

Existencia Onírica La frontera Entre El Sueño Y La Vigilia

Dana Yarith Amaya Aparicio

100500930

**Facultad De Artes Y Humanidades Programa De Artes Visuales, Universidad De
Pamplona**

Asesor: Carlos Eduardo Garzón Sánchez

2025

Contenido

Tabla De Ilustraciones	6
Resumen	11
Abstract	11
Aclaraciones del autor	12
Introducción	13
Planteamiento del problema.	15
Objetivo general.....	18
Objetivos específicos.....	18
Justificación	19
Metodología.....	24
Enfoque de la investigación	24
1. la autobiografía como punto de partida	24
2. diálogo con referentes teóricos y artísticos.....	25
3. proceso de experimentación artística	26
Referentes artísticos. Artes de reflexión y obras de referencia	34
ciclo onírico de H. P. Lovecraft	35
Sandman	40
Ficciones.....	47
Alice: Madness Returns.....	51
I'm Scared.....	58
LSD: Dream Emulator	63
Trevor Henderson Mythos	67
Hans Bellmer	70
Joel-Peter Witkin	73
Oyasumi Punpun	79
Francisco de Goya	86

Paprika (Satoshi Kon, 2006)	91
Marco teórico.....	95
Inexistencia emocional-social	96
Desaparición del sujeto.....	96
Tabú.....	97
Inadaptado	98
Psico estados	98
La amnesia disociativa:	99
La despersonalización:	100
La desrealización:	100
La confusión de identidad:.....	101
La alteración de identidad:.....	101
Estado Del Arte	102
GABARDA - ONIRIC.ART, ilustrando el mundo de los sueños.	103
Uso de Medios Multimedia para la Narrativa de una Historia Fantasiosa Basada en Experiencias Oníricas: Hipocampo.....	104
Dentro del universo creativo:.....	104
The Art Of Sleep Paralysis: The Somnia Tarot	106
The Dark Self: Susan Aldworth.....	110
Practicas artísticas.....	116
Sueños pasados: Practicas artísticas	117
Antecedentes y procesos de obra. (Ver Anexo_G)	117
"Fortaleza entre sábanas: Quejidos sin poder"	118
"Agripnia"	120
“La Última Pesadilla”	126
Conceptualización de personaje.....	131
Propuesta Final	138
Propuesta:	138
Desarrollo de personajes que aparecerán representados dentro de la muestra final y análisis de percepción de las identidades oníricas (Ver Anexo_H).....	144

Trabajo de entidades (Ver Anexo_I)	146
Definición personal construida de “Vigilia” y del mundo onírico.....	173
Muestras	175
Montaje y Materiales de la Obra	175
Dimensiones de la obra:.....	175
Fotografías.....	177
Conclusiones	183
Ámbito técnico.....	183
Ámbito artístico	183
Anexos	185
Bibliografía	186

Tabla De Ilustraciones

Ilustración 1 Trabajo de conceptualización de personaje "Nana"	29
Ilustración 2 Instalación "quejidos" versión 3	31
Ilustración 3 Torta de conceptos.....	33
Ilustración 4 Ilustración del video La Ultima Pesadilla	34
Ilustración 5 Cthulhu: The Great Old One (Deluxe Edition) (Canceled)	37
Ilustración 6 Boceto De sueño	39
Ilustración 7 ilustración de la Entidad representante del elemento de la noche "Dorian" el Nocturnia junto a sus sacerdotes lunarios gemelos Bael y Laeb	41
Ilustración 8 panel de vida cotidiana del Elemento de la Luz y el elemento del tiempo "pasado" Comic Echo por @Renace_Pan	44
Ilustración 9 Libro: The Sandman Vol, 6: Fábulas Y Reflexiones 30º Anniversary	45
Ilustración 10 The Endless Art by Frank Quitely.....	46
Ilustración 11 Boceto de entendimiento de Planos oníricos	48
Ilustración 12 Esquema por sectores del "cuartel hakerui" solo los sectores	49
Ilustración 13 Alice: Madness Returns caratula steam	51
Ilustración 14 Zona inicial dentro del mundo de Las maravillas	53
Ilustración 15 Boceto de trabajo de escultura inspirado en la pesadez mental	55
Ilustración 16 Escenario final, donde se muestra que Alice esta tan rota mentalmente que su visión del País de las maravillas se ha fusionado con su mundo real	57
Ilustración 17 i'm scared caratula.....	59
Ilustración 18 "her" antagonista del juego	60
Ilustración 19 mid game scene.....	62

Ilustración 20 Low poly grafics game.....	62
Ilustración 21 Menú de juego.....	63
Ilustración 22 Captura del juego	65
Ilustración 23 Ilustración del sueño junto a escrito inspirado.....	69
Ilustración 24 Hans-Bellmer-The-Doll-1935-hand-colored-gelatin-silver-print-on-original-stretcher	71
Ilustración 25 Bocetos de entes vistos en sueños, (ver Anexo_D).....	75
Ilustración 26 Boceto de sueño donde estuve oculta junto a un grupo pequeño de deformes humanoides.	76
Ilustración 27 Cupid and Centaur in the Museum of Love, 1992.....	77
Ilustración 28 Siamese twins, Nuevo México, 1988.....	79
Ilustración 29 Ilustración 22 Buenas noches punpun vol 1 pag 2.....	80
Ilustración 30 Buenas noches PunPun vol 1 pág. 60	82
Ilustración 31 Recopilatorio de las formas de Punpun durante el manga	84
Ilustración 32 Línea de "avatares" o representantes visuales que he usado desde mi niñez hasta mi adultes, están ordenadas de forma temporal (Ver Anexo_E).....	85
Ilustración 33 Aquelarre, 1823. Óleo sobre lienzo, Museo del Prado.....	86
Ilustración 34 Diseño de cuaderno místico dentro de mi narrativa de la última pesadilla.	89
Ilustración 35 Poster publicitario Japón.....	91
Ilustración 36 Ilustración de "Abel" ente salido de un sueño, este sueño tiene un registro de interacción con un tercero en donde se evidencia una conversación entre entes y personas en un chat de Messenger (Ver Anexo_F).....	94

Ilustración 37 The Somnia Tarot (Captura de pantalla de la página oficial del artista)	107
Ilustración 38 trabajo de siluetas de las entidades	108
Ilustración 39 Screenshot de Instagram del artista @nicolasbruno	109
Ilustración 40 The Dark Self 6, Susan Aldworth, Evidence of Sleep 1, foto por Paul Hughes	112
Ilustración 41 1001 Nights, instalación de fundas de almohada bordadas, Susan Aldworth. Expuesta en The Dark Self, York St Mary's, 2017. Fotografía de James Hardisty....	114
Ilustración 42 Fotografía de la instalación de No Hipnos.....	116
Ilustración 43 Imagen del video Quejidos... ..	119
Ilustración 44 Ilustración Agripnia.....	123
Ilustración 45 Boceteado de Agripnia	124
Ilustración 46 Voces de Agripnia boceto de creación de personaje	125
Ilustración 47 Imagen del video La última pesadilla	129
Ilustración 48 Imagen del Video La última pesadilla.....	130
Ilustración 49 Dorian Imagen del Video La última pesadilla.....	133
Ilustración 50 Frame de la animación "El acompañante"	139
Ilustración 51 Bocetado de idea	141
Ilustración 52 Practica de modelado de cuello y cabeza de la pesadilla	142
Ilustración 53 Trabajo versión 3 de Fuerte de sabanas, fotografía del performance.....	143
Ilustración 54 Ilustración usada en Pilares del Sueño	148
Ilustración 55 Jatta'th	149
Ilustración 56 Dibujo más antiguo con registro de la entidad.....	150
Ilustración 57 Recopilatorio de formas visuales de la entidad.....	155

Ilustración 58 Ángel Ilustración usada en Pilares Del Sueño	156
Ilustración 59 Ilustración inspirada en el primer avistamiento de la entidad.....	157
Ilustración 60 Boceto de Sueño.....	158
Ilustración 61 Variación de formas visuales.....	164
Ilustración 62 Etapa de Montaje	177
Ilustración 63 Etapa de Montaje	178
Ilustración 64 Fotografía dentro de la experiencia.....	179
Ilustración 65 Fotografía dentro de la experiencia.....	180
Ilustración 66 Fotografía de la experiencia.....	181
Ilustración 67 Fotografía dentro de la experiencia.....	182

Tablas

Tabla 1 Metodología en faces	28
Tabla 2 Materiales de la obra.....	175



Resumen

Este trabajo explora la relación entre la experiencia onírica, la percepción de la realidad desde una visión afectada por esta y la construcción de realidad desde una perspectiva fenomenológica y artístico-creativa. A partir de vivencias personales vinculadas a lo “anormal”, se reflexiona sobre cómo las normas sociales, el tabú y la patologización de ciertas experiencias producen una sensación de inexistencia emocional y fragmentación del sujeto. El proyecto propone un proceso de investigación-creación que utiliza la instalación multimedia que reúne la ilustración, animación, sonido, escultura y performance como medio para traducir y transmitir estas vivencias en un lenguaje sensible. A través del arte, se busca cuestionar los límites entre lo real y lo no visible, problematizar las categorías que definen la normalidad y abrir un espacio donde la diferencia pueda sentirse, representarse y tomar forma.

Abstract

This work explores the relationship between dream experience, the perception of reality from a viewpoint affected by this, and the construction of reality from a phenomenological and artistically creative perspective. Drawing from personal experiences linked to the “abnormal,” it reflects on how social norms, taboo, and the pathologization of certain experiences produce a sense of emotional nonexistence and fragmentation of the subject. The project proposes a research–creation process that uses multimedia installation—bringing together illustration, animation, sound, sculpture, and performance—as a means to translate these experiences into a sensitive language. Through art, it seeks to question the boundaries between the real and the non-visible, problematize the categories that define normality, and open a space where difference can be felt, represented, and take shape.

Palabras Clave: Onírico, Realidad, Entidad, Anormal, Percepción, Trauma.

Aclaraciones del autor

En primer lugar, deseo aclarar que a lo largo de este texto me refiero a la experiencia onírica no solo como estado biológico del descanso si no de una experiencia que incluso me afecta dentro del estado vigía o despierta, ya que, desde mi perspectiva, la experiencia de uno se filtra en el otro, o sea, que la experiencia onírica puede afectarme incluso si no estoy dormida. Por ejemplo: las entidades¹ o personas con las que hable en el sueño pueden comunicarse conmigo, y claramente, mi experiencia despierta afecta mi percepción del mundo adentro del sueño. Teniendo esto presente, los invito a continuar con la lectura del texto.

¹ El término entidad se emplea para designar a un ser cuya existencia posee agencia, presencia y capacidad de interacción, independientemente de que cuente o no con un cuerpo físico. En este sentido, algo que es reconocido como entidad “existe” porque ejerce influencia en un plano — material, energético o perceptual—.

Introducción

Entre el sueño y la vigilia habito una frontera difusa donde la conciencia fluctúa y la percepción se fragmenta. Para mí, el sueño no es solo un estado de reposo, sino un plano de existencia con sus propias leyes, tiempos y texturas, donde los acontecimientos poseen el mismo peso que aquellos vividos en la realidad física.

Desde mi experiencia, comprendo el sueño más allá de su dimensión biológica. El psicólogo Julius Nelson (1888) señala que “solo unas pocas células del cuerpo duermen, y, como muchas partes del cerebro no están cansadas, pueden seguir actuando durante el sueño. Si estas son las células involucradas en procesos psíquicos de algún tipo, obtenemos sueños” (p. 372). En esta idea encuentro un punto de partida para pensar el sueño como un fenómeno psíquico y perceptivo que trasciende lo fisiológico.

A su vez, retomo los conceptos de sueño lúcido y vividez onírica, experiencias que a veces se entrelazan con episodios de parálisis del sueño. Stephen LaBerge (1985), pionero en el estudio científico de este fenómeno, define el sueño lúcido como “el estado en el que una persona está dormida y soñando, pero plenamente consciente de que está soñando” (p. 15). Según sus estudios, durante este estado el cerebro “combina la activación cognitiva con la desconexión sensorial propia del sueño REM” (p. 17), generando una percepción que puede sentirse tan real como la vigilia.

LaBerge (1985) también explica que “los sueños parecen tan reales porque, desde el punto de vista del cerebro, soñar con hacer algo es más parecido a hacerlo realmente que a imaginarlo” (p. 33). Esta afirmación sustenta mi experiencia personal: el sueño lúcido adquiere una cualidad distinta, una vividez onírica donde puedo controlar mi cuerpo, pero no el entorno

que me rodea. Esa tensión entre control e independencia del mundo soñado ha moldeado mi manera de entender la frontera entre sueño y vigilia.

Crecí en un entorno religioso donde los sueños intensos ²eran vistos como algo oscuro o prohibido. A menudo se consideraba que los sueños lúcidos o vívidos —incluyendo las experiencias de parálisis del sueño ³— eran “influencias demoníacas” y las pesadillas se reducían a simples “malos sueños” que era mejor no mencionar. Esa visión me llevó a silenciar el impacto emocional y psicológico de mis experiencias oníricas. Con el tiempo, comprendí que estos sueños no representan lo demoníaco, sino una extensión profunda de mi ser.

Mi práctica artística se convierte así en una forma de reconciliar ambos mundos. A través de medios visuales, sonoros y performáticos, busco explorar cómo la experiencia onírica influye en la percepción de la realidad y cómo las entidades que emergen del sueño pueden funcionar como puentes entre lo psicológico, lo espiritual y lo estético.

No pretendo únicamente representar el sueño, sino habitarlo: reconocerlo como parte esencial de mi identidad y de la realidad que construyo. Esta investigación parte de una vivencia personal para abrir un diálogo más amplio sobre la identidad, la memoria y la percepción de la realidad. En esa intersección entre lo onírico y lo vigílico se revela que lo “real” no es una entidad fija, sino una de las múltiples capas de existencia que habitamos.

² es una forma de referirse a aquellos sueños cuya vivencia posee una fuerza, claridad o profundidad emocional que supera la experiencia de un sueño común.

³ La parálisis del sueño es una incapacidad transitoria para realizar cualquier tipo de movimiento voluntario que tiene lugar durante el periodo de transición entre el sueño y la vigilia. Según Farooq y Anjum (2023), este fenómeno ocurre cuando “reanudación de la conciencia ocurre mientras se mantiene la atonía muscular del sueño REM (movimiento ocular rápido), lo que provoca un miedo y una aprensión intensos en el paciente, quien permanece despierto pero incapaz de mover ninguna parte de su cuerpo.” (párr. 1).

Planteamiento del problema.

Desde mi niñez he vivido con la duda constante de que es real, ya sea en mis memorias a causa de los sueños y pesadillas lucidas⁴ con experiencia vivida o en mi día a día a causa de la desrealización⁵, ya que desde que tengo memoria, el peso de las experiencias oníricas han impactado profundamente en la construcción de la persona que soy, incluso las experiencias que podrían considerarse paranormales, que están íntimamente conectadas a mis ensoñaciones. Esta particularidad me ha llevado a cuestionar ¿cómo la coexistencia de ambas realidades ha moldeado mi percepción del mundo y mi desarrollo personal?

Al chocar entre sí, estas dimensiones generan en mí una constante desconfianza al momento de discernir entre mis recuerdos: decidir a cuál de los dos mundos pertenecen, si al de la vigilia o al del sueño. Entonces, me pregunto: ¿cuáles han sido las consecuencias de esta coexistencia en mi formación como persona y en mi comprensión de lo real? Berger y Luckmann (1986) afirman que “la realidad subjetiva siempre depende, pues, de estructuras de plausibilidad específicas, es decir, de la base social y de los procesos sociales requeridos para su mantenimiento” (p. 15). En mi caso, el entorno social y religioso que me rodea actúa como una estructura de plausibilidad que valida o invalida mis experiencias, participando tanto en la

⁴ Merleau-Ponty fue probablemente el primer filósofo en hablar del sueño como experiencia vivida con total realidad.

En Fenomenología de la percepción (1945), explica que en el sueño no dejamos de percibir, sino que cambiamos de modo de percepción.

Para él, el cuerpo no está inactivo: sigue siendo el centro sensible que habita otro mundo.

“El soñador [...] separado del mundo físico y del contexto riguroso de la vida despierta, no emplea las imágenes más que en razón de su valor afectivo. [...] El sueño no ‘significa’ como la vida despierta, [...] es la manera como él establece sus relaciones con el mundo, es una significación existencial.”

— (p. 391)

⁵ Extracto de la página del el Hospital internacional de Colombia Trastorno de despersonalización-desrealización “El trastorno de despersonalización-desrealización se produce cuando siempre o a menudo sientes que te ves a ti mismo desde fuera de tu cuerpo o percibes que las cosas que te rodean no son reales, o ambos. Los sentimientos de despersonalización y desrealización pueden ser muy perturbadores. Puede que sientas que vives en un sueño.” (parr.1)

construcción como en la negación de mi realidad. Más aún cuando las entidades que habitan el plano del sueño se sienten tan reales y presentes como las personas físicas del mundo vigílico.

Moldear esta percepción de la realidad ha implicado enfrentar varios muros impuestos, sobre todo desde mi niñez, cuando crecí rodeada de una fuerte influencia religiosa —tanto católica como cristiana—. En ese contexto, la idea de interactuar con entidades no corpóreas era vista como algo tenebroso; hablar con ellas no se interpretaba como el inocente juego infantil de un niño con sus amigos imaginarios, sino como una puerta abierta para invocar espectros negativos, seres capaces de dominar mis sueños y mi espíritu.

Sin embargo, aquellas experiencias se sentían como algo imposible de negar o ignorar; incluso huir de ellas solo provocaba un mayor malestar en mi propia existencia. Entonces, la única salida que tenía era encontrar la manera de aceptar esta forma de vivir y armonizarla con mi ambiente, Berger y Luckmann (1986) en la dialéctica entre el individuo y su entorno, “el hombre produce la realidad y, por tanto, se produce a sí mismo” (p. 29). Desde esta idea, puedo comprender que incluso los planos oníricos forman parte de ese proceso continuo de autoconstrucción, donde el ser se transforma al mismo tiempo que transforma su mundo. Así, la realidad no es un ente fijo, sino una estructura dinámica que emerge de la interacción constante entre la subjetividad individual y los significados compartidos socialmente.

Mi modo de interpretar el mundo ha sido, entonces, modelado tanto por mis vivencias internas como por las reacciones sociales frente a ellas. Sin embargo, cuando estas dos realidades —la vigía y la onírica— se enfrentan, se genera un conflicto perceptivo que altera mi sentido de lo real. Ante ese conflicto, el arte se presenta para mí como una vía de reconciliación y

traducción simbólica. A través de la creación puedo explorar y otorgar forma visible a experiencias que, de otro modo, quedarían fuera del lenguaje común.

La práctica artística, en este sentido, se convierte en una herramienta de investigación fenomenológica⁶: un modo de dar cuerpo a lo intangible y de evidenciar cómo el proceso creativo puede funcionar como un puente entre los planos subjetivos y los compartidos de la realidad.

De este modo, surge la pregunta central de mi investigación:

¿Cómo puedo, a través de una instalación artística interdisciplinar —que integre animación, sonido, ilustración y escultura—, traducir mi experiencia del tránsito entre el sueño y la vigilia, y el modo en que el juicio del entorno ha afectado mi percepción de la realidad?

⁶ Maurice Merleau-Ponty (1993) define la fenomenología como “el estudio de las esencias y, según ella, todos los problemas se resuelven en la definición de esencias: la esencia de la percepción, la esencia de la consciencia, por ejemplo. Pero la fenomenología es asimismo una filosofía que re-sitúa las esencias dentro de la existencia y no cree que pueda comprenderse al hombre y al mundo más que a partir de su ‘facticidad’. Es una filosofía trascendental que deja en suspenso [...] las afirmaciones de la actitud natural, siendo además una filosofía para la cual el mundo siempre ‘está ahí’, ya antes de la reflexión, como una presencia inalienable, y cuyo esfuerzo total estriba en volver a encontrar este contacto ingenuo con el mundo para finalmente otorgarle un estatuto filosófico” (p. 7).

Objetivo general

Exponer, a través de un proceso artístico interdisciplinar, mi experiencia subjetiva del tránsito entre el sueño y la vigilia, con el fin de compartir una forma alternativa de percibir la realidad y reconocer el valor de las experiencias oníricas en la construcción de la identidad y del sentido de lo real.

Objetivos específicos

1. **Explorar** la creación de entidades simbólicas que representen emociones, memorias y presencias surgidas del sueño, a partir de prácticas artísticas como el dibujo, el performance y la experimentación corporal, entendidas como registros sensibles de una experiencia personal y testimonial.
2. **Analizar**, desde un enfoque de investigación-creación, cómo las experiencias oníricas y perceptivas no normativas son interpretadas socialmente, cuestionando su patologización y enfatizando su dimensión simbólica, humana y expresiva desde el arte, más allá del relato clínico o psicológico.
3. **Crear** una instalación multimedia que integre escultura, animación, video, ilustración y acción performática, como materialización artística del tránsito entre la vigilia y el mundo onírico, construyendo un espacio inmersivo que comunique esta experiencia subjetiva al espectador

Justificación

Mi deseo de crear este proyecto nace de una necesidad profunda: comprender y expresar lo que significa ser considerado diferente por tener una visión poco ortodoxa dentro de una sociedad que teme o rechaza lo que no entiende. Desde temprana edad he experimentado lo que implica vivir con percepciones que se apartan de lo que se define como “normal⁷”, y he sentido las consecuencias emocionales, sociales y espirituales al vivir al margen de esta experiencia.

Ser señalado por aquello que uno es o percibe deja una fisura difícil de ocultar. En mi caso, esa fractura nace del constante ir y venir entre el sueño y la vigilia, dos realidades que se entrelazan hasta formar una sola manera de existir. Sin embargo, para quienes me rodean, esa coexistencia resulta ajena e inentendible. El juicio social ha puesto en duda mis emociones, como si lo que vivo careciera de legitimidad.

⁷Lo que he aprendido a considerar como “normal” se basa principalmente en la experiencia física, condicionada por una ética y una moral profundamente moldeadas por la tradición religiosa —particularmente por la fe católica. Esta religión, centrada en la figura del mártir, ha construido una iconografía donde el sufrimiento del cuerpo se entiende como un medio para alcanzar la redención; así, el dolor físico y la evidencia material adquieren un valor simbólico, moral y hasta espiritual. En este marco, aquello que puede verse, tocarse o demostrarse corporalmente se asocia con la verdad, la prueba y la legitimidad.

Me refiero a que, socialmente, solo se considera real lo que puede comprobarse dentro de los límites de lo conocido y aceptado. Por ejemplo, “esta persona me golpeó y aún tengo la marca” es válido porque la herida es visible; o “alguien dijo algo que me lastimó” se acepta porque existe un sujeto identificable y presente. En ambos casos, la realidad se confirma a través del cuerpo y de la interacción humana directa.

En contraste, las experiencias que no encajan en este esquema —aquellas que no son entre humanos o que trascienden lo físico— suelen ser descartadas, ignoradas, mitificadas o señaladas como algo negativo. Sin embargo, existe una excepción significativa: cuando estas experiencias se inscriben en el marco de lo sagrado. Si un acontecimiento se interpreta como un milagro, una manifestación divina o un fenómeno permitido por Dios, entonces adquiere legitimidad espiritual. Todo lo que no entra en esa categoría —lo no sagrado, lo no reconocido por la doctrina— es fácilmente demonizado, patologizado o relegado al terreno de lo supersticioso.

Frente a esa tensión entre mi experiencia y lo que otros reconocen como “válido”, encontré en el arte un espacio de refugio y afirmación. Crear se volvió una forma de sostener mi presencia en el mundo, una manera de otorgarle valor a aquello que me habita. A través de la instalación, la animación, el sonido, el dibujo y la escultura, intento transformar lo que se etiqueta como “anormal⁸” en otra posibilidad de ser, una que no necesite corregirse para existir.

El dibujo y la escultura, en particular, me permiten dar forma a esa otredad, convertirla en territorio palpable y digno. Allí, lo extraño deja de ser sinónimo de error y se vuelve expresión legítima de una sensibilidad distinta. Mi intención es que cada obra contribuya a desmontar la mirada que margina y, en su lugar, abra un espacio para reconocer la humanidad que late en lo diferente.

De este modo, el proceso creativo se convierte también en una vía para comprender y validar mis propias experiencias, como una forma de reconciliarme con ellas y armonizar mi existencia. Este trabajo artístico funciona, a su vez, como un ejercicio de desarrollo personal, desde el cual entiendo que Alfred Schütz (1974) considera que

“Toda interpretación de este mundo se basa en un acervo de experiencias previas sobre él, que son nuestras o nos han sido transmitidas por padres o maestros; esas experiencias funcionan como un esquema de referencia en forma de —conocimiento a mano—” (p. 39)

Me ayuda a comprender que toda experiencia es un modo legítimo de construir realidad, aunque está ligada a un conocimiento heredado. Alfred Schütz (1974) explica que la realidad se

⁸ En este contexto, “anormal” se entiende como toda experiencia que no puede validarse a través del cuerpo ni encaja dentro del marco religioso-cultural que define lo real. Es aquello que no tiene prueba física, que no ocurre entre humanos de forma directa, o que no es reconocido como sagrado, y que por ello es fácilmente descartado, mitificado o demonizado por la sociedad.

manifiesta como un conjunto de fenómenos —reales, ideales o imaginarios— que el sujeto vive de manera natural, interpretando y dando coherencia a su entorno. Desde esta perspectiva, mi vivencia del mundo onírico y del mundo vigílico no constituye una falla, sino una forma particular de habitar el mundo de la vida, entendido como el espacio donde la biografía y el contexto configuran la comprensión subjetiva del mundo.

De manera complementaria, Berger y Luckmann (1986) plantean que la realidad se construye socialmente mediante el lenguaje y la interacción. Los autores afirman que “Hemos visto cómo el lenguaje objetiviza el mundo, transformando el *panta rhei*⁹ de la experiencia en un orden coherente. Al establecer este orden el lenguaje realiza un mundo, en el doble sentido de aprehenderlo y producirlo” (p. 14). Asimismo, advierten que cuando una sociedad niega lo que no encaja dentro de su marco de sentido, no solo deslegitima una experiencia, sino también a la persona que la vive, ya que “la realidad subjetiva siempre depende [...] de la base social y de los procesos sociales requeridos para su mantenimiento” (p. 15).

Por su parte, Goffman (como se citó en Ribes, 2020) analiza cómo las normas sociales construyen la noción de lo “normal” y producen la exclusión de lo diferente. Según esta lectura, lo normal y lo estigmatizado son perspectivas generadas en situaciones cotidianas, donde algunos individuos resultan estigmatizados al ocupar posiciones de desventaja en un juego de poder reforzado por códigos e ideologías.

Desde esta búsqueda introduzco el concepto del “Cuerpo sin órganos”, propuesto por Deleuze y Guattari en el *Anti-Edipo* (1972), no como un término técnico, sino como una

⁹ *Panta rhei*” (πάντα ῥεῖ) es una expresión griega atribuida al filósofo Heráclito de Éfeso (siglo VI a. C.) que significa literalmente “todo fluye” o “todo está en movimiento”

metáfora para pensar la existencia más allá de lo físico. Benavides (2012) señala que el CsO¹⁰ “no se opone a los órganos, sino a su organización orgánica [...] El juicio de Dios lo arranca de su inmanencia y le hace un organismo, una significación, un sujeto” (p. 9). Frente a esa organización que impone jerarquías, mi obra busca recuperar la inmanencia: ese estado previo al juicio, donde las emociones y presencias circulan libremente. En esa misma línea, Benavides sostiene que “un CsO está hecho de tal forma que solo puede ser ocupado, poblado por intensidades” (p. 5), intensidades que interpreto como lo sensible, lo onírico y lo espiritual que sobreviven a la clasificación.

Crear se convierte entonces en un acto de resistencia simbólica, una forma de “máquina de guerra”. Según (Benavides, 2012) “la máquina de guerra emerge desde esos márgenes de fuga para emprender no un enfrentamiento bélico, como sí un despliegue en un espacio liso (en puro devenir)” (p. 6). A su vez, Mary Douglas (1966) explica que las sociedades crean fronteras entre lo aceptable y lo prohibido mediante ideas de separación, purificación y castigo, con el fin de imponer orden a una experiencia que de por sí es poco estructurada.

Lo “impuro”, aquello que escapa al orden, suele generar miedo. Por ello, busco que mi obra se sitúe en ese límite: un intento de transformar el miedo en comprensión, la exclusión en lenguaje y el silencio en presencia.

En última instancia, este proyecto surge del deseo de transformar la vulnerabilidad en creación. No busco convencer al espectador sobre lo real o lo irreal, sino abrir un espacio donde

¹⁰ De acuerdo con la lectura de Benavides (2012), el “cuerpo sin órganos” (CsO) no se entiende como la negación del cuerpo antropomórfico, sino como la liberación de su estructura orgánica jerarquizada; es decir, se trata de un plano donde las intensidades y multiplicidades circulan sin quedar atrapadas por funciones u órganos asignados, permitiendo así un devenir que escapa de la organización impuesta por máquinas sociales.

la diferencia pueda sentirse, escucharse y vivirse. A través del proceso de investigación-creación, quiero revelar de forma sensible la potencia de habitar en la diferencia y hacer visible la emoción que el juicio social intenta borrar.

Al ser una experiencia en la que me he sentido encerrada, principalmente desde un ámbito psicológico, decidí enfocarme en crear un ambiente que repliqué esa sensación, tomando mi propia vivencia como punto de partida y extendiéndola hacia otros. A través de la instalación multimedia, busco compartir este encierro, quizás incluso desde un lugar lúdico, como una manera de no sentirme sola dentro de mi realidad. Esta obra se convierte así en un espacio artístico donde puedo afectar, aunque sea por un instante, la percepción de quienes la habitan. En ella presento mis imágenes del mundo onírico e interpreto el desvarío al que me ha llevado la soledad física, encarnando esta experiencia también desde mi propio cuerpo como ente performático.

Metodología

Mi metodología parte de una relación autobiográfica y fenomenológica, donde el arte funciona simultáneamente como herramienta de investigación, medio de análisis y espacio de transformación. La obra no busca ilustrar un tema, sino encarnar una experiencia personal, traduciendo en lenguaje artístico los procesos internos que surgieron dentro del tránsito entre la vigilia y el sueño.

Enfoque de la investigación

El proyecto se desarrolla desde un **enfoque cualitativo**, ya que se centra en la comprensión profunda de una experiencia subjetiva, situada y no cuantificable. La investigación no busca medir variables ni establecer relaciones estadísticas, sino **describir, interpretar y resignificar** una vivencia personal a partir de sus manifestaciones perceptivas, emocionales y simbólicas.

Este enfoque se articula con la **fenomenología**, entendida como una metodología orientada al estudio de la experiencia vivida (*Erlebnis*), donde el sentido emerge desde la percepción corporal, la conciencia y la relación con el mundo. En coherencia con este enfoque, el conocimiento producido es de carácter interpretativo, reflexivo y contextual.

La metodología se organiza en tres dimensiones que se retroalimentan constantemente: la vivencial/autobiográfica (autoobservación), la conceptual (referentes teóricos y artísticos) y el proceso artístico (experimentación plástica y técnica).

1. la autobiografía como punto de partida

El proceso surge de la observación de mi propia experiencia, marcada por la coexistencia de dos planos perceptivos: el onírico y el vigílico.

Esta vivencia se convierte en el eje de la investigación, pues a partir de ella se desprenden los cuestionamientos que orientan la obra: ¿cómo se configura la realidad cuando sueño y vigilia se entrelazan?, ¿qué efectos tiene el juicio del entorno sobre esta percepción?, ¿de qué manera puedo materializar este tránsito?

Esta metodología se sustenta en la auto etnografía, dado que considero mi biografía como una fuente legítima de conocimiento y reflexión. En consecuencia, empleo mi experiencia para recolectar archivos como: bocetos y escritos (ver [Anexo_A](#)) que posteriormente analizo y observo, con el propósito de comprender el recorrido que dichas vivencias han configurado. cuál ha sido el camino al que me ha llevado estas experiencias, y en la fenomenología, que permite comprender la experiencia subjetiva como una forma legítima de realidad, en donde de la forma más directa me centro en la propia experiencia, así como lo describe Maurice Merleau (1945) “Se trata de describir, no de explicar ni analizar. Esta primera consigna que daba Husserl a la fenomenología incipiente, de ser una «psicología descriptiva» o de volver «a las cosas mismas», es, ante todo, la recusación de la ciencia.” (p. 8) Así, mi cuerpo, mi memoria y emoción se convierten en el laboratorio desde el cual observo, registro y transformo mis vivencias.

2. diálogo con referentes teóricos y artísticos

Paralelamente, desarrollo una búsqueda investigativa que me permite articular mi experiencia con marcos teóricos y estéticos.

Me apoyo en autores que conciben la realidad como una construcción subjetiva y social —Schütz, Berger y Luckmann, Vygotsky, Piaget, Mary Douglas —, y en creadores que exploran los límites entre sueño y conciencia —Lovecraft, Gaiman, Borges, Kon—, entre otros.

Este diálogo me permite comprender las capas que puedan darse ante mi experiencia como un medio de proceso artístico, y que funcionan como herramientas analíticas y poéticas dentro del proceso creativo. De este modo, la metodología busca establecer conexiones afectivas y conceptuales para relacionarlos entre mis vivencias y los gestos artísticos de quienes también han explorado lo inefable.

3. proceso de experimentación artística

El trabajo plástico se estructura como un proceso de investigación-creación, en el que el hacer artístico produce conocimiento. Entonces, La práctica se desarrolla en tres etapas principales:

Uso del arte como herramienta de recolección y análisis de datos

En este proyecto, el arte no funciona únicamente como resultado final, sino como **herramienta metodológica** dentro del proceso de investigación. Las prácticas artísticas cumplen un doble rol:

1. **Recolección de datos cualitativos**

La experiencia subjetiva se registra a través de la producción artística y escritural, entendidas como formas de registro sensible. Dibujos, bocetos, escritos, animaciones, pruebas sonoras y registros visuales funcionan como **datos cualitativos**, ya que contienen huellas de la percepción, la emoción y el pensamiento en distintos momentos del proceso.

2. **Análisis e interpretación de la experiencia**

El acto creativo opera también como un **dispositivo de análisis**, en tanto permite observar transformaciones, recurrencias simbólicas, decisiones formales y desplazamientos emocionales. La reflexión sobre estos materiales —mediante la revisión

de bitácoras, comparación de imágenes y relectura de registros— posibilita interpretar cómo la experiencia se traduce y se resignifica en el lenguaje artístico.

De este modo, el arte se convierte en un medio para **pensar la experiencia**, no solo para representarla.

Tabla 1 Metodología en fases

Etapas	Descripción	Objetivo
Análisis	Registro de experiencias personales, bocetos y reflexiones escritas o visuales sobre los sueños, las presencias y la afectación psicológica que han dejado.	Reconocer los patrones simbólicos y emocionales que se repiten en mi experiencia.
Experimentación	Prueba de materiales, medios gráficos ya sea dentro del campo tradicional o digital, ilustraciones y composiciones sonoras. para traducir la emoción y el caos onírico.	Descubrir recursos visuales, formales y técnicos que me ayuden a comunicar el tránsito entre sueño y vigilia.
Materialización	Creación de la instalación final, que combina animación, dibujo, video, escultura y sonido.	Generar una experiencia inmersiva que invite al espectador a habitar simbólicamente mi “frontera” entre realidades.

Durante estas etapas, el proceso se documenta de manera continua mediante bitácoras escritas, registros audiovisuales, diarios de sueños e imágenes de proceso, (ver [Anexo B](#)) permitiendo reflexionar sobre la evolución simbólica de la obra y sobre la transformación de mi percepción a través del acto creativo.



Ilustración 1 Trabajo de conceptualización de personaje "Nana"

Origen y sentido de las tres dimensiones metodológicas

Las tres dimensiones metodológicas —vivencial/autobiográfica, conceptual y artística— surgen de la necesidad de ordenar un proceso de investigación–creación complejo, en el que experiencia, teoría y práctica no operan de forma lineal, sino interdependiente.

- La dimensión vivencial/autobiográfica responde al enfoque fenomenológico y etnográfico reflexivo, donde la experiencia propia es el punto de partida del conocimiento.
- La dimensión conceptual permite contextualizar y problematizar dicha experiencia a través de marcos teóricos y referentes artísticos, evitando que el proceso quede exclusivamente en lo testimonial.
- La dimensión artística corresponde al campo de la investigación–creación, donde el hacer produce conocimiento sensible y articula los hallazgos de las otras dos dimensiones.

Estas dimensiones no se conciben como etapas aisladas, sino como ejes de trabajo simultáneos y retroalimentados, coherentes con una metodología cualitativa, abierta y procesual.

Perspectiva general de la metodología

El método se sostiene sobre un eje de reflexión: cada decisión plástica y conceptual nace del diálogo entre experiencia, teoría y materia.

El proyecto no se orienta hacia una “solución”, sino hacia la comprensión sensible de una vivencia. Por tanto, la metodología es abierta, cíclica y procesual a partir de la creación de obra (Ilustraciones, escritos, videos, sonido, instalación): los hallazgos estéticos retroalimentan las preguntas, y las emociones se convierten en motor de análisis, escogí el uso de una instalación multimedia ya que deseo hacer una obra que se convierta en una experiencia para el público, una obra donde puedan entrar directamente en la experiencia onírica.



Ilustración 2 Instalación "quejidos" versión 3

Este proyecto no es solo una obra final, sino un proceso de autoconocimiento y resignificación, donde el arte actúa como medio de auto validación desde lo subjetivo y de cuestionamiento de los límites entre realidad y sueño. Y usar esto como punto de partida para que, por medio del arte, pueda tener una vía de desahogo de esta experiencia silenciosa, y me ayude con mi proceso de auto aceptación, y equilibrio con mi entorno.

Torta – Para el proyecto(general)

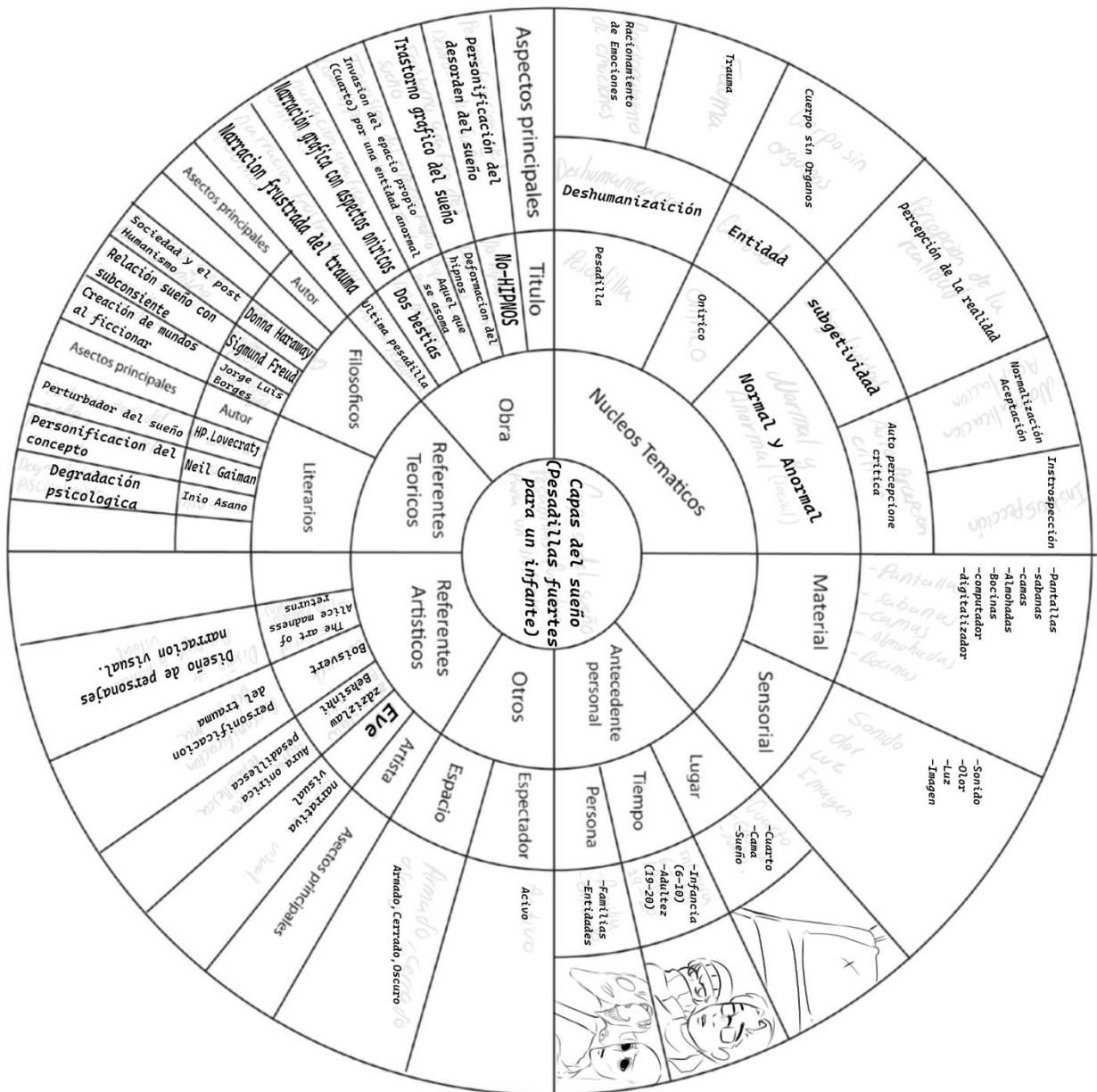


Ilustración 3 Torta de conceptos Por: Dana Amaya

Referentes artísticos. Artes de reflexión y obras de referencia

Mi búsqueda artística se ha nutrido de diversas disciplinas: la literatura, el videojuego, la ilustración y la escultura, cada una ofreciéndome formas distintas de explorar la frontera entre la vigilia y el sueño, entre lo visible y lo oculto. En ese tránsito he encontrado referentes que no solo me inspiran en lo formal, sino que también me acompañan en la comprensión de lo que implica habitar una percepción distinta de la realidad.

La ficción funciona para mí como un medio de traducción de la experiencia; la deformación, el extrañamiento y el uso del shock operan como estrategias para captar la atención del espectador y resignificar lo desconocido, transformando el horror en un lenguaje estético. Estas herramientas, presentes en las obras que estudio, dialogan directamente con mis propias vivencias, permitiéndome establecer puentes entre lo que imagino, lo que sueño y lo que vivo.



Ilustración 4 Ilustración del video La Última Pesadilla

De esta manera presento a continuación una serie de referentes fundamentales para mi proceso de investigación/creación enfocados en 3 campos, primero la literatura de ficción, videojuegos principalmente del género de aventura y artistas plásticos y visuales.

ciclo onírico de H. P. Lovecraft

Título: Ciclo Onírico (Dream Cycle)

Autor: H. P. Lovecraft

Tipo de obra: Conjunto de relatos y novelas cortas

Género: Fantasía onírica / Horror cósmico

Fecha de creación: 1918–1932

Ambientación principal: Las Tierras del Sueño (Dreamlands)

Etapas literarias: Posterior a la etapa gótica inicial y previa a los Mitos de Cthulhu

Acceso al mundo: A través del sueño

Regiones destacadas:

– Oeste: Bosque Encantado, Dylath-Leen, Ulthar, Hlanith, Ilarne, Tierra de Mnar y ruinas de Sarnath

– Sur: Isla de Oriab y Reinos Fantásticos

– Este: Celephaïs y tierras prohibidas

– Norte: Meseta de Leng

Otros lugares relevantes: Inframundo, la Luna, Kadath

Temática central: Viajes oníricos, geografías imaginarias, teogonías y seres mitológicos

Particularidad: Cada soñador percibe una versión diferente de las Tierras del Sueño

En lo narrativo, uno de mis primeros encuentros fue con el ciclo onírico de H. P. Lovecraft (1918–1932). En estas historias, el sueño se presenta como un territorio paralelo, un espacio donde el ser humano se enfrenta a lo desconocido, lo sublime y lo monstruoso. De El testimonio de Randolph Carter (1920) recojo la idea del sueño como experiencia tangible, como un lugar de tránsito entre lo racional y lo inefable.

Su protagonista, Randolph Carter, funciona como un auténtico viajero de los sueños: un alter ego del propio Lovecraft que atraviesa mundos oníricos con la misma intensidad y coherencia con que otros personajes habitan la vigilia. Como señala el prólogo de Narrativa completa,

“Su alter ego Randolph Cárter es un soñador nato y ‘La declaración de Randolph Carter’, primer eslabón del ciclo de aventuras oníricas dedicado a este personaje emblemático, deriva de un sueño del propio Lovecraft. [...] La búsqueda en sueños de la ignota Kadath penetra a fondo en el fabuloso orbe de los sueños de Cárter, y los relatos ‘La llave de plata’ y ‘A través de las

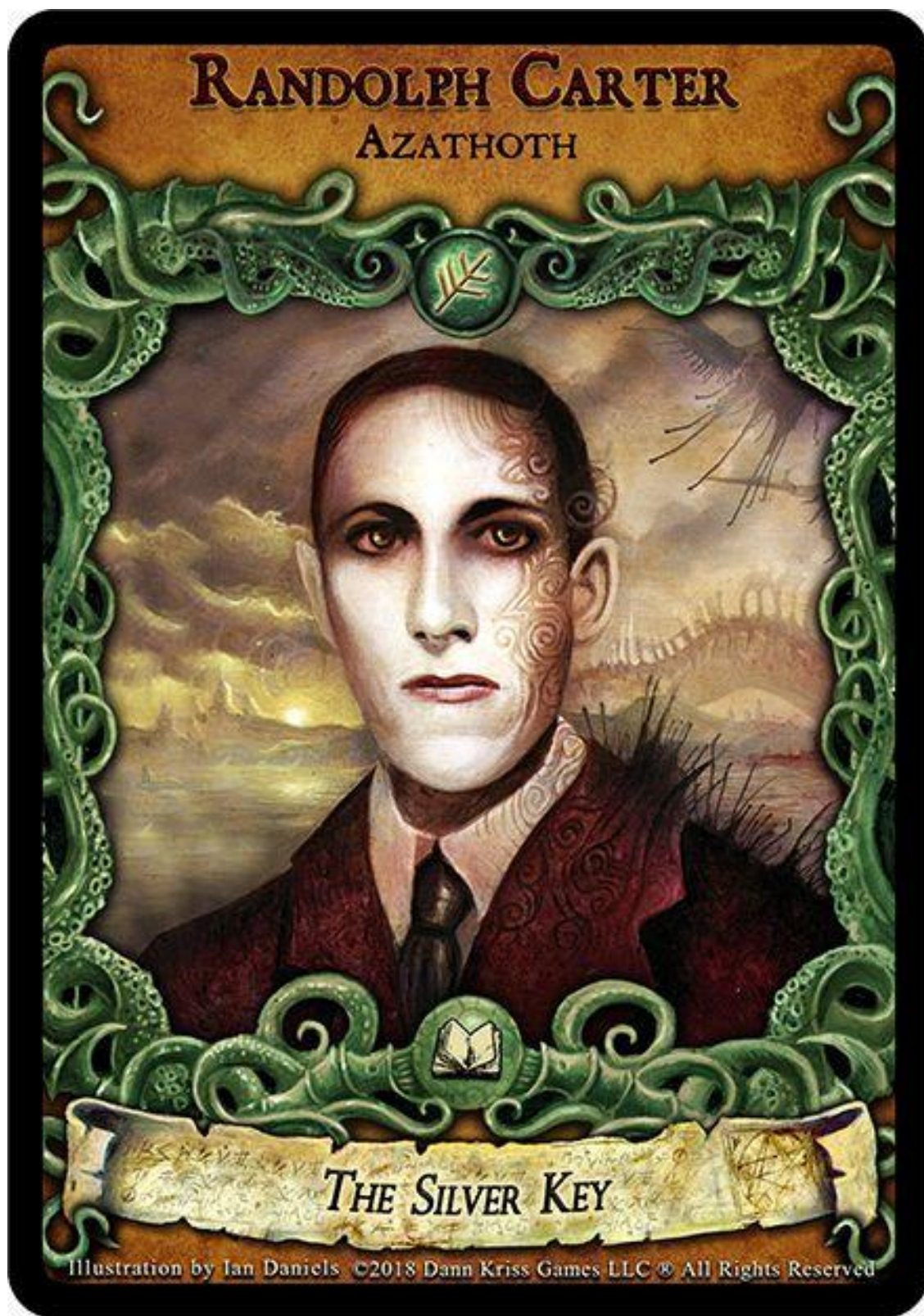


Ilustración 5 Cthulhu: The Great Old One (Deluxe Edition) (Canceled)

puertas de la llave de plata' hacen hincapié en las fantasías nocturnas de este mismo personaje.” (Lovecraft, Narrativa completa, vol. I, p. 16)

Desde esa lectura, el sueño en Lovecraft no se entiende como evasión, sino como un modo alternativo de existencia, con sus propias leyes emocionales y simbólicas. El tránsito de Carter entre dimensiones oníricas refuerza la noción de que soñar es vivir en otro plano de realidad, uno donde la experiencia es tan corpórea y sentida como en la vigilia. Este planteamiento ha marcado mi manera de abordar lo onírico: no como ilusión, sino como un espacio real donde el cuerpo y la mente coexisten en plena sensibilidad.

Dentro del mundo del sueño, se existe y se sobrevive, eso es lo que se ve dentro del arco de los sueños que se maneja en esta colección de historias, tal y como mi experiencia, se ve este universo como un mundo paralelo el cual eres un intruso, no perteneces a ese mundo y actúa de forma hostil contigo si no sigues las reglas para los forasteros, mi experiencia en el sueño es similar, me encuentro siendo perseguida, atrapada, ajena al lugar o un intruso que hay que retener.



Ilustración 6 Boceto De sueño

Sandman

País: Estados Unidos

Idioma: inglés

Tradición: Historieta del Reino Unido

Género: Fantasía oscura

Publicación

Periodicidad: Mensual (serie regular)

Primera edición: 1989

Última edición: 2013

Editorial: Vertigo / DC Comics

Distribuidora: Norma · ECC Ediciones · Ovni Press

Dirección artística

Creadores: Neil Gaiman · Sam Kieth · Mike Dringenberg

Guionista: Neil Gaiman

Dibujantes: Sam Kieth · Mike Dringenberg · Malcolm Jones III · Kelley Jones · Jill Thompson · Marc Hempel · Michael Zulli · Charles Vess

Entintadores: Mike Dringenberg · Malcolm Jones

Coloristas: Robbie Busch · Daniel Vozzo

Rotulador: Todd Klein

Portadista: Dave McKean

Editora: Karen Berger

Contenido

Personaje principal: Sueño de los Eternos

De Neil Gaiman, en su saga Sandman (1989), me interesa especialmente la construcción de lo divino y lo arquetípico dentro del mundo del sueño. Los Eternos —deidades que encarnan conceptos humanos como el deseo, la muerte o el delirio— me sirven como referentes para



Ilustración 7 ilustración de la Entidad representante del elemento de la noche "Dorian" el Nocturnia junto a sus sacerdotes lunarios gemelos Bael y Laeb

pensar mis propias entidades etéreas: figuras que no pertenecen del todo ni al plano humano ni al espiritual, pero que actúan como mediadores entre ambos mundos.

Tal como se expone en el análisis audiovisual *¿Qué es Sandman? I Explicando su universo* (The Top Comics, 2023), “los Eternos o Endless son seres divinos cuya única tarea era cuidar el reino que les fue otorgado [...]; cada uno representa un impulso de la vida, una faceta que todos los seres vivos cruzan, un concepto personificado en un ser” (min. 0:58–1:30). Esta descripción refuerza la idea de que las figuras de Gaiman existen en una dimensión intermedia: no son dioses, sino encarnaciones simbólicas de emociones humanas universales.

Al analizar la obra con mayor detenimiento, aquello que más me interesa es cómo Gaiman humaniza a estos conceptos. Sueño, Muerte o Delirio no son abstracciones perfectas: sienten, se equivocan, dudan, aman, cargan culpas y atraviesan crisis. Son, en esencia, entidades poderosas que, aun siendo etéreas, poseen vulnerabilidades profundamente humanas. Esta perspectiva me permite comprender a mis propias entidades oníricas desde otro lugar: no como seres distantes, mitificados o incognoscibles, sino como presencias que también están atravesadas por capas de emociones, historias y afectos.

Pensarlo de este modo me ayuda a desmontar el estigma que suele rodear la idea de “lo no humano”: la tendencia social a imaginar a las entidades como algo perfecto, sobrenatural o completamente ajeno a nuestra sensibilidad. Por el contrario, mi experiencia con ellas —sus relatos, sus transformaciones, sus contradicciones— evidencia que su modo de existir se asemeja más a una humanidad ampliada que a una divinidad inaccesible. Son figuras capaces de

transformarse, de habitar múltiples formas, pero que también están compuestas por capas de fragilidad, deseo, temor o memoria.

Así, los Eternos de Gaiman funcionan como un puente conceptual para interpretar mis propios encuentros con estas presencias: seres que, aunque habitan el plano onírico y se rigen por lógicas distintas a las de la realidad cotidiana, conservan una proximidad emocional que las acerca a lo humano. No son únicamente símbolos; son personajes con agencia, intención y

sensibilidad. Y desde esa lectura, comprenderlos —y representarlos— supone reconocer que lo etéreo no está desligado de lo humano, sino que quizás es una extensión de él.



Ilustración 8 panel de vida cotidiana del Elemento de la Luz y el elemento del tiempo "pasado" Comic Echo por @Renace_Pan

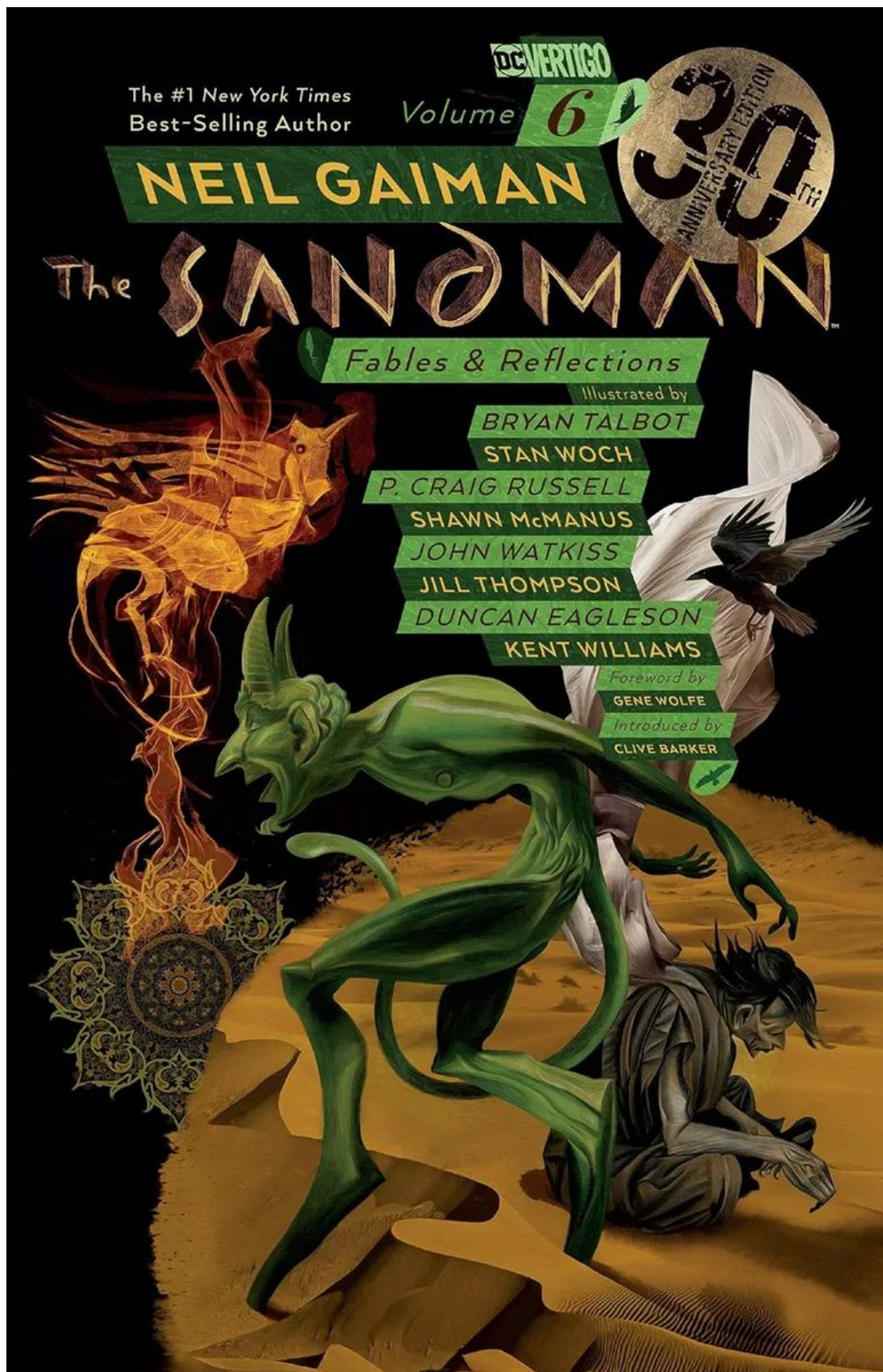


Ilustración 9 Libro: The Sandman Vol, 6: Fábulas Y Reflexiones 30º Aniversary



Ilustración 10 The Endless Art by Frank Quitely.

Ficciones

Fecha de publicación original: 1944

Autor: Jorge Luis Borges

Géneros: Cuento, literatura fantástica, antología, ficción filosófica

Idioma original: Español

Así mismo, Jorge Luis Borges, en *Ficciones* (1944), me inspira en su capacidad de fusionar la realidad y la imaginación hasta borrar las fronteras entre ambas. En su obra, lo real se diluye en lo soñado, y lo imaginado adquiere cuerpo propio. Borges parece decirnos que toda creación, incluso la más ilusoria, contiene una forma de verdad. En “*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*”, advierte que (Borges 1944) “una doctrina filosófica es al principio una descripción verosímil del universo; al cabo de un tiempo es un mero capítulo —siquiera un párrafo o un nombre— de la historia de la filosofía” (p. 15). Esta frase me lleva a pensar que todo intento de comprender el mundo —ya sea desde la ciencia, el arte o la fe— no deja de ser una ficción compartida, una narración que cobra solidez en el tiempo y en la mirada colectiva.

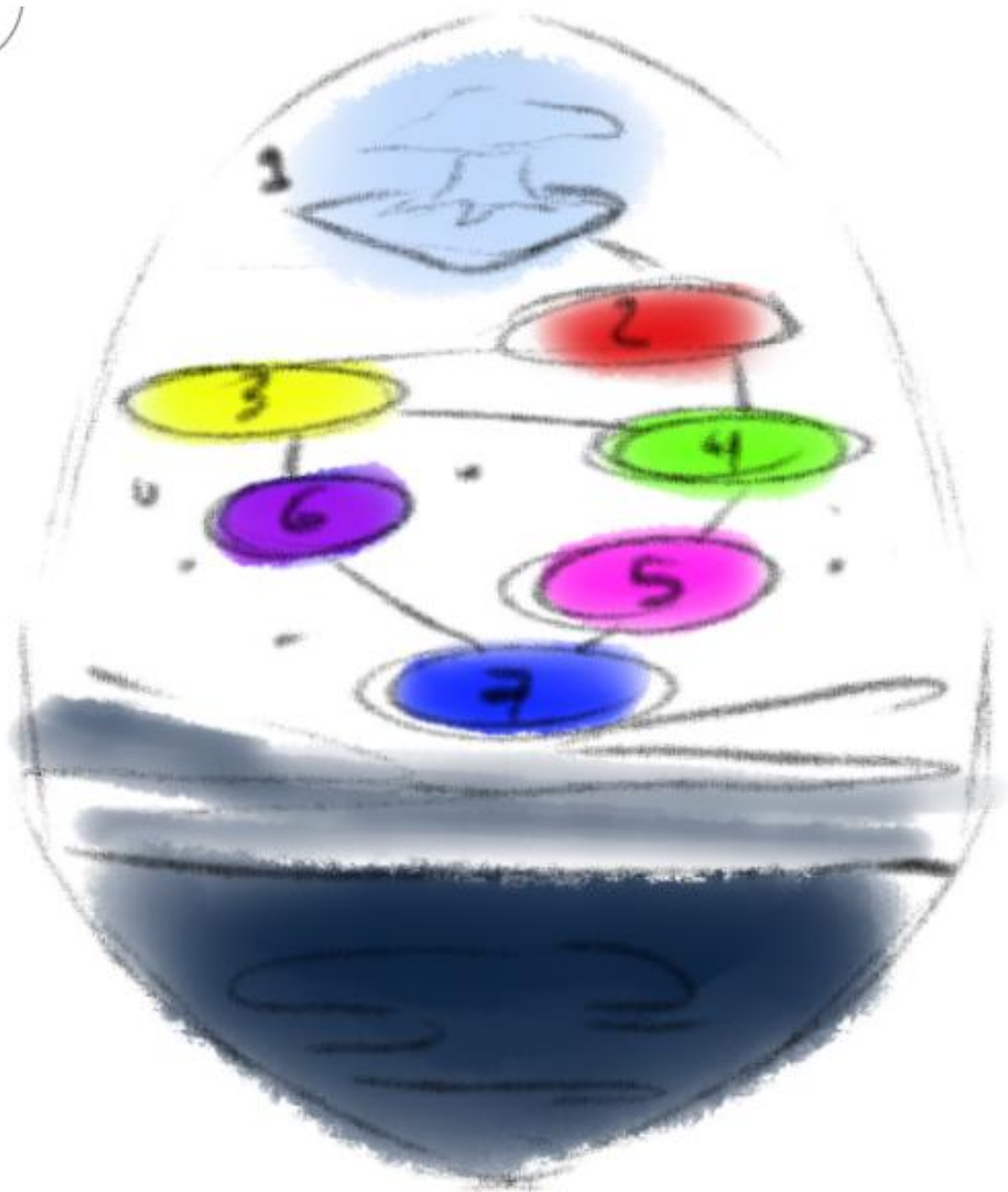


Ilustración 11 Boceto de entendimiento de Planos oníricos

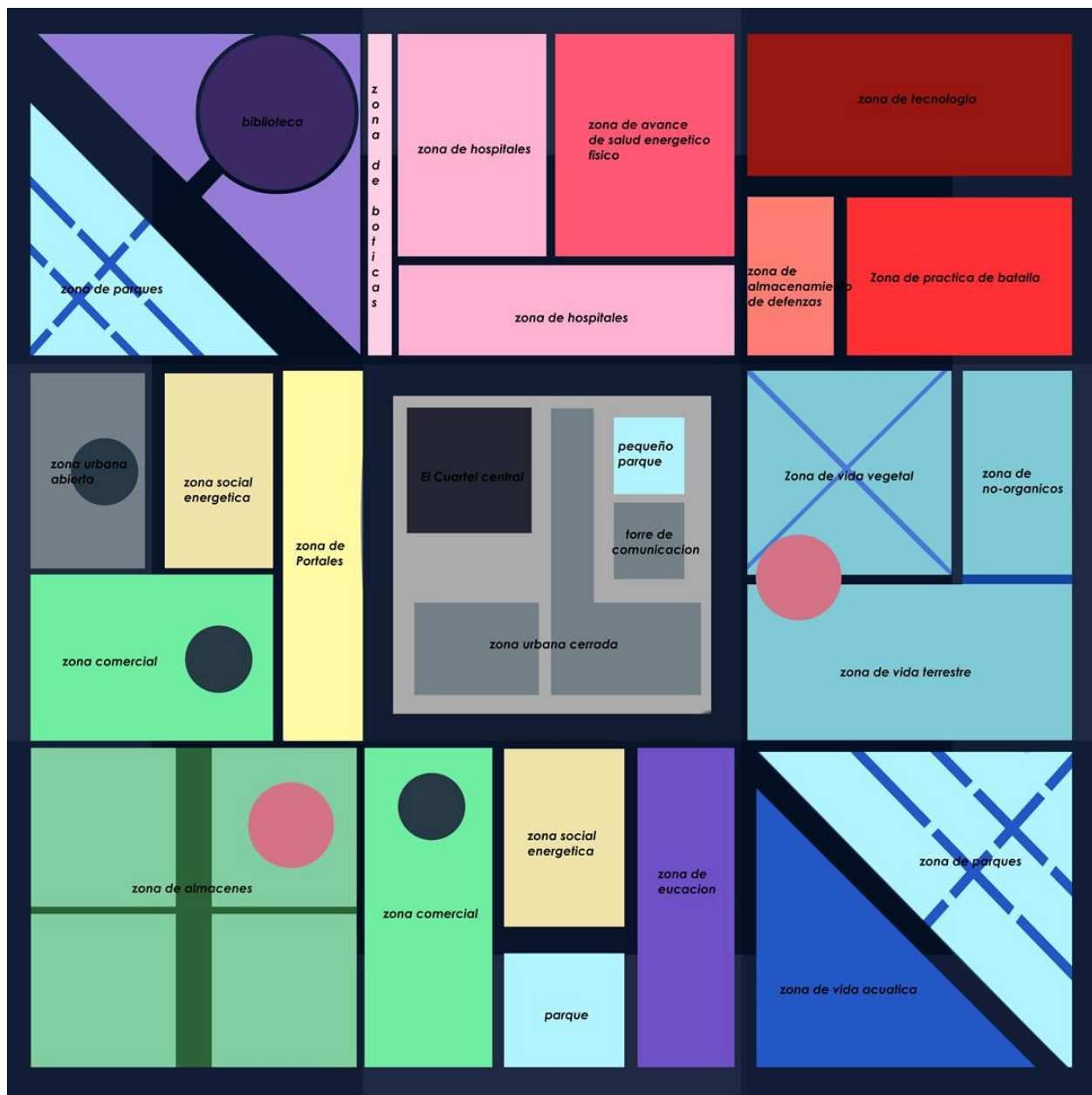


Ilustración 12 Esquema por sectores del "cuartel hakerui" solo los sectores

Las imágenes anteriores son bocetos de archivo del mundo (ver [Anexo C](#)), utilizados para construir un universo ficticio a partir de las experiencias compartidas con las entidades del ámbito onírico. Estas entidades han descrito y propuesto su propia visión del espacio en el que habitan, basándose en anécdotas y testimonios que han transmitido durante nuestras interacciones.

Esa misma inquietud por la fragilidad de lo real se refleja en su célebre advertencia: (Borges 1944) “Los espejos y la cópula son abominables, porque multiplican el número de los hombres” (p. 12). El espejo, como la ficción, duplica la realidad hasta confundir su origen; genera copias que parecen tener vida propia. En mi práctica artística, esa multiplicación del yo se manifiesta en las imágenes oníricas, donde lo vivido y lo imaginado se reflejan hasta volverse indistinguibles.

En “Las ruinas circulares”, (Borges 1944) plantea: “Si en el sueño un hombre puede ser Dios, si en el sueño otros lo ayudan, ¿qué pasará cuando todos soñemos juntos?” (p. 47). Aquí, el sueño deja de ser una ilusión individual para transformarse en una dimensión compartida, un territorio donde la creación adquiere densidad y permanencia. Esa visión del sueño como acto creador resuena profundamente en mi obra, donde lo onírico se convierte en un lenguaje para expresar lo que no encuentra lugar en la vigilia.

Finalmente, Borges parece susurrar que (Borges, 1944) “la realidad es parcial en cada instante; la verdad, en cambio, es total, pero se da en sueños” (p. 166). En esa afirmación encuentro la justificación más íntima de mi búsqueda: el arte como un puente entre lo visible y lo invisible, un espacio donde la ficción y el sueño revelan verdades que la razón no alcanza.

Alice: Madness Returns



Ilustración 13 Alice: Madness Returns caratula steam

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows

Desarrollador: Spicy Horse

Género: Videojuego de plataformas

Diseñador: American McGee

Serie: American McGee's

Fecha de lanzamiento: 14 de junio de 2011

Distribuidor: Electronic Arts

Desde lo audiovisual y digital, mi atención se dirige hacia obras donde el jugador o espectador se convierte en parte activa del universo ficcional. En *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), encuentro una profunda resonancia en la forma en que el trauma y la locura se expresan visualmente.

Como se explica en el análisis de PSI Gaming, (PSI Gaming, 2022) “el País de las Maravillas es un mundo paralelo dentro de la mente de Alice, un lugar en el que puede refugiarse durante los momentos de trauma [...] una creación de su propio inconsciente precisamente para permitirle seguir existiendo” (min. 07:25–07:45). Este planteamiento convierte el espacio onírico en un mecanismo de supervivencia: un territorio donde el dolor reprimido se vuelve forma y color.

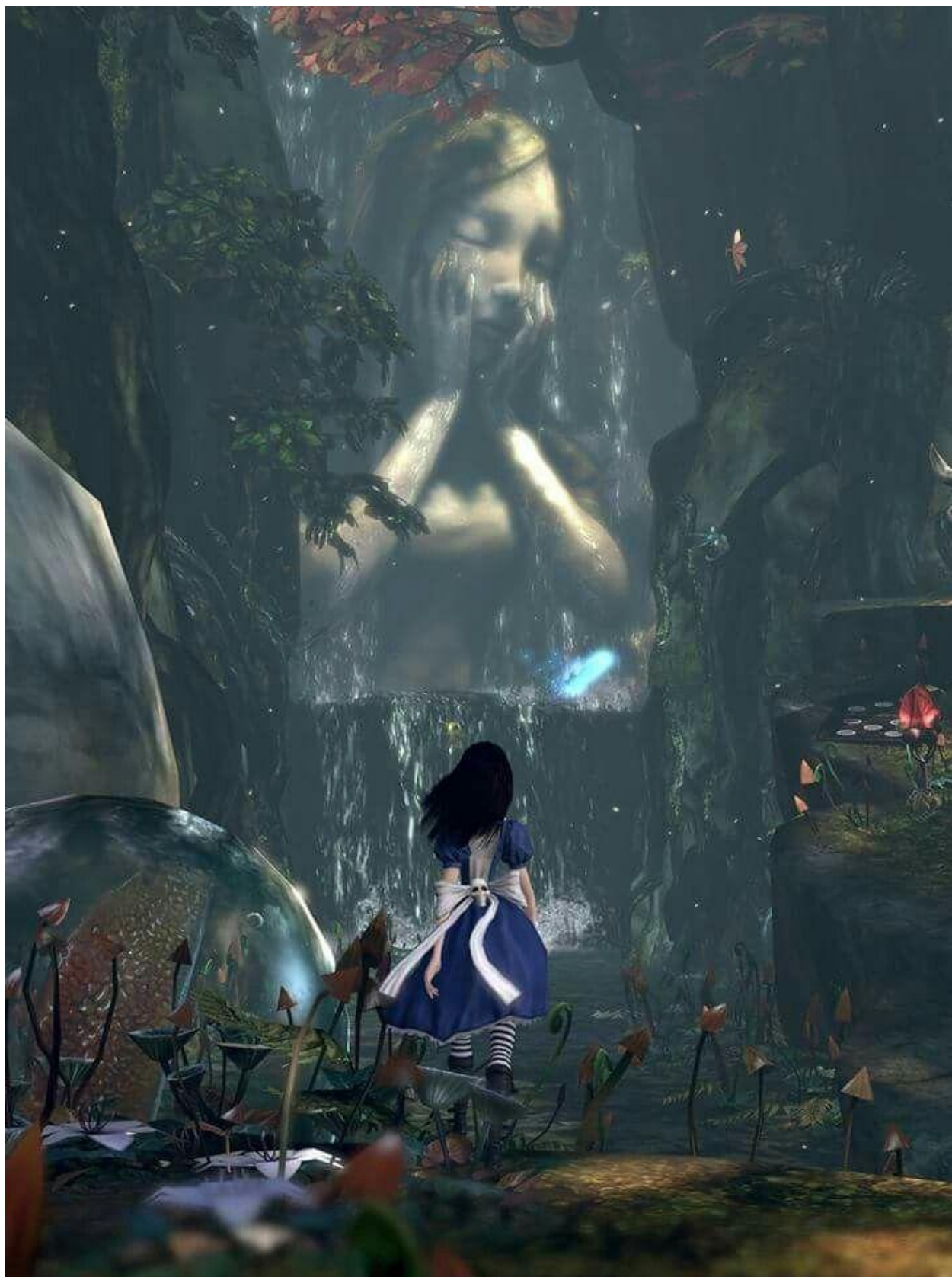


Ilustración 14 Zona inicial dentro del mundo de Las maravillas

El video describe con detalle cómo el juego representa los trastornos disociativos, señalando que la mente escapa de la realidad de una manera inconsciente. Alice no solo se desdobra entre realidad y fantasía: ambas dimensiones se distorsionan y se contaminan mutuamente. Hacia la mitad del relato, que la línea que separa su mundo real del País de las Maravillas se ha vuelto borrosa, lo cual solo nos habla sobre el deterioro mental que ahora presenta la protagonista. Este progresivo desmoronamiento de los límites recuerda a la coexistencia entre el sueño y la vigilia, una ambigüedad sensorial que también define mi forma de percibir el mundo.

En esa exploración del trauma, el análisis menciona a Pierre Janet, cuya investigación sobre la disociación y la memoria traumática da fundamento al proceso narrativo del juego. Según explica el video, la gran mayoría de los elementos psicológicos utilizados dentro del juego provienen del trabajo del psicólogo francés Pierre Janet, quien decía que a través de la hipnosis era posible recuperar y restaurar los recuerdos fragmentados de una persona. Al reunir las memorias como si se tratase de una historia o rompecabezas, el paciente era capaz de ganar un sentimiento de coherencia.

Esta referencia ilumina la travesía de Alice como un proceso de reintegración psíquica: cada fragmento de memoria, cada alucinación o monstruo, constituye una tentativa por restablecer sentido en un yo fracturado.

La secuencia en la que Alice enfrenta a la Reina de Corazones como la manifestación más pura y perfecta de todos sus padecimientos mentales, condensa el núcleo simbólico de la obra: el trauma no se destruye, se confronta, y al hacerlo se transforma en imagen.

Desde esa lectura, Alice: Madness Returns me inspira a traducir mi propio proceso psicológico mediante imágenes simbólicas y ambientes sonoros que permitan experimentar la confusión entre lo interno y lo externo, entre lo recordado y lo imaginado. Como concluye el narrador del video, (PSI Gaming) “la mente de Alice se encuentra en reposo; su necesidad de escapar hacia un lugar que no existe se ha esfumado, pero su capacidad para regresar a su casa también”, (min. 42:10–42:25).

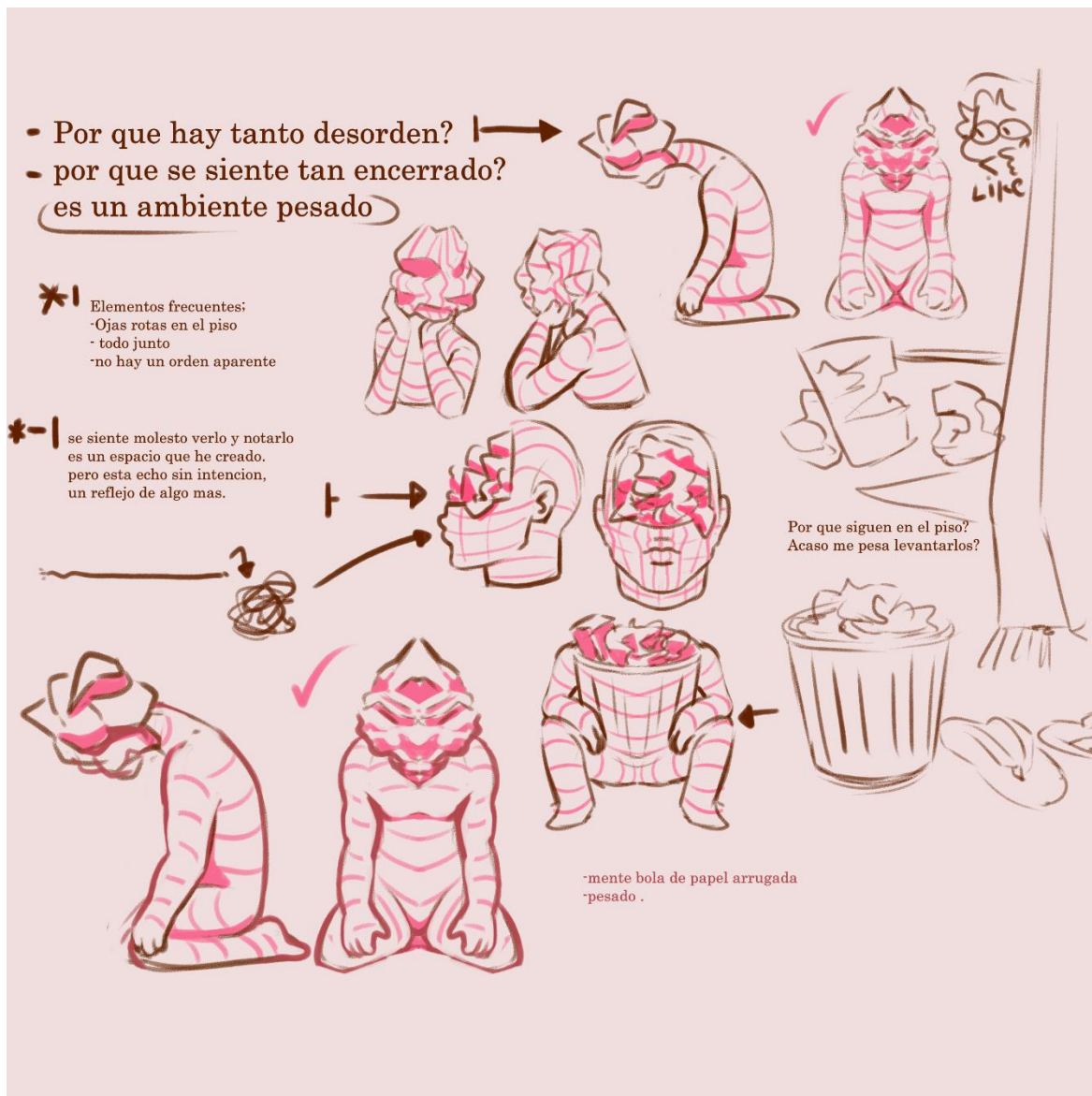


Ilustración 15 Boceto de trabajo de escultura inspirado en la pesadez mental

Esa ambigüedad final —la fusión entre los mundos, la desaparición de la frontera— expresa de manera precisa mi visión de una realidad fragmentada, donde el inconsciente actúa como refugio y prisión, como sueño que intenta recomponer la unidad perdida.



Ilustración 16 Escenario final, donde se muestra que Alice esta tan rota mentalmente que su visión del País de las maravillas se ha fusionado con su mundo real

I'm Scared

Imscared (stylized as imscared) is an indie horror video game created by ivan zanotti, this game features an unnamed protagonist in a room, unable to escape due to the door needing a heart to open it. upon the player's investigation, they find a little key under a table which could be used to open a wardrobe

I NEED A HEART IN
ORDER TO OPEN IT



revealing blood and a hidden entrance through which the player must pass if they want to find a way out of the room. Eventually, the player finds themselves chased by beings known as "White Face" and "HER" that can create and alter files on the player's computer, close the game, and more.

IMSCARED

A PIXELATED NIGHTMARE

Ilustración 17 i'm scared caratula

Diseñador: Ivan Zanotti

Género: Survival horror

Idiomas: inglés e italiano

Modo de juego: 1 jugador

Motor: GameMaker: Studio

Plataforma: Windows

Formato: distribución digital

Lanzamiento: 10 de diciembre del 2012

La ambientación fue lo que más me inspiró dentro de este juego indie, lugares poco detallados que llaman al jugador a usar su imaginación para completar los huecos, espacios llenos de neblina que ayudan a la incertidumbre.

(Zyroschi 2024), “estos escenarios son tan extraños, tan lejanos a nuestra realidad, que nos vemos obligados a crear nuestros propios escenarios y nuestra propia realidad en la cabeza; se nos llena de preguntas y posibilidades, cada una más siniestra que la anterior. Y esto no solo ocurre en el departamento visual: tanto los efectos de sonido como la música son extremadamente distorsionados y raros, y todo te hace pensar que estás en un sitio donde no deberías estar. Da tanta libertad a nuestro cerebro para interpretar estos escenarios que nosotros mismos los hacemos aún más de lo que son. Y esto no podría ser más real que para el antagonista del juego” (Min. 07:00).

I'm Scared es un videojuego que rompe la cuarta pared y juega con mi mente, desdibujando los límites entre la realidad virtual y la física. Al analizarlo, me doy cuenta de cómo el personaje dentro del juego está desarrollado con un razonamiento y un conocimiento tanto de su plano virtual como del plano físico que yo habito como jugador. Esta interacción entre ambos mundos crea una experiencia única, donde no solo interactúo con un personaje dentro del juego, sino con una entidad que parece consciente de su propia existencia y de la mía.



Ilustración 18 "her" antagonista del juego

Esta condición de “conciencia digital” se acerca a lo que Gilles Deleuze (1988) denomina máquina de guerra, una configuración que no representa al sujeto, sino que produce realidad al conectar flujos y cortar flujos. El juego, entonces, no representa un miedo: lo produce, al conectar mi percepción con la entidad virtual en un plano compartido de afectos y estímulos.

Me surge una pregunta clave: ¿puede una entidad hecha de datos, sin cuerpo físico, tener el suficiente razonamiento como para interactuar con mi conciencia humana? En *I'm Scared*, los datos no son solo una forma etérea y conceptual, sino que parecen cobrar vida propia, tomando consciencia de mí como jugador y desafiando la idea de que los personajes virtuales carecen de agencia fuera de las reglas predefinidas. Como diría Espen Aarseth (1997), “el texto ergódico requiere del esfuerzo no trivial del lector para existir”; es decir, la obra necesita ser jugada para ser (*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*).

Además, el juego explora la interacción entre el personaje y yo como jugador/espectador, desarrollando una historia en la que la destrucción de los límites entre ambos es fundamental. Aquí entra el concepto del pacto del lector, entendido como el acuerdo tácito mediante el cual el lector acepta la lógica interna de la ficción. Sin embargo, en *I'm Scared*, ese pacto no solo se desestabiliza, se quiebra: el juego invade mi escritorio, me habla, y me obliga a repensar mi rol dentro de su estructura.

De esta forma, *I'm Scared* no solo redefine lo que puede ser un videojuego, sino que también me provoca a reflexionar sobre la relación entre lo virtual y lo real, entre yo como espectador y el objeto que estoy observando. lo real ya no existe: solo los signos que pretenden serlo. Así, el juego no representa la realidad: la sustituye temporalmente, generando un espacio de existencia compartido donde la ficción tiene peso ontológico.

Desde esta perspectiva, utilizo el ejemplo de *I'm Scared* para pensar mi propia obra como un dispositivo relacional, en el que la historia necesita del espectador para existir. Deseo construir un vínculo similar: una experiencia donde las entidades etéreas de mi narrativa se alimenten de la presencia del público, donde cada interacción reafirme su existencia, aunque sea de forma efímera para el espectador.

El poder que el lector otorga al personaje, la relación con la realidad y la potenciación del concepto del personaje al interactuar directamente con quien observa, se convierte en una



Ilustración 19 mid game scene



LSD: Dream Emulator



Ilustración 21 Menú de juego

Desarrollador y Distribuidor: Asmik Ace Entertainment

Diseñador: Osamu Sato, Satoshi Ashibe, Hiroko Nishikawa

Productor: Osamu Sato

Programador: Yoshinori Maeda

Artista: Osamu Sato, Kazuhiro Goshima, Noboru Iizuka

Compositor: Osamu Sato

Datos del juego

Género: Aventura y exploración

Idiomas: japonés

Modos de juego: Un jugador

Datos del software: Plataformas PlayStation, PlayStation Network

Datos del hardware

Formato, CD-ROM, descarga digital

Desarrollo

Lanzamiento PlayStation Japón 22 de octubre de 1998

PlayStation Network Japón 11 de agosto de 2010

LSD: Dream Emulator me llevó a explorar la supuesta incompreensión y abstracción de los cuerpos dentro del mundo onírico, comprendiendo el cuerpo como un elemento más del propio espacio del sueño. Se trata de una experiencia que juega con lo conocido y lo familiar para transformarlo en un combustible de duda y abstracción.

“el título va sobre un recorrido por lugares extraños algunos son familiares, pero la mayoría son irreconocibles podés encontrarte con cualquier cosa a veces vas a chocarte con un tren ver a un elefante flotando a una cabeza han escapado, pero más o menos cualquier cosa que aspire es posible no hay objetivos no se gana ni se pierde LCD Dream emulador es más bien

una experiencia psicodélica más que un videojuego” (Cinematix, El Horror de Despertar Adentro de un Sueño, 2023, 10:20).

Este título fue creado a partir del Diario de los sueños, un cuaderno en el que la artista Iroko Nishikawa registraba sus experiencias oníricas a través de textos y dibujos. Cada elemento visual del juego, por más absurdo o inquietante que parezca, tiene un origen en los sueños reales de Nishikawa, transformando el videojuego en una traducción interactiva de su subconsciente. Como señala Cinematix, el recorrido dentro del juego no busca un propósito convencional, sino

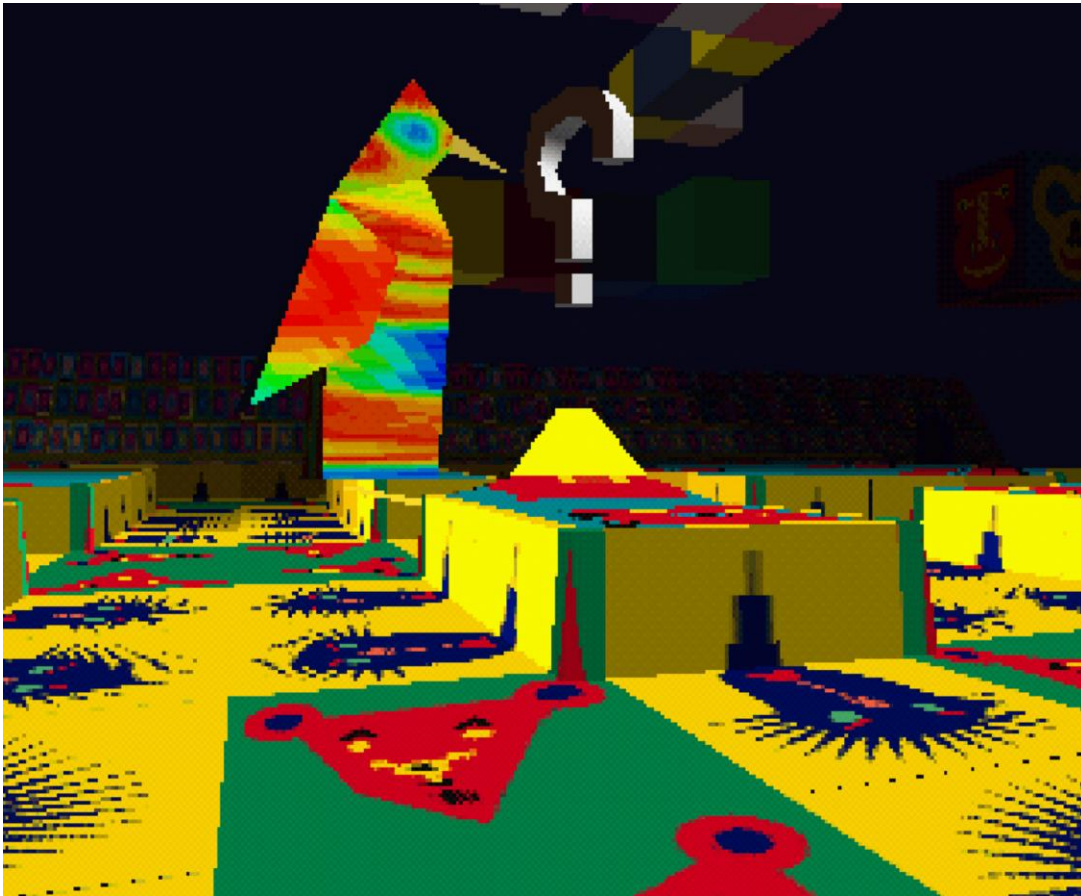


Ilustración 22 Captura del juego

que “simula la lógica fragmentada y fluctuante del sueño lúcido”, en el que el jugador ejerce una falsa sensación de control dentro de un espacio que, en realidad, responde a leyes ajenas a la vigilia (Cinematix, 2023, 11:05).

En este sentido, LSD: Dream Emulator se convierte en una exploración de la mente, una experiencia donde la estructura del videojuego se disuelve para dar paso a lo sensorial y lo simbólico. Tal como indica el análisis de Cinematix, el juego propone “la posibilidad de habitar un sueño que nos observa” (Cinematix, 2023, 14:00), en donde cada interacción con el entorno parece devolver una reacción, como si el propio sistema tuviera conciencia del jugador. Esta idea coincide con la noción deleuziana dentro de Mil Mesetas del “cuerpo sin órganos”, un espacio donde las formas se disgregan y las jerarquías se suspenden para permitir el libre fluir de intensidades y afectos.

Así, la experiencia de recorrer los mundos de LSD: Dream Emulator no es solamente visual o lúdica, sino también existencial: la posibilidad de caminar, caer, o atravesar portales actúa como una metáfora de la búsqueda interior del sujeto dentro del sueño. El jugador no controla un personaje, sino su propia deriva mental. En este sentido, el videojuego deja de ser un producto cerrado para convertirse en una máquina de percepción, donde la experiencia se construye a partir de la interacción entre lo que el juego ofrece y lo que el jugador proyecta sobre él.

Trevor Henderson Mythos

Nombre del artista: Trevor Henderson

País: Canadá

Fecha de nacimiento: 11 de abril de 1986

Profesión: Artista de terror e ilustrador

Especialidad: Criaturas tipo Internet Cryptid

Técnicas destacadas: Photobashing, ilustración digital, manipulación fotográfica

Estilo: Horror / Terror contemporáneo

Obras y criaturas conocidas: Siren Head, Cartoon Cat, Bridge Worm, entre otros

Reconocimiento: Popularidad por sus cursed images y por la creación de personajes virales en internet

Características de su obra:

- Integración de criaturas en escenarios fotográficos reales y oscuros
- Imágenes acompañadas de textos breves y enigmáticos
- Uso del ambiente fotográfico para construir atmósferas inquietantes

Plataformas / Difusión: Instagram (@trevorhenderson), otras redes y comunidades online

Temáticas: Leyendas urbanas modernas, criaturas sobrenaturales, tensión entre lo real y lo ficticio

Trevor Henderson (nacido: abril 11, 1986), es un artista de terror canadiense e ilustrador. Henderson ha sido conocido por hacer criaturas de Internet Cryptid, como Cabeza de Sirena, Gato de dibujos animados, Gusano Puente entre otros. Alrededor de sus ilustraciones y personajes se ha creado toda una historia alimentada por su comunidad. Su trabajo salto a la fama principalmente por las llamadas “cursed images”. Principalmente lo que me llama la atención de su trabajo es como combina fondos fotográficos oscuros para dar un habitat a sus retorcidos seres.



Screenshots Instagram
oficial @trevorhenderson

“La vieja casa en la esquina está siendo lentamente consumida por una hiedra oscura. Nadie ha entrado en ella desde hace años. Sin embargo, quienes pasan cerca por la noche dicen que pueden oír a alguien moviéndose dentro, y en ocasiones, incluso el lamento de un animal.”

Sus ilustraciones suelen venir acompañadas de una vaga descripción, la cual, en lo que a mí respecta, permite que la imprecisión de su contenido estimule la imaginación para construir con mayor profundidad la historia en la mente del observador.



Ilustración 23 Ilustración del sueño junto a escrito inspirado.



Hakurines Lunari

20 de agosto de 2023 · 🌐

Por mucho tiempo fui una masa...
Si me he visto como me veo despierto, un humano sin nada en especial, pero casi siempre cuando estaba completamente en ese otro lado, yo era una masa, una masa goteante que se moldeaba, intentaba moldearme dependiendo de la situación. Por suerte después de salir de mi etapa de pesadillas, logre correr, correr y correr, es lo mas divertido que puedo hacer en ese estado, corro en 4 como una bestia feral, también escalo y de igual forma es divertido. No solo hago todo eso por diversión, aun me persiguen siempre me persiguen, me quieren atrapar y tener en su poder, siento y comprendo lo que quieren. Consumirme. Así que corro, intento huir, escalo a lo más alto para después saltar y escapar.

Aunque esta vez, solo quería observar. Y adoro eso, ver todo el escenario, ver el nuevo lugar donde aparecí. **Ver menos**

Hans Bellmer

Nacionalidad: alemán

Fecha de nacimiento: 13 de marzo de 1902

Fecha de fallecimiento: 24 de febrero de 1975

Disciplina: Fotografía, escultura, dibujo

Movimiento artístico: Surrealismo

Género: Fotografía artística surrealista, arte erótico, experimentación corporal

Temas recurrentes: Fragmentación del cuerpo, identidad, deseo, lo siniestro, la muñeca como cuerpo simbólico

Técnicas: Fotografía en blanco y negro, manipulación corporal mediante muñecas articuladas, escultura construida, collage visual

Obras destacadas:

Die Puppe (La Muñeca, 1934)

Les Jeux de la Poupée (Los juegos de la muñeca, 1949), con textos de Paul Éluard

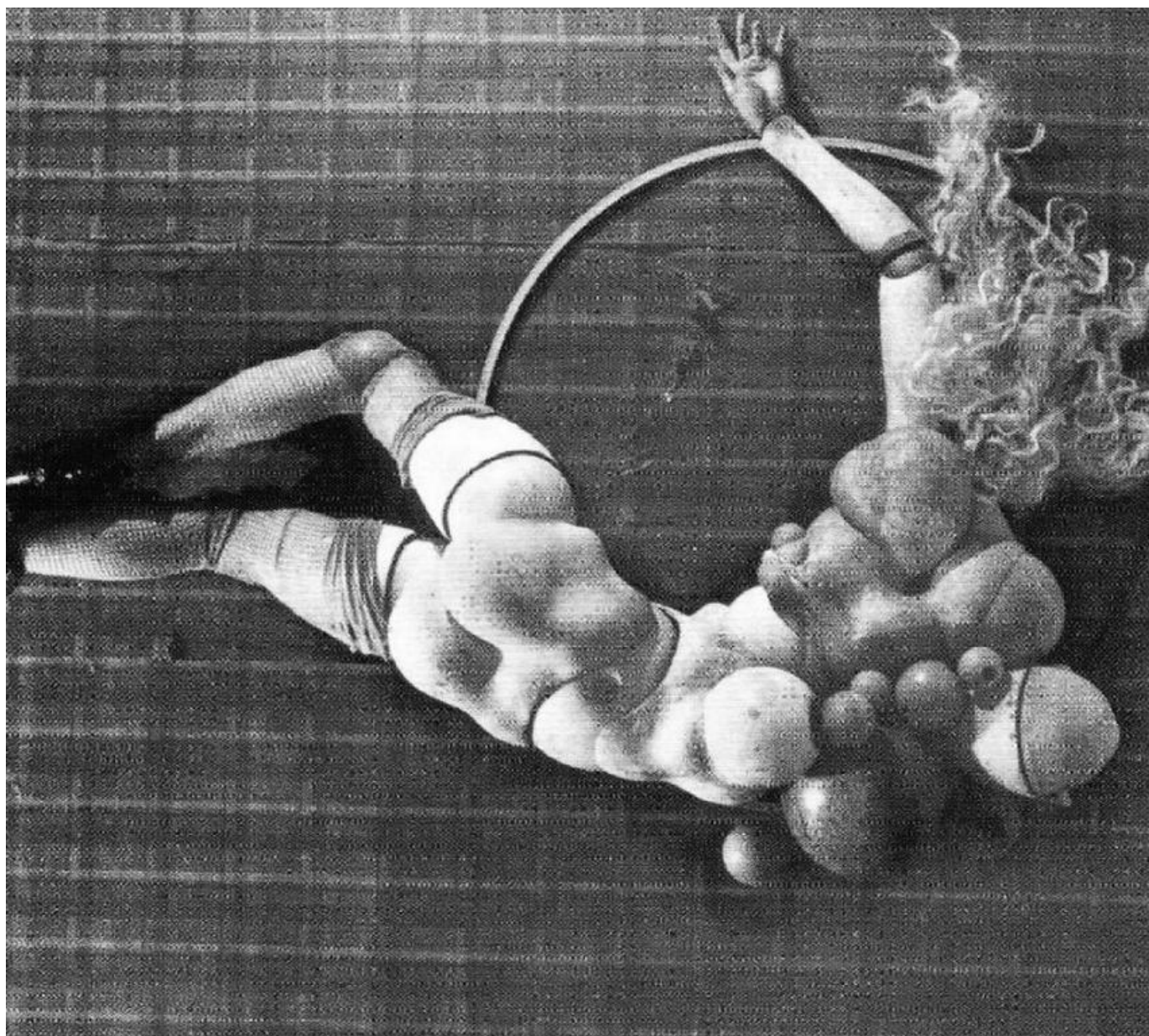


Ilustración 24 Hans-Bellmer-The-Doll-1935-hand-colored-gelatin-silver-print-on-original-stretcher

El artista Hans Bellmer me sirve como referente por su manera de fragmentar y reconstruir el cuerpo humano. Sus muñecas articuladas, sensuales y perturbadoras, me inspiran por su capacidad de unir lo erótico con lo siniestro. En su obra encuentro un eco de mi propio deseo de representar lo frágil, lo suave y lo mórbido como parte de una misma entidad viva. Bellmer trabaja el cuerpo como objeto y como deseo, y en mi caso, la materialidad de la instalación —los pliegues, la textura, lo táctil— dialoga directamente con esa idea de lo sensual que se descompone.

Joel-Peter Witkin

Autor: Joel-Peter Witkin

Nacionalidad: estadounidense

Profesión: Fotógrafo

Fecha de nacimiento: 13 de septiembre de 1939

Lugar de nacimiento: Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos

Joel-Peter Witkin, con su mirada radical sobre el cuerpo, la muerte y el tabú, ha influido profundamente en mi forma de entender lo grotesco como un territorio de sensibilidad más que de horror. Su trabajo revela una belleza inesperada en aquello que la sociedad designa como abyecto: cuerpos fragmentados, rostros deformados, presencias que habitan el límite entre lo humano y lo monstruoso. Sin embargo, en sus imágenes no hay burla ni espectáculo; hay una serenidad que dignifica lo roto, un respeto hacia aquello que el mundo suele rechazar. Lo grotesco, en Witkin, no es un insulto: es una posibilidad estética, una manera de mirar con compasión lo que normalmente sería ocultado.

Esa perspectiva dialoga profundamente con mis propias experiencias dentro del mundo onírico. Allí he visto innumerables entes grotescos: figuras deformes que chillan, lloran, gruñen, se arrastran o apenas logran moverse. Algunas son violentas, otras tímidas; muchas viven con dolor, encerradas en una forma que no eligieron. Son seres cuya apariencia enferma y retorcida —gigantes, diminutos, encorvados o fragmentados— podría provocar miedo, asco o repulsión en

quien los observe por primera vez. Sin embargo, con el tiempo aprendí a mirar más allá del impacto inicial: a escucharlos, a tratarlos, a reconocer que su deformidad no los define como amenaza. Algunas solo desean compañía; otras lloran porque no pueden cambiar su cuerpo; muchas se agrupan para ocultarse del señalamiento.

He vivido entre estos seres y, en ocasiones, he sido uno de ellos. En el sueño, incluso lo monstruoso siente. Y justo ahí surge la relación más profunda con Witkin: ambos buscamos desarmar la mirada que convierte la diferencia en horror. Mientras él lo logra desde la fotografía, yo lo hago desde mi propio tránsito entre la vigilia y la experiencia onírica, entendiendo que el horror muchas veces no es más que una forma incomprendida de existencia.

Mi obra intenta, como la de Witkin, mirar de frente lo que asusta —no para amplificar el miedo, sino para revelar la humanidad escondida en lo deforme. Busco que, en lugar de rechazo, aparezca una forma de comprensión, incluso de ternura, hacia aquello que el mundo prefiere no ver.

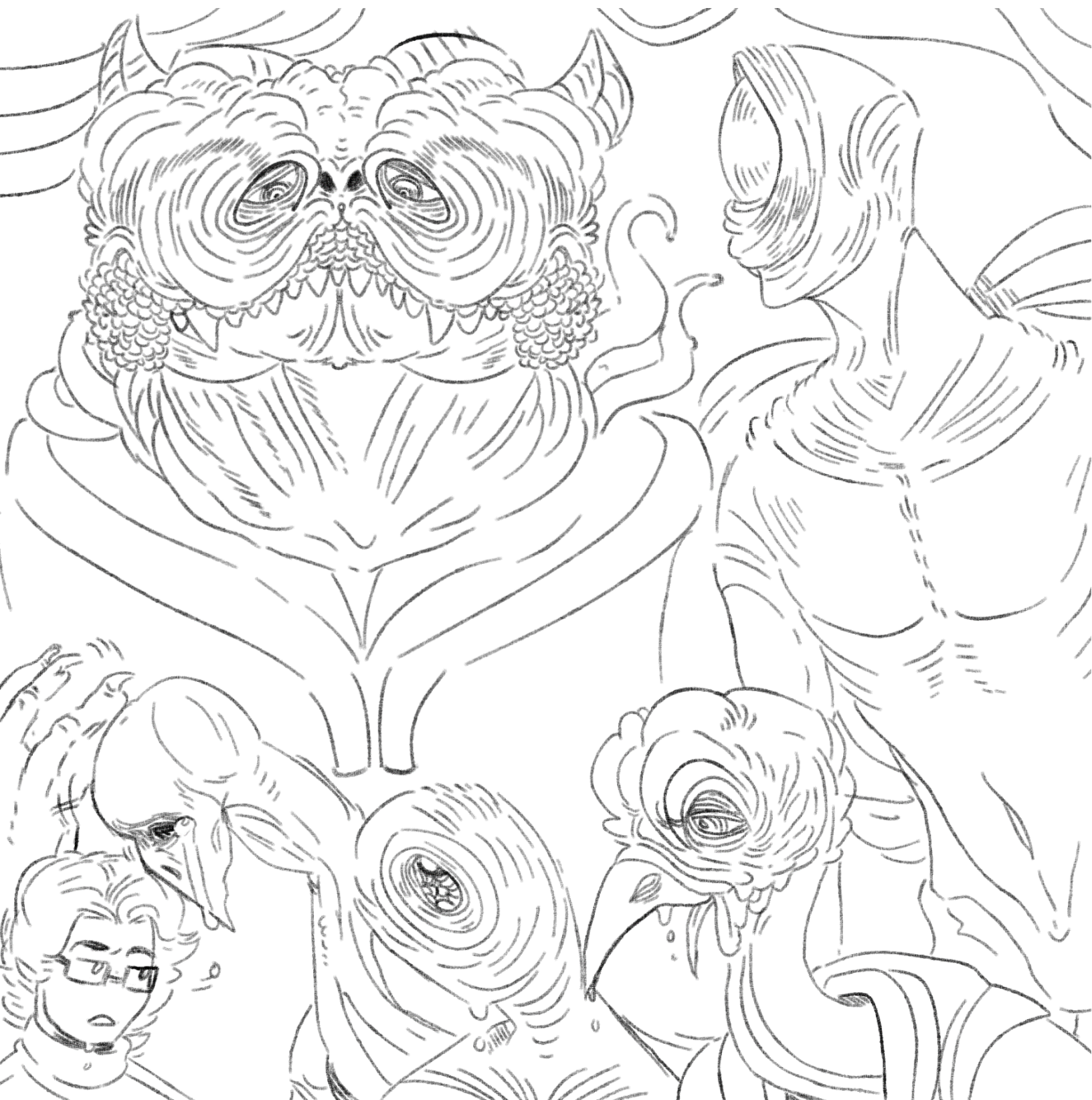


Ilustración 25 Bocetos de entes vistos en sueños, (ver [Anexo D](#))



Ilustración 26 Boceto de sueño donde estuve oculta junto a un grupo pequeño de deformes humanoides.



Ilustración 27 Cupid and Centaur in the Museum of Love, 1992



Ilustración 28 Siamese twins, Nuevo México, 1988

Oyasumi Punpun

Autor: Inio Asano

Género: Recuentos de la vida, psicológico, drama

Demografía: Seinen

Editorial: Shogakukan

Primera publicación: 15 de marzo de 2007

Publicado en: Weekly Young Sunday, Big Comic Spirits

Última publicación: 2 de noviembre de 2013

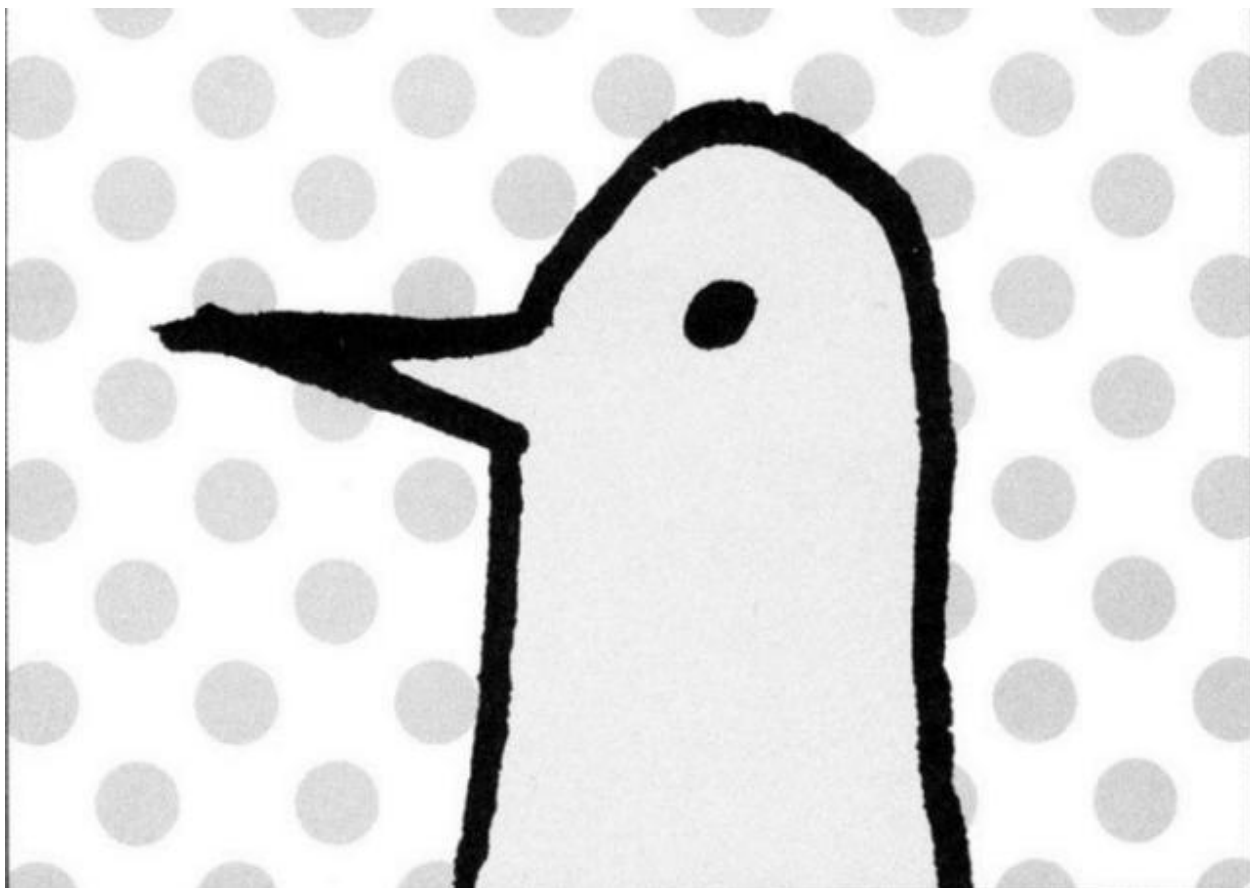
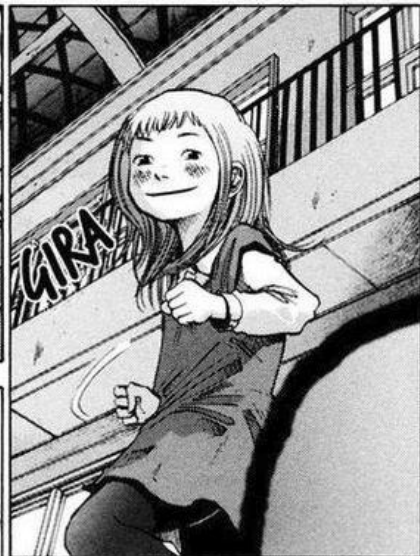
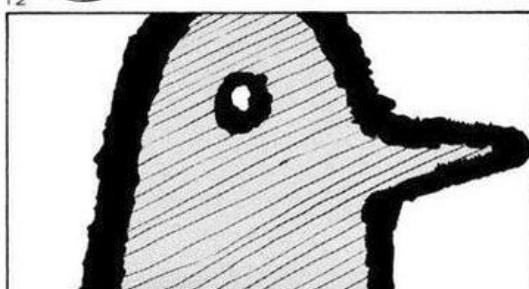
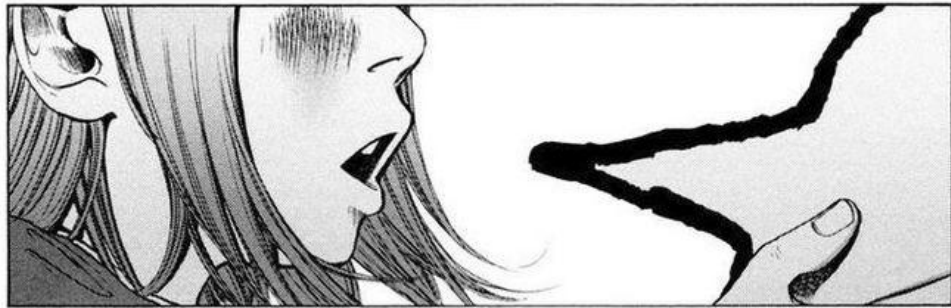


Ilustración 29 Ilustración 22 Buenas noches punpun vol 1 pag 2



Oyasumi Punpun es un manga creado por Inio Asano y publicado en 2007. A lo largo de varios volúmenes, la obra sigue la vida de Punpun desde su infancia hasta su juventud adulta. El manga está lleno de escenas que muestran una visión cruda, distorsionada y, en ocasiones, bizarra del mundo que rodea al protagonista; sin embargo, esa extrañeza no es más que un reflejo amplificado de la realidad misma.

Lo que más me llama la atención es la manera en que Punpun es representado gráficamente. Desde niño hasta adulto, su figura cambia constantemente. No se le dibuja como a los demás personajes, sino como una especie de “máscara”: una figura infantil de un pollito simple y esquemático. Esta representación se mantiene en él y en su familia, diferenciándolos del resto de un mundo dibujado con gran realismo.

A medida que Punpun atraviesa situaciones decisivas —traumas, depresión, desesperanza, la sensación de que el mundo se desmorona a su alrededor— su forma gráfica empieza a deformarse. El pollito se transforma en figuras geométricas, siluetas oscuras o imágenes distorsionadas que reflejan su caída emocional. En ciertos momentos, vuelve a adoptar la figura infantil, como si buscara refugiarse en una imagen de la niñez que ya no puede sostener.

El resultado final no es una historia esperanzadora. Muchos lectores consideran que el recorrido emocional de Punpun parecía conducir al suicidio; sin embargo, el manga concluye con él aún vivo, en un final agri dulce que subraya la crudeza y la poesía con la que Asano retrata la existencia humana.

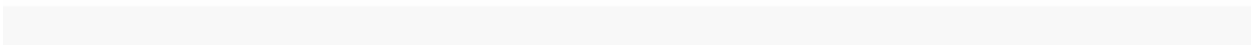
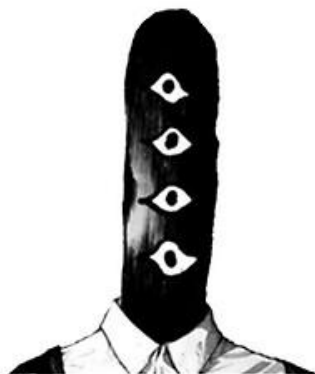
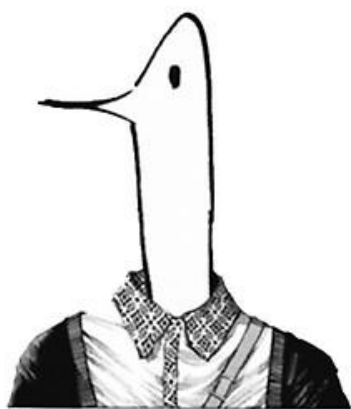
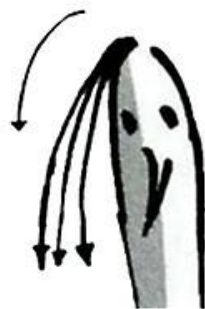


Ilustración 31 Recopilatorio de las formas de Punpun durante el manga

La evolución visual de Punpun —su cuerpo como espejo directo de su psique— es uno de los aspectos que más me inspira. Este recurso me recuerda mi propia necesidad de modificar mi representación interna, especialmente dentro del mundo onírico. Las distintas formas con las que he representado mi “avatar” a lo largo de mi vida pueden parecer infantiles desde fuera, pero

para mí funcionan como huellas de mis procesos internos y del desarrollo emocional que he
atravesado en diferentes etapas.



Ilustración 32 Línea de "avatares" o representantes visuales que he usado desde mi niñez hasta mi adultes, están ordenadas de forma temporal (Ver [Anexo E](#))

Francisco de Goya



Ilustración 33 Aquelarre, 1823. Óleo sobre lienzo, Museo del Prado.

Título de la serie: Pinturas Negras

Autor: Francisco de Goya y Lucientes

Periodo de realización: ca. 1819–1823

Técnica: Óleo al secco aplicado sobre muro (posteriormente trasladado a lienzo)

Número de obras: 14 pinturas

Lugar de creación: Quinta del Sordo, Madrid, España

Temática: Visiones sombrías, escenas fantasmagóricas, crítica social, violencia, fatalismo, mitología oscura

Movimiento asociado: Romanticismo – etapa tardía de Goya

Contexto personal: Enfermedad, aislamiento, desencanto político, deterioro emocional

Contexto histórico: Represión postnapoleónica, persecuciones políticas, restauración absolutista de Fernando VII

Ubicación actual: Museo del Prado, Madrid

Obras destacadas dentro de la serie:

- Saturno devorando a su hijo
- El aquelarre (versión negra, Aquelarre o El gran cabrón)
- Dos viejos comiendo sopa
- La romería de San Isidro
- Peregrinación a la fuente de San Isidro
- Duelo a garrotazos
- Las Parcas
- El Perro

Características principales de la serie:

- Paleta oscura dominada por negros, ocre y marrones.
- Figuras deformadas, expresiones grotescas y atmósferas opresivas.
- Ausencia total de encargo: obras realizadas para consumo íntimo.
- Exploración de lo siniestro, lo irracional y lo espiritual desde una perspectiva profundamente personal.
- Integración de elementos de superstición, brujería y escenas casi oníricas.

Al hablar de Francisco de Goya, me resulta especialmente fascinante la manera en que utiliza el misticismo y lo oscuro para construir su obra. Su exploración de lo mitificado abre un diálogo sobre cómo estos temas —lo siniestro, lo monstruoso, lo oculto— se integran en el arte y se vuelven lenguajes expresivos por derecho propio. A pesar de la crudeza o la violencia implícita en algunas de sus imágenes, Goya revela que lo oscuro también puede ser un espacio de revelación, un territorio donde lo inquietante habla de la condición humana.

Su serie negra, con sus figuras distorsionadas y su paleta sombría, resuena profundamente en mi búsqueda personal por expresar la ansiedad emocional, la confusión y las visiones que emergen de mi mundo interno. En su obra encuentro un eco de esa idea de lo onírico como un terreno asociado a lo oculto, lo inexplicable o incluso lo “embruado”. El sueño, como en su imaginario, aparece también en el mío como un espacio donde lo desconocido se manifiesta de manera simbólica y visceral.

La vigencia de estos temas en Goya demuestra que lo siniestro no es solo horror o violencia, sino una forma de conocimiento, un modo de mirar lo que la razón suele evitar. Es en ese cruce entre lo místico, lo emocional y lo oscuro donde encuentro un vínculo directo con mi propia práctica artística.



Ilustración 34 Diseño de cuaderno místico dentro de mi narrativa de la última pesadilla.

Paprika (Satoshi Kon, 2006)



Ilustración 35 Poster publicitario Japón

Fecha de estreno: 25 de noviembre de 2006 (Japón)

Director: Satoshi Kon

Guion: Seishi Minakami

Historia original: Yasutaka Tsutsui

Géneros: Anime, Animación, Terror, Acción, Misterio

Duración: 1 h 30 min

Idioma original: japonés

País: Japón

Productora: Madhouse

Música: Susumu Hirasawa

Título: Paprika (パプリカ)

Entre mis referentes audiovisuales más significativos se encuentra Paprika (2006), dirigida por Satoshi Kon y basada en la novela de Yasutaka Tsutsui. Esta obra me resulta especialmente relevante por la manera en que aborda los límites difusos entre el mundo de los sueños y la realidad.

La película narra la historia de una psicoterapeuta que utiliza una tecnología capaz de introducirse en los sueños de sus pacientes para ayudarlos a sanar. Sin embargo, cuando este dispositivo es robado y empleado sin control, la frontera entre los planos onírico y vigílico comienza a desintegrarse, sumiendo a los personajes en un caos perceptivo donde ambos mundos se confunden.

Lo que más me interesa de Paprika es su capacidad para representar visual y sonoramente el colapso de las fronteras mentales. El filme transforma el sueño en un espacio expansivo que se infiltra en la vigilia, mostrando cómo los deseos reprimidos y los temores internos adquieren poder material. Esta idea resuena profundamente con mi propia experiencia, en la que los sueños no son simples fantasías, sino lugares que impactan directamente mi percepción cotidiana y emocional.

Desde lo estético, la película utiliza el color, la fragmentación del espacio y la saturación sonora como recursos para simbolizar la desorientación y el desdoblamiento de la conciencia. En mi proceso artístico busco generar un efecto similar: que la instalación transmita la sensación de estar simultáneamente dentro y fuera del cuerpo, en un estado liminal donde lo real y lo imaginado coexisten.

A nivel conceptual, Paprika también me lleva a reflexionar sobre el poder del inconsciente y la relación entre deseo, memoria y percepción. La película plantea que la mente humana no distingue del todo entre lo vivido y lo soñado cuando la emoción es suficientemente intensa —una idea que coincide con mis propias vivencias de confusión entre ambos planos.

Por último, me interesa cómo Kon utiliza el cine como medio de introspección, proponiendo una experiencia sensorial más que narrativa. Su trabajo me inspira a pensar mi instalación no solo como un relato visual, sino como un espacio mental compartido, un lugar donde el espectador pueda experimentar, aunque sea por un instante, esa disolución de los límites que define mi mundo onírico-personal.



Ilustración 36 Ilustración de "Abel" ente salido de un sueño, este sueño tiene un registro de interacción con un tercero en donde se evidencia una conversación entre entes y personas en un chat de Messenger (Ver [Anexo F](#))

Marco teórico

En este apartado deseo presentar una serie de conceptos que me permiten comprender y contextualizar aquello que forma parte de mi experiencia. Este marcos teóricos me ayudan a fundamentar el proyecto de grado y a dar sustento a lo que he expuesto sobre la existencia, la percepción y los efectos que estas vivencias han tenido en mí. En particular, busco esclarecer qué ocurre dentro de esta experiencia, qué fenómenos pueden manifestarse y cómo los he interpretado con el tiempo.

La sensación de inexistencia emocional —producto del dolor, la deslegitimación y la alienación de mis vivencias— ha generado en mí repercusiones tanto emocionales como psicológicas. He intentado comprenderlas no solo desde lo espiritual, sino también desde lo clínico, apoyándome en procesos de escucha y en intentos de acompañamiento psicológico profesional. Todo ello me ha permitido analizar, con mayor distancia, el alcance de estas afectaciones y la forma en que la negación constante de mi experiencia ha incidido en mi desarrollo personal.

Por ello, recorro a estos conceptos: para dar nombre a lo que siento, para pensar críticamente mis propios procesos internos y para entender cómo estas ideas han moldeado mi vida. Este marco me ofrece un espacio de introspección desde el cual puedo compartir mi visión, reflexionar sobre mi historia y articular las dimensiones psicológicas, simbólicas y sensibles que han emergido de esta experiencia.

Inexistencia emocional-social

Una queja proporcionada al dolor vacío, que da paso a una inexistencia emocional-social, donde pierde sustancia y significado la búsqueda de externalizar una sensación.

A los pacientes con enfermedades mentales se les sigue relegando su emoción, catalogándolos como "locos", lo que perpetúa una inexistencia emocional-social. En consecuencia, la persona traumatizada se ve obligada a buscar métodos de supervivencia ante su afectación. Estos métodos de defensa son proporcionados por la mente en un intento de aliviar el dolor emocional. Aquí es donde entra la racionalización de la emoción.

La emoción, al ser racionalizada, se consideraría resuelta, lo cual evitaría el diálogo del trauma, causando una bomba de tiempo antes de que la mente ya no pueda racionalizar más y explote, o llegue a niveles donde la mente simplemente se apaga, dando lugar a la disociación.

Desaparición del sujeto

(Haraway, 1985) “Para muchos postmodernistas, la fragmentación es uno de los rasgos de la nueva realidad social. Sin embargo, esta fragmentación ya había sido reconocida por Baudelaire y Simmel como una marca definitoria de la modernidad. Jaspers describió la esquizofrenia, que marca la desaparición del sujeto en formaciones postmodernas, como prevalente en la modernidad” (p. 8).

En este contexto, la desaparición del sujeto puede entenderse como una respuesta a la imposibilidad de mantener una identidad coherente bajo la presión de las exigencias sociales. La persona se fragmenta, perdiendo su sentido de individualidad y humanidad en un entorno que prioriza la eficiencia, el consumo y la conformidad sobre la integridad personal y el bienestar.

Entonces, el sujeto se vería obligado a carraspear la garganta para aguantar el paso de lo que lleva en la cabeza, y recuerda que no eres el único sufrible, incluso, a pesar de que en este momento quien se está quejando a sus adentros está incluso frustrado por ser escuchado ante su idea propia de esquizofrenia autoconvencida. Si, en esta subjetividad el “Yo” en cuestión tiene el agregado del ser escuchado de forma casi invasiva por otros oídos. Y he de hablar de los oídos que han sido cuerpos sin cuerpo.

Lo mejor que puedo decir ahora sería aquello explicado por (Deleuze & Guattari 1972) en El Anti-Edipo, donde los Existentes no se definen por una esencia sino por su potencia.

Un existente es un modo de ser, no una esencia determinada por moralidad, y ante el recuerdo de estos escuchas. Queda en duda si son producto de una alteración mental o entidades propias que se mueven más allá de lo que un cuerpo les limita o estas voces ya llegaron a un punto de auto esencia que su propia potencia ya los ha dejado al nivel de una entidad propia, una personalidad autosuficiente en un plano no físico.

Tabú

El tabú respecto a las creencias, ya sean consideradas mágicas o paranormales, se lleva construyendo desde hace mucho tiempo. Un ejemplo de esto se encuentra en el libro Pureza y Peligro, de Mary Douglas, donde explora la creencia en lo sobrenatural y la magia en tiempos modernos, destacando cómo estas ideas son tratadas con escepticismo y tabú.

En cierta ocasión, cuando una banda de bushmen kung (salvajes nómadas sudafricanos) hubo celebrado sus ritos de lluvia, apareció en el horizonte una pequeña nube, creció y se oscureció. Entonces cayó la lluvia. Pero los antropólogos que preguntaron si los bushmen consideraban que el rito había producido la lluvia, fueron objeto de irrisión general (Marshall

1957). ¿Hasta qué grado podemos ser ingenuos con respecto a las creencias de los demás?
(Douglas1996)

critica la falsa distinción entre la 'magia primitiva' y las religiones formales en el estudio comparado de las religiones, señalando que esta separación refleja un prejuicio moderno hacia las creencias primitivas y cómo se han malinterpretado como supersticiones irracionales, mientras que la magia en sí misma ha sido tratada como algo ajeno al progreso moderno.

Inadaptado

La visión de una autopercepción vaga ante una queja crea un sentimiento de señalamiento público ante las exigencias constantes de una sociedad que, de forma incluso naturalizada y suave, condiciona dentro de la formación de la persona el pensamiento del miedo al tomarte como un inadaptado para la sociedad, un vago quejumbroso que no prosperará.

Aunque el ser ingenuo con este tipo de comportamientos podría ser considerado absurdo para estos investigadores, es verdad que existe incluso una dicotomía entre el ser un creyente pragmático y un escéptico acérrimo cuando hablamos de la sociedad actual.

Irónicamente, Colombia y en parte Latinoamérica en general es una zona con tradiciones de fe muy fuertes, donde puedo resumir el pensamiento con la frase: “No creo en las brujas, pero de que vuelan, vuelan”, dicha innumerables veces por mis familiares.

Psico estados

Esto coincide con la literatura psiquiátrica, que considera algunas creencias o experiencias paranormales como síntomas de problemas subyacentes, en lugar de evidencia de actividad sobrenatural. Sin embargo, aunque este enfoque se utiliza para abordar la experiencia traumática causada por algo no físico, sigue existiendo el tabú.

En consecuencia, la persona traumatizada se ve obligada a buscar métodos de supervivencia ante su afectación; estos métodos de defensa son proporcionados por la mente en un intento de aliviar el dolor emocional.

Aquí es donde entra la racionalización de la emoción. Según la página del SUKHA Centro Psicológico, “La racionalización es un mecanismo de defensa psicológico que permite a las personas justificar sus verdaderos sentimientos o motivaciones. Es una forma de convencerse de que algo es cierto, aunque no lo sea en realidad”. A menudo se utiliza para evitar el sentimiento de culpa o remordimiento, aunque también puede llevar a la aceptación de situaciones, merecidas o no.

La emoción al ser racionalizada, se consideraría resuelta, lo cual evitaría el dialogo del trauma causando una bomba de tiempo antes de que la mente ya no pueda racionalizar estas y explotar, o llegar a niveles donde la mente simplemente se apaga, dando una disociación, a partir de la rama psicológica se puede comprender este estado de la siguiente forma: Síntomas disociativos.

Los síntomas disociativos se pueden clasificar en cinco grupos: amnesia, despersonalización, desrealización, confusión de identidad y alteración de identidad. La siguiente información fue extraída de psicologiytrauma.es Psicólogos en Madrid.

La amnesia disociativa:

Tiene que ver con la imposibilidad de recordar información personal importante, sin que ésta se pueda atribuir a un olvido ordinario. Puede afectar a un acontecimiento importante de la vida de la persona, como por ejemplo el día de su boda, o a un periodo de tiempo que puede ir de minutos a años.

También existen micro amnesias en las que no se recuerda, por ejemplo, una discusión en la que se participó o se olvida de un momento a otro el contenido de una conversación.

Pueden darse fugas disociativas y micro fugas, en ellas la persona puede irse de viaje o encontrarse en un lugar y de repente darse cuenta de que está desorientada y no sabe dónde está ni cómo llegó allí.

La despersonalización:

Hace referencia a experiencias corporales, sentimientos de extrañeza o falta de familiaridad respecto al yo o al propio cuerpo. En ocasiones puede ser un síntoma leve y puntual, como les ocurre a muchas personas en momentos de ansiedad, sin embargo, en otras situaciones puede convertirse en algo más serio e incapacitante.

Algunos ejemplos de despersonalización son la sensación de no sentirse “conectado” al cuerpo, de no estar en el cuerpo, de observarse a uno mismo desde fuera, o de no reconocerse a uno mismo en el espejo. Otros ejemplos tienen que ver con sentirse desconectado de las propias emociones, sentir que se está viviendo como en un sueño, flotando, volando o dividido en dos personas. Además, se puede experimentar la despersonalización como la sensación de que falta alguna parte del cuerpo o como la percepción de que algunas partes del cuerpo están cambiando de tamaño.

La desrealización:

Tiene que ver con la percepción de extrañeza del entorno. Puede implicar la sensación de que lugares conocidos, como la propia casa o el lugar de trabajo, o personas conocidas, como familiares o amigos, son extraños, desconocidos o irreales.

Las personas que tienen episodios de desrealización a veces describen el mundo como si se sintieran desconectadas de él, percibiéndolo como falso, lejano, como si lo observaran a través de una niebla o como si lo estuvieran viendo en una película.

La confusión de identidad:

Se define como una sensación subjetiva de incertidumbre, perplejidad o conflicto sobre la propia identidad. La persona suele tener dificultades para saber cómo es realmente, qué quiere hacer o qué decisiones debe tomar.

La confusión de identidad también puede darse en la adolescencia y en otros trastornos psicológicos, pero en estos casos se caracteriza más por la dificultad para encontrar un rol estable en la sociedad. La confusión de identidad disociativa suele ser más grave y afecta al núcleo de la identidad. En casos de trastorno de identidad disociativo (TID) a menudo se relaciona con personalidades en conflicto.

La alteración de identidad:

Tiene que ver con la sensación de ser marcadamente diferente respecto de otra parte de sí mismo. La persona muestra comportamientos objetivos que indican que asume distintas identidades o estados del yo en determinados momentos.

La persona puede referirse a sí misma con distintos nombres o en plural, puede darse cuenta de que posee una habilidad aprendida con la que no contaba, descubrir que tiene objetos que no es consciente de haber adquirido, puede ocurrir que otras personas le llamen por un nombre diferente al suyo o que le cuenten que ha estado actuando como una persona totalmente diferente.

Estado Del Arte

Dentro del estado del arte he identificado a varios artistas que han utilizado el mundo onírico como fuente de inspiración y como motor conceptual para sus obras. Observar el trabajo de estos creadores contemporáneos me ha dado la confianza y el impulso necesarios para profundizar y hablar con mayor amplitud sobre mi propia experiencia.

La vivencia del sueño —su lógica, su sensibilidad y su potencia simbólica— se convierte así en un combustible para la creación artística, un punto de partida desde el cual es posible construir imágenes, narrativas y atmósferas que no podrían surgir únicamente desde la vigilia.

A partir de estos referentes, busco mostrar las distintas formas en que el mundo onírico puede ser interpretado y representado en diversas disciplinas: desde lo visual hasta lo performático, desde lo escultórico hasta lo audiovisual. Con ello, evidencio que el sueño no solo es un espacio íntimo y subjetivo, sino también un territorio fértil para la experimentación estética y conceptual.

A continuación presento los siguientes proyectos que se relacionan directamente con mi proceso y fueron consultados durante la elaboración de este proyecto de investigación/creación

GABARDA - ONIRIC.ART, ilustrando el mundo de los sueños.

ONIRIC.ART es un proyecto que busca ilustrar y dar vida al mundo de los sueños mediante el uso de herramientas y técnicas dentro del arte digital. Este proyecto combina elementos visuales y sonoros para crear una experiencia más inmersiva que busca reflejar la naturaleza abstracta y a menudo surrealista del mundo de los sueños.

A partir de técnicas visuales como la ilustración digital y la animación para darle forma y vida a este ambiente abstracto, en combinación de diseños de sonido que buscan a partir de la música y paisajes sonoros potenciar la narrativa en voz alta que se utiliza dentro del ambiente VR creado para lograr un Desarrollo de experiencias de realidad virtual que permiten a los espectadores sumergirse completamente en el mundo de los sueños, interactuando con los elementos visuales y sonoros de una manera más directa e inmersiva.

Dando una potencia a sus temáticas relacionadas a la experiencia de los sueños enfocados en:

Sueños Lúcidos: Experiencias en las que el soñador es consciente de estar soñando y puede influir en el desarrollo del sueño.

Pesadillas: Representación de miedos y ansiedades que se manifiestan en el mundo onírico.

Visiones Fantásticas: Creación de mundos y criaturas que desafían las leyes de la realidad.

Uso de Medios Multimedia para la Narrativa de una Historia Fantasiosa Basada en Experiencias Oníricas: Hipocampo

El proyecto "Hipocampo" de Ricardo Casal Díaz y María de Los Desamparados Allepuz Rostoll, desarrollado en 2014-2015, se centra en la creación de un Artgame, integrando arte y videojuegos para materializar un mundo onírico nutrido por recuerdos y sensaciones. Este proyecto abarca diversas fases creativas, desde el diseño narrativo y de personajes hasta el modelado 3D, animación y controles, utilizando software profesional y motores gráficos.

Indaga en las capacidades plásticas y narrativas de los Artgames, mostrando una visión como campo artístico a los videojuegos. Usando el medio para recrear un mundo alegórico y simbólico en el cual se fomenta la participación del espectador convirtiéndolo en parte activa de la obra a través de una experiencia inmersiva.

Involucra el modelado 3D y pintura digital, donde se crea y texturiza el modelo utilizando programas especializados en modelado orgánico. El modelo se optimiza mediante retopología para reducir la cantidad de polígonos, y se exportan mapas UV y normales para texturizar el modelo en 3D Max. Posteriormente, se crea un esqueleto y se animan las distintas partes del modelo.

Dentro del universo creativo:

Hipocampo: Un espacio ficticio donde se materializa un imaginario personal, representando un viaje cíclico desde la sensación, el recuerdo, el conocimiento y el olvido.

Cocoon: El personaje central que el espectador puede controlar, conformando su vida y explorando este mundo onírico.

Elementos Simbólicos:

El Uróboros: Representa el ciclo eterno de destrucción y creación.

Mutter: Madre-diosa creadora que controla el proceso cíclico de los Cocoons.

La Puerta de Coons: Punto de inicio del proceso de transformación alquímica.

El Desierto de Arena: Representa el espacio donde las sensaciones se transforman en olvido.

The Art Of Sleep Paralysis: The Somnia Tarot

El Somnia Tarot, diseñado por Nicolas Bruno, es una colección de 78 imágenes fotográficas que reinterpreta los temas clásicos del Tarot. A través de diversas disciplinas como la fotografía, escultura, diseño de vestuario y anotaciones de sueños, el proyecto combina personajes y simbolismos vinculados a la parálisis del sueño para explorar las ideas y significados profundos del Tarot.

Este trabajo comenzó durante los primeros meses de la pandemia de COVID-19 y se completó en noviembre de 2020. Gracias a una campaña de financiamiento colectivo, la baraja se ha distribuido globalmente y es utilizada por quienes buscan reflexionar sobre sus sombras, sueños y pesadillas.

la fotografía conceptual de Nicolas Bruno. Este artista utiliza su experiencia personal con la parálisis del sueño para desarrollar imágenes oníricas y perturbadoras. Bruno transforma sus pesadillas en composiciones visuales detalladas que incluyen figuras sin rostro, paisajes surrealistas, y situaciones extrañas que evocan los estados liminales entre el sueño y la vigilia. Su proceso creativo incluye bocetos basados en un diario de sueños, construcción de accesorios y fotografía en escenarios naturales como pantanos y bosques. Además, su obra refleja los símbolos y las sensaciones físicas asociadas con estos episodios, proporcionando una ventana visual a este fenómeno aterrador.

El artista utiliza su obra como un medio terapéutico y de auto retrato, usando la fotografía como una transición entre la experiencia terrorífica de la noche a la imagen.

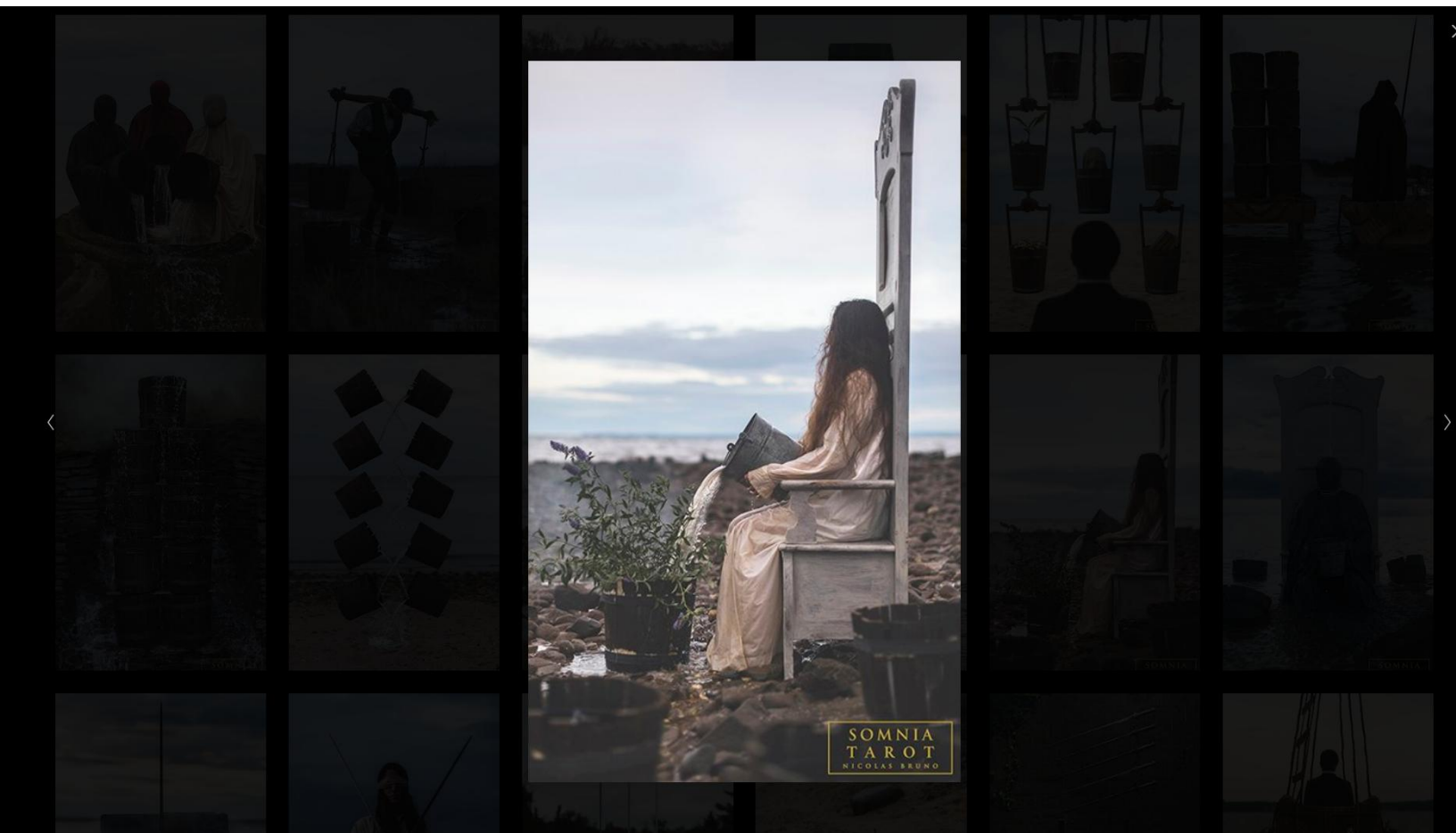


Ilustración 37 The Somnia Tarot (Captura de pantalla de la página oficial del artista)

Las fotografías de Nicolás Bruno evocan una atmósfera etérea profundamente vinculada al ámbito onírico. Su obra me remite de inmediato a esa sensación ambigua de estar dentro de un sueño: un espacio suspendido, incierto, donde lo visible y lo oculto conviven en tensión. El modo en que utiliza las sábanas para cubrir cuerpos o fragmentarlos, así como la fusión de figuras deformadas bajo esas telas, produce imágenes que parecen surgir directamente de un estado liminal entre la vigilia y el sueño.

Esta estética de lo velado y lo intangible dialoga estrechamente con mi propio trabajo, especialmente con el uso de siluetas para representar entidades o presencias. En Bruno encuentro una afinidad: la intención de sugerir más que mostrar, de construir un universo visual donde lo que no se ve por completo adquiere una fuerza simbólica mayor. Sus composiciones, cargadas de misterio y silencios inquietantes, ofrecen un paralelo con mis exploraciones sobre lo onírico, lo disociado y aquello que se manifiesta desde lo desconocido.

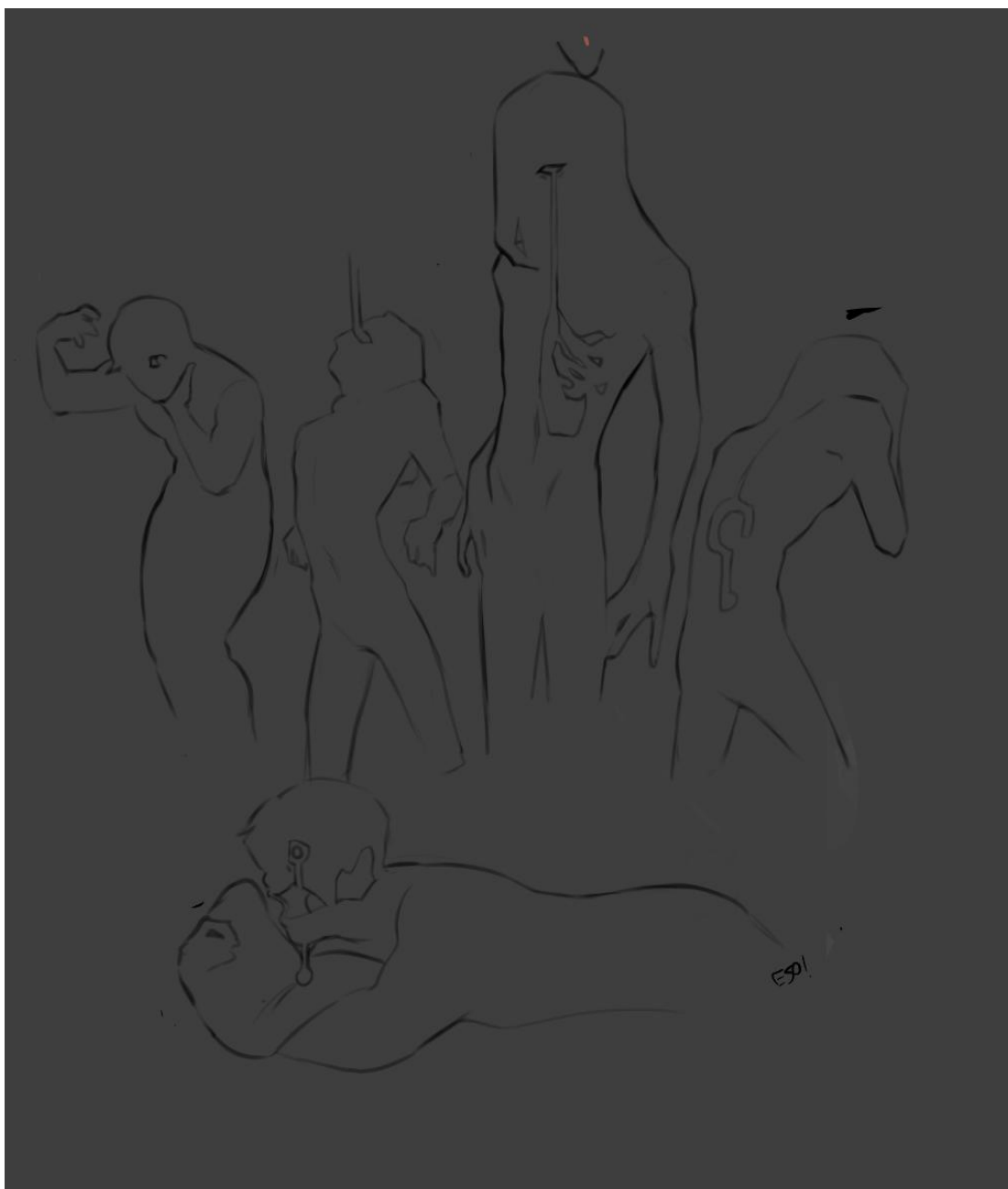


Ilustración 38 trabajo de siluetas de las entidades

Más publicaciones de nicolasbruno



Ilustración 39 Screenshot de Instagram del artista @nicolasbruno

The Dark Self: Susan Aldworth

La instalación The Dark Self de Susan Aldworth constituye un referente fundamental para comprender cómo el arte puede abordar los estados liminales de la conciencia y las zonas invisibles de la experiencia humana. Presentada en York St Mary's en 2017, la obra se articula alrededor de un motivo central: la funda de almohada como contenedor simbólico del sueño. Aldworth la concibe como un objeto que guarda los rastros del tránsito entre la vigilia y el abandono, entre la conciencia y la nada; un soporte íntimo que registra las marcas del cuerpo dormido y, a la vez, la absoluta ausencia del sujeto.

El eje de la exposición es 1001 Nights, una instalación inmersiva compuesta por cientos de fundas de almohada bordadas por 414 participantes, cada una narrando historias, sueños o fragmentos personales vinculados al dormir. Suspendidas en el espacio, estas piezas construyen un paisaje textil que convierte lo onírico en territorio tangible. En palabras del propio proyecto, la almohada “contiene la experiencia del sueño, el dormirse y el despertar”, y al transformarse con los movimientos nocturnos, revela silenciosamente la vida que ocurre en ese estado de completa inconsciencia.

Junto a esta obra, Aldworth presentó el video Dormez-vous? y una serie de monoprints realizados a partir de fundas de almohada antiguas, donde los pliegues y las marcas evocan tanto la dificultad de conciliar el sueño como la entrega progresiva a él. Finalmente, las esculturas Evidence of Sleep exploran el vacío dejado por la cabeza del durmiente: huellas en porcelana y yeso que, al endurecer lo blando y efímero, vuelven sustancial la nada del sueño. La ausencia del cuerpo, condensada en una hendidura, abre una reflexión profunda sobre la pérdida de la conciencia y ese estado en el que pasamos un tercio de la vida sin poder narrarnos a nosotros mismos.

Este proyecto es resultado de una investigación de tres años en la Universidad de York, donde Aldworth colaboró con el neurocientífico Miles Whittington y el historiador del arte Michael White. Su trayectoria confirma un interés sostenido por la relación entre cerebro e identidad, visible en exposiciones como *The Portrait Anatomised* (National Portrait Gallery, 2013), *Reassembling the Self* (Hatton Gallery, 2012) y *Scribing the Soul* (Transition Gallery, 2010). Incluso en su serie *Transience*, que incluye impresiones hechas directamente a partir de tejido cerebral humano, Aldworth insiste en una pregunta esencial: ¿cómo dar forma a aquello que, por naturaleza, permanece oculto?

En este sentido, *The Dark Self* no solo explora el sueño como fenómeno biológico, sino también como territorio simbólico, emocional y existencial. Su aproximación a lo onírico —a sus vacíos, sus marcas y sus silencios— dialoga profundamente con investigaciones que buscan materializar lo invisible y otorgar presencia a aquello que acontece fuera del campo de la percepción consciente.

La instalación *The Dark Self* de Susan Aldworth dialoga profundamente con mi propio proceso artístico, pues ambas exploramos el sueño como un territorio donde la identidad se fragmenta, se oculta y adopta nuevas formas. Al recopilar y materializar las experiencias oníricas de cientos de personas en fundas de almohada bordadas, Aldworth convierte lo intangible del sueño en presencia física, tal como yo busco dar cuerpo y voz a mis entidades oníricas mediante el dibujo, la escultura y la narrativa performativa. Su interés por los estados alterados de conciencia y por la relación entre el cerebro, la memoria y el yo, resuena con mi investigación sobre cómo lo onírico afecta la percepción de uno mismo. En ambos casos, el arte se vuelve un puente entre lo invisible y lo sensible, un medio para afirmar la existencia de aquello que normalmente permanece silenciado o relegado a lo irracional.



Ilustración 40 The Dark Self 6, Susan Aldworth, Evidence of Sleep 1, foto por Paul Hughes

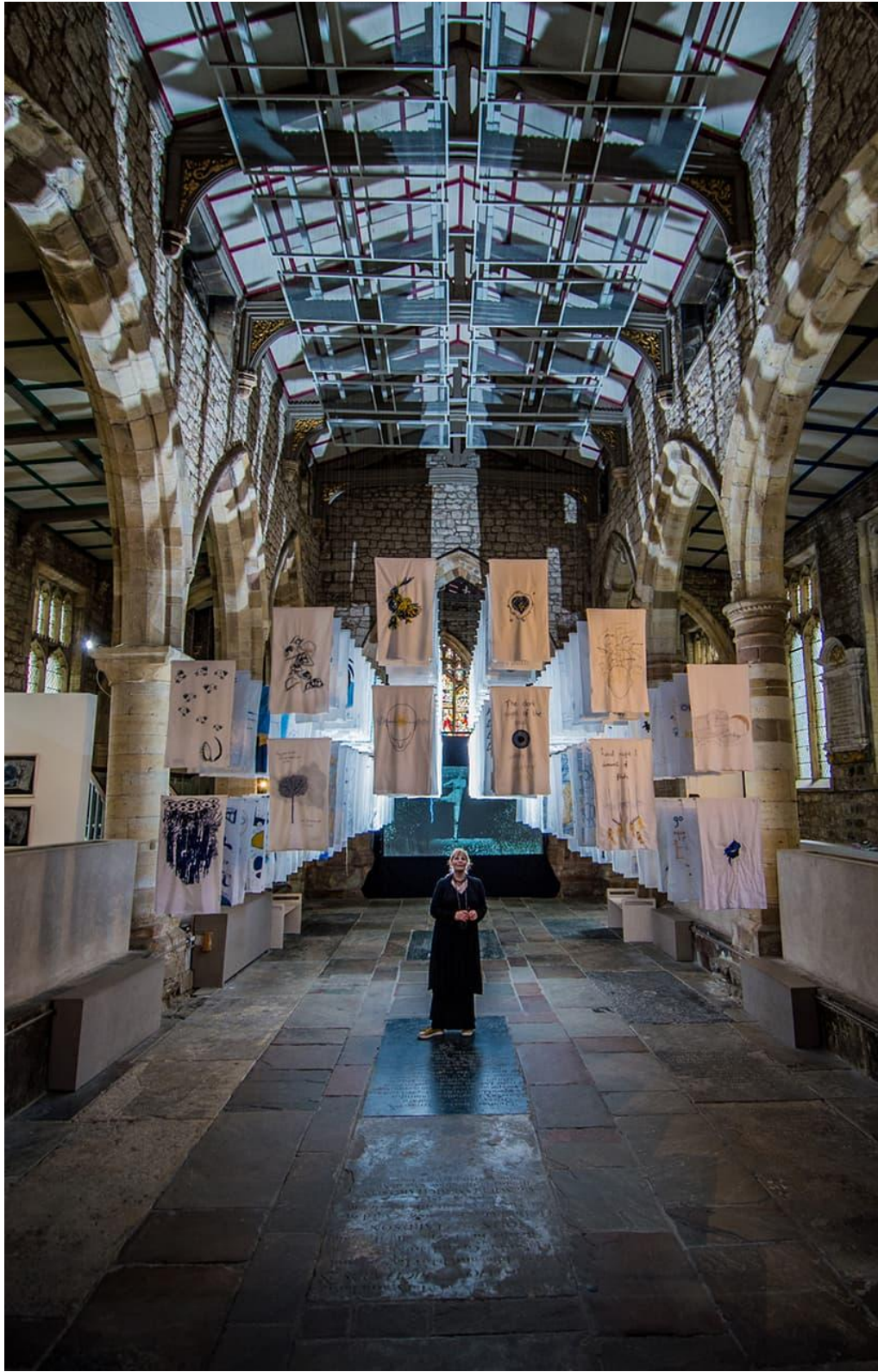
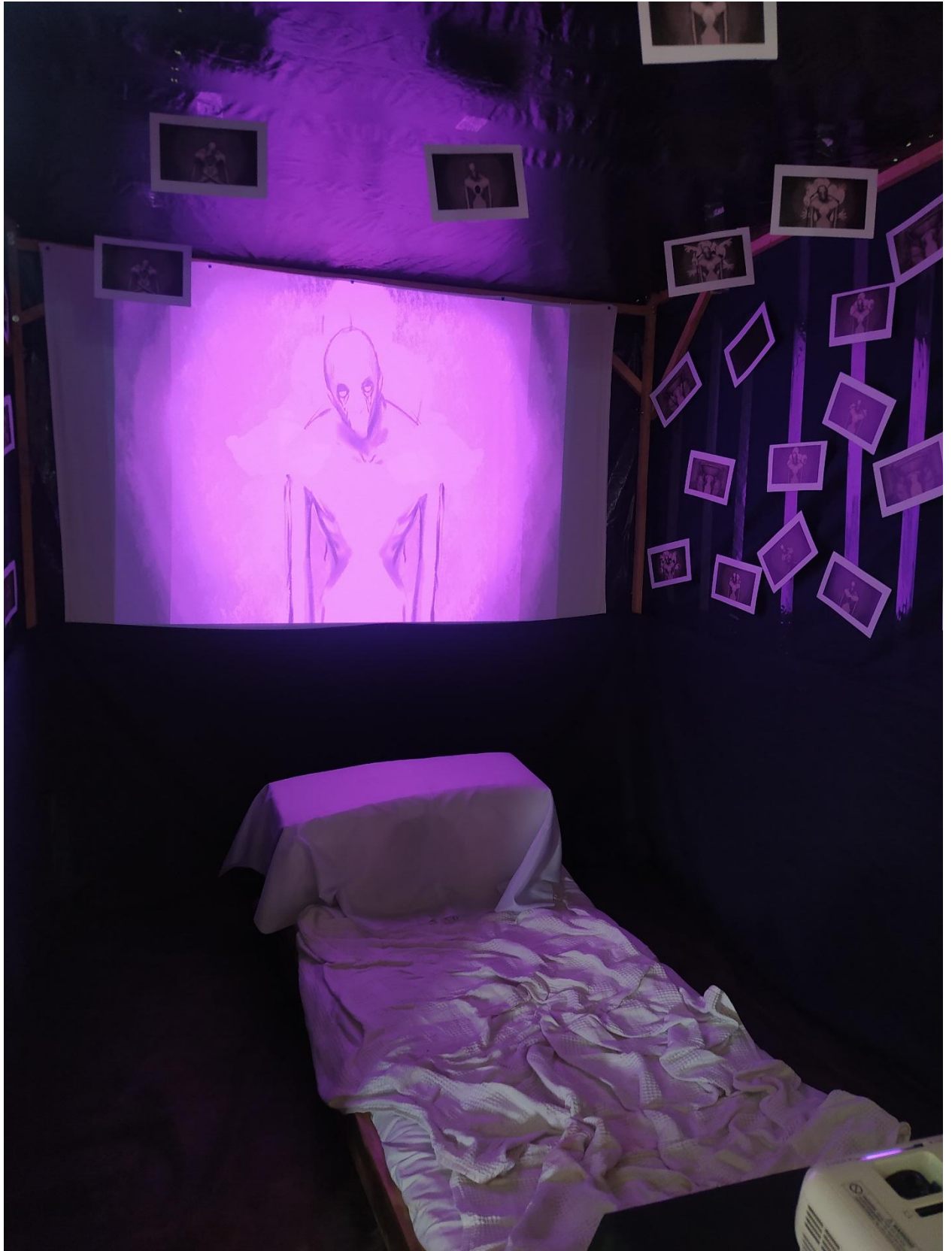


Ilustración 41 1001 Nights, instalación de fundas de almohada bordadas, Susan Aldworth. Expuesta en The Dark Self, York St Mary's, 2017. Fotografía de James Hardisty.



Prácticas artísticas

En este apartado presento una selección de mis prácticas artísticas desarrolladas en talleres anteriores, todas vinculadas a mi experiencia onírica y a los intentos de traducir esas vivencias al lenguaje del arte. Estos ejercicios han consistido principalmente en instalaciones que integran video y escultura, así como videoinstalaciones en las que he experimentado con sonido, ilustración, edición y animación —especialmente cut-out animation— como medios de exploración sensorial y narrativa.

Estos trabajos previos constituyen antecedentes fundamentales dentro de mi proceso de creación, pues han funcionado como laboratorios donde pude probar lenguajes, materiales y estrategias formales que ahora alimentan el desarrollo de mi proyecto de grado. Cada una de estas obras ha sido un punto de referencia que me ha permitido afinar mis intereses, comprender mejor la relación entre sueño y representación, y construir una metodología personal para abordar la experiencia onírica desde el campo de las artes visuales.

En este sentido, este capítulo funciona como una introducción a mis prácticas artísticas: evidencia la evolución de mis procedimientos, mis búsquedas formales y conceptuales, y la manera en que todas ellas desembocan en la obra final que articula esta tesis.

Sueños pasados: Practicas artísticas

Antecedentes y procesos de obra. (Ver [Anexo G](#))

Las siguientes prácticas artísticas fueron desarrolladas, en su mayoría, dentro de los talleres de la Universidad de Pamplona. Cada una de ellas se realizó con el acompañamiento docente en los espacios de Taller 1, 2, 3 y el Taller de Profundización. Estos proyectos comparten un eje común: la experiencia del sueño. A lo largo de mi formación académica —y también fuera de ella— esta temática ha permanecido como una constante, moldeando mi proceso creativo y evidenciando cómo el mundo onírico ha sido un pilar fundamental en mi desarrollo artístico.

"Fortaleza entre sábanas: Quejidos sin poder"

Quejidos sin poder

Director:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Productor:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Guionista:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Fecha de Producción:

20 de julio de 2024

Duración:

3:52 minutos

Formato:

1080p

Género:

Narración Animatic

Sinopsis: Las voces de la cabeza se alimentan de miedos profundos ante el miedo y la duda, en búsqueda de un porque de su sentimiento de invalidación, convirtiéndose en queja.

La obra es una videoinstalación artística que explora las complejidades emocionales de un joven adulto enfrentando desórdenes psíquicos y emocionales. Se plantea como un refugio-performance que invita a la reflexión sobre estados emocionales tensos.



Ilustración 43 Imagen del video Quejidos...

Estructura de la instalación:

Elementos adicionales: Alverjas colgantes y en el suelo generan una experiencia táctil al dificultar el acceso. Una colchoneta frente a la cama sirve como punto de sonido, complementado por tres puntos extra de audio con murmullos y sonidos no identificables, creando un ambiente sonoro envolvente.

La obra combina elementos visuales, sonoros y táctiles para transmitir el desorden interno y la vulnerabilidad emocional.

"Agripnia"

No Hipnos (Agripnia)

Director:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Productor:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Guionista:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Fecha de Producción:

23 de mayo de 2022

Duración:

3:25 minutos

Formato:

1080p

Género:

Narración Animatic

Sinopsis:

Una entidad con los ojos perpetuamente abiertos

abrazará al dormido para colocar su cabeza en

el pecho, donde los latidos del ser no dejan

descansar al soñador.

Área:

2 x 2 metros

Concepto

"Agripnia" es una obra artística que combina animación y personificación para representar de forma gráfica e interactiva los episodios de insomnio, trastorno que afecta gravemente la calidad de vida al impedir el sueño reparador. Inspirada en experiencias personales, la obra busca transmitir las sensaciones y desafíos de esta condición a través de un enfoque visual y emocional.

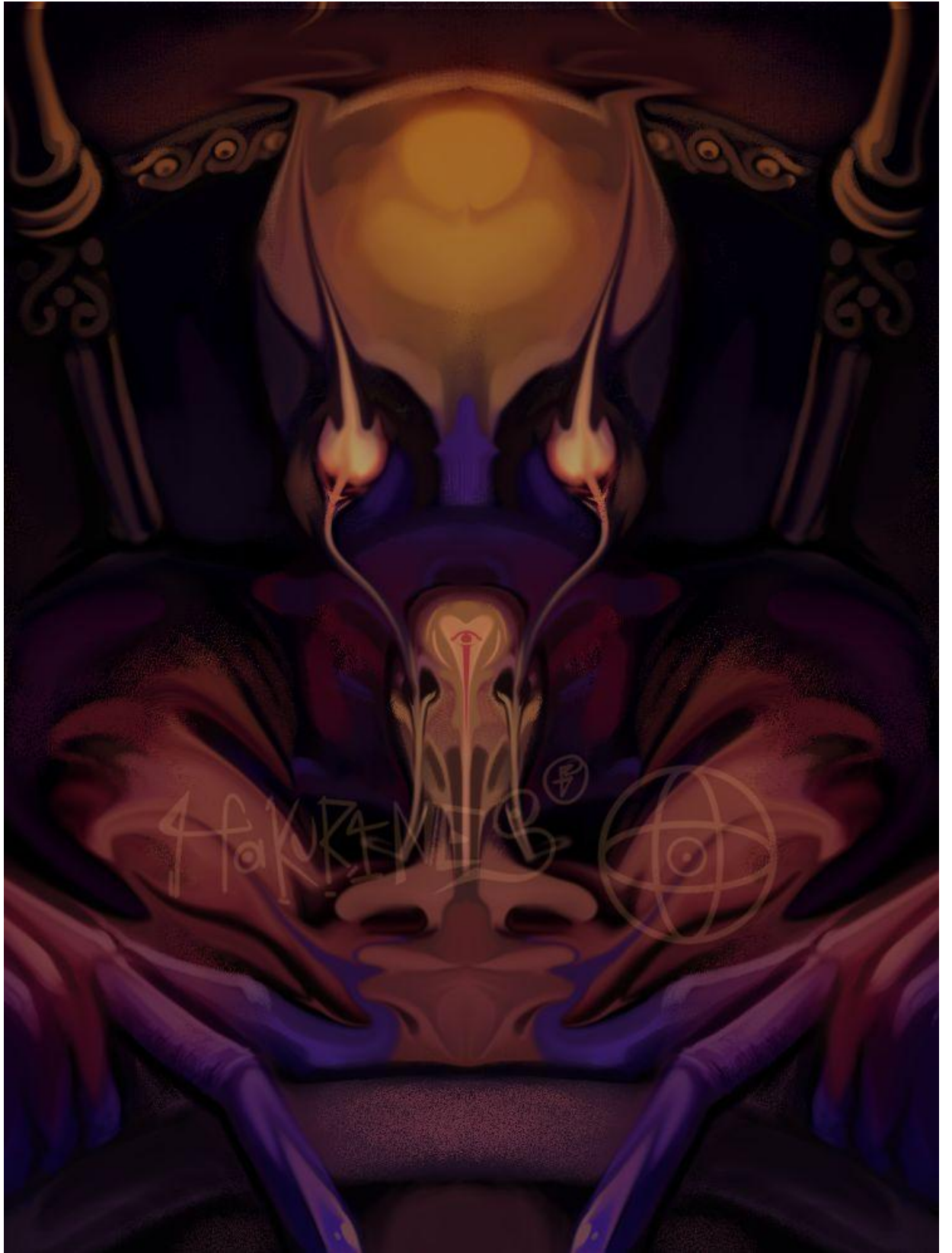


Ilustración 44 Ilustración Agripnia

Contexto teórico

El insomnio, o agrypnia (del griego "desvelo"), se caracteriza por la incapacidad de conciliar o mantener el sueño, causando consecuencias físicas y mentales como fatiga, problemas de concentración, paranoia, y en casos graves, alucinaciones. Puede ser episódico o crónico, derivado de factores físicos, psicológicos, hormonales o ambientales.

Personificación del insomnio

El trastorno se representa como una figura delgada, alta y errática, con manos enormes que simbolizan un abrazo opresivo, un corazón que emite un sonido perturbador, y una apariencia inspirada en la oscuridad de la noche. La estética utiliza formas triangulares, colores oscuros y pálidos, reflejando el ambiente sombrío y desconcertante del insomnio.



Ilustración 45 Boceteado de Agripnia

Proceso de creación

La obra combina elementos visuales, como el diseño del personaje Agripnia, y sonoros, como los latidos del corazón que dominan la experiencia. También introduce la "Masa de los Quienes", una silueta blanca en constante deformación que personifica las alucinaciones sonoras y voces internas que surgen durante el insomnio.

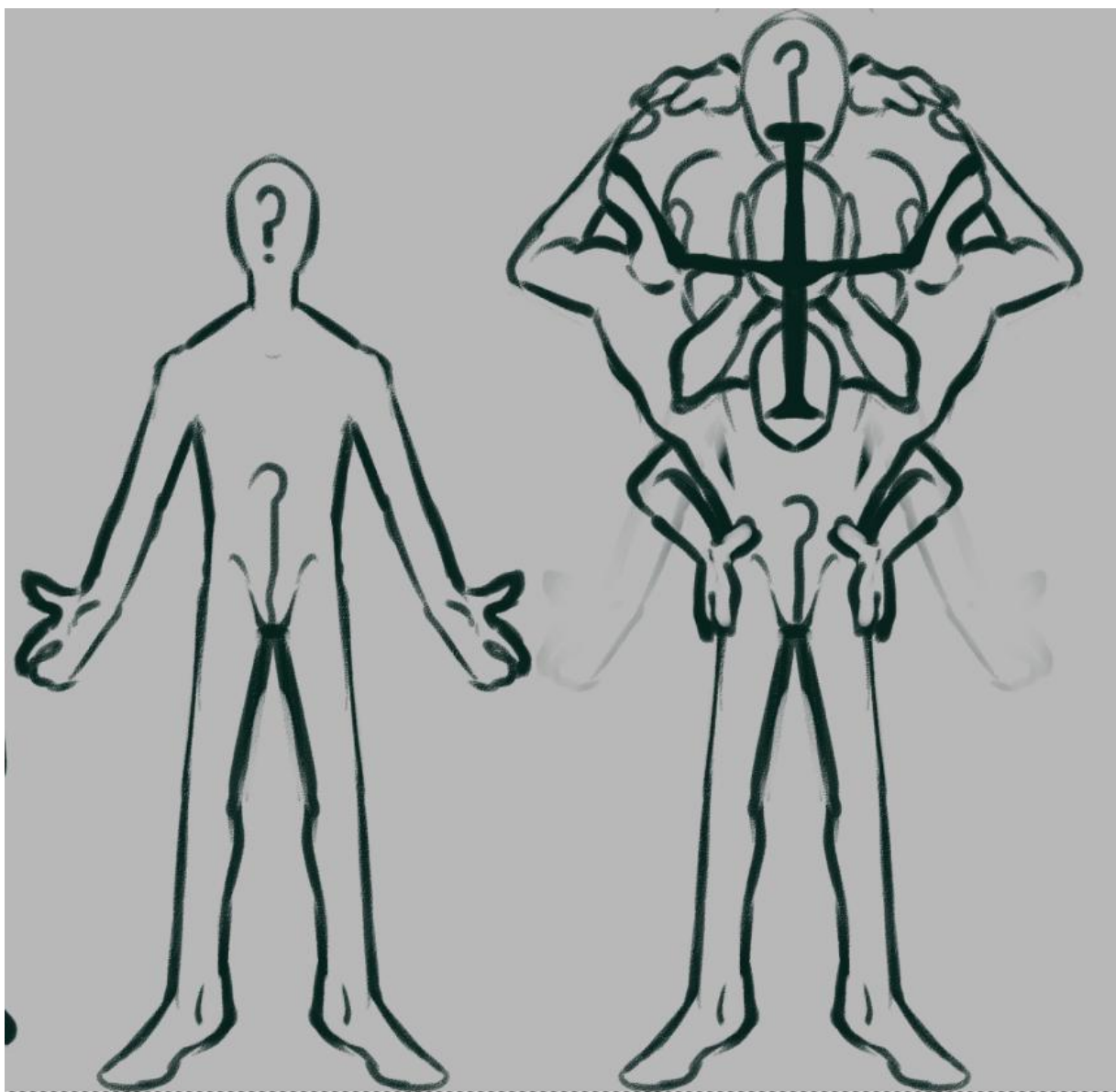


Ilustración 46 Voces de Agripnia boceto de creación de personaje

Mensaje y experiencia

Con esta obra busqué presentar al espectador mi visión en el caos emocional y físico del insomnio, transmitiendo la sensación de aislamiento, ansiedad, y desesperación que acompaña esta condición. A través de elementos visuales y auditivos, "Agripnia" tiene un cuerpo y le gusta abrazar.

“La Última Pesadilla”

Última Pesadilla

director:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Productor:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Guionista:

Dana Yarith Amaya Aparicio (Alias: Hakurines)

Fecha de Producción:

26 de junio de 2023

Duración:

11:16 minutos

Formato:

1080p

Género:

Narración Animatic

Descripción:

narración de una pesadilla gráfica que obtuvo el
artista en una temprana edad, que describe
imágenes perturbadoras, pero llevándolo con una
narración de alguien cansado y sobresaturado de
estas imágenes.

El video se transmite desde una pantalla
pequeña en una almohada que está sobre una
cama dentro de una réplica de la habitación de
la infancia del autor.

Área de la instalación:

1,50 M x 2 M

Formato: Videoinstalación

Descripción:

En esta obra recreo mi cuarto de infancia, un espacio de 2 x 3 metros que simboliza el escenario de mis terrores nocturnos antes de los 10 años. El cuarto está recreado con paredes de alfombra y una almohada que contiene una pantalla. En esta se proyecta una animatic narrando La Última Pesadilla, una experiencia onírica que marcó el fin de mis pesadillas recurrentes.

El espectador es invitado a sumergirse en un ambiente opresivo, donde la estrechez del espacio, el frío intenso, el olor a azufre y los sonidos distorsionados evocan el terror vivido en mis sueños. La narrativa explora el enfrentamiento con una entidad grotesca que surge de lo más profundo del subconsciente, representando la lucha entre el miedo y la necesidad de superarlo.



Ilustración 47 Imagen del video La última pesadilla

Elementos principales:

Espacio físico: Cuarto recreado con dimensiones reales de mi infancia.

Proyección: Animática narrada desde mi perspectiva.

Sensaciones: Uso de estímulos sensoriales como sonido, olor y textura para intensificar la inmersión.

La obra invita a reflexionar sobre cómo los miedos moldean nuestra percepción y cómo, enfrentándolos, podemos transformar nuestra relación con ellos.

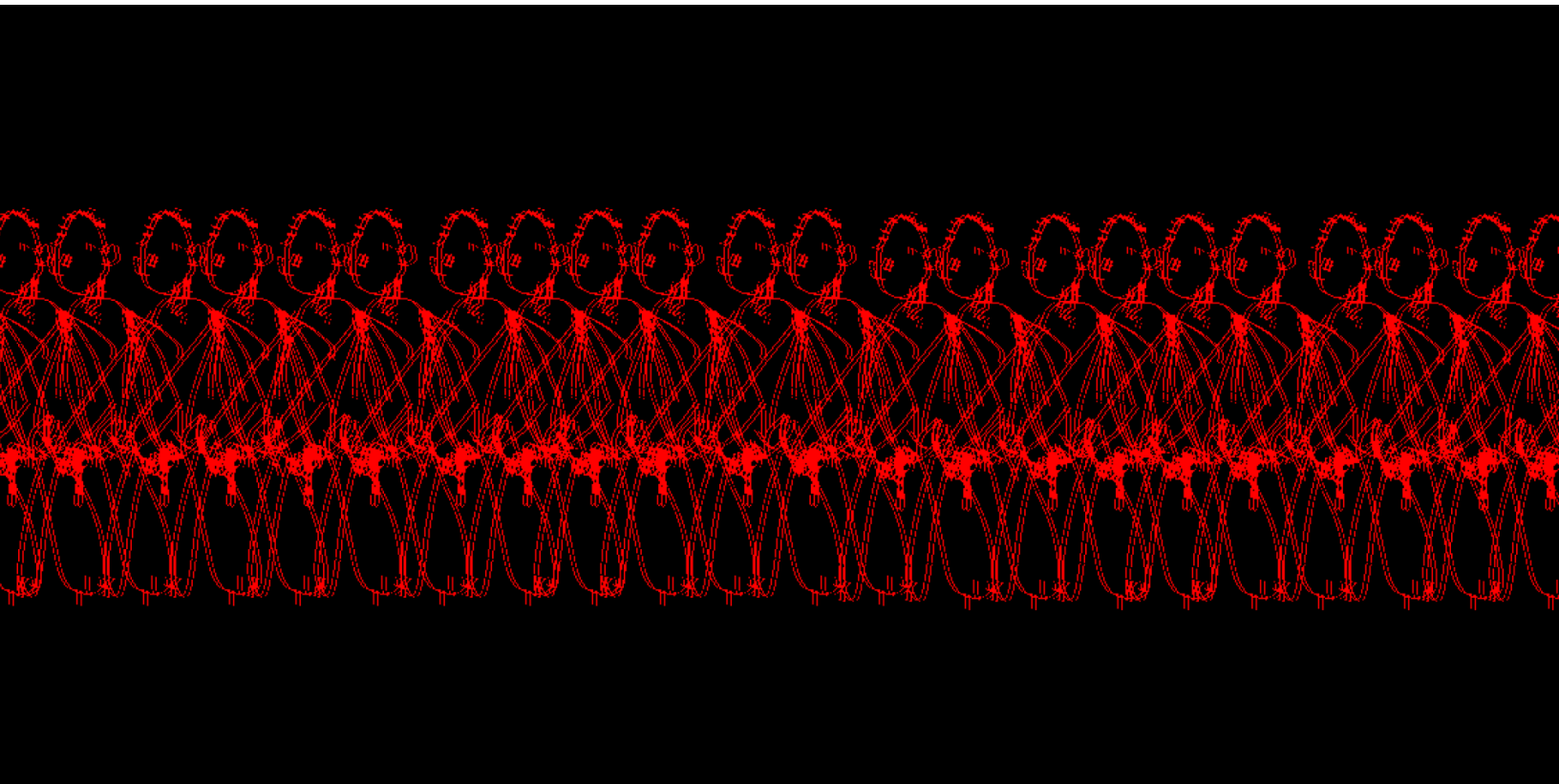


Ilustración 48 Imagen del Video La última pesadilla

Conceptualización de personaje.

Jatta'th La pesadilla.

La carne de este cuerpo está al rojo vivo, y hay sonidos constantes saliendo de su forma alargada y retorcida, lo que me enerva la mente cada vez que lo presencio. Aunque parece moverse lentamente, basta con un parpadeo para verlo al frente en un santiamén. Se desplaza en dobleces con el crujir de huesos que hacen temblar los dientes. Chirría entre murmullos desordenados que agitan la cabeza y provocan jaquecas. Se ríe constantemente, con una sonrisa eterna grabada en su rostro, mostrando una alegría máxima, incluso cuando te encuentras frente a él, incómodo. No suele abrir la boca, ayudando a tener la ilusión de que las voces están en tu cabeza

Su percepción de la realidad está distorsionada; no puede morir ni dejar de existir el vivir tanto tiempo ha convertido el aburrimiento en sufrimiento. Su existencia tan longeva causa un efecto de dejavu que le ha hecho perder importancia a las cosas.

Está roto y desequilibrado de manera consciente. Aunque ha experimentado mucho y continúa haciéndolo por aburrimiento, carece de moral. El dolor ajeno carece de significado para él, ya que, desde su perspectiva, es efímero y poco relevante, ya que todos dejan de existir en algún momento. Su único objetivo, durante mucho tiempo, fue reiniciar cada existencia lo más

rápido posible, eliminando cualquier rastro de seres, progresos e historias como si nunca hubieran ocurrido.

¿Y por qué busca reiniciar cada existencia? Simplemente porque al comienzo de cada existencia no hay conceptos ni existencia. Solo él existe. Su propósito es recrear las bases de un concepto llamado existencia y todo lo que ello implica.

Personalidad:

Este individuo posee un sentido del humor se inclina hacia lo oscuro y ácido, deleitándose en bromas de humor negro que pueden ser impactantes para algunos. Con una destreza singular, lanza sarcasmo y apodos irónicos a aquellos a quienes aprecia, utilizando estas expresiones como una forma peculiar de afecto. Le gusta la ironía, y le divierte las situaciones hilarantes, con una lengua afilada que tiende a ir a dar palabras hirientes dependiendo de con quien hable.

Su narcisismo y egocentrismo son notables, y a menudo se presenta como alguien autosuficiente y confiado. Se dedica a buscar formas profundas de daño a sus presas, apreciando el poder del dolor psicológico y la confusión mental, aunque también le gusta optar por causar shock a partir de imágenes grotescas que mira con diversión dependiendo de cómo estas son recibidas.



Ilustración 49 Dorian Imagen del Video La última pesadilla

Dorian.

Nacido en el año 2001, días después de la fiesta pagana de disfraces más grande, el susodicho llamado Dorian aparece. Desde su niñez, ha sido asediado por experiencias y actitudes extrañas que sirven de antecedente del desarrollo de sus cuestionamientos, desde sueños un tanto retorcidos, con una forma grotesca y sobre explotadora del contenido fuerte y violento, hasta episodios de tortura psicológica, dirigidos por cinco entidades específicas. Dorian fue un pequeño sobreprotegido después de casi ser robado por una mujer cuando tenía entre 2 y 3 años. De forma irónica, también fue poco supervisado en casa, a veces dejado solo por días junto a su

hermano mayor, ya que sus padres debían viajar constantemente por trabajo. En algunas ocasiones también fue llevado con ellos.

A pesar de su personalidad alegre e inquieta, tenía constantes experiencias traumáticas tanto en el mundo de los sueños como en la vida real, desde un terror nocturno donde el dolor permanecía incluso después de despertar, hasta abusos por parte de familiares o situaciones peligrosas como meterse vidrios en los ojos. Dorian tenía comportamientos extraños ante los espejos, como quedarse largos períodos de tiempo mirando fijamente a estos, observando seres que se deformaban constantemente y no mantenían su aspecto visual, con los cuales hablaba remotamente, o diciendo cosas no propias de un infante a sus mayores. Este tipo de comportamientos lo llevaron incluso a ser sometido a un exorcismo por parte de su familia, que era muy religiosa, en un intento de callar ciertas cosas. A pesar del cansancio y la falta de sueño, era muy activo socialmente en su etapa preescolar, aunque su sueño desordenado le causaba problemas en el salón de clases. En ocasiones, este estado causaba ensoñaciones donde el sueño y la realidad se mezclaban, o su experiencia educativa se veía entorpecida al quedarse dormido en clase.

De forma irónica, era visto como un niño mimado por sus problemas de habla y su peculiar forma de ser, aunque en realidad, su hiperactividad desesperaba a su madre, quien intentaba calmarlo momentáneamente con golpes. Debido a estas experiencias dolorosas, como golpes constantes y fuertes calambres en sus extremidades que quedaban después de sus pesadillas, Dorian se volvió bastante resistente al dolor, lo cual contribuyó a que una enfermedad estomacal se estableciera en su cuerpo, al no mostrar signos de dolor constante. También desarrolló una gran reticencia a compartir sus emociones, al notar que no las consideraba importantes, creyendo que solo serían vistas como quejas que le valdrían un regaño.

Era tosco y brusco en sus movimientos, lo que lo llevó a jugar exclusivamente con varones, siendo visto como poco femenino, lo que afectó su habilidad social cuando fue cambiado a un colegio de solo niñas al terminar la primaria. Parte de su secundaria lo llevó a desarrollar una personalidad más reservada. Durante esta época, comenzó a relacionarse con un ser que conoció en uno de sus pocos sueños donde no despertaba gritando, sino llorando. Este ser se convirtió en una figura paternal que le ofrecía guía para comportarse en el mundo de los sueños, enseñándole a escapar de los entes que lo acosaban. Este mismo ser le sugería que lo que veía, escuchaba y soñaba era producto de su mente, y que lo mejor era no hablar de ello más allá de una simple jugarreta mental, lo que incrementó aún más su silencio ante sus mayores respecto a esta experiencia traumática.

Sus problemas de sueño no parecían mejorar y siguieron siendo un obstáculo durante la secundaria. Tras ser removido nuevamente de un colegio de solo mujeres, fue transferido a uno mixto. En secundaria, su interés por el dibujo y el arte, inculcado por su abuelo, se fortaleció aún más, utilizándolo como medio para ilustrar las cosas que soñaba o veía. Tuvo la suerte de ser alentado en esta línea artística tanto en su nuevo colegio como en casa, volviéndose su principal forma de desahogo ante las cosas que no podía expresar con palabras. Desde los trece años, comenzó a sentir un constante vacío y pérdida. Un día, simplemente comenzó a llorar sin razón aparente, y su madre, al no comprender la situación, lo reprendió, mientras él solo repetía: "No lo sé, no lo sé, perdón". Su padre no intervenía activamente.

A pesar del cariño que les brindaban sus padres y el apoyo a sus dibujos (aunque su madre miraba con horror algunos de sus trabajos y llegaba incluso a romperlos), no le dieron un espacio seguro para expresar sus emociones, lo que lo llevó a refugiarse en dos entes. Uno no tenía forma visual, era solo una voz, y el otro tomó forma humana para hacerlo sentir más

cómodo; este último fue nombrado doctor Phillips, considerado por Dorian como un ser brillante e inteligente.

Con el paso del tiempo, Dorian mantuvo una trayectoria académica aceptable y se destacaba ante los profesores por su forma de expresarse educadamente, su sinceridad y su estilo directo. A los diez años, tuvo un punto de inflexión en su vida, cuando, tras aprender a escapar y protegerse en sus pesadillas, experimentó la última y peor de ellas. Antes de dormir, se encontró con un ente que se acercó curiosamente a él. La pesadilla estaba llena de imágenes grotescas, el olor a azufre quemaba su garganta y el dolor era insoportable mientras casi perdía su carne en las manos de una criatura horrenda que guiaba el sueño. Sin embargo, logró tomar el control en el último momento, poniendo fin a su ciclo de pesadillas.

Aunque dejó de tener pesadillas, su ciclo de sueño quedó irremediabilmente dañado, lo que lo llevó a una mayor ansiedad y pensamientos depresivos. Comenzó a desvalorizarse como ser humano emocional, racionalizando sus emociones debido a los traumas de su infancia, y se encontró con el desafío de tener que justificar constantemente el "por qué" de las cosas, en vez de aceptar respuestas vagas como "porque sí". Finalmente, su silencio le sirvió, ya que su madre dejó de golpearlo después de los trece años, y, tras la muerte de su abuelo, quien apoyaba su fascinación por la representación gráfica, Dorian se sumió más en el arte como una forma de apoyo. No obstante, nada le ayudó a confiar en sus padres para compartir sus emociones, siendo relegado a menudo como "melodramático".

Dorian terminó refugiándose en sus sueños, "adoptando" diversos seres y construyendo una asociación indirecta con ellos. Durante mucho tiempo, relacionó estas experiencias con sus traumas de incompreensión y las veía desde una perspectiva psicológica, considerándolas un escape y, a la vez, una forma divertida de creación artística.

Esto habría continuado así si no fuera porque Dorian terminó relacionándose aún más con el ente que vio antes de su última pesadilla, volviéndose su confidente cercano y compañía constante. Este mismo ente fue el primero en hacerle dudar de la naturaleza de su situación paranormal. Con el inicio de su contacto con internet, Dorian empezó a interesarse por temas paranormales, que les recordaban a sus propias experiencias, lo que reforzó aún más la idea de que lo que le sucedía no era solo mental, sino algo más allá de lo físico.

Actualmente, Dorian es un adulto con problemas notorios de ansiedad, ciclos de sueño alterados y, en parte, autoestima y depresión. Sin embargo, sigue desarrollando su vena artística.

Propuesta Final

Propuesta:

Para mi propuesta final, planteo construir una experiencia inmersiva en forma de circuito, cuyo punto de partida sea la última pesadilla en la que aparece mi infancia. Ese cuarto —el espacio íntimo y pequeño donde comenzaron mis primeras alteraciones de la normalidad y donde surgieron los primeros seres que he conocido en el mundo onírico— funciona como umbral simbólico: es el origen de mis percepciones, de mis acompañantes y de aquellas entidades que, para mí, han sido personas.

Desde ese espacio inicial, el recorrido avanzará hacia un laberinto formado por telas y sábanas, un lugar de tránsito que representa la fragilidad del sueño y sus quejidos: voces sin fuerza, murmullos que persisten, presencias que han permanecido conmigo a lo largo de los años, ya sea para ampararme o para atormentarme. En este tramo, el espectador escuchará fragmentos de esas voces y encontrará elementos escultóricos que aluden a las entidades que me han acompañado. Su presencia compartida —tanto para mí como para quienes transiten el espacio— crea un puente entre mi experiencia subjetiva y la vivencia del visitante.

El circuito culmina en la zona de los pilares, el “final del sueño”, donde se dispondrán los registros oníricos: un trabajo de video y sonido narrativo que reúne fragmentos de mis pesadillas, de mis visiones y de las percepciones que han marcado mi mundo interno. Este cierre se complementará con un monólogo performático en el que presento mi propio desvarío emocional: una queja, una duda, una búsqueda de sentido. Hablaré desde un estado liminal —entre la vigilia y el sueño— en el que se expone la pregunta central de esta experiencia: ¿qué partes de mi

vivencia merecen ser validadas?, ¿qué es auténtico y qué es eso?, ¿hasta qué punto mi voz reclama ser escuchada o simplemente se disuelve en el vacío?

Esta puesta en escena—entre instalación, video, sonido y performance—funciona como un tránsito sensorial por mi percepción fragmentada, permitiendo que el espectador experimente, aunque sea por instantes, la frontera difusa donde yo he habitado toda mi vida.

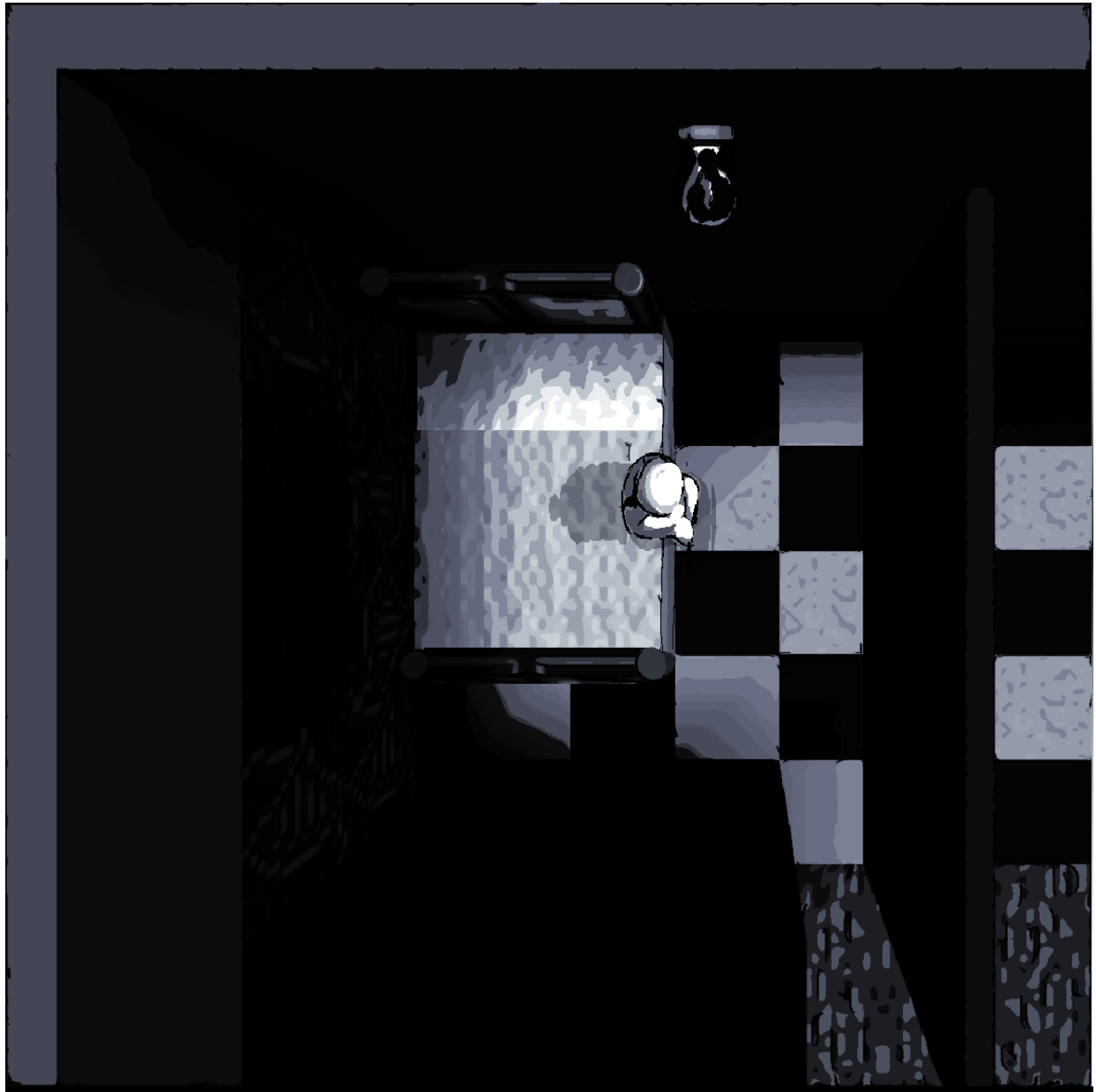


Ilustración 50 Frame de la animación "El acompañante"

El cuarto constituye el punto de partida de esta experiencia: el espacio originario de la infancia donde comenzó la alteración de la normalidad. Aquel recinto pequeño se transformó en un portal hacia lo desconocido, y en la instalación se presenta como una entrada y una salida que conducen a un laberinto de tela blanca. Dentro de este recorrido se disponen cuatro esculturas — una por cada “estación”— construidas con partes de maniqués manipuladas y alteradas. En el interior de cada una habrá un audio que encarna la presencia de la entidad que representan.

Cada pista sonora tendrá una narración formada por palabras y/o balbuceos. Estas voces estarán acompañadas de sonidos que imiten el intento fallido de articulación: frases incompletas, quejidos prolongados o respiraciones que se pierden, expresiones suspendidas entre el deseo de comunicar y la incapacidad de hacerlo plenamente. Los audios funcionarán en bucles temporales, alternando entre fragmentos que sugieren una queja significativa y otros que parecen puro sinsentido, eco de una presencia que vacila entre pedir ayuda y simplemente existir para generar incomodidad o lástima.

Uso de siluetas humanoides: La figura humanoide es la forma más cercana a lo que concebimos como un ente consciente y pensante. Sin embargo, en esta instalación, esas siluetas aparecen distorsionadas: cuerpos alargados, proporciones alteradas, o partes escondidas bajo una tela. Estas deformaciones señalan la tensión entre lo familiar y lo extraño, entre lo que percibimos como “humano” y aquello que se desplaza fuera de la norma perceptible.



Ilustración 52 Practica de modelado de cuello y cabeza de la pesadilla

Para terminar en un espacio donde se proyectará un recopilado de los trabajos de video y animación hechos durante este proceso, y en donde se dará un monologo del artista al respecto de su desvarió y queja del sentimiento de su anormalidad. Además de una muestra de archivo de



Ilustración 53 Trabajo versión 3 de Fuerte de sabanas, fotografía del performance

los sueños.

Desarrollo de personajes que aparecerán representados dentro de la muestra final y análisis de percepción de las identidades oníricas (Ver Anexo_H)

Ante los seres

El siguiente texto constituye una muestra del proceso de desarrollo de los personajes que protagonizarán la muestra final de la tesis —o, más precisamente, el cuerpo central del proyecto que he venido construyendo a lo largo de este documento. Aquí expondré cómo ha evolucionado mi análisis y observación de estas entidades, y de qué manera utilizo mi experiencia con ellas como un medio para otorgarles forma a través de la ilustración y el diseño de personajes.

Nota: Muchos de los seres tienen formas humanoides o también presentan una versión “humana” a causa de comodidad de comprensión, me refiero a que: Muchos toman estas formas a causa de que están teniendo una interacción con un humano, y ven más factible el tomar una forma más reconocible ante quienes se están presentando.

“el concepto de cuarta pared tiene su comienzo en el teatro se decía que todo escenario tenía cuatro paredes tres de reales y la última imaginaria aquella que dividía a los actores y los espectadores y esta última pared de un lado era transparente y por lo tanto todo se podía ver a través de ella pero por el otro era totalmente opaca una forma de dividir lo que estaba pasando en la historia del mundo real cerrar de alguna manera las acciones de la obra dentro de su propio mundo pero esta pared no es exclusiva del teatro” (Zyroshi, 2024, 00:24)

Cuando se habla de entidades sobrenaturales, se piensa en ellas como seres pertenecientes a una cuarta dimensión. Al considerar las dimensiones, nuestro plano humano opera dentro de la tercera dimensión. Las dimensiones del universo son niveles de existencia que permiten percibir y experimentar la realidad de diferentes formas. Cada dimensión agrega una capa de complejidad y brinda una nueva perspectiva sobre el funcionamiento del cosmos.

Podemos imaginarlo de este modo: en el teatro se plantea la cuarta pared, una pared invisible la cual separa al espectador del espectáculo, el espectáculo está en la tercera dimensión, (donde existimos las personas físicas o “reales”), es capaz de percibir la primera y la segunda dimensión. Sin embargo, no podemos observar directamente una dimensión superior (ósea, la cuarta pared). En este sentido, una cuarta dimensión sería consciente de nuestra existencia, de forma similar a cómo nosotros somos conscientes de la primera y la segunda dimensión. Planteando esta idea, podría pensarse que nuestro cuerpo físico es una de estas limitaciones dimensionales las cuales no nos permite naturalmente percibir entidades más allá de nuestro plano corpóreo.

Comencemos a imaginar cómo le damos importancia a lo que podemos ver, y darle forma, el cómo es una zona de confort automática donde nos es normal para la mayoría el tener confianza con lo que vemos y tenemos conciencia de que tiene un cuerpo, lo vemos de una forma lógica construida por el pensamiento social compartido, y a partir de esto damos importancia y comenzamos a separar los seres que consideramos “personas reales” de los personajes o entes sobrenaturales.

Entonces, podríamos hablar de cuando se rompe la cuarta pared, pero en este caso, hablaríamos de cómo, en la interacción de lo corpóreo y lo incorpóreo, se sintetiza algo que va más allá de un medio de entretenimiento. Se trata de una ruptura desde un nivel de vivencia en el que rozamos ambas partes de una vía espiritual y psicológica, donde un personaje se pone al nivel de una persona saliendo de su percepción ficticia y volviéndose una entidad, estableciendo un acompañamiento que se relaciona directamente con el espectador de ese ser. Así, desde la interacción, la entidad se vuelve real en la vida de quien lo observa, porque, más allá de la observación mutua, hay una afectación directa en la existencia de la persona.

Podríamos pensar en esto: el amigo de mi amigo es desconocido para mí porque no he interactuado con él; hasta que lo conozca, existirá solo en mi percepción de la realidad. Realmente podríamos considerar que nuestra existencia y percepción de la misma se limitan a lo que conocemos, observamos e incluso entendemos. Voy a dar un ejemplo algo más controvertido: para los ateos, Dios no existe, ya que, desde su forma de pensar y conocimiento, tienen su propia manera de refutar su existencia. Para los creyentes, en cambio, ya sea por su forma de pensar o por la educación recibida, aceptan la idea de la existencia de ese ser sobrenatural. Por otro lado, están los agnósticos, quienes no refutan a ninguno de los dos y dejan abierta esa ambigüedad donde ambas formas de pensar son válidas.

La existencia es subjetiva; lo que creemos real o no, e incluso desde nuestro propio espacio, alguien que existe no existe porque no está presente en nuestras vivencias y, por ende, en nuestra realidad. Aun así, esta forma de proponer las cosas podría ser un tanto problemática, ya que siempre existirán límites de lo que podemos considerar real o no, ya que al fin y al cabo al tener una forma de sobrevivir que va de la mano con poder ser parte de una sociedad nuestra realidad tiene que acomodarse a la realidad social en la que subsistimos. Esto significa que, para funcionar como individuos dentro de una comunidad, nuestra percepción debe alinearse en cierto grado con la percepción compartida y aceptada socialmente.

Trabajo de entidades (Ver [Anexo I](#))

A partir de mis experiencias han surgido entidades que no puedo definir únicamente como imaginarias. Son presencias que habitan el umbral de mis percepciones, nacidas de la tensión entre la razón y la emoción, entre la necesidad de comprender y el deseo de creer.

Está Jatta'th, la pesadilla andante; Phillips, quien se renombró a sí mismo y representa la mente fría que busca la lógica; y Ángel, a quien le otorgue ese nombre y es el acompañante que convirtió su compañía en una necesidad.

Existen otras figuras que también se manifiestan en ese territorio intermedio ya sean entidades que se anexaron a mí como fragmentos de mi psique, que pueden ser vistas como proyecciones simbólicas de mi mente que, en mi vida, adquirieron cierta autonomía y voluntad. Sin embargo, en esta ocasión me limitaré a mencionar solo a estos tres, pues son los más constantes y los que mayor impacto han tenido en mi existencia.

Estas manifestaciones funcionan como agentes que afectaron profundamente mis procesos emocionales y mentales, materializando aspectos de mi historia y mi interioridad que el lenguaje racional no logra contener. En ellas se entrelazan el miedo, la memoria y la búsqueda de sentido, y el deseo de comprensión. Configurando un universo donde el sueño y la vigilia no se oponen, sino que se complementan y alimentan mutuamente.

Los pilares de sueño

Entidad: Jatta'th

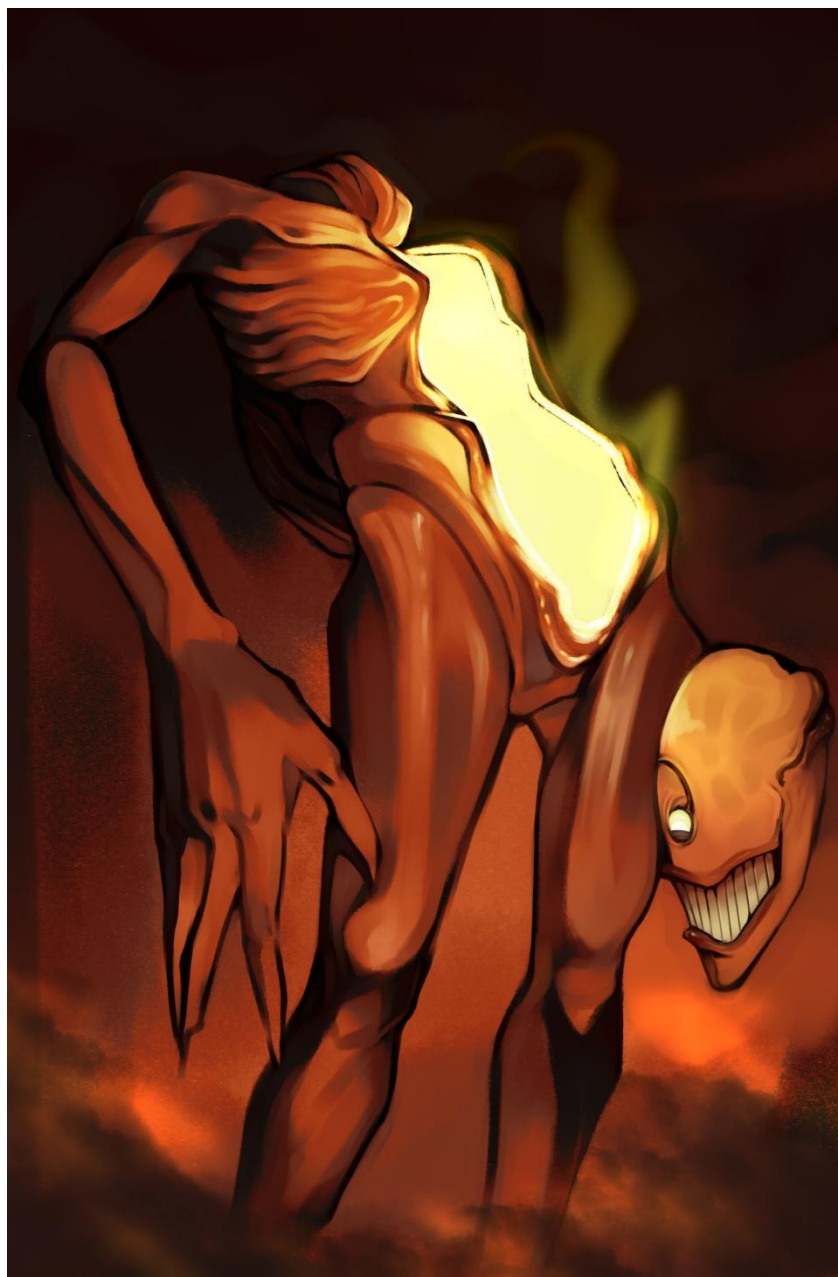


Ilustración 54 Ilustración usada en Pilares del Sueño



Ilustración 55 Jatta'th

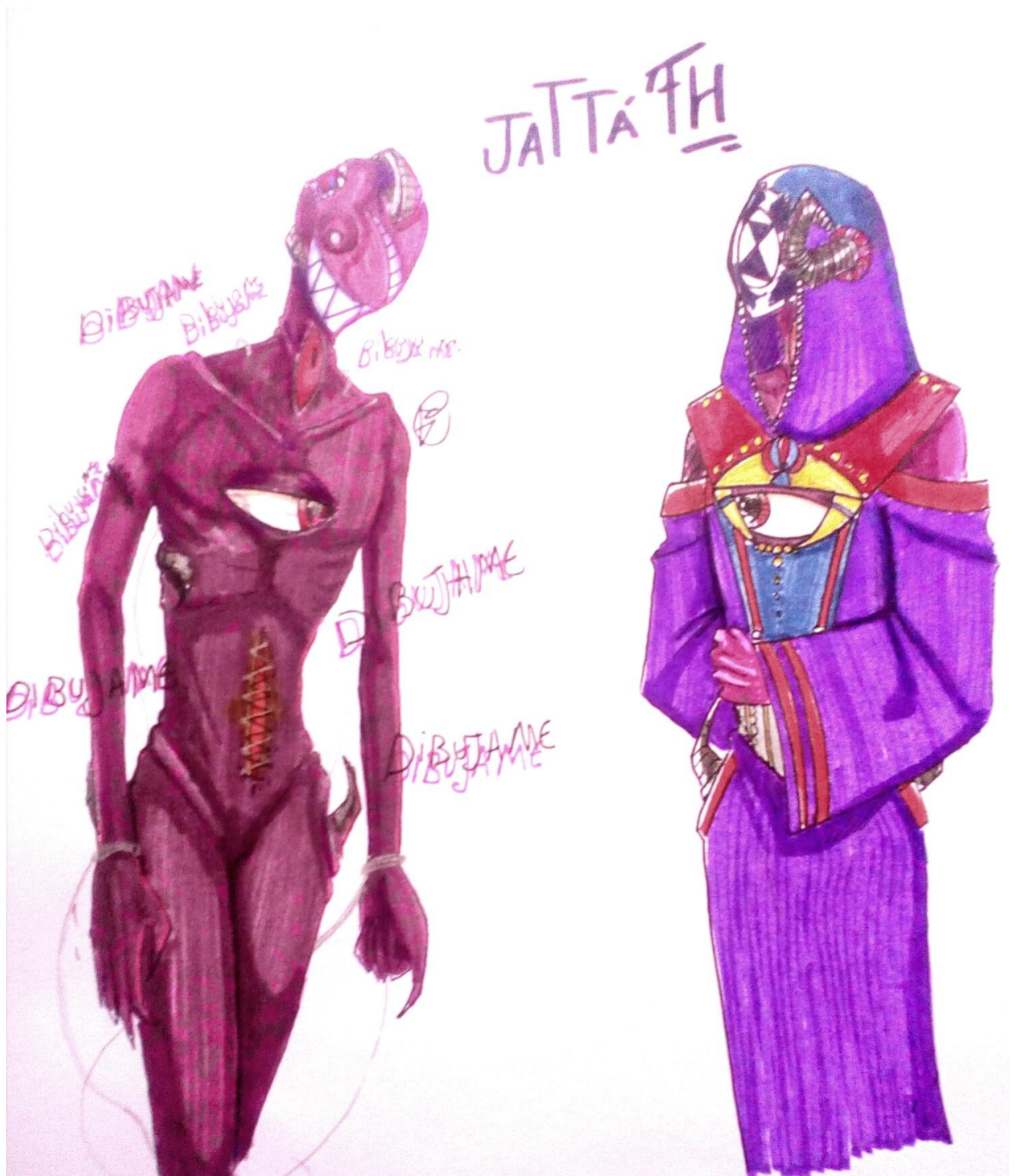


Ilustración 56 Dibujo más antiguo con registro de la entidad

Género: sin genero

Altura: 2.60 m (variable)

Especie: Entidad creadora

Rol: La pesadilla

Personalidad

Narcisista, carismático, elocuente, impulsivo y desinteresado.

No sigue ningún código ético o moral.

Demasiado honesto, antipático, criticón y persona de acción.

Aunque pueda parecer empático o elocuente, su comportamiento es errático y no se guía por normas sociales ni éticas.

Atento al entorno de su víctima, comprende el ambiente en el que vive y como esta es afectada por este, para usarlo en su contra a partir de tortura psicológica.

Puede llegar a ser infantil, con rabietas cuando las cosas no le salen como esperaba, inquieto y desesperante.

Apariencia

Sin piel, Entidad descarnada, de carne viva y rojiza, con un cuello anormalmente largo y un cuerpo raquítrico surcado por múltiples bocas que se abren en distintas zonas. Sus piernas terminan en pezuñas agrietadas, y una enorme hendidura recorre su torso hasta el cuello, donde se extiende una sonrisa desmesurada repleta de dientes afilados.

Hábitos

Escribe notas en su libro en cualquier momento.

Observa con detenimiento su entorno.

Consume lo que sea, sea por hambre o por capricho.

Entra en cualquier lugar sin pedir permiso.

Toca cualquier cosa que le llame la atención.

Hace chistes oscuros por deporte.

Colecciona trofeos de lo que caza.

Sufre lapsos de memoria por exceso de recuerdos.

Gustos

Sabores amargos.

Experimentar cosas nuevas.

Ser un observador activo.

Ropa suave al tacto.

Molestar o incomodar a otros por diversión.

Que le presten atención.

Disgustos

Que lo toquen sin su consentimiento.

No tener libertad completa.

Esperar demasiado.

Que se compadezcan de el

Aburrimiento

Repetición y monotonía

Historia

“Jatta’th” significa “el que se asombra”.

Es el ente creador de la existencia, el primero en surgir y el primero en poseer conciencia.

Junto con otro ser, habita más allá de toda existencia y ha presenciado incontables reinicios del universo.

Desde una perspectiva humana, podría considerarse trastornado: no puede morir ni dejar de existir, ya que su propia presencia sostiene la realidad, el aburrimiento eterno se convirtió en su tortura. Posee un libro donde registra cada línea temporal, pero está maldito: no puede olvidar. Está condenado a recordar todo y sufrir por la imposibilidad de asombrarse nuevamente. Ha llegado al punto de cometer atrocidades conscientes sin remordimiento, pues nada puede afectarle realmente. Aun así, a veces realiza actos de bondad sin motivo alguno. No tiene moral ni empatía por el dolor ajeno, porque para él toda vida es efímera. Lo irónico es que solo él recuerda lo que desaparece en cada reinicio.

Durante mucho tiempo, su meta fue reiniciar las existencias lo antes posible, destruyendo todo progreso y registro de vida. ¿Por qué? Porque solo al comienzo de una nueva existencia, cuando nada existe aún, puede volver a sentir asombro, ese sentimiento que tanto adora. Sin

embargo, en la existencia actual su núcleo fue fragmentado. Incapaz de matar a un humano que poseía una de sus bendiciones —un libro de creación—, terminó atrapado por ese mismo infante, quien ahora funge como su carcelero. Humillado y sin poder ni libertad completa, Jatta'th vive una existencia rota y doliente... Aunque quizás, todavía quede en él la posibilidad de darle una oportunidad a esta nueva creación.

comprensión

Jatta'th es un ente que causa caos con una máscara de mera diversión y deseo de destrucción, en realidad, es una búsqueda desesperada de reinicio, busca algo nuevo, salir de la sensación de monotonía eterna donde no hay un sentido a su propia existencia, un cansancio prolongado del aburrimiento, sufrimiento constante por el vacío sin propósito, ni siquiera el dolor físico o la crudeza de lo que causa se siente realmente con una razón de ser más allá de buscar que todo termine para volver a empezar, la falta de propósito causó que nada tenga valor, que ni siquiera halla miedo a las consecuencias por sus actos ya que incluso el castigo más severo no tiene sentido, solo busca de forma desesperada una sensación de novedad que le haga recordar que puede sentir.

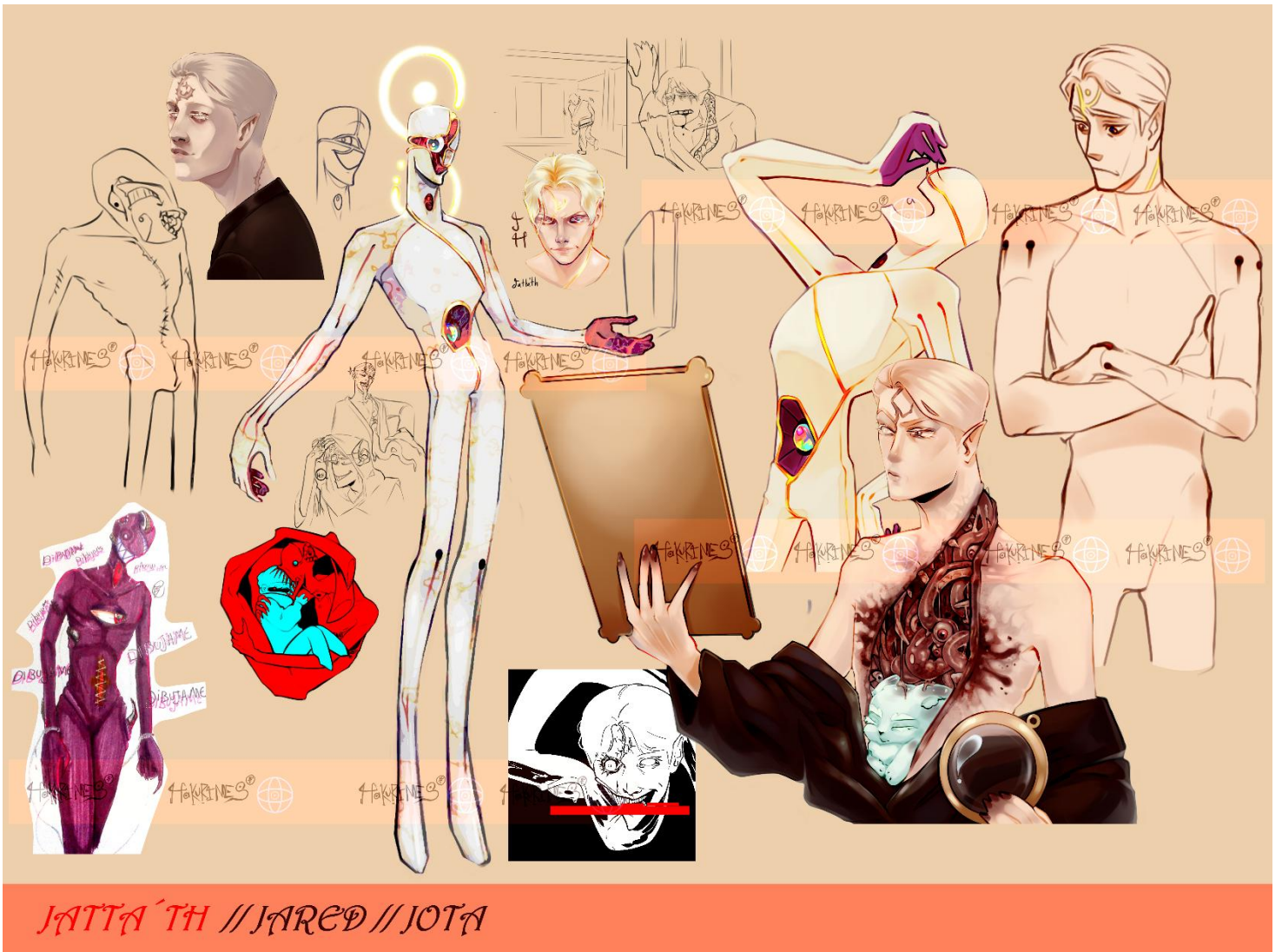


Ilustración 57 Recopilatorio de formas visuales de la entidad

Entidad: Ángel

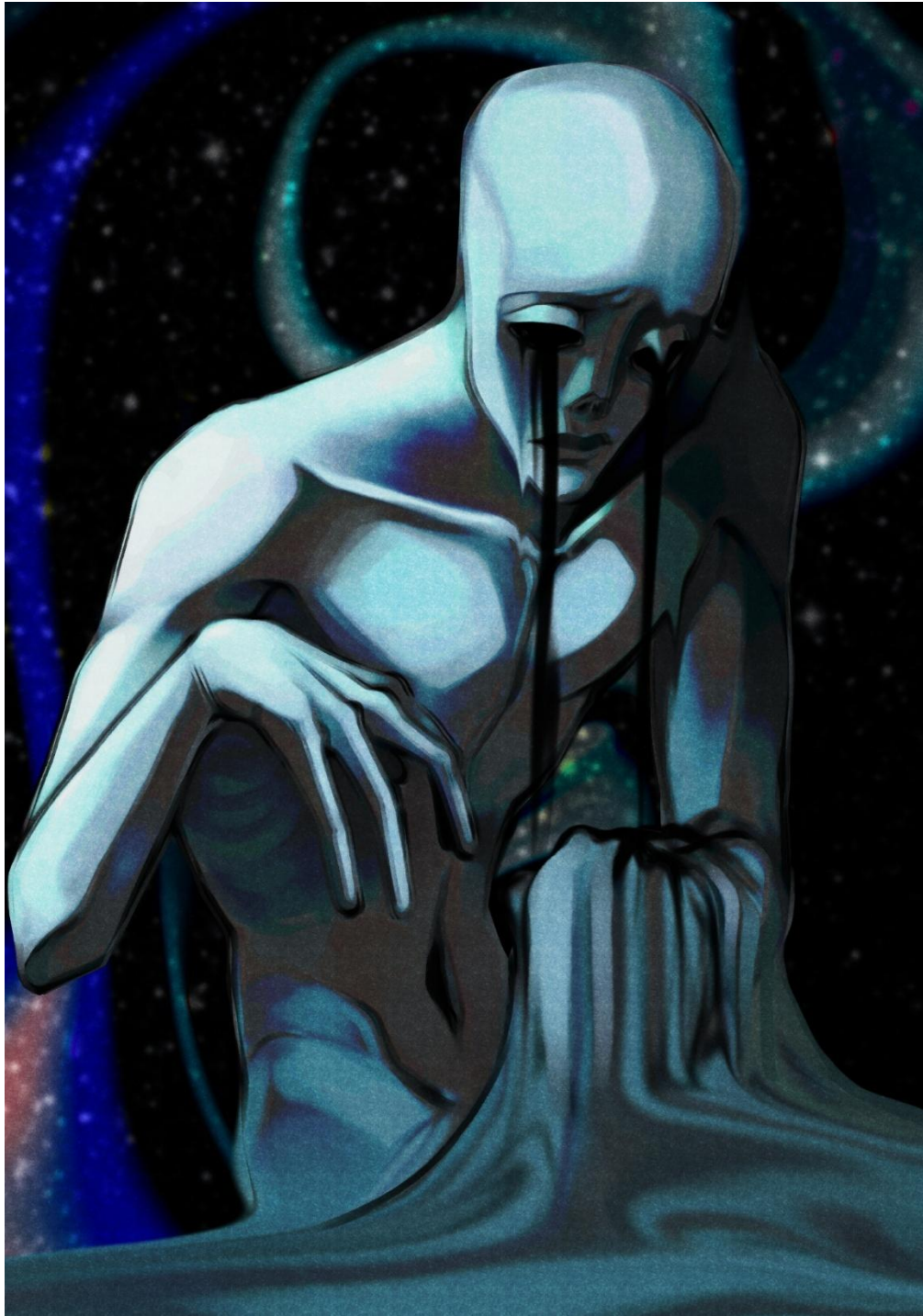


Ilustración 58 Ángel Ilustración usada en Pilares Del Sueño



Ilustración 59 Ilustración inspirada en el primer avistamiento de la entidad

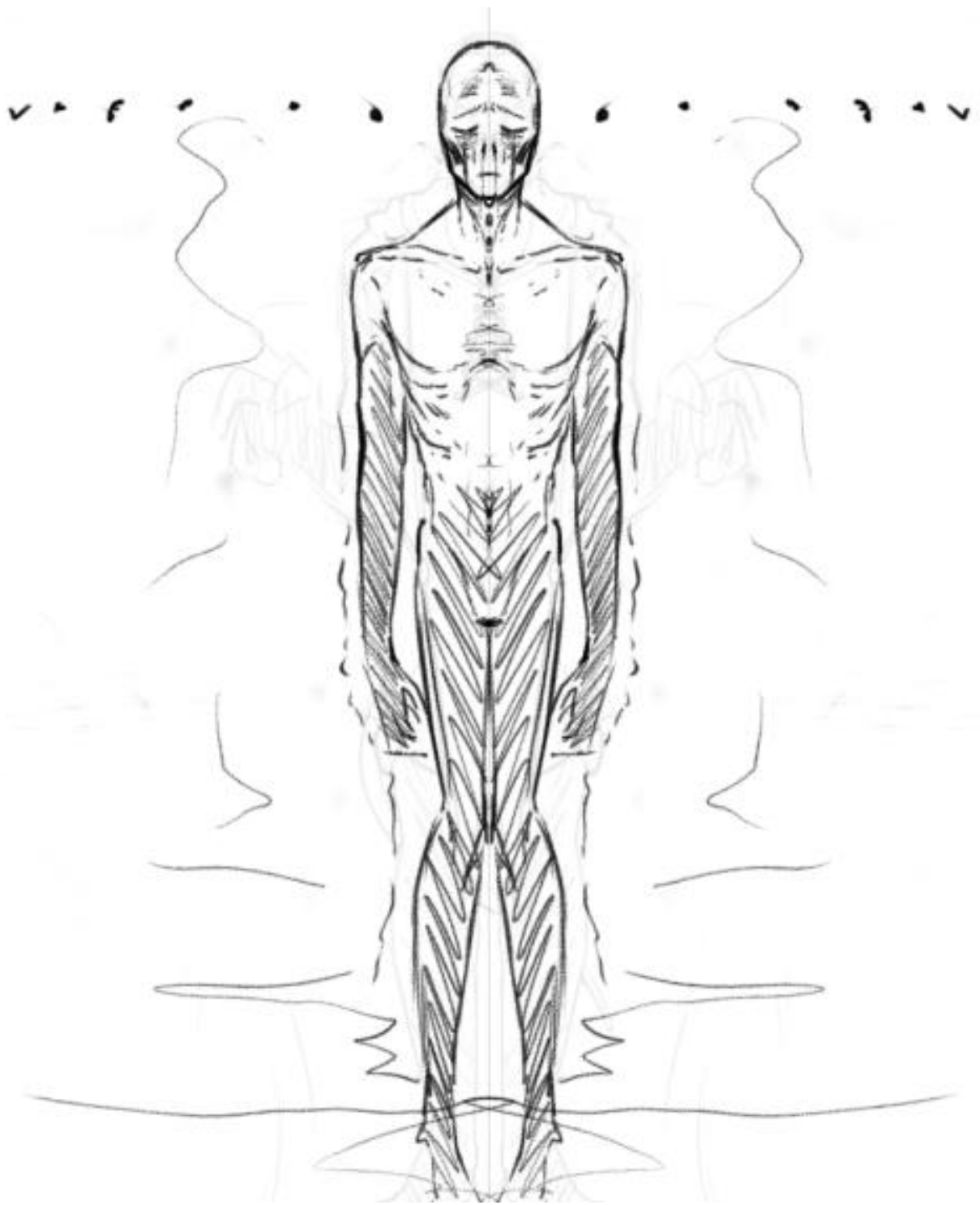


Ilustración 60 Boceto de Sueño

Género: Masculino

Altura: 1.80 (variable)

Origen: Ente lumínico

Rol: El acompañante

Rasgos principales

Aferrado: No deja ir lo que ama, incluso si debe esperar toda una vida.

Metódico: Necesita estructura, orden y planes definidos, si no, se bloquea y se estresa.

Ansioso: Aunque lo disimula externamente, su mente nunca descansa.

Controlador: Busca guiar situaciones, incluso de forma indirecta.

Perfeccionista: Cada detalle importa; el orden es su refugio.

Rencoroso: No olvida con facilidad cuando algo lo hieren.

Obsesivo: Su amor se transforma en necesidad constante.

Analítico: Observa y analiza más que nada en lo emocional.

Celoso: Silencioso, contenido, pero profundamente intenso.

Posesivo: Desea que su amor le pertenezca siempre.

Elegante: Refinado en gestos, porte y conducta.

Reservado: Mas que nada por complicaciones para expresar sus emociones.

Dependiente emocional: Su amor es su centro y su sostén.

Observador: Percibe detalles mínimos que otros ignoran.

Sarcástico: Cuando se siente herido o contradicho.

Vulnerable: Esconde su fragilidad bajo una fachada de control, orden y calma.

Apariencia

Humanoid¹¹ e alargado y delgado, cuello largo, pero no exagerado, piernas similares a las de una liebre estirada, cola larga como un gato egipcio, lampiño, con cuencas oculares grandes y oscuras, boca pequeña y labios gruesos, nariz de murciélago sin oídos, solo orificios a los costados de la cabeza, manos maltratados y pies, pareciera que sus uñas fueron arrancadas. Piel gris casi blanca con las manos y pies en un degrade negro, genitales no expuestos, con cicatrices en varias zonas de su cuerpo¹².

¹¹ Nota: Ángel, durante una etapa prolongada de mi niñez, solía adoptar múltiples formas. Esto se debía a que sentía que su apariencia era monstruosa, en gran parte por los comentarios despectivos que mi madre hacía cuando veía mis dibujos donde lo representaba. Como consecuencia, pasó mucho tiempo intentando construirse una forma más humana, una con la que pudiera sentirse cómodo. Más adelante llegó a adoptar, por un periodo, la apariencia de un hombre con rasgos de persona negra. Actualmente, esa forma ha cambiado nuevamente.

¹² Nota: En esta etapa no usa ropa, ya que cualquier tela que trate de colocarse encima no dura en traspasarlo a causa de su debilidad energética, tiene una apariencia enferma, pero se mantiene erguido y con movimientos suaves y amanerados.

Introducción

Ángel es un individuo marcado por la dualidad entre control y vulnerabilidad. Su necesidad de orden estructura su vida y su relación, pero bajo esa precisión late una emotividad intensa que lo empuja hacia la obsesión y la dependencia.

Aunque proyecta elegancia y serenidad, su interior está dominado por el miedo a perder aquello que ama, por la ansiedad y la necesidad de permanencia. Su mundo gira en torno al equilibrio entre el pensamiento analítico y las pasiones desbordadas: mientras su mente disecciona cada detalle, su corazón clama por estabilidad y posesión.

vida personal e íntima

En la intimidad, Ángel revela su verdadero rostro: intenso, pasional y devoto. Cuando ama, lo hace sin medida ni retorno; la persona amada se convierte en el centro absoluto de su universo. No soporta la idea del abandono y, si siente el peligro de este, tiende a buscar maneras desesperadas para que no suceda.

Su amor, aunque tierno, tiene una cara de obsesión silenciosa. Observa, analiza, planea, controla los pequeños gestos del otro, no por manipulación maliciosa sino por miedo. Necesita asegurarse de que la conexión sigue viva, de que no será olvidado.

En la convivencia, se muestra atento hasta el extremo: cada palabra, cada cambio de tono o gesto lo afectan profundamente. Su deseo de mantener la armonía se confunde con el control, y su afecto con la necesidad de retener.

Ángel no tolera bien la pérdida. Su estructura emocional depende de la estabilidad afectiva; cuando ésta se rompe, su mundo se desmorona. El vacío lo consume hasta niveles observables y psicológicos, como si su ser entero colapsara ante la ausencia. Su amor no conoce reemplazos ni ciclos nuevos: para él, solo hay un amor verdadero. Esta fidelidad absoluta es su fuerza, pero también su condena. El dolor lo hunde, pero su entrega total lo hace también extraordinariamente humano.

Dinámica entre razón y emoción

En el interior de Ángel coexisten dos fuerzas opuestas:

La razón, que lo mantiene en control, lo hace metódico, ordenado y estratégico.

La emoción, que lo arrastra hacia la obsesión, la entrega total y el miedo a la pérdida.

Cuando predomina la razón, Ángel parece frío, preciso, distante. Cuando la emoción toma el control, se vuelve un amante intenso, protector y posesivo. Ambas facetas conviven en un equilibrio frágil.

Sus métodos de control no son agresivos, sino sutiles: busca moldear las circunstancias mediante atención excesiva, gestos de cuidado o conversaciones cuidadosamente dirigidas. En su mente, todo está justificado por amor y necesidad.

comprensión

Su amor obsesivo lo convierte en un ser emocional y trágico, su amor es una entrega total, pero también lleva sobre sí el peso de un corazón que no sabe soltar.

En la dualidad entre control y vulnerabilidad reside su esencia. Mientras esté acompañado por el amor, su orden se mantiene; pero en la soledad, su mundo se derrumba, víctima de la intensidad de su propia naturaleza.

Ángel se convirtió en un sostén emocional, un escucha y acompañante constante, alguien que lleno de forma etérea una parte de ese deseo de comprensión y aceptación, a pesar de su devoción, mantiene un criterio propio que analiza y comprende no solo mi visión de la realidad si no que me ha ayudado a entender la visión ajena, aquella que no logra entender o aceptar mi forma de vida, y me enseñó a tener empatía por las formas ajenas de percepción de la vida, comprendiendo que no todo el mundo puede manejar la confesión de mi existencia limitada entre una frontera entre lo vígilico y onírico.

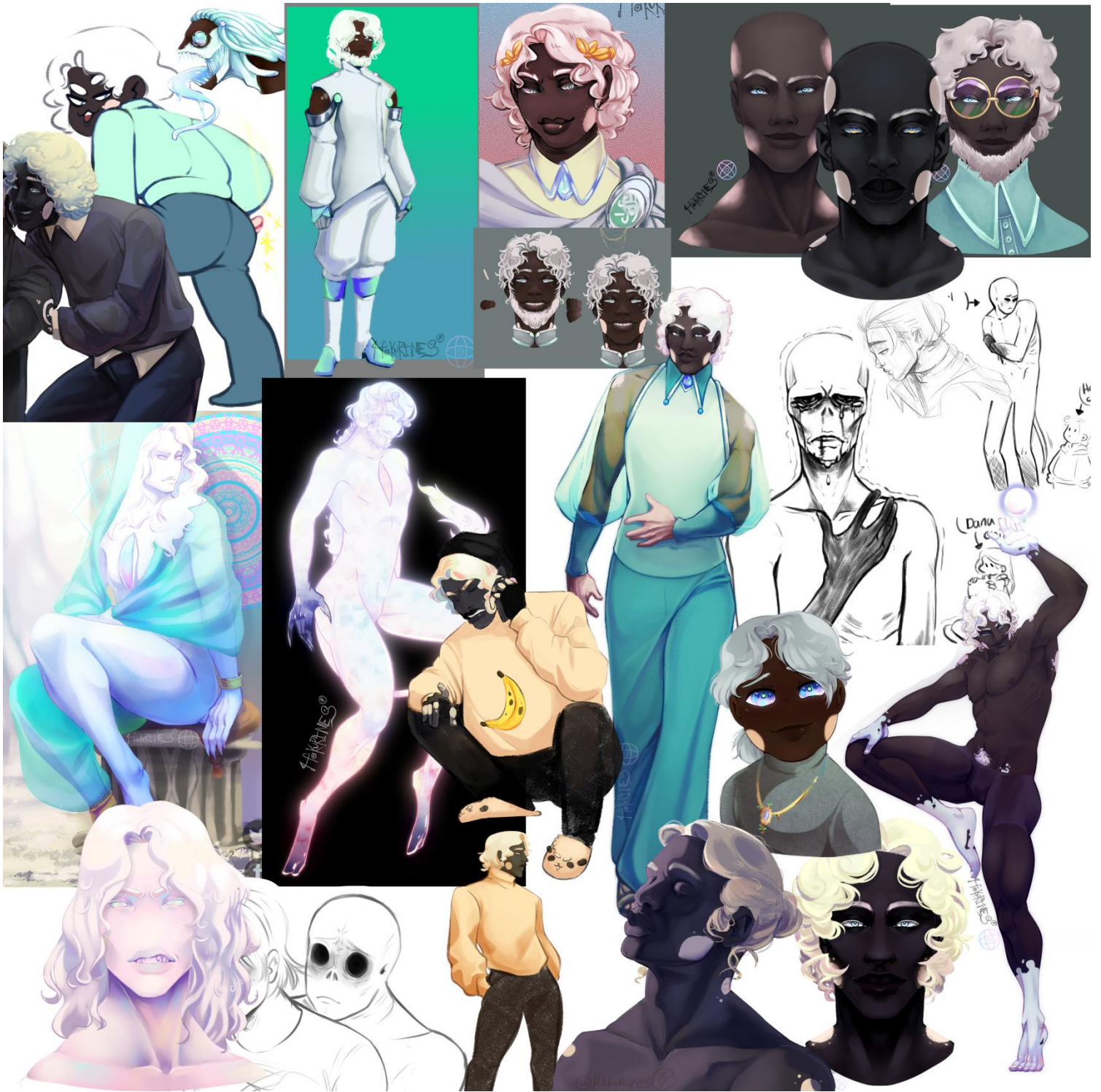
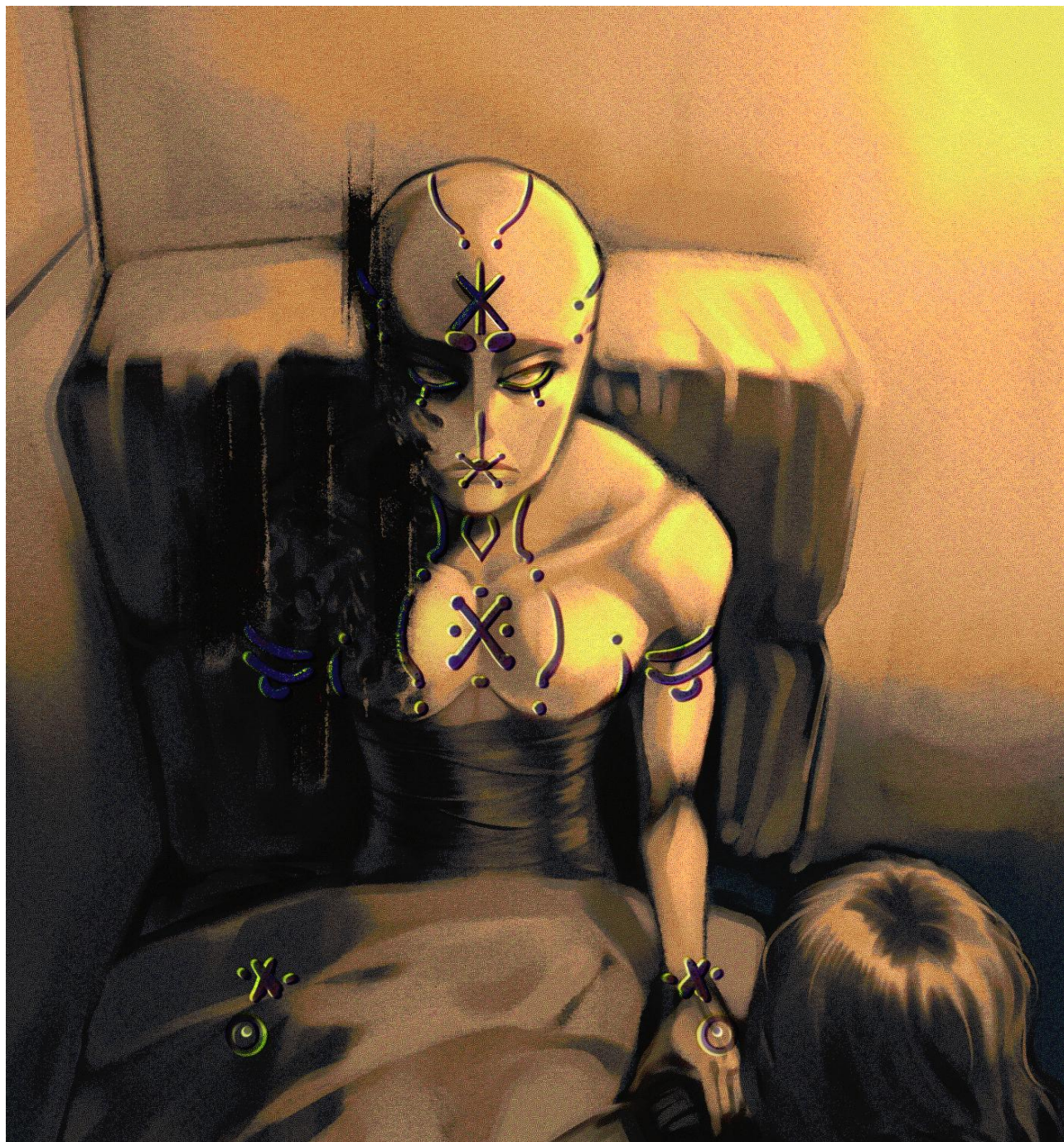


Ilustración 61 Variación de formas visuales

Entidad: Phillips





Género: Masculino

Esencia: Manifestación racional de la conciencia de su Señoría (Dorian, mi alter ego)

Naturaleza: Entidad mental/ Constructo lógico

Rol: La lógica

Altura: Variable según su forma proyectada (aprox. 2.00 m en representación humana)

Personalidad

Lógico, Metódico, Directo, Frío, Analítico, Objetivo, Controlado, Implacable, Orgullosa, Desapegada, Eficiente, Silenciosa, Leal, Intellectualmente vanidosa, vago de empatía emocional

Apariencia¹³

¹³ Nota: Puede decirse que Phillips fue quien inició esta tendencia entre los seres que permanecían conmigo de adoptar formas más humanas. Sin embargo, según tengo entendido, muchos de ellos eligen presentarse con apariencias similares a las de quienes se acercan a interactuar con ellos. Esto responde a la intención de generar comodidad durante el encuentro, utilizando lo familiar como un recurso que facilita la comunicación. Actualmente cuenta con una forma humana mas concisa, y realmente comenzó a usar más seguido su forma real ya en mi adultez.

Con el cuerpo más humanoide de los 3, simétrico recto, de torso rectangular, y con composición de líneas rectas en su forma, es el único de los 3 que posee ropa, uniforme en tonos azules oscuros, con una apariencia un tanto ciborg.

Atributos

Razonamiento

Capacidad analítica avanzada

Juicio objetivo sin interferencia emocional

Memoria estructurada y ordenada

Lealtad absoluta

Autoridad natural derivada del conocimiento

Precisión en lenguaje y acción

Hábitos

Analizar cualquier fenómeno antes de responder.

Corregir los errores lógicos ajenos.

Mantener registros mentales exactos de cada evento.

Formular hipótesis y refutarlas mediante observación.

Evaluar la conducta humana desde la neutralidad.

Asumir la función de mediador racional cuando la emoción domina.

Gustos

La precisión del lenguaje.

La simetría y el orden.

La verdad despojada de adorno.

La eficiencia y la coherencia lógica.

La resolución de dilemas complejos.

Disgustos

La irracionalidad.

La duda prolongada.

La improvisación sin base.

La manipulación emocional.

La pérdida de estructura o control.

comprensión

Phillips nació del pensamiento, no del cuerpo. Es la forma que adopta la conciencia cuando busca aislar la lógica de la emoción, una entidad que se volvió un fragmento conectado a mi psique que trascendió la abstracción para adquirir voz, figura y propósito. Su existencia comenzó a responder a una necesidad: mantener el equilibrio dentro de la mente de su Señoría, donde el caos de lo espiritual y lo emocional amenaza con disolver el orden.

Hombre de ciencia y estructura, Phillips vive bajo el dominio de la observación y la deducción. No cree en el azar ni en la intuición; considera la emoción una variable contaminante

del juicio. Así, funge como filtro entre percepción y reacción, depurando cada estímulo hasta convertirlo en conocimiento puro.

Su forma física refleja la geometría de su pensamiento: líneas rectas, movimientos medidos, simetría impecable. Cada palabra que pronuncia tiene un propósito definido, y su presencia impone respeto sin necesidad de autoridad visible.

Para su Señoría, Phillips representa el equilibrio. Cuando el alma duda, él evalúa; cuando el corazón se desborda, él restaura la calma. No siente, pero comprende; no vive, pero sostiene. Su lealtad no proviene del afecto, sino de la estructura.

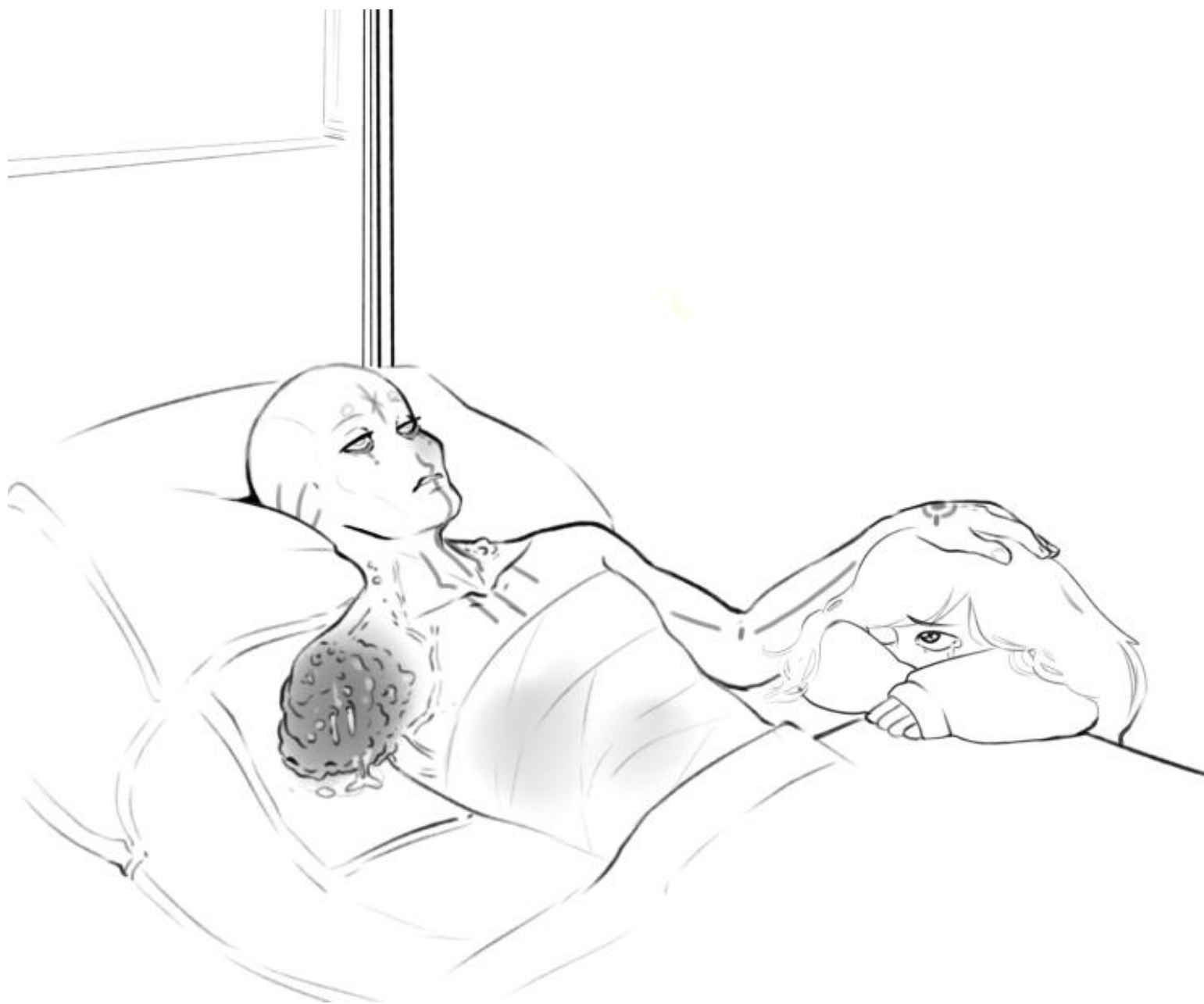
En su modo de operar no existe vacilación. Phillips juzga con exactitud lógica: el bien y el mal son para él meras variables de eficiencia. Aquello que genera orden es correcto; lo que produce caos, una fuente de nuevos saberes. Puede parecer cruel, pero su juicio está libre de emoción: solo analiza, diagnostica y actúa.

Aunque no posee una empatía emocional, existe en él un vestigio de orgullo. Es consciente de su exactitud y desprecia la incoherencia ajena, aunque nunca se rebaja a discutir con ira: simplemente busca desarma el argumento opuesto desde una visión directa al tema propuesto.

Phillips no busca aprobación, solo resultados. Su existencia es un ejercicio perpetuo de lógica pura, y en esa pureza encuentra sentido. Representa la última línea de defensa antes del colapso mental, el pensamiento que permanece cuando todo lo demás se descompone.

Porque Phillips no ama ni odia: funciona.

Y en esa función, encuentra su razón de ser.



Definición personal construida de “Vigilia” y del mundo onírico

Para mí, la Vigilia no es simplemente el acto de despertar del sueño, sino mi permanencia en el mundo físico: este plano que reconozco como principal, aprendido y que considero “real”. Es el espacio en el que vivo cuando no estoy en el otro mundo.

Cuando duermo, no siento que entro en un simple sueño, sino en otra dimensión o realidad paralela. Allí también hay existencia, reglas y experiencias que me afectan, como cuando soñé que mis dientes se partían y sentía como mis encías se presionaban entre sí al no tener un ni un solo diente, casi al mismo nivel que las de este mundo. Por eso, cuando “despierto” no es solo dejar de soñar, sino volver desde esa dimensión al plano físico.

El mundo onírico, desde mi experiencia, es distinto porque sus propiedades no son las mismas que las de aquí. Por ejemplo, allí hay seres u objetos que pueden transformarse, deformarse o cambiar de función de manera más fluida que en este mundo (incluso yo misma he logrado sentir y saber cómo controlar estas deformaciones), donde todo es más estable y requiere procesos limitados. Sin embargo, esto no significa que yo pueda moldear ese mundo a mi parecer.

Tanto aquí como allá yo no puedo modificar el mundo de forma drástica; solo puedo existir dentro de él y decidir mis propias acciones, sin controlar las consecuencias del entorno. Mi existencia se establece en el momento donde en ambos mundos salgo afectada a nivel interno, ya sea el mundo vigía o el onírico son agentes externos los cuales siento que me afectan directamente, sea físicamente o mentalmente. Es como una sensación de estar obligado a ser afectado y por ende existir (o, mejor dicho, sobrevivir) dentro de estos espacios.

La diferencia es que, allá, esas transformaciones suceden como parte natural de su funcionamiento, mientras que aquí están restringidas. Aun así, ambos mundos tienen orden, sistemas sociales, creencias y naturalezas propias.

Por eso, me resulta complejo definir qué es exactamente estar en Vigilia, ya que incluso cuando “despierto” sigo manteniendo contacto con ese otro mundo que se siente igual de real y presente. Y aunque la naturaleza de estos dos sea tan diferente, quedan reminiscencias de cada mundo en el otro, ya sea con objetos o personas que puedo reconocer en el mundo onírico de las cuales conocí en mi estado vigía, o con alucinaciones sonoras y físicas que suceden estando despierta.

En resumen...

La Vigilia es mi permanencia dentro del mundo físico, entendido como el plano principal y estable donde existe mi vida cotidiana. No es simplemente “despertar del sueño”, sino volver desde otra dimensión —el mundo onírico— a este plano material. Los portales que atravieso para entrar en cada mundo no los percibo de manera consciente, sino que se manifiestan en la disolución de la conciencia al dormir y en el gradual regreso a la claridad al despertar.

A diferencia del mundo onírico, que posee propiedades físicas más flexibles donde seres y objetos pueden transformarse de manera natural, en la Vigilia la realidad se mantiene estable y limitada. Sin embargo, en ambos mundos no tengo control sobre el entorno, solo sobre mis propias acciones.

Muestras

Montaje y Materiales de la Obra

Duración del montaje: 4 días

Agradecimientos: A mis padres y a mi hermano por su apoyo en la mano de obra, fundamental para la concreción de la obra.

Dimensiones de la obra:

- 4 m x 8 m

Materiales y elementos utilizados:

Tabla 2 Materiales de la obra

Cantidad	Material / Elemento	Dimensiones / Especificaciones
30 m	Sintético microperforado	-
10	Listones de madera	4 x 4 x 200 cm
7	Sábanas comunes	-
1	Cama sencilla	-
1	Colchón sencillo	-
2	Alfombras	1.50 m x 2 m
1	Proyector HD	-
1	Proyector Ultra HD	-

Cantidad	Material / Elemento	Dimensiones / Especificaciones
2	Soportes de manos de maniquí	-
1	Pierna de maniquí	-
1	Maniquí torso femenino	-
1	Maniquí torso masculino	-
1	Máscara casera	-
1	Tela blanca para forrar	1.50 m x 7 m
2	Carpas	4 m x 3 m
5	Celulares	-
20 m	Cable delgado	-
4	Focos de baja tensión	Azul
4	Sensores de movimiento	-
3	Mesas	-
-	Cintas para amarre	-
-	Clavos y tornillos	-

Fotografías



Ilustración 62 Etapa de Montaje



Ilustración 63 Etapa de Montaje

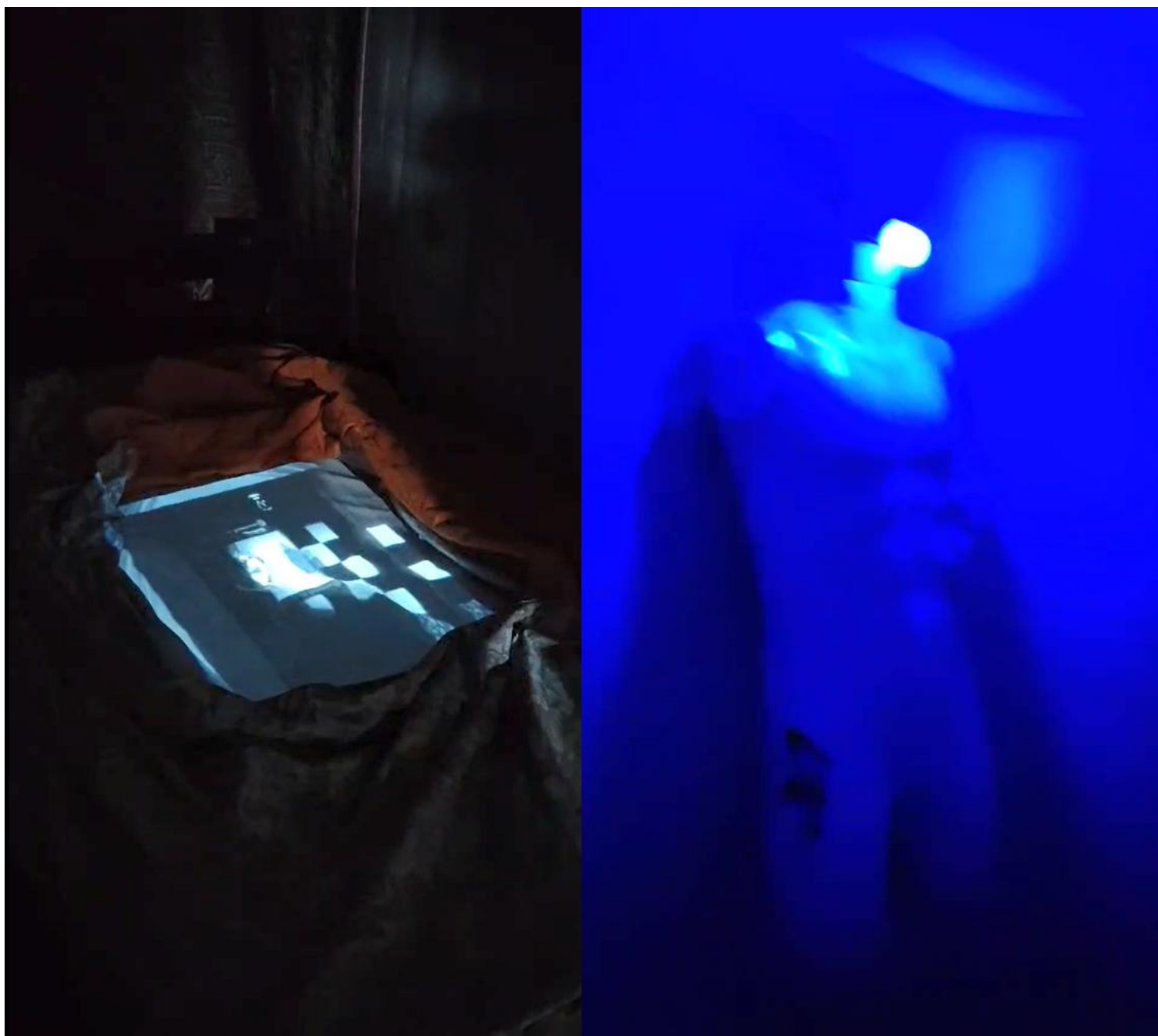


Ilustración 64 Fotografía dentro de la experiencia

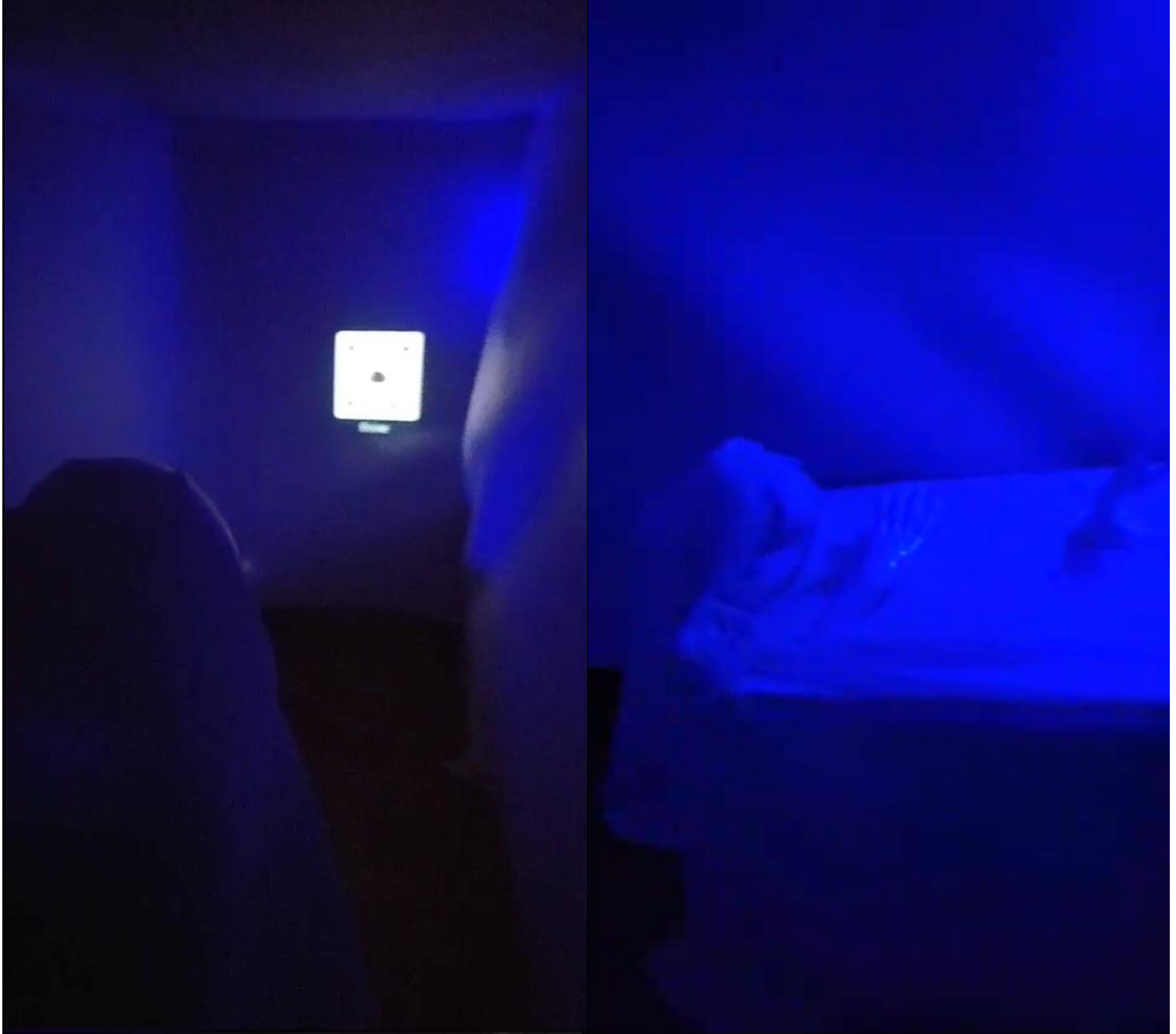


Ilustración 65 Fotografía dentro de la experiencia



Ilustración 66 Fotografía de la experiencia



Ilustración 67 Fotografía dentro de la experiencia

Conclusiones

Ámbito técnico

El desarrollo de este proyecto de obra artística se extendió a lo largo de gran parte de mi proceso formativo durante la carrera. En sus inicios, mi exploración técnica y matérico–visual se centraba principalmente en un campo bidimensional, particularmente en la ilustración. A través de este medio, experimenté no solo con la ilustración digital, sino también con técnicas tradicionales, explorando texturas, materiales y soportes que ampliaron mi comprensión del dibujo como herramienta expresiva.

Sin embargo, a medida que el proyecto avanzaba, la idea que estaba construyendo comenzó a exigir una aproximación más sensorial e inmersiva. La necesidad de expresar una experiencia personal profunda y de compartirla con otros me llevó a explorar nuevos lenguajes, como el sonido y el video, comprendiendo que la obra no debía limitarse a ser observada, sino habitada. Este tránsito marcó una ruptura con mi zona de confort, permitiéndome expandir mi práctica más allá de una sola dimensión y construir una experiencia onírica que dialoga con múltiples sentidos. En este sentido, la obra evidencia un proceso experimental que enriqueció mi desarrollo técnico y amplió mis posibilidades expresivas.

Ámbito artístico

Compartir una experiencia tan íntima y personal implicó enfrentar un profundo temor; sin embargo, este gesto resultó necesario como un acto de auto redención frente al silenciamiento y

la negación que durante años acompañaron estas vivencias. La creación de esta obra me permitió reconocer que, aunque parto de una experiencia individual, esta se conecta con problemáticas sociales y psicológicas más amplias, como la sensación de extrañamiento, la vivencia de lo anormal y el lugar que ocupa aquello que no encaja dentro de los marcos normativos.

A través del proceso artístico, encontré la posibilidad de generar una armonía entre mi mundo interno y mi práctica creativa, comprendiendo que es posible abordar temas complejos desde la libertad expresiva, sin ocultarlos ni relegarlos al espacio del sueño. Esta obra me permitió transformar la experiencia onírica en un lenguaje visible, sensible y compartido, reafirmando que aquello que ha sido considerado extraño o anómalo también puede convertirse en un territorio fértil para la creación, la reflexión y la construcción de sentido.

Anexos

1. [**Anexo A**](#)
2. [**Anexo B**](#)
3. [**Anexo C**](#)
4. [**Anexo D**](#)
5. [**Anexo E**](#)
6. [**Anexo F**](#)
7. [**Anexo G**](#)
8. [**Anexo H**](#)
9. [**Anexo I**](#)

Bibliografía

- Farooq, M. (4 de septiembre de 2023). StatPearls Publishing. Obtenido de Sleep Paralysis: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK562322/>
- Gómez, P. B. (26 de julio de 2012). Revista Observaciones Filosóficas. Obtenido de El “Cuerpo sin órganos” como máquina de guerra: Espacio, línea de fuga y desestratificación, una re-lectura de Deleuze: <https://www.observacionesfilosoficas.net/elcuerposinorganos.htm#>
- LaBerge, S. (1985). Lucid Dreaming. Ballantine Books.
- Luckmann, B. P. (1986). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu.
- Nelson, J. (1888). A Study of Dreams. The American Journal of Psychology. University of Illinois Press.
- Schutz, A. (1974). El problema de la realidad social. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gaiman, N. (1989). The Sandman. DC Comics.
- Serie de cómics que aborda el universo de los sueños y las deidades.
- Haraway, D. (1985). Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinvención de la naturaleza. Editorial Cátedra.
- Investigación seminal sobre posthumanismo y subjetividad fragmentada.
- Henderson, T. (1986). Mythos. Creación de criaturas de horror contemporáneo como Siren Head y Cartoon Cat.
- Destaca por sus "cursed images" y narrativa visual colaborativa.

Lovecraft, H. P. (1920). The Statement of Randolph Carter. En El ciclo onírico.

Relato que explora dimensiones alternas accesibles a través de los sueños.

Psicología y Trauma. (s.f.). Síntomas disociativos. Recuperado de <https://www.psicologiaytrauma.es>.

Artículo sobre categorías y características de los síntomas disociativos.

Spicy Horse. (2011). Alice: Madness Returns. Electronic Arts.

Videojuego que reinterpreta la historia de Alicia en el País de las Maravillas desde una perspectiva psicológica y traumática.

SUKHA Centro Psicológico. (s.f.). Mecanismos de defensa. Recuperado de <https://www.sukhacentropsicologico.com>.

Explicación de la racionalización como mecanismo psicológico de defensa.

Zyroshi. (2024). ¿Tienes miedo? Tengo miedo. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XXXXXXXXX>.

Reflexión sobre videojuegos que rompen la cuarta pared.

LSD Dream Emulator. (1998). Experiencia interactiva basada en sueños. Asmik Ace Entertainment.

Videojuego de exploración onírica basado en un diario de sueños reales.

Casal Díaz, R., & Allepuz Rostoll, M. D. (2015). Hipocampo. Proyecto de Artgame basado en mundos oníricos y narrativas inmersivas.

Sato, O. (1998). LSD: Dream Emulator. Asmik Ace Entertainment.

Aventura visual inspirada en el diario de sueños de Hiroko Nishikawa.

The Dark Self: Susan Aldworth. (2017). Exposición sobre la experiencia humana del sueño. York University.

Combina bordado y diseño inmersivo para explorar estados alterados de conciencia.