



**Facultad
de Artes**



**UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY**

Materializando sueños: explorando mi mundo interior a través de la escultura.

Trabajo final de egreso

Georgina Chineppe Castro

C.I: 5613117 – 0

Licenciatura en Artes – Escultura y volúmen en el espacio

Tutora: Profa. Gabriela Giusti

Mayo de 2025

ÍNDICE

Introducción.....	1
Antecedentes	2
Referentes Artísticos	5
Referentes Teóricos	11
Propuesta	12
Procedimiento	14
Bibliografía	25

Introducción

En este proyecto, me propongo a partir de la construcción de un volumen escultórico, dar a conocer parte del mundo de mis sueños mediante la creación de una propuesta instalativa, fusionando mis experiencias personales con técnicas escultóricas. Para ello, tomo como referencia algunos de los principios fundamentales del movimiento surrealista, así como elementos del ámbito de los juguetes artísticos. El objetivo de esta propuesta es materializar las figuras oníricas que habitan en mi subconsciente investigando tanto su origen como su proceso de ejecución. Además, se contempla la incorporación de un mecanismo que permita la rotación de la cabeza de la escultura, aportando dinamismo y una dimensión adicional a la obra. Uno de los motivos de esto es por el hecho de que en algunos sueños que he experimentado, los seres que se crean en ese sitio cambian repentinamente su forma a una versión más monstruosa de sí mismos. Es por eso que mi escultura tendrá dos cabezas, una en la cuál mi personaje se ve “Normal” y la otra se convierte en una versión más perturbadora de sí mismo.

Objetivo general:

Materializar mis experiencias oníricas y personajes de mis sueños a través del lenguaje de la escultura.

Objetivos específicos:

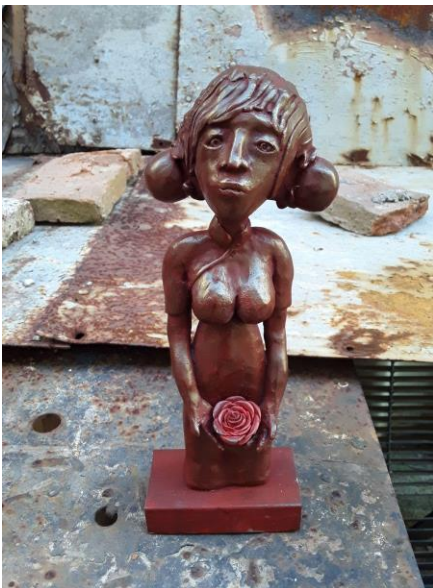
- Investigar mecanismos para que la cabeza de mi personaje logre generar un cambio de rostro.
- Investigar a través de la materialización del personaje el origen y significado de las figuras que aparecen en mis sueños.
- Indagar acerca de sistemas constructivos para que mi escultura se sostenga por sí sola.
- Explorar soluciones para la exhibición de la obra que contemple la atmósfera acorde a la intención expresiva.
- Experimentar con técnicas de modelado, moldeado y mecanismos inspirados en las muñecas articuladas.

Antecedentes:

Desde mis comienzos en el Área de volumen en el espacio surgió un interés en crear personajes inspirados en la animación, pero en tanto avanzaron mis investigaciones tridimensionales, estos personajes evolucionaron y se tornaron en una fusión entre la escultura y el mundo de los juguetes.

En la búsqueda de referentes que dieran una orientación a esta línea de trabajo, la lectura del libro *Los juguetes de las vanguardias* influyó significativamente en mi concepción de la obra, orillándome a considerar a los juguetes como una forma de arte. Allí, Joaquín Torres García (1919) en una carta a *Rafael Barradas* expresa; “Los juguetes me arrastran a esto. Porque es lo mismo que el otro” (lo “otro” es el arte).

Según palabras del mismo Joaquín Torres García (1939) había decidido realizar juguetes porque en ellos había algo que tenía que estudiar y crear. También se hace mención a que el juguete es el primer acercamiento del niño al arte (Charles Baudelaire 1853). Para Joaquín T. García no había diferencia entre sus obras de arte y sus juguetes, por eso los diseños de estos evolucionan en paralelo con sus obras, tanto que no se sabe quién procedió de quién (Carlos Perez, 1997).



Escultura inspirada en la animación japonesa.

(Primer año en el área, 2020).

Material: vaciado en resina de poliéster coloreada



Escultura inspirada en la animación japonesa.

(Primer año en el área, 2020).

Material: Modelado en barro.



Esculturas inspiradas a base de mis emociones en este caso Ansiedad y pánico (Segundo año en el área, 2022)

Materiales: Resina de poliéster, modelado en porcelana fría policromada y pintura acrílica.

Esta información influyó en que mis esculturas adquirieron una parte de este mundo. Trabajé en base a mis emociones y mis personajes reflejaban esa parte de mí misma. A diferencia de lo realizado en mi primer año, mis personajes se fueron tornando más coloridos y adoptando además un aura un tanto más perturbadora.

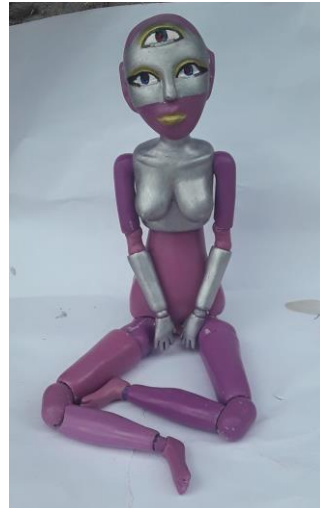
Las alucinaciones hipnopómpicas se producen en un estado intermedio entre el sueño y la vigilia, es decir que ocurre cuando nos estamos despertando. Es desde mi propia experiencia con ellas, que surgen dichos personajes.

Tras uno de esos episodios en que una de estas "apariciones" se mantuvo más vívida en mi memoria una vez despierta, me propuse materializarla en forma tridimensional a través de un modelado en cera. A partir de ese momento, dichos episodios se convirtieron en fuente de inspiración para mis proyectos escultóricos, desencadenando una serie de personajes de características estáticas.

Siguiendo la línea mencionada de crear personajes, me situé en el mundo de las muñecas articuladas llamadas BJD (ball jointed dolls) y experimenté la construcción de una.



*Modelado de cera inspirada en mis alucinaciones
hipnopómpicas (Tercer año, 2022)*



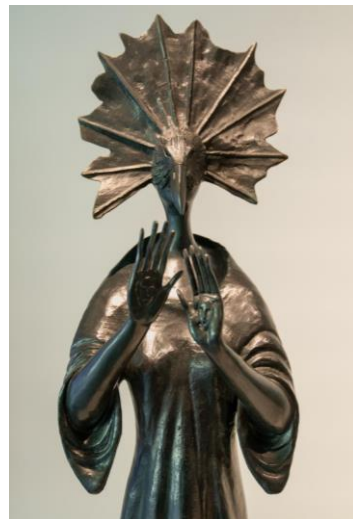
Muñeca bjd (Cuarto año, 2023)
Material: Resina de poliéster

El concepto de que una figura pudiera moverse según determinados mecanismos me pareció fascinante, particularmente porque me generaba la sensación de que podía darle vida a un objeto inanimado. Esto último combinado con todo mi proceso de trabajo hasta ahora, desembocaron en la realización de este proyecto acerca de materializar mis vivencias en un formato tridimensional, con respecto a un mundo que juega con el misterio y lo desconocido.

Referentes Artísticos:

Leonora Carrington (1917-2011):

Fue una de las artistas más prominentes del movimiento surrealista. Produjo pintura, escultura, grabado, textil, joyería; y escribió dramaturgia, novela, y cuento. Carrington produjo obras de carácter autobiográfico y relacionadas con la fantasía, lo cotidiano y lo mágico. En toda su obra se puede observar cómo hay imágenes oníricas en donde suelen aparecer elementos místicos y animales reales o ficticios. Mis razones para considerarla es la presencia de animales extraños que me generaron a mi como espectadora una sensación perturbadora, y mística, sensación que quiero transmitir con mi escultura.



Evgeny Hontor:

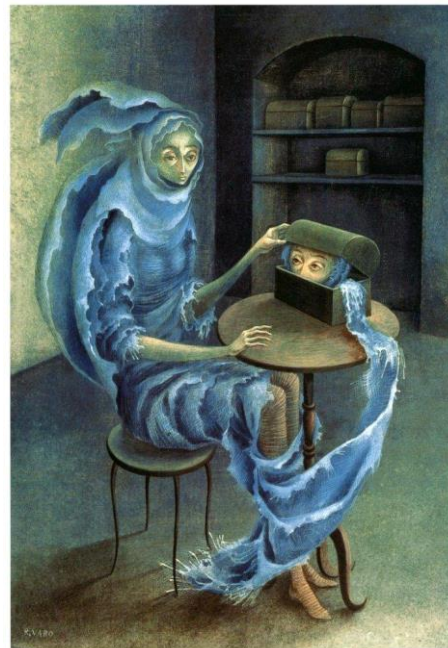
Fundador de la empresa Demiurgus Dreams en 2006, un estudio donde se crean increíbles esculturas de animales fantásticos. Gracias a la arcilla polimérica sus figuras cobran forma, destacando por su estilo único y detallado, el cual fue perfeccionando a lo largo de los años. Sus animales se caracterizan por sus pequeños detalles y texturas, dan la sensación al espectador de estar dentro de un cuento de hadas. La razón detrás de su elección es debido a los colores brillantes que sus obras presentan y a la texturización de las mismas, ya que considero extraer estas características para mi escultura.



Remedios Varo (1908-1983):

Fué una pintora y escritora española que tenía influencias de la corriente artística del surrealista.

Lo que podremos encontrar en su obra es que está llena de referencias de todo lo vivido y además, toda su obra evoca un mundo imaginario en el que se mezcla lo místico, lo simbólico, lo fantástico y lo mágico con lo científico. La ambientación tétrica combinada con esos paisajes fantásticos, podrían ayudarme con el montaje que considero construir.



Tadeusz Kantor (6 de abril de 1915 – 8 de diciembre de 1990)

Fue pintor, escenógrafo, autor y director teatral. Recibió la influencia del constructivismo, dadaísmo, del surrealismo. Creó un teatro dónde la vida en el escenario se mezcla con la muerte. Mi intención con este referente es utilizarlo para construir la ambientación escénica que va a acompañar a mi escultura.



Juguetes artísticos:

Otro de mis referentes presentes en mis proyectos escultóricos son los juguetes artísticos y este proyecto no sería la excepción. De estos, adopto su carácter lúdico y su estética, con el propósito de que el espectador, además de adentrarse en el universo de mis sueños, pueda experimentar una sensación de juego. Parte del mecanismo de rotación también tiene el propósito de conectar con ese juego, de buscar conexión con ese niño interior que, con el paso del tiempo y el proceso de maduración, tiende a perderse.

Los juguetes artísticos, también conocidos como "juguetes de diseño", son juguetes y objetos de colección que son de producción propia o fabricados por pequeñas empresas de juguetes independientes. Estos juguetes suelen ser creados por artistas y diseñadores y, a menudo, se producen en ediciones muy limitadas. Los artistas emplean una amplia gama de materiales, incluido plástico ABS, vinilo, madera, metal, látex, felpa y resina. Los creadores de estos juguetes suelen tener experiencia en diseño gráfico, ilustración o bellas artes; sin embargo, un número considerable de artistas del juguete altamente cualificados

han adquirido su experiencia mediante el aprendizaje autodirigido. Los primeros ejemplos de juguetes artísticos surgieron en la década de 1990 en Hong Kong y Japón. Demeng Toy (2024).



Referentes teóricos:

¿Qué es un sueño?, Los sueños son una experiencia humana universal que puede describirse como un estado de conciencia caracterizado por acontecimientos sensoriales, cognitivos y emocionales durante el sueño. La persona que está soñando tiene un menor control sobre el contenido, las imágenes visuales y la activación de la memoria (...) Hannah Nichols (2020).

Sigmund Freud y su libro “La interpretación de los sueños”:

Según Sigmund Freud (1899), en la antigüedad se creía que los sueños eran un indicativo de una energía demoníaca o divina, pero con el florecimiento de la disciplina intelectual de las ciencias físicas todo este significado mitológico fue refutado. Los sueños siempre poseen una relación con nuestra vida despierta. Freud se volcó por la opinión popular que afirmaba que los sueños si tenían un significado, así que se propuso un nuevo método de investigación psicológica que le había funcionado para tratar pacientes con obsesiones, fobias y delirios. Para interpretar los sueños se requería someterlos a análisis, tomar un sueño y sin juzgar las ideas que se nos atraviesan por la mente descifrar cada detalle que recordemos del mismo. Pero para que esto sea posible la persona debe desarraigarse de descartar ideas que le parezcan carentes de sentido, de lo contrario el proceso de develación no va a ser posible.

Existe una cantidad numerosa de tipos de estos, a veces evocamos deseos no cumplidos en nuestro estado de vigilia que de alguna manera intentamos cumplir en este mundo. Evocan lugares, objetos, nombres, personas, músicas que supuestamente jamás en nuestra vida hemos visto o escuchado, cuando en realidad todos esos elementos pertenecen a la vida real, solo que nuestra mente no es capaz de recordarlo mientras estamos despiertos, pero queda almacenado en alguna parte de nuestro subconsciente y es proyectado en un sueño. Hasta un cartel que vimos por menos de dos segundos puede quedar almacenado y ser partícipe. Otros sueños

surgen en consecuencia de una perturbación en el reposo, si estando durmiendo uno de nuestros cinco sentidos recibe información, ya sea una luz, un sonido o con movimientos involuntarios deje expuesto una parte de nuestro cuerpo al frío, va a tener relación en la construcción de las imágenes oníricas. Un trueno puede situarnos en medio de una batalla, el canto de un gallo puede convertirse en un grito de angustia y el rechinar de una puerta puede hacernos soñar que entraron unos ladrones en nuestra casa.

Surrealismo:

André Breton (1924) junto con otros fueron quienes fundaron este movimiento nos relata en el primer manifiesto la experiencia que dió origen a este movimiento, en una noche antes de quedarse dormido escuchó una frase; "Hay un hombre a quién la ventana ha partido por la mitad", esta frase iba acompañada de una imagen de un hombre asomado por la ventana. Rápidamente supo que tenía que incorporar lo antes vivido a sus construcciones poéticas, no le hubiera dado importancia a tal experiencia si a partir de esta no se hubieran aparecido una cantidad de frases sorprendentes en su mente. Él estaba familiarizado con el libro de Freud y conocía sus métodos de exámenes en pacientes durante la guerra, uno de ellos es el de no permitir que el espíritu crítico del paciente formule juicio alguno, así que se propuso hacer lo mismo con respecto a sus manifestaciones oníricas. El mismo método que propone Freud en el libro; "La interpretación de los sueños". El hecho de que si se requería saber el significado de un sueño se tienen que someter sus componentes a análisis sin prejuzgar lo que se nos presente en la mente.

Basado en este conocimiento adquirido le comunicó a Philippe Soupault (escritor y poeta francés) las conclusiones a la cuales había llegado, durante el día se pusieron en marcha a emborronar el papel para averiguar qué resultados podrían obtener con esta práctica, al terminar esta actividad compararon los resultados. Ambos tenían grandes analogías, errores de construcción, pero sin embargo en aquellas páginas había una gran emoción y una cantidad de imágenes de una calidad que jamás hubieran podido escribir de la forma tradicional. Soupault y Breton denominaron Surrealismo al nuevo modo de expresión que habían descubierto.

El Surrealismo se definía como un automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al

margen de cualquier preocupación estética o moral. El surrealismo se basa en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación que habían sido desestimadas, en la omnipotencia del sueño, en la actividad desinteresada del pensamiento.

Según André Breton (1824) el hombre que sueña queda plenamente satisfecho con lo que sueña, en este mundo nos deshacemos de la razón y somos libres. Podemos amar cuanto queramos, volar tan lejos como podamos, matar y si morimos tenemos la certeza de que despertaremos. Es como un paraíso artificial, con imágenes que aparecen de manera espontánea, que el hombre no evoca, sino que se les ofrecen. La imagen más fuerte es aquella que contiene el grado más alto de arbitrariedad.

Para la escultura de este mi proyecto me inspiré en las enseñanzas de ellos, quienes se sumergían en sus sueños sin juzgarlos y los utilizaban como fuente de inspiración para crear obras de arte, ya fueran pinturas o poemas. Siguiendo ese mismo espíritu, decidí aplicar esa misma filosofía al proceso escultórico de este proyecto.

Propuesta:

Apoyándome en las teorías freudianas mencionadas anteriormente, la escultura que elaboré contiene elementos de dos sueños que tuve, combinándolos en una sola pieza para capturar la esencia de esas experiencias oníricas. Cada elemento de la escultura refleja aspectos de esos sueños, permitiendo que la obra transmita esa conexión con mi mundo interno, la libertad que caracteriza al surrealismo y su necesidad de sumergirse en sus sueños para obtener inspiración para sus creaciones artísticas. A continuación, describiré los sueños que utilicé y cuáles fueron los elementos que tomé de cada uno:

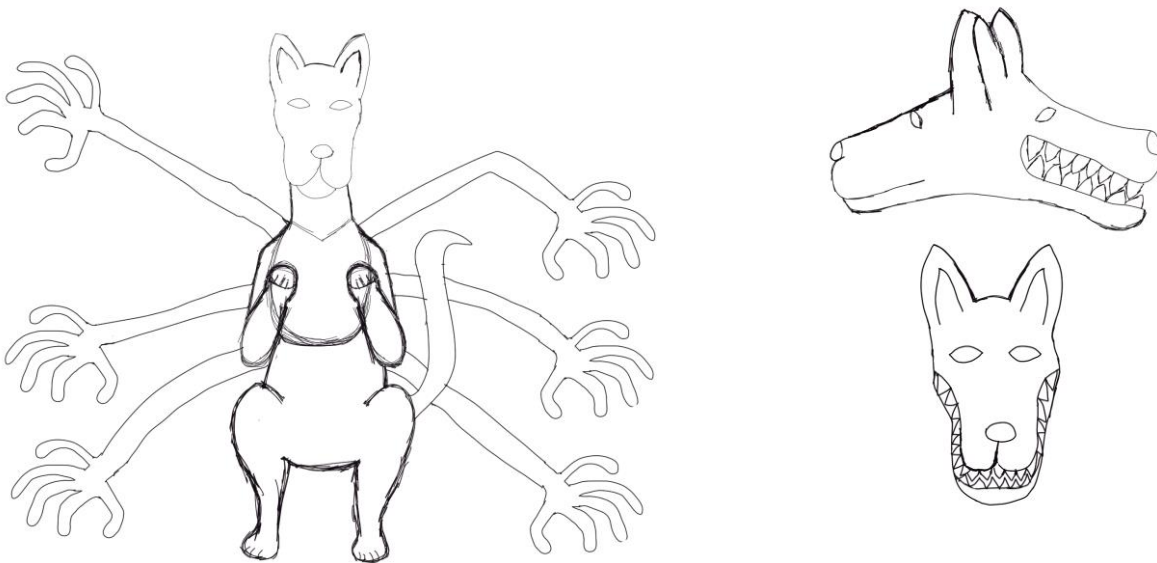
- “Me encontraba en el living de mi casa, cuando me percaté de que estaba teniendo un sueño lúcido, inmediatamente me dirigí afuera, era de noche y había un ambiente tétrico. Caminé por una calle llena de piedras cuadradas y a medida que avanzaba me encontré con una fila de perros que caminaba rápido y atravesaba mi camino, uno de ellos me quedó mirando fijamente”.
- “Estaba en mi cama, el cuarto estaba oscuro y de repente unas manos alargadas salieron e intentaron hundirme”.

Ambos sueños comparten un ambiente oscuro y tétrico, situación primordial que se materializa en este proyecto. Del primer sueño tomé los elementos que vivencié más simbólicos, como las piedras por las que caminé, así como el perro que me quedó mirando fijamente. Del segundo las manos aterradoras que intentaban hundirme de manera de fusionar diferentes aspectos de ambos sueños de una forma creativa y reflexiva con un fin artístico.

Para comenzar este proceso escultórico comenzaré modelando el perro que presencié en mi sueño con plasticera. Una vez terminado el modelado procederé a separar algunas partes, como las manos o la cola las cuales voy a modelar en un material definitivo para luego incorporarlas a la escultura del perro en resina. Definido este proceso de modelado procederé a sacarle molde y

realizar un vaciado en resina reforzada con fibra de vidrio y carbonato de calcio. Una vez realizadas las piezas definitivas, voy a comenzar las pruebas necesarias para lograr el mecanismo de rotación y cambio de rostro de mi personaje. Como escenografía voy a construir una caja de madera de cuatro paredes en dónde se va a situar mi escultura y el espectador podrá verla a través de una mirilla. Dicha caja dará la sensación de estar dentro de la atmósfera tétrica de mi sueño, así como una ambientación sombría que realizaré a su alrededor que conducirá al espectador a dicha caja.

Bocetos:



Este boceto es una aproximación de la escultura que deseo construir y el que se encuentra del lado derecho es como van a estar presentadas las dos cabezas y como va a verse el otro rostro de mi personaje.

Procedimiento:

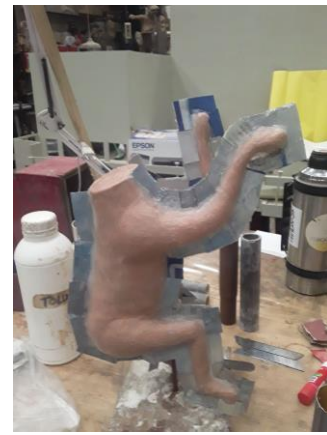
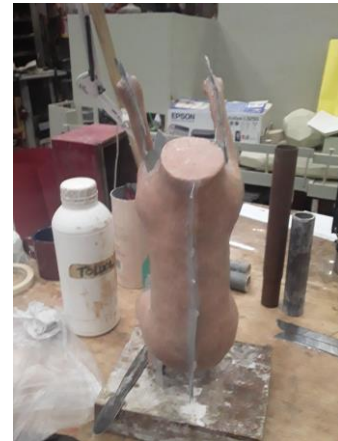
Comencé realizando una búsqueda de imágenes en internet de perros para obtener referencias sobre la anatomía de mi escultura, aunque mi intención nunca fue que la pieza fuera completamente realista.

Para sustentar el modelado, construí una estructura base con alambre y cinta papel. Para mayor comodidad en el modelado de la pieza, estabilidad de la misma y teniendo en cuenta que mi personaje iba a estar en el aire, empleé una base de madera y una varilla para que soportara el peso del modelado. Una vez finalizado el modelado decidí realizarle una textura de pelaje para lo cual tras varias pruebas encontré que trabajando con una herramienta y usando un film de nylon entremedio lograba un acabado acorde a mis expectativas.



En el proceso de construcción de la pieza central de mi proyecto, debí tomar una serie de decisiones respecto a técnicas y materiales. La cabeza, que requiere de un mecanismo que permita la rotación de la misma, debió ser separada del cuerpo para ser trabajada como un elemento independiente. Por otra parte, para el cuerpo, decidí realizar la cola y uñas en un material definitivo. A partir de la cabeza y cuerpo, opté por trabajar con un molde flexible que me permitiese sacar la cantidad de copias necesarias para las distintas pruebas que fuese requiriendo. El molde flexible lo realicé a partir de silicona neutra de tubo, la que aliviané con la incorporación de toluol, esta mezcla se realiza para que la silicona sea fácil de aplicar a la figura, y capas de gasas para darle resistencia a dicho molde. Para que la pieza sea liviana y las manos que estarían sosteniendo mi figura pudieran soportar el peso del

cuerpo completo fue necesario realizar las piezas huecas.



Concluida la parte flexible del molde, procedí a la realización del contra molde en yeso, de manera de darle la contención necesaria al momento de llenar el molde. La elección al momento de realizar el vaciado en el molde, y teniendo en cuenta mi necesidad de realizar esas piezas huecas, fue en resina poliéster reforzada con fibra de vidrio. Esto me garantiza tanto la liviandad como la firmeza estructural buscada. Opté por sacar las piezas de cada tassel por separado, y después pegar cada parte haciendo coincidir las mismas.





Una vez desmoldadas las partes y realizadas las uniones necesarias, agujereé los cuatro ojos a la cabeza de mi escultura de manera que quedaran huecos para poder insertar unos que hice con porcelana fría y resina UV. Opté por utilizar esta resina debido a su rápida capacidad de endurecimiento, la cual se activa únicamente mediante la exposición a la luz solar. Este material proporciona un acabado de vidrio en los ojos previamente elaborados con porcelana fría. Además, la utilización de la resina UV contribuye a prevenir la reducción de la porcelana fría durante el proceso de secado.

Tras completar este procedimiento, me encargué de esculpir las manos, para lo cual construí una estructura base utilizando alambre, aluminio y cinta de papel, con el fin de darles forma a cada una. Utilicé porcelana fría ya que este material me permite unir partes sin que se noten las uniones, además de ser fácil de remover si fuera necesario y no requerir lijado posterior. Decidí reducir el número de manos inicialmente planeadas a cuatro, ya que consideraba que su presencia resultaba demasiado invasiva para toda la composición.

Una vez terminadas y secas las manos, les realicé una textura de pelaje utilizando un torno y unos encastrés. Con un taladro realicé 4 orificios en la espalda de la figura, con la finalidad de que las manos pudieran insertarse en estos espacios, facilitando así su unión con la figura principal. Aunque las manos encajaban perfectamente, para asegurar su fijación al cuerpo utilicé masilla epoxi, ya que este material se adhiere mejor a la resina de poliéster utilizada en la escultura.

Estando todo ensamblado pinte toda la escultura de un esmalte blanco mate, por una parte por su gran poder de adherencia a la resina, y su calidad como soporte para pinturas acrílicas. Por otro

lado, mi interés de potenciar y resaltar el color definitivo. La elección del color final se vio condicionada por pruebas previas realizadas con luz azul (la cual explicaré a continuación). La elección del verde se justificó en que, tras dichas pruebas, fue el único tono que no se perdía. Una vez pintada la escultura la rocié con un barniz mate en aerosol para proteger los colores.

Para que la experiencia sea más inmersiva decidí construir una caja cerrada de madera, el espectador puede contemplar lo que está pasando dentro de este espacio gracias a una mirilla de forma circular en la pared de frente. El propósito de esto es generar el ambiente tétrico y de ensoñación propio de las vivencias de mis sueños antes mencionados. Dentro de este espacio destinado a la colocación de la escultura, opté por la incorporación de un sistema de iluminación que consiste en un foco equipado con un filtro de color azul, para potenciar ciertos aspectos visuales de la obra, además de crear un ambiente específico adecuado. Asimismo, esta estrategia de iluminación contribuye a favorecer la atmósfera buscada. En el teatro la luz azul es utilizada para ambientar el escenario como si fuera de noche o para dar un efecto de ensoñación.

Para empezar esta creación primero realicé una maqueta de cartón a partir de mi escultura para obtener las medidas de este espacio y después hice las piezas originales en madera. En las paredes internas y el piso de este espacio decidí pegarle cartones que se asemejan a las piedras que vi en mi sueño para después proceder a pintarlas con esmalte brillante gris.

Uno de mis objetivos principales fue diseñar un mecanismo que permitiera el cambio de rostro en mi figura. Decidí descartar el uso de mecanismos como los de las muñecas articuladas, ya que consideré que no eran viables para el impacto que deseaba transmitir al espectador. Mi intención era que la figura pareciera viva y dinámica, y dicho tipo de mecanismo limitaba esa sensación. Además, dado que la escultura estaría ubicada en un espacio cerrado, resultaba incómodo para el espectador tener que introducir la mano para manipular la cabeza y girarla, además que si bien el movimiento dependería del espectador, me interesa que su interacción no lo convierta en parte de la obra.

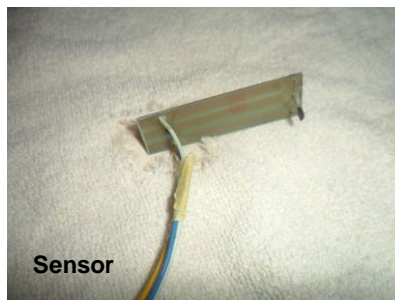
Por ello, opté por implementar un mecanismo eléctrico para realizar el cambio de rostro, ya que consideré que este método lograría el impacto visual que buscaba. Para desarrollar este mecanismo, recibí la ayuda de mi padre, quien posee un amplio conocimiento en el área de la electrónica y la mecánica. La construcción del dispositivo electromecánico fue un proceso basado en prueba y error, el cual consumió mucho tiempo y esfuerzo. Es importante destacar que mi

padre me enseñó cómo realizar este mecanismo de memoria, ya que no encontramos información disponible que explicara específicamente cómo construir un sistema de este tipo.

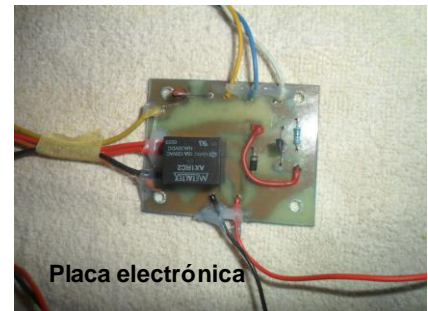
El funcionamiento de la escultura es accionado por el espectador mediante un pulsador (botón), que envía una señal eléctrica a un micromotor para activar el cambio de rostro. Cada vez que se presiona el pulsador, el rostro de la figura cambia, logrando así una interacción dinámica e impactante. Además de este componente principal, se utilizaron otros elementos electrónicos y mecánicos para completar el sistema, los cuales se detallarán a continuación:



Fuente de alimentación



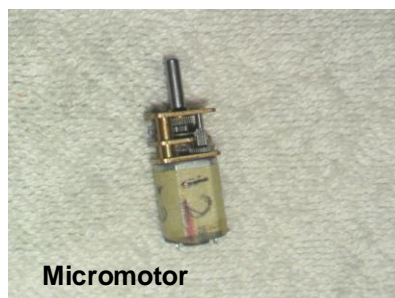
Sensor



Placa electrónica



Pulsador

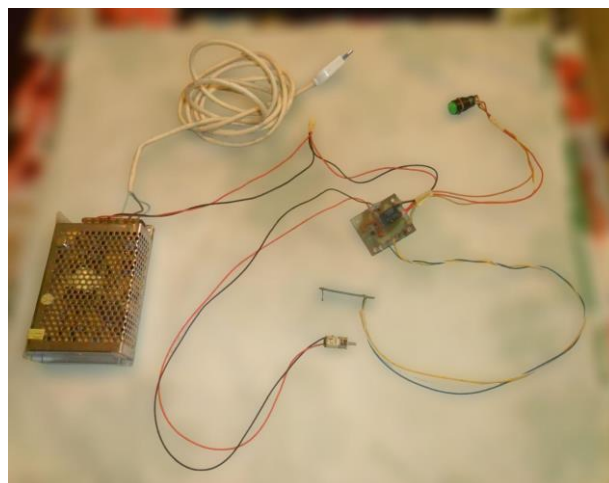


Micromotor

A continuación, explicaré el uso de cada componente electrónico del proyecto. El motor se emplea para lograr un movimiento giratorio mediante engranajes. Después de evaluar varias opciones, optamos por adquirir un micromotor de 12 velocidades, ya que los otros motores que probamos operan a velocidades demasiado altas lo cuál era poco rentable para este tipo de mecanismo. Este micromotor fue colocado en la unión entre la cabeza y el cuerpo de la figura. Para ello, fue necesario fabricar dos tapas, una para la cabeza y otra para el cuerpo, con el fin de mantener el motor contenido de manera segura. En la tapa correspondiente a la cabeza, realicé un pequeño agujero con un taladro, en el cual encastra en una parte del eje del motor, permitiendo así el movimiento de rotación de la cabeza.



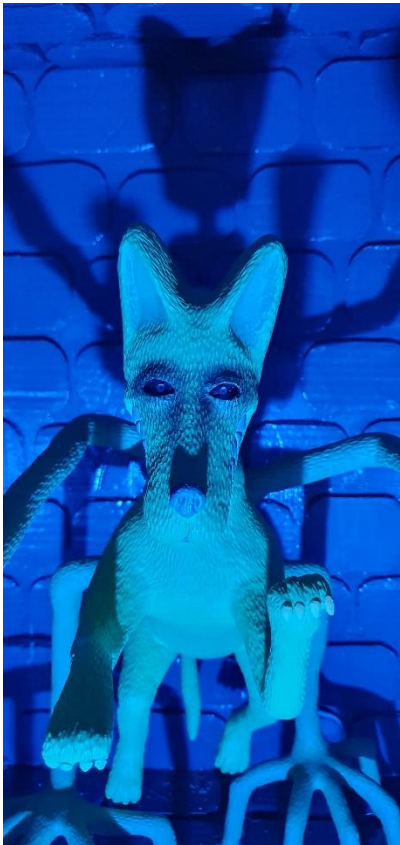
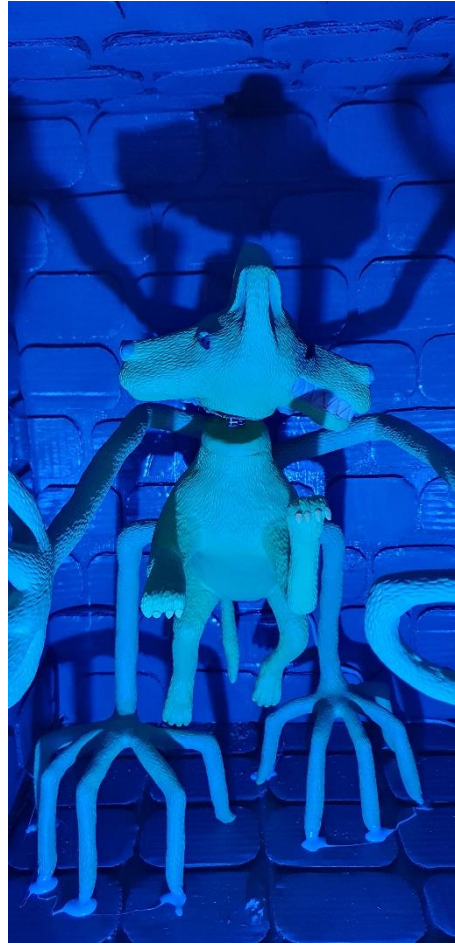
El siguiente componente que utilicé fue una placa electrónica que armamos de manera rústica, se utiliza para conectar los cables con los demás componentes y permitir el paso de energía eléctrica hacia estos. Para que la cabeza se detuviera en una posición específica, se requirió un sensor que detecta la posición de dos pequeños imanes de neodimio, los cuales están situados en cada rostro de mi personaje. Cuando el sensor detecta estos imanes, provoca un corte en la electricidad, lo que hace que la cabeza se quede en esa posición. Por último, utilicé una fuente de alimentación que se encarga de energizar todo el sistema eléctrico, asegurando que todos los componentes funcionen correctamente.

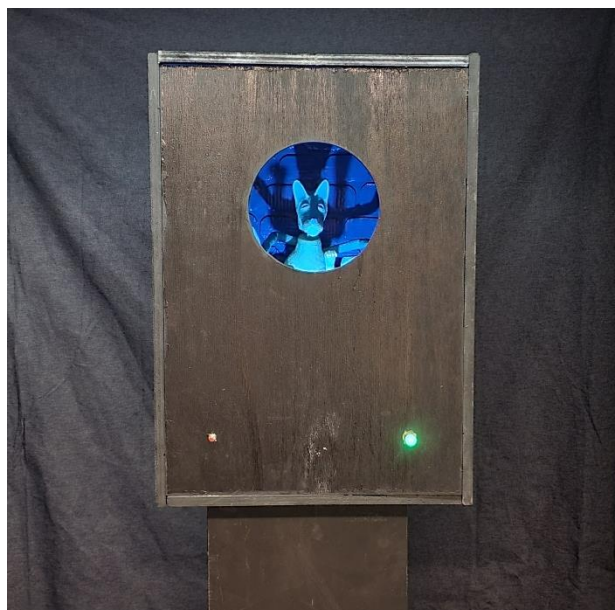


Mecanismo eléctrico ensamblado.

Proyecto escultórico final:







Detalle de importancia: Se incorporó un pulsador adicional de color rojo en la caja con el fin de solucionar un problema en el mecanismo. Y es que, en ocasiones, los imanes quedaban enfrentados, lo que provocaba el bloqueo de este y la imposibilidad de realizar la rotación. La finalidad de este pulsador es, permitir al espectador restablecer el funcionamiento del sistema en caso de que se presente dicha situación.

Link al video: <https://youtu.be/yoCz14d7uSE>

Conclusiones:

Mis sueños al igual que mis personajes tienen una razón de ser, ya que se relacionan con mi estado de vigilia, anhelos reprimidos, fragmentos de mi memoria, mis miedos de los cuales tal vez no soy consciente, preocupaciones que tal vez no he enfrentado.

Mis sueños son una especie de lienzo en blanco que para llenarse toma mis memorias del pasado y presente con la intención de avisar sobre cuestiones que no están resueltas. Que de alguna forma se presentan en forma de entidades que antes de empezar este proyecto yo no comprendía ni entendía, además de tacharlas de “Experiencias sin sentido”. Comprendí que tienen una razón de ser y que son parte de mis experiencias como individuo.

Logré materializar dos sueños combinados utilizando las partes más significativas de ellos, tomando decisiones estéticas específicas, como por ejemplo, la elección del color de la escultura. Si bien no era específicamente el color que se presentaba en mis sueños, considero que logré fundir dos presencias referentes de ellos en una situación representativa del mismo. Además, diseñe una ambientación acorde a mis sensaciones vivenciadas durante dichos sueños, de manera de poner al espectador en una situación similar a la experimentada por mí, un pasillo en penumbra que condujera al espectador a la escultura, utilizando elementos de oscuridad y luz azul.

El materializar mis sueños a través de este formato me ayudó a conectarme desde un lugar muy profundo conmigo misma, y por tanto, lograr comunicarme con el otro desde una manifestación artística a través de esta obra.

Al momento de adentrarme al espacio que construí, vivencie que la oscuridad, las sensaciones y emociones que experimenté en mis sueños podían ser comprendidas por alguien ajeno a mí. Además, el transitar por ese pasillo me situaba fácilmente en esos sueños, generando el ambiente requerido para que el observador logre sumergirse en el universo onírico que he pretendido generar. Siento que logré mi objetivo de que el espectador sintiera lo que yo sentí en aquel mundo, la esencia de mi sueño está.

También considero que el espectador puede tener una libre interpretación al recorrer la instalación y tal vez pueda no sentir lo que yo en mis sueños, dado que cada individuo es distinto y experimenta las circunstancias según su percepción. Además, esta experiencia provocó en mí el hecho de tomar en cuenta mis sueños para futuras creaciones artísticas, esa necesidad de escucharlos más y no ignorar esas representaciones como futuras materializaciones.

Bibliografía y otros materiales de referencia:

Bordes J, Cavadini L, Hoch M, Knobloch I, Lebrero Stals J, Pérez C, De Torres C y Turner C (2011). *Los juguetes de las vanguardias*, Fundación Museo Picasso Málaga.

Sigmund, F. (2019). *La interpretación de los sueños*. Albor Libros.

André, B. (2009). *Manifiesto del Surrealismo*. Visor libros

Maurice, N.(2001). *Historia del Surrealismo*. Ahimsa Editorial

De Micheli, M. (1963). *Las vanguardias del siglo XX. El sudamericano*.

<https://elsudamericano.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/188.las-vanguardias-artc38dsticas.pdf>

Nichols, H. (22 de diciembre del 2020). *¿Qué significa cuando soñamos?. Medical News Today*.

<https://www.medicalnewstoday.com/articles/es/suenos>

Museo Leonora Carrington (s.f.). <https://www.leonoracarringtonmuseo.org/leonora-carrington>

ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara (s.f). Biblioteca.

https://biblio.iteso.mx/exposiciones/leonora_carrington/

Henderson, N. (11 de febrero del 2016). *Artista hace esculturas de seres fantásticos que fascinan por la ligereza y la impresionante riqueza de detalles. Todo Interesante*.

<https://www.tudointeressante.com.br/2016/11/artista-faz-esculturas-de-seres-fantasticos-que-fascinam-pela-leveza-e-impressionante-riqueza-de-detalhes.html>

Medina Ramirez M. (s.f). *Fantasy animal sculptures from Velvet Clay*.

https://kymeras.com/demiurgus_dreams/

Busca biografía.(s.f). Remedios Varo.

<https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/10905/Remedios%20Varo>

Toten Art noticias. (s.f). *10 cuadros más importantes de Remedios Varo*.

<https://totenart.com/noticias/cuadros-importantes-remedios-varo/>

El teatro como oportunidad (14 de septiembre del 2012). *Kantor y su impresionante teatro de la muerte*. <https://www.elteatrocomooportunidad.com/kantor-y-su-impresionante-teatro-de-la-muerte/>

Pfizer, (s.f). <https://psiquiatria.com/glosario/alucinaciones-hipnagogicas-e-hipnopompicas>

Demeng toy. (6 de junio del 2024). *¿Qué es un juguete artístico?*.
<https://www.demengtoy.com/es/what-is-art-toy.html>