiende como memoria selectiva, se hicieron conceptos visibles y vividos dentro de mi práctica.

A través del dibujo, el video y el objeto encontré maneras de prolongar eso que usualmente desaparece al despertar. El dibujo me permitió registrar el pulso inmediato y la torpeza del primer gesto, esa energía que no distingue entre recuerdo e imaginación. El video me ofreció la temporalidad inestable, las imágenes que cambian antes de poder afirmarse, resonando con las ideas de Varela sobre la actividad intensa del soñar. Y la almohada, como objeto, abrió un espacio corporal e íntimo donde la experiencia del sueño puede extenderse al espectador, desplazando su función doméstica para convertirse en un mediador sensorial, cercano a lo que Duchamp planteó sobre el objeto recontextualizado.

Las obras aspiran a sostener el sueño dentro de la vigilia: imágenes que no tienen definición fija, sonidos que rozan lo reconocible y lo inquietante, fragmentos que insisten incluso cuando se desvanecen. La claridad no es una prioridad; la naturaleza del sueño es fragmentaria, fugaz y frágil, y aceptar esa condición me permitió trabajar desde lo incierto como material sensible. Cada obra busca activar los sentidos del espectador y conducirlo hacia un estado liminal, ese borde donde la imagen no se fija y la memoria borra o conserva según su intensidad emocional.

Las luces tenues, los sonidos inestables y las imágenes que se desplazan sin afirmarse del todo conforman un recorrido perceptual que se acerca al pulso onírico. Los materiales y herramientas que elegí operan para deformar esa misma imprecisión, insinuando la manera en que el sueño aparece y desaparece en la conciencia. La obra, junto al objeto, actúa como una superficie que emite y recibe: un espacio donde lo sensible se sostiene como una huella. Comprendí finalmente que el sueño no es un relato, sino un estado; por eso sus imágenes no son nítidas y conservan fragilidad. En conjunto, estas decisiones buscan un tránsito similar al del soñar: avanzar hacia lo sensitivo, donde el sueño se experimenta como un destello, una fragmentación de figuras inciertas que, aun siendo inestables, dejan rastro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bachelard G, (1958). *El aire y los sueños: Ensayos sobre la imaginación del movimiento,* España:Fondo de Cultura Económica de España. *Recuperado de https://www.academia.edu/43921614/Bachelard_G_El_aire_y_los_sue%C3%B1os*

- Varela F, (1999). *Dormir, soñar, morir. Nuevas conversaciones con el Dalai Lama.* Dolmen. Recuperado de https://talkingcure1895.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/varela-f-dormir-soc3b1ar-morir.pdf

- Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio.* Fondo de Cultura Económica de España. Recuperado de Monoskop https://monoskop.org/images/1/16/Bachelard_Gaston_La_poetica_del_espacio.pdf

- Breton, A. (1924). *Manifiestos del surrealismo.* Argonauta. Recuperado de https://static1.squarespace.com/static/556f539fe4b0c8c104205021/t/57f400293e00be286e59cf10/1475608661976/Andr%C3%A9+Breton-Primer+Manifiesto+del+surrealismo+2.pdf

- Duchamp, M. (1961). *Apropos of Readymades* https://www.professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-content/uploads/sites/164/2017/10/Duchamp_Readymades.pdf

- Bergson, H. (1896). *Materia y memoria (1896)* Recuperado de https://cursosupla.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/10/bergson-h-materia-y-memoria2.pdf

- Berger, J. (2012). Sobre el dibujo. Recuperado de https://www.ucm.es/data/cont/docs/1859-2020-02-03-Berger,%20John%20(2012)%20-%20Sobre%20el%20dibujo.pdf

ÍNDICE DE FIGURAS

- Carol Ramírez Fernández. Figura 1. 11/05/2025. *R.E.M.* [*V*ideo]. YouTube. https://youtu.be/6HXmdwPvpcE?si=SMDUCLsbyC9T04f_

- Carol Ramírez Fernández. Figura 2. 10/05/2025. *Entre-sueño.* [Video] YouTube. https://youtu.be/b448ZO_Wj64?si=Xk 58 MW4mOkoHeX

- Carol Ramírez Fernández Figura 3. 2025. *Entre-sueño* [Fotografía montaje video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia

- Carol Ramírez Fernández Figura 4. 2025 *Mal-sueño* [Fotografía montaje video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia

- Carol Ramírez Fernández Figura 5. 2025 *Mal-sueño* [Fragmentos de video] Universidad Finis Terrae. Fuente propia

- Francisco Varela Figura 6. 1999 *Dormir, soñar y morir: conversaciones con Dalai Lama.* Fuente: https://talkingcure1895.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/varela-f-dormir-soc3b1ar-morir.pdf

- William Kentridge Figura 7. 1994 *Felix in Exile* [animación] Fuente: https://www.straussart.co.za/auctions/lot/15-oct-2018/611
- Pipilotti Rist Figura 8. 1997 *Ever Is Over All* [videoarte instalativo]. Fuente: https://publicdelivery.org/pipilotti-rist-ever-is-over-all/
- David Lynch Figura 9. 1967 *Six men getting sick* [corto animado con pintura]. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Men_Getting_Sick_%28Six_Times%29
- Lygia Clark. Figura 10. 1968 *Diálogo: Gafas* [Fotografía de artículo]. Fuente: https://laboralcentrodearte.org/es/obras-y-proyectos/dialogue-goggles-dialogo-oculos-1968/

ANEXOS

1. https://www.youtube.com/watch?v=6HXmdwPvpcE
2. https://www.youtube.com/watch?v=b448ZO_Wj64
3. https://www.youtube.com/watch?v=e7keHZtqXg4
4. https://www.straussart.co.za/auctions/lot/15-oct-2018/611
5. https://laboralcentrodearte.org/es/obras-y-proyectos/dialogue-goggles-dialogo-oculos-1968/
6. https://publicdelivery.org/pipilotti-rist-ever-is-over-all/
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Men_Getting_Sick_%28Six_Times%29